

# Habo

Xn QUÉBEC

Portrait et évaluation de l'impact  
économique du secteur de la production  
d'expériences numériques au Québec

Mars 2024

## **Avis de non-responsabilité**

Les opinions, les constatations, les conclusions ou les recommandations exprimées dans ce document sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de la SODEC ou de la Ville de Montréal, et ces derniers ne sont aucunement tenus de suivre les recommandations figurant dans ce document.

## Table des matières

---

Contexte et méthodologie	<u>4</u>
Sommaire exécutif	<u>9</u>
Portrait économique du secteur et des sous-secteurs	<u>15</u>
Portrait des membres de Xn Québec	<u>20</u>
<i>Proposition de valeur</i>	<u>22</u>
<i>Commercialisation</i>	<u>29</u>
<i>Dynamiques de l'emploi</i>	<u>34</u>
<i>Situation financière</i>	<u>38</u>
Bibliographie	<u>44</u>

---



Photo: Oméga la nuit / Projet par Jack World et Thinkwell

# **Contexte et méthodologie**

## Cette étude vise à dresser un panorama du secteur de la production d'expériences numériques, ainsi que de ses grandes dynamiques et perspectives.

Forte de sa communauté comptant plus de 190 membres, Xn Québec soutient les producteurs.rice.s de la créativité numérique québécoise, afin de créer les conditions favorables à la réalisation du plein potentiel d'innovation, culturel et économique du secteur et de faire rayonner celui-ci aussi bien sur la scène locale qu'internationale.

Ce rapport s'inscrit pleinement dans cet objectif. Fruit d'une collaboration entre Xn Québec et Habo, celui-ci a été réalisé dans la continuité des études de 2018 et de 2021, visant à brosser le portrait des membres de l'organisation et à évaluer l'impact économique généré par les principaux secteurs d'activités des membres.

L'évolution rapide et continue de cette industrie ainsi que l'impact de la pandémie exigent une actualisation des études précédentes pour assurer leur adéquation avec le contexte et les réalités actuels du secteur.

C'est à ce titre que cette nouvelle étude propose des analyses selon deux échelons :

- Une première section permettant d'analyser l'empreinte économique générale du secteur et de donner une visibilité sur la croissance attendue;
- Une deuxième section détaillant les activités et modèles d'affaires des membres de Xn Québec selon un ensemble de dimensions : la proposition de valeur, la commercialisation, la dynamique d'emplois ainsi que la situation financière.

Une méthodologie sur mesure – *détaillée dans*

*les pages suivantes* – a été développée à cet égard, permettant de croiser les données fournies par les membres de Xn Québec avec des données d'ensemble sur l'industrie.

**Le secteur de la production d'expériences numériques regroupe des produits variés, pouvant être catégorisés en quatre principaux segments.**

Les membres de Xn Québec sont positionnés sur une grande diversité de produits et services. Cette étude se concentre sur les produits prioritaires de la production d'expériences numériques, catégorisés selon quatre grands segments d'activité. Cela permet de cibler le cœur d'activité des producteurs numériques, tout en évitant les éventuelles redondances avec d'autres études sectorielles existantes sur des produits périphériques.

### Segmentation des produits du secteur de la production d'expériences numériques



#### DIVERTISSEMENT IMMERSIF :

- Conception d'espaces virtuels
- Contenu interactif en réalité virtuelle ou mixte
- Expositions et expériences immersives
- Films 360
- Films en réalité virtuelle



#### INSTALLATIONS ET PROJECTIONS NUMÉRIQUES :

- Éclairage architectural
- Installations interactives
- Installations muséales
- Mapping architectural
- Mobiliers
- Scénographie augmentée



#### PRODUCTION VIDÉO ET SONORE :

- Balados
- Conception sonore
- Contenus interactifs marketing
- Livres numériques
- Production de contenus vidéo (excluant films traditionnels et séries linéaires)



#### TECHNOLOGIES ET LOGICIELS :

- Applications ludo-éducatives
- Applications mobiles
- Objets connectés et électroniques
- Logiciels
- Sites web

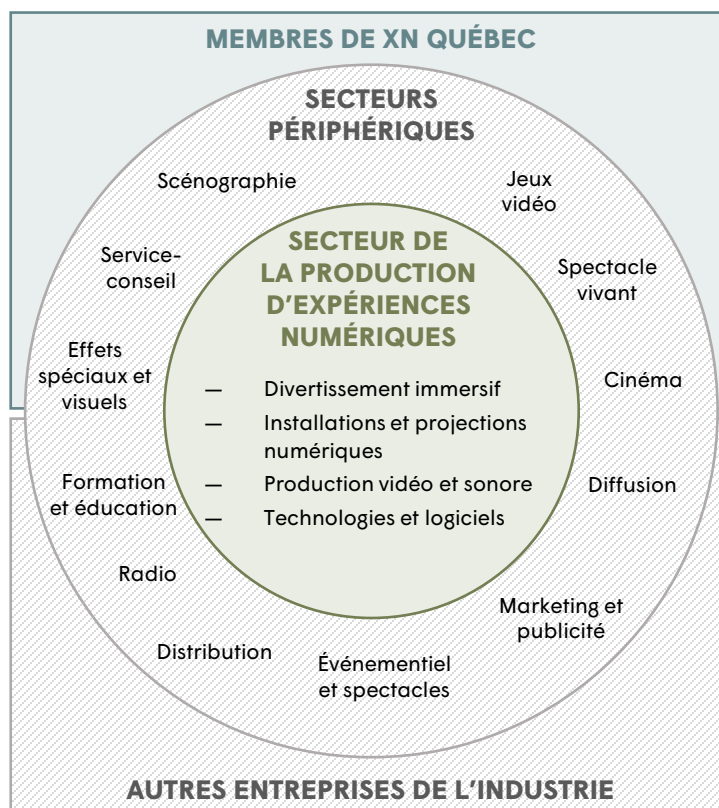


## COMMENT LIRE CE RAPPORT ?

Le secteur de la production d'expériences numériques englobe un ensemble de produits et de services variés, regroupés en quatre segments principaux présentés au sein de la visualisation à droite et détaillés à la page précédente.

Il s'agit d'un secteur complexe à définir puisqu'il entretient des liens avec un ensemble de secteurs périphériques, allant des jeux vidéo au spectacle vivant, par exemple.

Par ailleurs, si Xn Québec fédère une part significative des joueur.euse.s de cette industrie à l'échelle de la province, des entreprises ne faisant pas partie de l'association y sont positionnées.



C'est pourquoi ce rapport est structuré selon deux grandes sections, permettant d'étudier le secteur de la production d'expériences numériques :

### 1.

#### PORTRAIT ÉCONOMIQUE DU SECTEUR ET DES SOUS-SECTEURS

Cette première section étudie l'ensemble du secteur, y compris les activités des membres de Xn Québec et celles des non-membres.

### 2.

#### PORTRAIT DES MEMBRES DE XN QUÉBEC

Cette deuxième section se concentre sur les activités des membres de Xn Québec, avec une focalisation sur le secteur de la production d'expériences numériques.

Le code de couleurs proposé sur cette page – à savoir vert pour tout ce qui a trait à l'ensemble du secteur, et bleu pour tout ce qui concerne spécifiquement les membres de Xn Québec – sera utilisé tout au long de l'étude.

## Cette étude croise les données fournies par les membres de Xn Québec avec des données sectorielles.

Ce rapport a été construit selon une méthodologie sur mesure, permettant de croiser les réalités des membres de Xn Québec, des membres affiliés et des organisations qui participent aux activités organisées par Xn Québec (NUMIX, L'Effet Québec) – désignés tout au long de l'étude en tant que « membres de Xn Québec » –, avec des données d'ensemble de l'industrie au Québec.

Pour ce faire, un sondage en ligne a été transmis aux membres de l'organisation entre novembre 2023 et janvier 2024, afin de collecter un ensemble de données sur plusieurs dimensions, telles que le profil de l'entreprise, l'offre de produits et services, les ressources humaines, la stratégie de commercialisation, ou encore les performances financières. Parmi les membres de Xn Québec, 88 entreprises ont répondu au sondage, permettant de brosser un portrait représentatif des membres de l'organisation.

Lorsque cela était requis, des données additionnelles issues des précédentes études réalisées en 2018 et 2021 ont été ajoutées, permettant de compléter cette vision.

Sur cette base, des recherches secondaires ont

été menées pour identifier et analyser l'ensemble des entreprises composant l'industrie, et non membres de Xn Québec. Cette démarche a permis d'extrapoler les données des membres de Xn Québec à l'ensemble du secteur de la production d'expériences numériques. Il en résulte une étude globale et affinée sur l'ensemble de ce secteur.

Une bibliographie listant toutes les sources utilisées à cet égard est proposée en annexes de ce rapport.

### LES INDICATEURS DE LA CULTURE DE STATISTIQUE CANADA SONT UTILISÉS À TITRE DE RÉFÉRENCES AU SEIN DE CETTE ÉTUDE.

Ces indicateurs ne sont pas utilisés dans les évaluations réalisées dans le cadre de cette étude : le secteur de la production d'expériences numériques recoupe plusieurs secteurs proposés par l'organisme, et ne peut donc être évalué de cette manière. Toutefois, à des fins de comparaison, l'étude met en relatif certaines grandes données du secteur de la production d'expériences numériques par rapport aux données culturelles affichées par Statistique Canada.

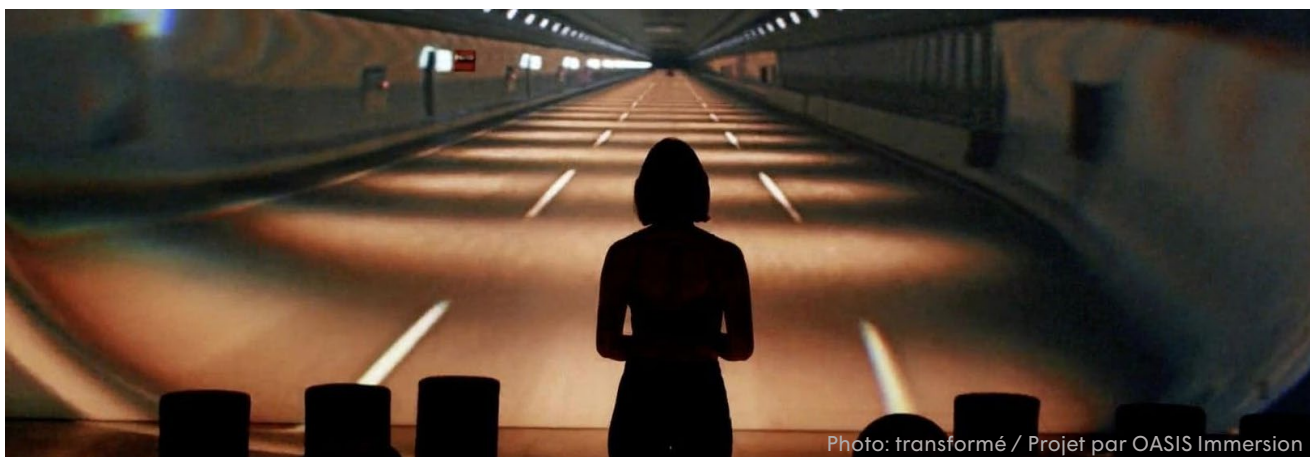


Photo: transformé / Projet par OASIS Immersion



# Sommaire exécutif

---

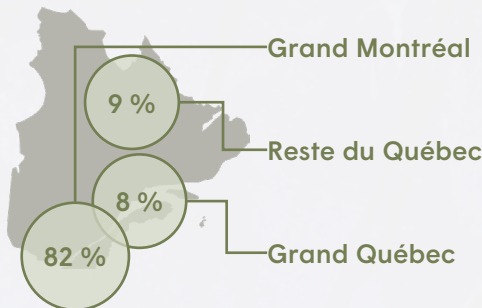
# Faits saillants de l'impact économique du secteur de la production d'expériences numériques au Québec (1/2)



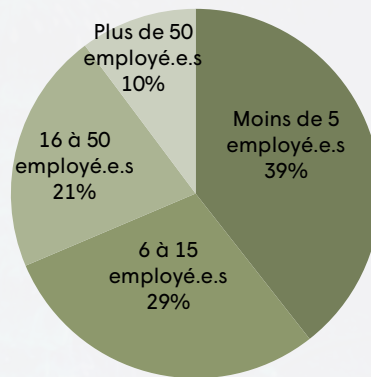
**274**

entreprises sont positionnées dans le secteur en 2022

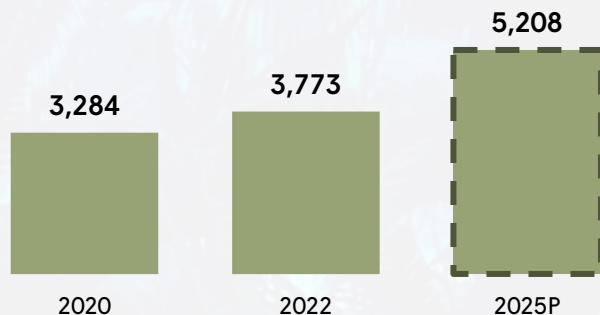
## Sièges sociaux des entreprises du secteur en 2022



## Répartition des entreprises en fonction de leur nombre d'employé.e.s en 2022



## Évolution du nombre d'emplois salariés dans le secteur au Québec de 2020 à 2025 (projeté)



**9,7 %**

croissance annuelle prévisionnelle de 2022 à 2025 du nombre d'emplois salariés dans le secteur



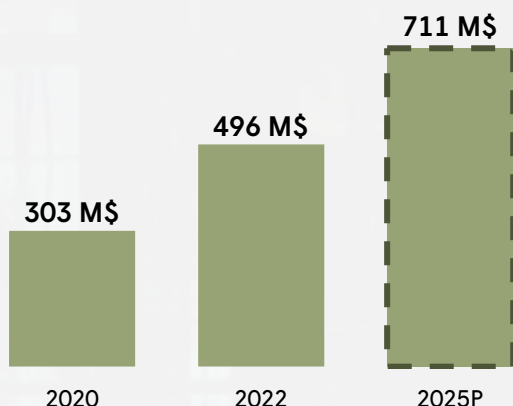
**5,9 k**

pigistes employé.e.s par les entreprises du secteur en 2022

*Cette donnée est estimée sur la base du nombre moyen de pigistes employé.e.s par entreprise. Un.e pigiste a la possibilité de travailler pour plusieurs entreprises dans la même année.*

## Faits saillants de l'impact économique du secteur de la production d'expériences numériques au Québec (2/2)

Évolution des revenus du secteur au Québec de 2020 à 2025 (projeté)



Poids dans le secteur en 2022

Prévision de croissance annuelle 2022-2025

TECHNOLOGIES ET LOGICIELS



17 %

+10 %

INSTALLATIONS ET PROJECTIONS NUMÉRIQUES



24 %

+11 %

PRODUCTION VIDÉO ET SONORE



28 %

+11 %

DIVERTISSEMENT IMMERSIF



31 %

+13 %

Part des revenus selon les marchés en 2022



International  
52 %

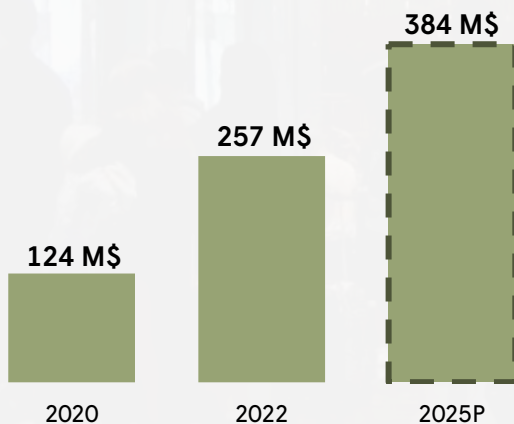


Québec  
40 %



Canada hors Québec  
8 %

Évolution des exportations du secteur de 2020 à 2025 (projeté)



68 %

des entreprises du secteur exportent leurs produits ou services à l'international en 2022



14 %

croissance annuelle prévisionnelle des exportations de 2022 à 2025

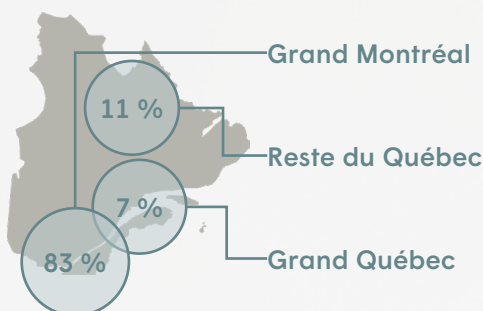
## Statistiques clés sur les activités des membres de Xn Québec (1/3)



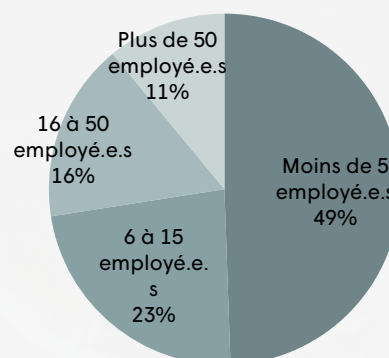
**190**

membres de Xn Québec en 2023\*

### Sièges sociaux des membres de Xn Québec en 2022



### Répartition des membres de Xn Québec en fonction de leur nombre d'employé.e.s en 2022



**27**

nombre d'employé.e.s moyen par entreprise en 2022, contre 23 en 2020



**17 ans**

âge moyen des entreprises membres de Xn Québec



**85 %**

des membres de Xn Québec sont encore sous gestion de leur(s) fondateur.rice.(s)

Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo.

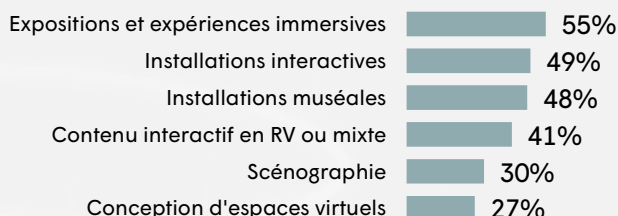
\* Cette donnée correspond aux membres de Xn Québec, membres affiliés et organisations qui participent aux activités organisées par Xn Québec (NUMIX, L'Effet Québec).

Photo: Breathe / Projet par Diego Galafassi propulsé par PHI / Credit: Azikiwe Aboagye

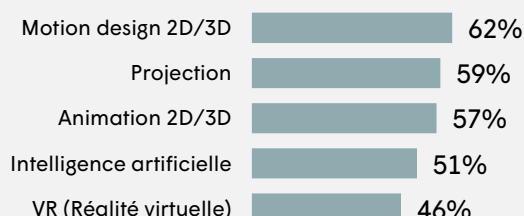
# Statistiques clés sur les activités des membres de Xn Québec (2/3)

## PROPOSITION DE VALEUR

### Top 5 des produits et services offerts



### Top 5 des technologies utilisées



Seuls **21 %**

des revenus totaux du secteur sont issus du développement de produits et projets propriétaires par les entreprises en 2022, alors que 81 % des entreprises sont positionnées sur ces activités.



> **25**

nombre de projets menés en moyenne par les membres de Xn Québec en 2022, avec une durée moyenne de développement de **10 mois**.



**39 %**

des membres Xn considèrent l'exploitation de propriétés intellectuelles comme un enjeu important rencontré actuellement.

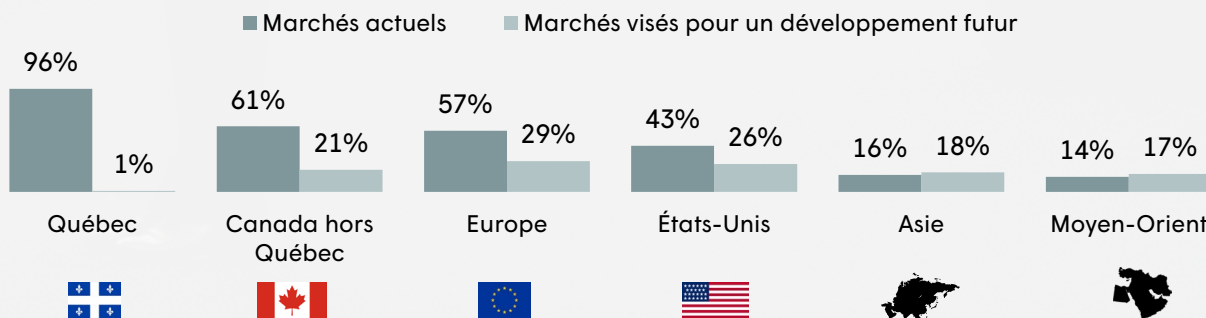
## COMMERCIALISATION

### Top 5 des principaux clients



**51 %**

des membres de Xn Québec traitent en direct avec leurs clients à l'international.



## Statistiques clés sur les activités des membres de Xn Québec (3/3)

### DYNAMIQUES DE L'EMPLOI



**27**

nombre moyen d'employé.e.s par entreprise en 2022, en croissance depuis 2020, témoignant de la consolidation des entreprises du secteur.



**59 K \$**

salaires annuels moyens parmi les membres de Xn Québec en 2022. Celui-ci est en légère hausse depuis 2020, notamment pour les plus grandes entreprises.



**52 %**

des membres de Xn Québec considèrent l'accès à une main-d'œuvre qualifiée comme étant un enjeu fort dans le développement de leurs activités.

### SITUATION FINANCIÈRE

Revenu moyen selon la taille de l'entreprise en 2022

**2,4 M\$**

revenu annuel moyen des entreprises en 2022, soit une hausse de 61 % par rapport à 2020



**0.3 M\$**

Moins de 5 employé.e.s

**1.5 M\$**

6 à 15 employé.e.s

**5.4 M\$**

16 à 50 employé.e.s

**9.7 M\$**

Plus de 50 employé.e.s



**55 %**

des membres de Xn Québec ont été profitables en 2022, contre 48 % en 2020. De ces entreprises, 44 % ont réalisé des bénéfices nets de moins de 100 000 \$.



**59 %**

des entreprises citent le soutien gouvernemental et les financements publics comme étant l'un des avantages d'être établi au Québec.



Toutefois, **31%**

des membres de Xn Québec de moins de 5 employé.e.s considèrent malgré tout l'accès au financement public comme étant très difficile.

# **Portrait général du secteur et des sous- secteurs**

## Près de 300 entreprises sont positionnées dans le secteur des expériences numériques au Québec, majoritairement de petites structures de moins de 15 employé.e.s.

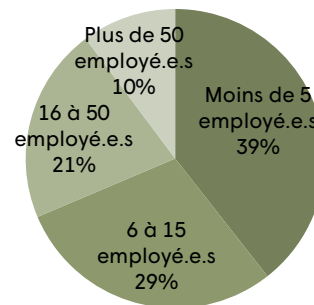
Le Québec occupe une place de choix dans le domaine des expériences numériques à l'échelle mondiale. Les nombreux.euses producteur.rice.s numériques positionné.e.s dans le secteur, dont la créativité et l'excellence sont reconnues internationalement, en font un secteur dynamique et riche en matière de productions.

 **274** entreprises sont positionnées dans le secteur en 2022

Près de trois quarts de ces structures sont membres de Xn Québec, faisant de l'organisation un réseau central pour en fédérer les parties prenantes en une grappe solide.

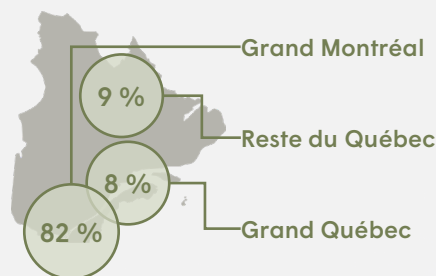
 **69 %** des entreprises du secteur sont membres de Xn Québec en 2022

Répartition des entreprises en fonction de leur nombre d'employé.e.s en 2022



Si le secteur est principalement composé de petites structures – près de 70 % d'entre elles comptent moins de 15 employé.e.s –, quelques grandes entreprises y sont toutefois positionnées. Le secteur présente par ailleurs un bon équilibre entre les entreprises récemment créées et celles plus établies, contribuant ainsi tant à l'expertise du domaine qu'à son dynamisme et à son agilité.

Sièges sociaux des entreprises du secteur au Québec en 2022



Distribution des entreprises selon la date de création

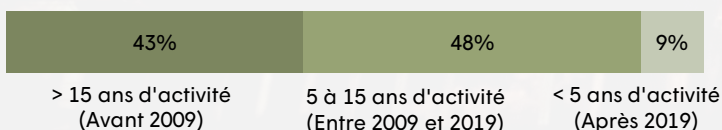


Photo: Lausanne  
Projet par Lucid Dreams by Dufour

Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2021, 2022 et 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo.



## Ces entreprises ont généré environ 500 millions de dollars de revenus en 2022, avec des perspectives de croissance significative d'ici 2025.

Les activités déployées par les entreprises du secteur génèrent un impact économique significatif pour la province. Cela représente près de 3 % de l'industrie culturelle québécoise, et 7 % de l'industrie de l'audiovisuel et des médias interactifs de la province, selon les indicateurs publiés par Statistique Canada.

**\$ 496 M**  
revenus totaux du secteur de la production d'expériences numériques au Québec en 2022

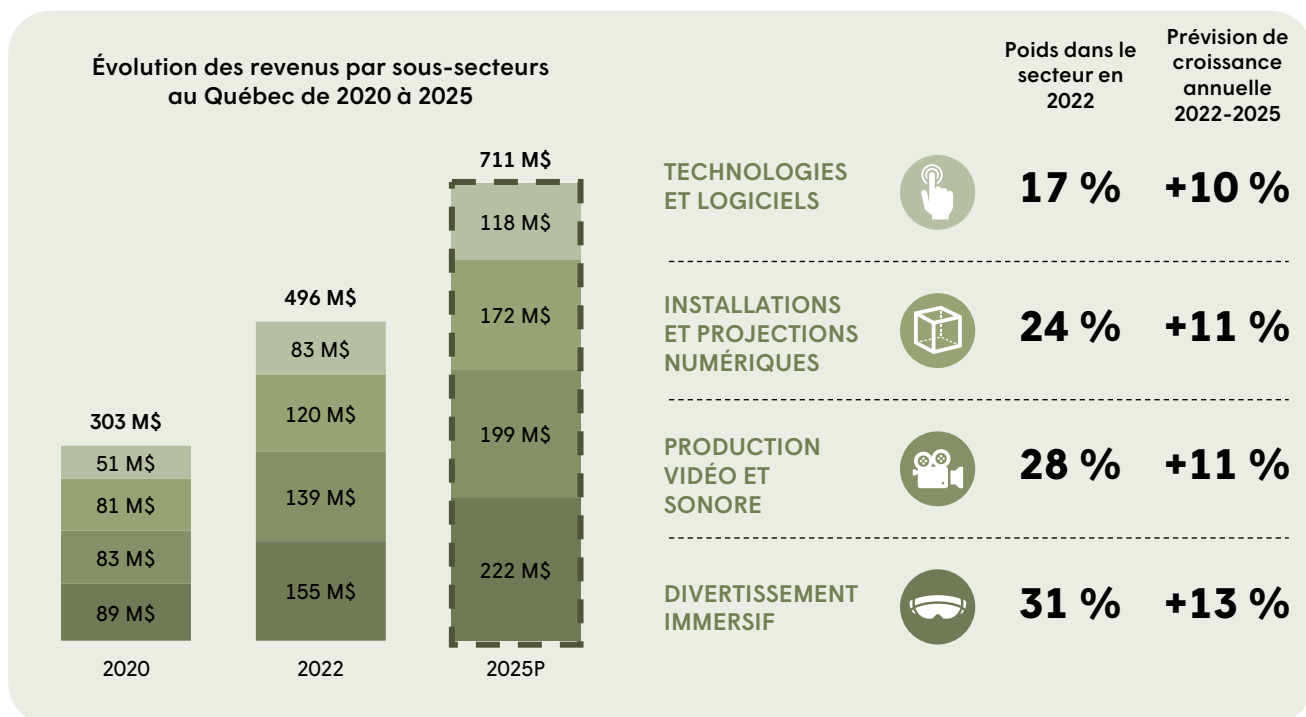
Au cœur de ce secteur, le divertissement immersif représente près du tiers des revenus, suivi par la production vidéo et sonore, les

installations et projections numériques, puis les technologies et logiciels.

Les projections de croissance permettent d'estimer un revenu de plus de 700 millions de dollars à l'horizon 2025.

**12,7 %**  
croissance annuelle projetée du secteur des expériences numériques de 2022 à 2025

Cette croissance, portée en priorité par les segments du divertissement immersif, renforcera la place centrale du secteur pour le dynamisme et le rayonnement de l'économie culturelle et créative québécoise.



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2021, 2022 et 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo.

## Les marchés internationaux sont cruciaux pour l'économie du secteur : plus de la moitié des revenus en sont issus.

Près des trois quarts des entreprises du secteur exportent leurs produits et services à l'international : ces marchés offrent des opportunités nombreuses, en complément du marché canadien dont la taille est limitée.

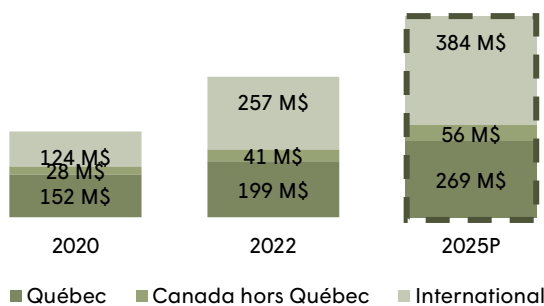


**68 %**

des entreprises du secteur exportent leurs produits ou services à l'international en 2022

Les marchés internationaux représentent ainsi la moitié des revenus du secteur. Leur importance devrait s'accroître dans les prochaines années, résultant d'une professionnalisation du secteur qui permet de mieux se positionner à l'échelle internationale.

Évolution de la répartition des revenus du secteur en fonction de leur provenance géographique de 2020 à 2025



**440 M\$**

revenus réalisés à l'extérieur du Québec attendus pour 2025, soit une croissance annuelle moyenne de plus de 14 % entre 2022 et 2025.

Photo: Grand Tableau Cité Mémoire / Projet par Montréal en Histoire

Part des revenus du secteur selon leur marché de provenance en 2022



International

**52 %**



Québec

**40 %**



Canada hors Québec

**8 %**

Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2021, 2022 et 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (exportations) = 75

## Le secteur constitue un vivier d'emplois majeur au Québec, dont le dynamisme devrait s'intensifier lors des prochaines années.

Pourvoyeur de près de 4 000 emplois salariés, soit près de 3 % des emplois culturels à l'échelle du Québec – selon les indicateurs affichés par Statistique Canada –, le secteur a une importance significative en matière de dynamique d'emplois. Avec une croissance annuelle prévisionnelle de 11,3 % entre 2022 et 2025 du nombre d'emplois salariés dans ce secteur, cela devrait s'intensifier dans les prochaines années.



**3,8 k**

emplois salariés dans le secteur en 2022

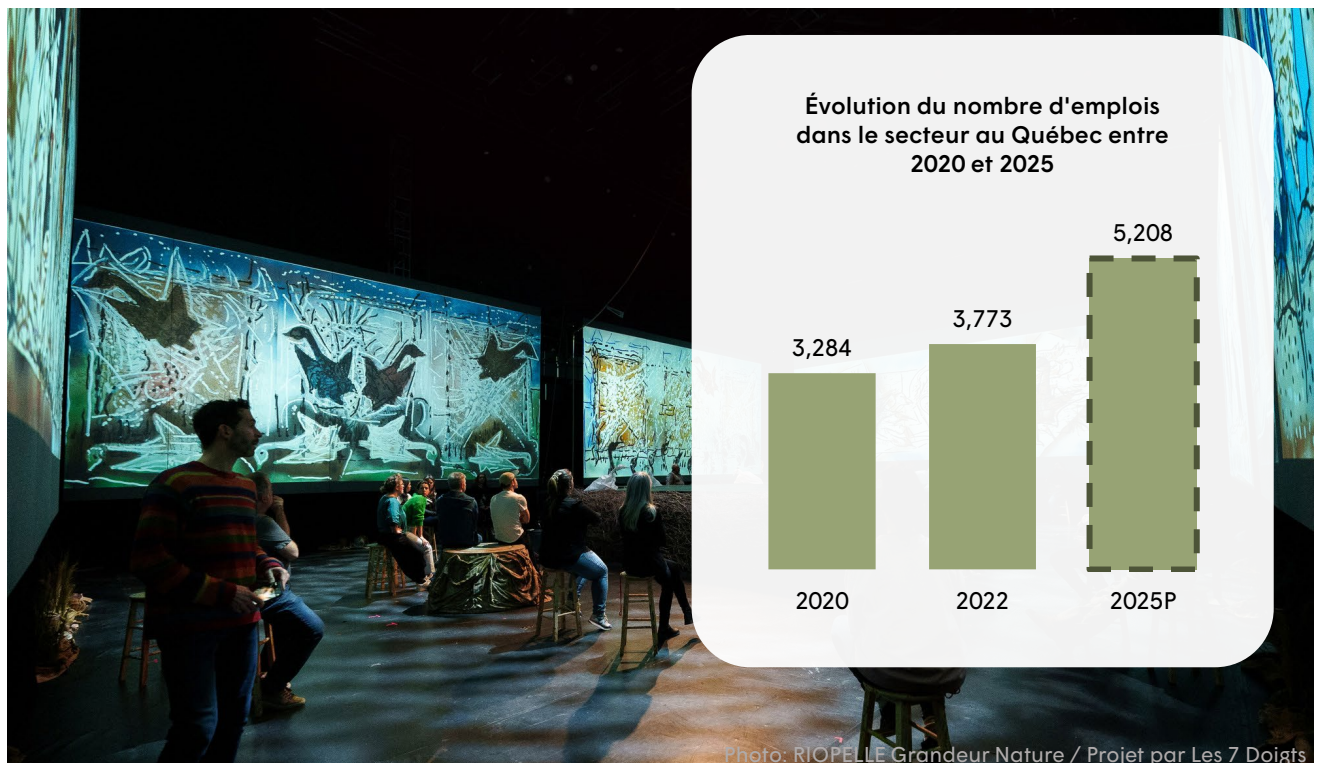
Au-delà des emplois salariés, le secteur fait appel à de très nombreux pigistes, qui contribuent au déploiement des activités du secteur.

**5,9 k**

pigistes employé.e.s par les entreprises du secteur en 2022



*Cette donnée est estimée sur la base du nombre moyen de pigistes employés par entreprise. Un pigiste a la possibilité de travailler pour plusieurs entreprises dans la même année.*



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2021, 2022 et 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo.

# **Portrait des membres de Xn Québec**

# Xn Québec regroupe près de 200 entreprises, avec une grande représentativité des plus petites entreprises du secteur.



**190**

membres de Xn Québec en 2023\*

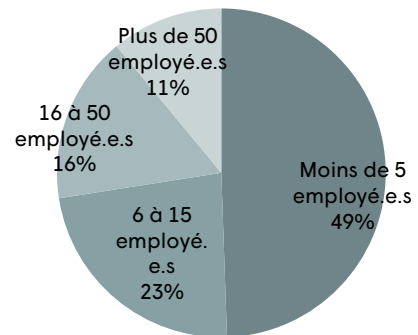
Xn Québec regroupe près des deux tiers des entreprises du secteur de la production d'expériences numériques. Parmi ses membres, l'organisation présente une plus forte proportion de petites entreprises – notamment celles comptant moins de 5 employé.e.s – et de jeunes entreprises, par rapport aux proportions du secteur. Celles-ci sont très majoritairement encore gérées par leur(s) fondateur.rice.(s).



**85 %**

des membres de Xn Québec sont encore sous gestion de leur(s) fondateur.rice.(s)

Répartition des membres de Xn Québec en fonction de leur nombre d'employé.e.s en 2022



Cette section se concentre sur les données clés des membres de l'organisation sur quatre principales dimensions : la proposition de valeur, la commercialisation, la dynamique d'emplois ainsi que la situation financière.

*Les sociétés d'État sont exclues des analyses liées à l'emploi et à la situation financière.*

**Sièges sociaux des membres de Xn Québec en 2022**

Région	Pourcentage
Grand Montréal	11 %
Reste du Québec	7 %
Grand Québec	83 %

**Distribution des entreprises selon la date de création**

Années d'activité	Pourcentage
> 15 ans d'activité (Avant 2009)	42%
5 à 15 ans d'activité (Entre 2009 et 2019)	45%
< 5 ans d'activité (Après 2019)	13%

Photo: HUB Montréal /  
Projet par Antenne Créative

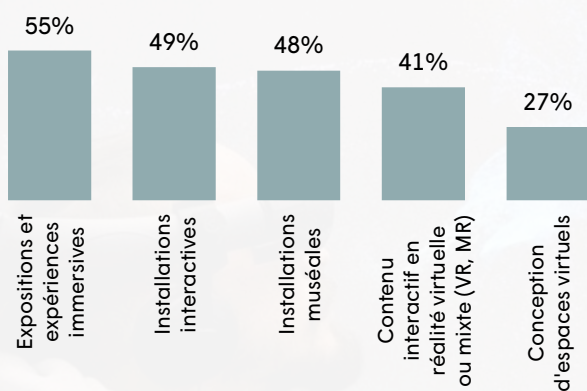
Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (taille des entreprises) = 91; N (gestion par le(s) fondateur.rice.(s)) = 87.

\* Cette donnée correspond aux membres de Xn Québec, membres affiliés et organisations qui participent aux activités organisées par Xn Québec (NUMIX, L'Effet Québec).

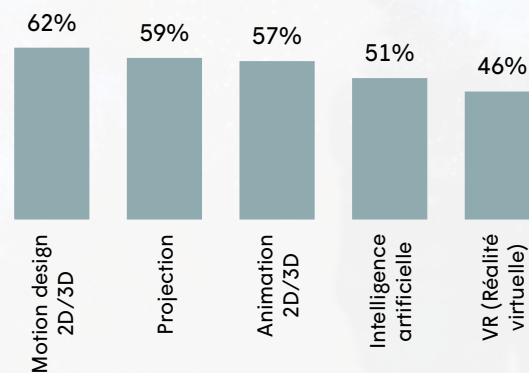
# Proposition de valeur

## Principaux enseignements

Top 5 des produits et services offerts



Top 5 des technologies utilisées



Seuls **21 %**

des revenus totaux du secteur sont issus du développement de produits et projets propriétaires par les entreprises en 2022, alors que 81 % des entreprises sont positionnées sur ces activités.

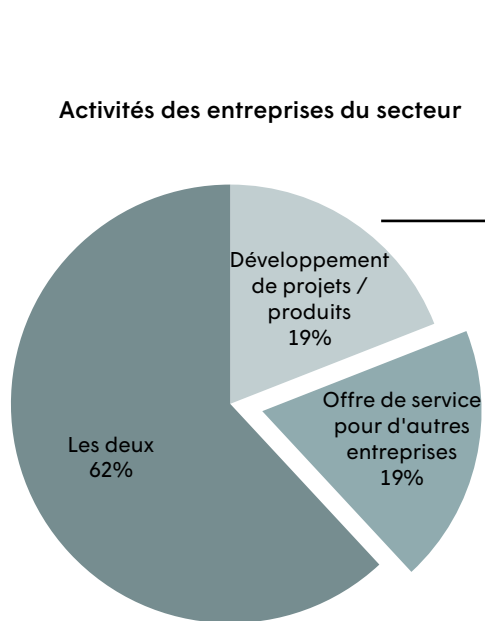
**> 25**

nombre de projets menés en moyenne par les membres de Xn Québec en 2022, avec une durée moyenne de développement de 10 mois.

**39 %**

des membres Xn considèrent l'exploitation de propriétés intellectuelles comme un enjeu important rencontré actuellement.

Si la plupart des entreprises du secteur sont positionnées aussi bien en développement qu'en services, la majorité des revenus sont issus d'activités de services.



**81 %**

des entreprises développent leurs propres projets ou produits en 2022.

La grande majorité des acteurs du secteur cherchent à développer leurs propres produits et projets, avec près de 20 % d'entre eux entièrement dédiés à cette démarche. Cependant, la plupart combinent cette activité avec un rôle de prestataire de services, une option moins risquée qui permet de stabiliser les revenus.

Il est important de noter que malgré cette proportion significative d'entreprises positionnées en développement, seulement 21 % des revenus du secteur en découlent. Cela démontre les défis que peuvent rencontrer les joueur.euse.s du secteur dans la commercialisation des produits développés au Québec.



**79 %**

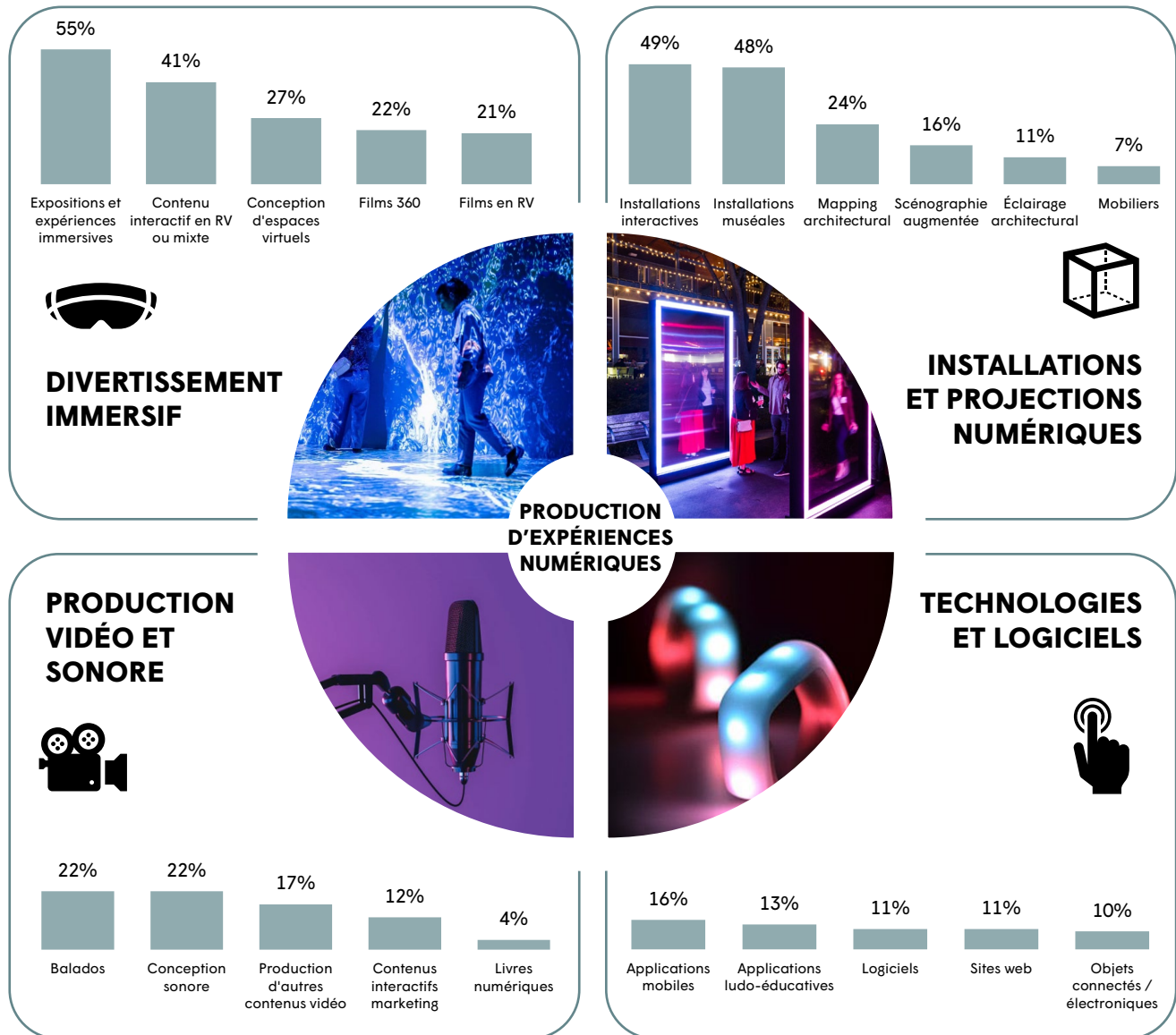
des revenus totaux du secteur sont issus des activités de services en 2022



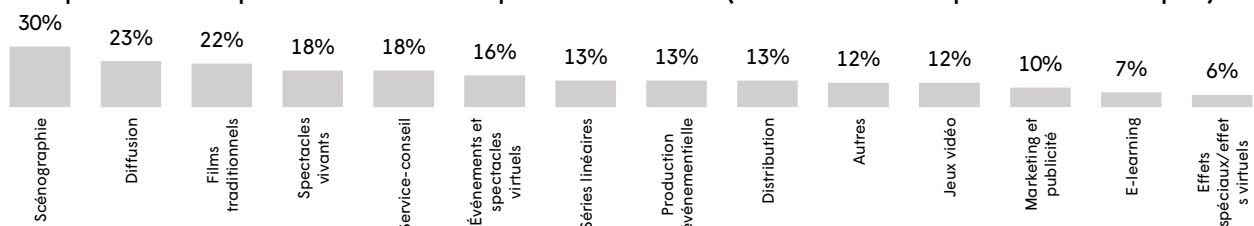
Photo: Hello, Hello / Projet par Daily Tous Les Jours

# Le divertissement immersif et les installations et projections numériques sont les segments les plus investis par les membres de Xn Québec.

Proportion d'entreprises offrant les différents types de produits et services du secteur



Proportion d'entreprises offrant d'autres produits et services (hors secteur des expériences numériques)



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N = 82

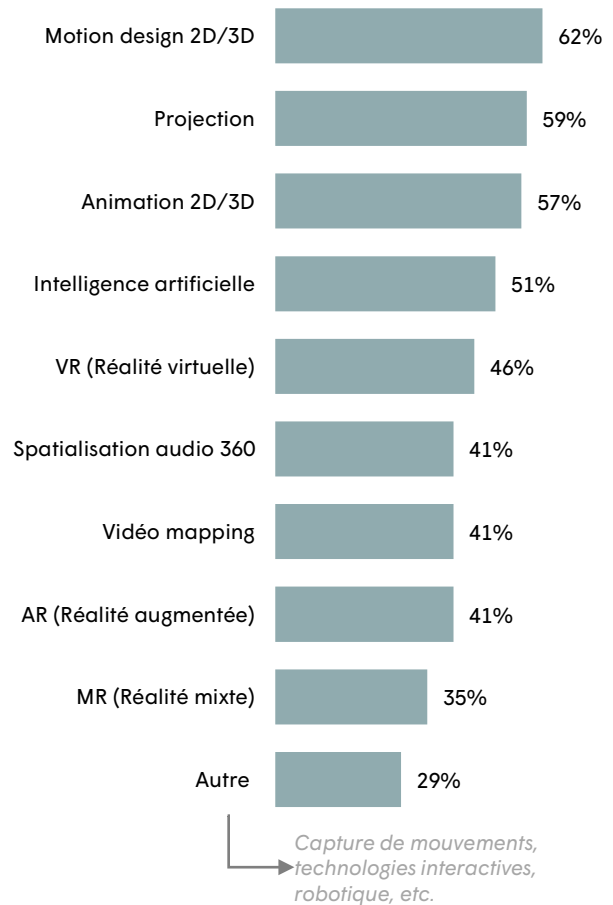


# Les membres de Xn Québec utilisent diverses technologies du numérique au service de la création de ces produits et services.

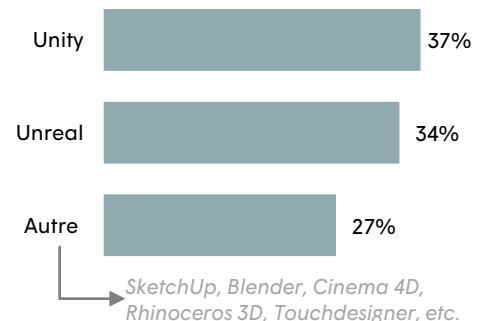


Photo: Pop! Luminothérapie / Projet par Gentilhomme

## Usage de technologies



## Usage de logiciels de modélisation



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (technologies) = 82; N (logiciels de modélisation) = 82

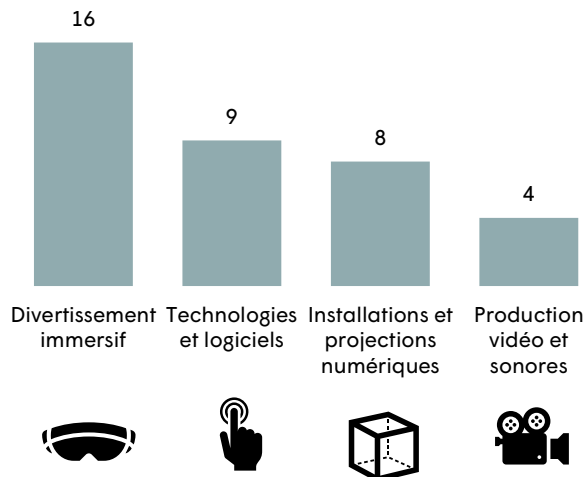
# Les produits de divertissement immersif requièrent près d'un an et demi de développement en moyenne, constituant ainsi un réel défi commercial.

Le nombre de projets développés par les membres de Xn Québec est en légère hausse en 2022 par rapport à l'année 2020, ce qui peut s'expliquer en partie par la reprise de l'activité postpandémie.



Les produits de divertissement immersif – requérant près d'un an et demi de développement en moyenne – sont ceux qui sont les plus longs à déployer pour les membres de l'organisation. À l'inverse, les productions vidéo et sonores sont des projets beaucoup plus courts en matière de délais.

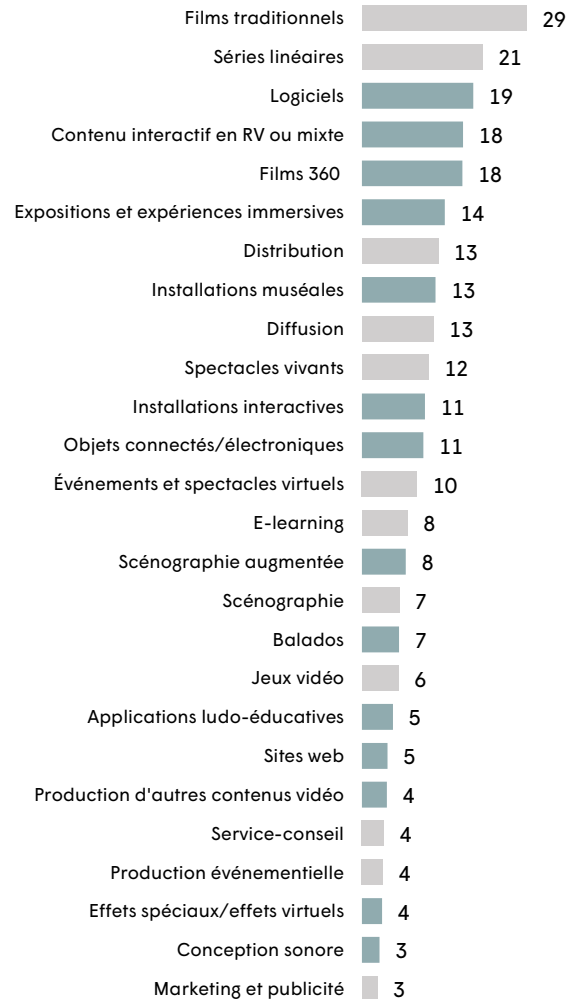
Durée moyenne de développement en mois selon les segments de produits



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (nombre de projets) = 57 pour 2020 et 68 pour 2022; N (durées de développement) = entre 2 et 38 selon les produits 1. Seuls les produits et services offerts par plus de 10 % des membres de Xn Québec sont présentés au sein du graphique.

À l'échelle de l'ensemble de leurs activités, y compris les produits et services hors du secteur de la production d'expériences numériques, la durée moyenne de développement est de 10 mois parmi les membres de Xn Québec. Ce sont notamment les produits cinématographiques (films et séries) et les logiciels qui sont les plus longs à développer.

Durée moyenne de développement en mois selon le type de produits et projets<sup>1</sup>



■ Secteur des expériences numériques    ■ Autres activités des membres de Xn Québec

## Une grande majorité des membres Xn détiennent la propriété intellectuelle de certains projets : près d'un quart des revenus du secteur en sont issus.

Près de 80 % des membres de Xn Québec détiennent la propriété intellectuelle de certains de leurs projets, voire de l'ensemble des projets qu'ils développent pour 21% des membres de l'organisation. Les entreprises concernées disposent de la propriété intellectuelle :

- **De contenu** (p. ex. : droits d'auteurs) de 15 projets en moyenne, dont 57 % sont actuellement en commercialisation et 62 % pour lesquels les détenteurs prévoient de fournir un effort de commercialisation dans les 3 prochaines années;
- **Technologiques** (p. ex. : brevets) de 7 projets en moyenne, dont 51 % sont actuellement en commercialisation et 72 % pour lesquels les détenteurs prévoient de fournir un effort de commercialisation dans les 3 prochaines années.

Parmi les membres de Xn Québec, 12,5 % détiennent des droits sur une ou plusieurs licences de produits qu'ils n'ont pas développées, mais qu'ils exploitent sur le marché. Ils peuvent donc bénéficier du succès de ces projets en échange d'une prise en charge des risques d'opération et de commercialisation.



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (détection de propriétés intellectuelles) = 82; N (détail des propriétés intellectuelles détenues et en commercialisation) = entre 30 et 65 selon questions; N (revenus issus de la commercialisation de propriétés intellectuelles) = 40

## Malgré le caractère favorable de l'écosystème créatif québécois, le développement de produits comporte certains défis pour les membres de Xn Québec.

PARMI LES AVANTAGES DU QUÉBEC SPONTANÉMENT CITÉS PAR LES ENTREPRISES :



### 28 %

des entreprises citent la créativité et le dynamisme de l'écosystème créatif québécois comme un atout du territoire pour leurs activités



### 19 %

des entreprises citent l'essor de l'industrie au Québec comme un avantage pour leur développement

Malgré cela, les membres de Xn Québec sont confrontés à plusieurs défis lors de la phase de développement de leurs produits et services, notamment en ce qui concerne la création et l'exploitation de propriétés intellectuelles. Celles-ci jouent un rôle crucial dans le succès de certains produits sur le marché et s'accompagne donc d'un certain nombre de défis dans leur déploiement.

Ces entreprises expriment également des besoins de connexion et de collaboration avec d'autres acteurs de l'industrie. Il semble donc que Xn Québec ait un rôle essentiel à jouer dans le renforcement des liens au sein de l'industrie pour en favoriser la réussite collective.

ENJEUX RENCONTRÉS EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT DE PRODUITS ET SERVICES	PART D'ORGANISATIONS AFFECTÉES PAR L'ENJEU	IMPORTANCE POUR L'ORGANISATION (sur 10)
Exploitation de propriétés intellectuelles	39 %	8,1
Partenariats avec des acteurs complémentaires	39 %	6,8
Développement de propriétés intellectuelles	32 %	8,0
Maillage avec les parties prenantes de l'industrie	27 %	7,2
Accès recherche et développement	23 %	8,3
Accès données / rapports de l'industrie	23 %	7,7

### 67 %

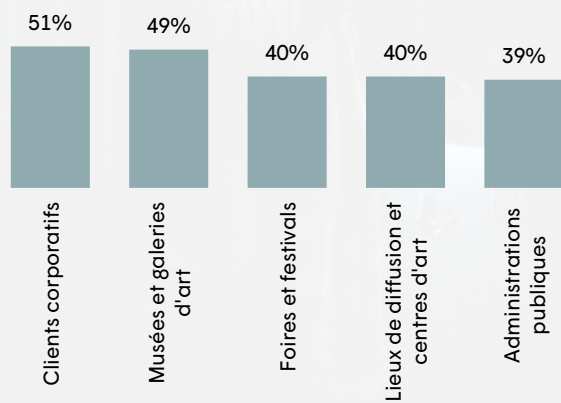


des entreprises citent les évolutions technologiques (XR, VR, RA, RM ou IA) comme une tendance à fort impact pour leurs activités.

# Commercialisation

## Principaux enseignements

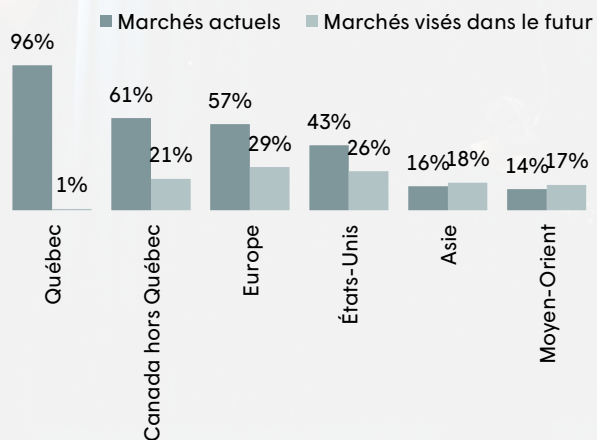
### Top 5 des principaux clients



**68 %**

des membres de Xn Québec exportent leurs produits et services à l'international, principalement en Europe et aux États-Unis.

### Top 5 des marchés géographiques



**51%**

des membres de Xn Québec traitent en direct avec leurs clients lorsqu'ils se positionnent à l'international.

## Les stratégies de commercialisation des membres de Xn Québec visent une grande diversité de client.e.s.

La moitié des membres Xn comptent parmi leurs cibles de clientèle des clients corporatifs, et la même proportion collabore avec des musées et des galeries d'art, deux types de cibles qui présentent généralement des besoins et des contextes très divers, aussi bien en matière d'objectifs que de budgets ou de délais par exemple. Cela souligne la diversité importante des profils et des attentes à considérer lors de l'élaboration d'une stratégie de commercialisation au sein de ce secteur. À l'inverse, cela démontre que ce type de produits et services offrent un potentiel auprès d'une grande diversité de secteurs, soulignant le potentiel de développement majeur pour les membres de Xn Québec.

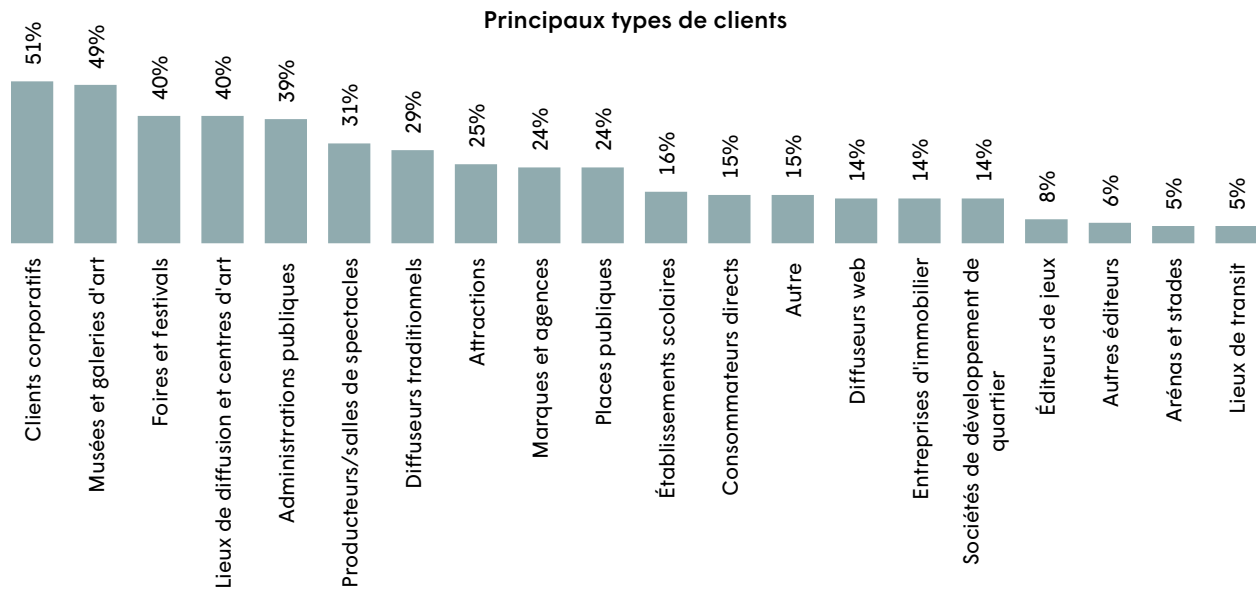
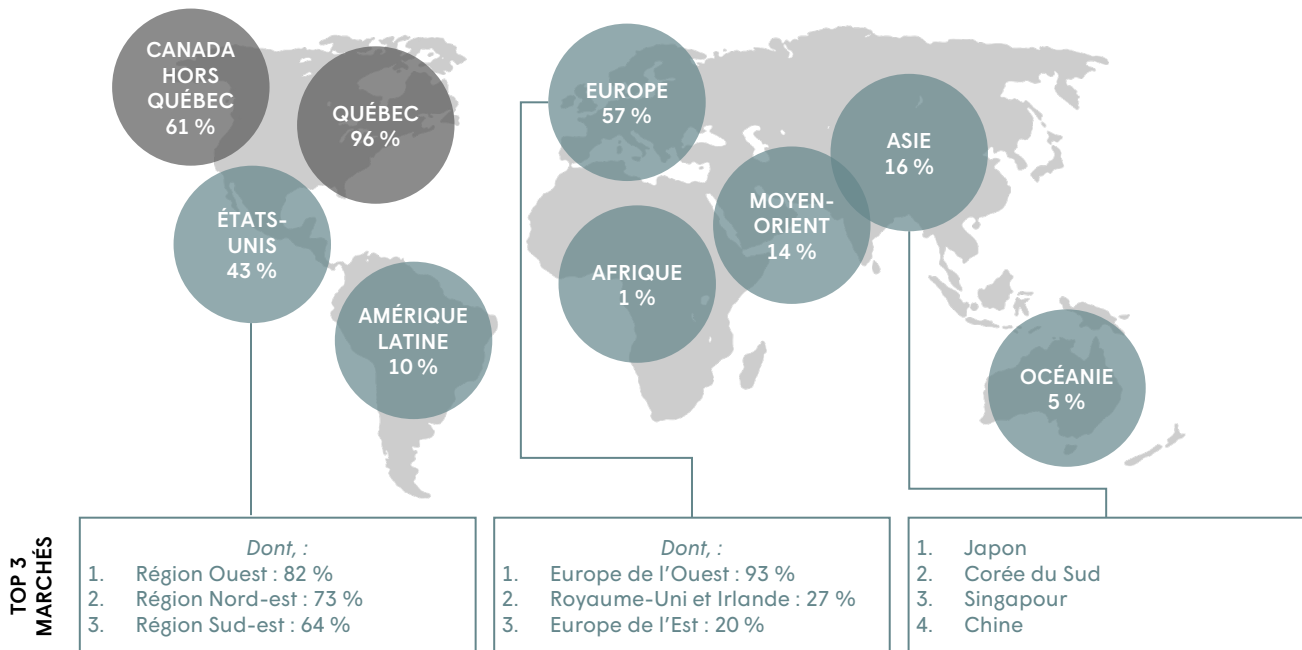


Photo: Parlement Virtuel / Projet par Dpt.

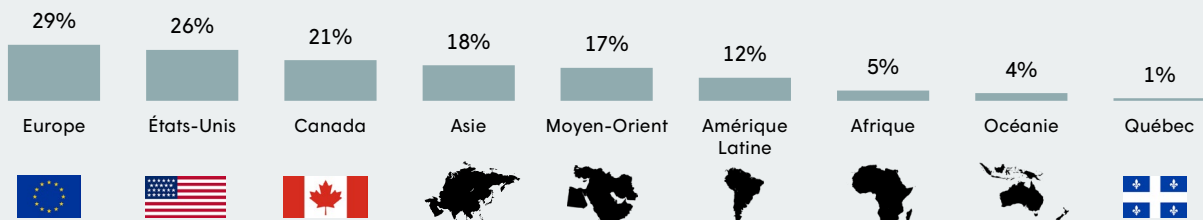
## À l'international, l'Europe et les États-Unis sont les principaux marchés ciblés au sein de ces stratégies.

Si la quasi-totalité des membres de Xn Québec a une activité à l'échelle de la province, 68 % d'entre eux exportent leurs produits et services sur les marchés internationaux qui offrent des opportunités de développement importantes. Cela est également vrai pour les plus petites entreprises puisque 49 % des structures de moins de 5 employé.e.s ont des revenus à l'international. L'Europe – en particulier l'Europe de l'Ouest – et les États-Unis constituent les marchés les plus investis par les membres de l'organisation. Cette présence devrait s'accroître puisque ces deux marchés constituent également les cibles prioritaires pour les stratégies de commercialisation futures des membres. Les entreprises étant généralement déjà bien positionnées au Québec, leurs efforts de commercialisation futurs s'orientent plutôt vers ces deux marchés, le Canada, l'Asie et le Moyen-Orient.

Cartographie des principaux marchés d'activité actuels des membres de Xn Québec et détail du top 3 des régions pour les principaux marchés



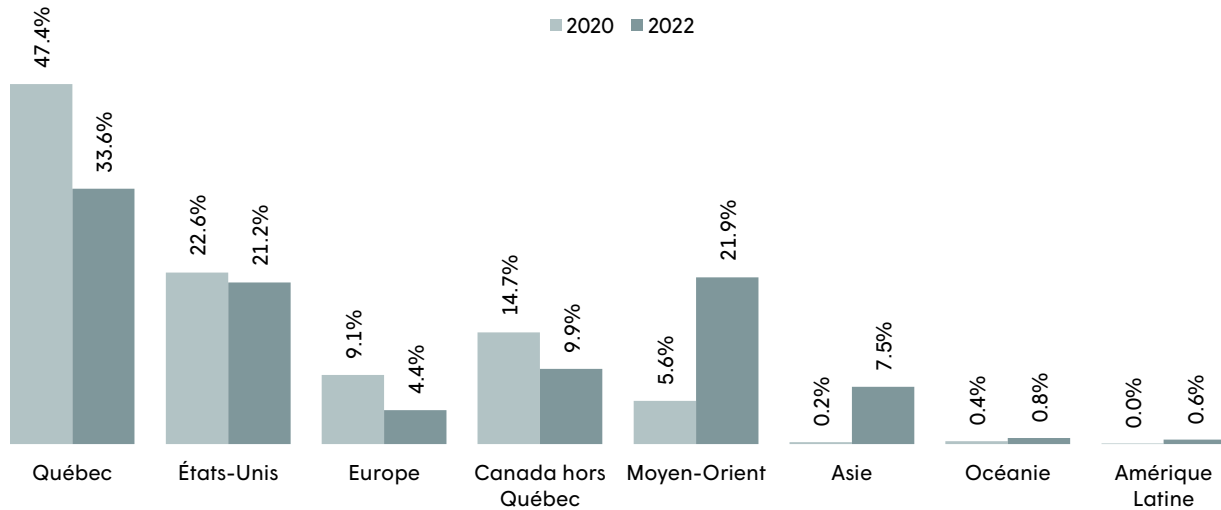
Principaux marchés géographiques sur lesquels les membres souhaitent concentrer leurs efforts de commercialisation dans les trois prochaines années



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (marchés actuels) = 76; N (marchés futurs) = 77

# Les membres réalisent près du tiers de leurs revenus à l'international, et traitent majoritairement en direct pour commercialiser leurs produits sur ces marchés.

Évolution de la distribution des revenus des membres de Xn Québec selon les marchés géographiques de 2020 à 2022



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. . N (revenus par marché) = 46; N (moyens) = 51



# Malgré une proximité avec les États-Unis et l'Europe, la plupart des principaux enjeux rencontrés par les membres de Xn Québec relèvent de la phase de commercialisation.

PARMI LES AVANTAGES DU QUÉBEC SPONTANÉMENT CITÉS PAR LES ENTREPRISES :

**26 %**  
 des entreprises citent la proximité géographique avec les États-Unis et culturelle avec l'Europe comme l'un des atouts du Québec

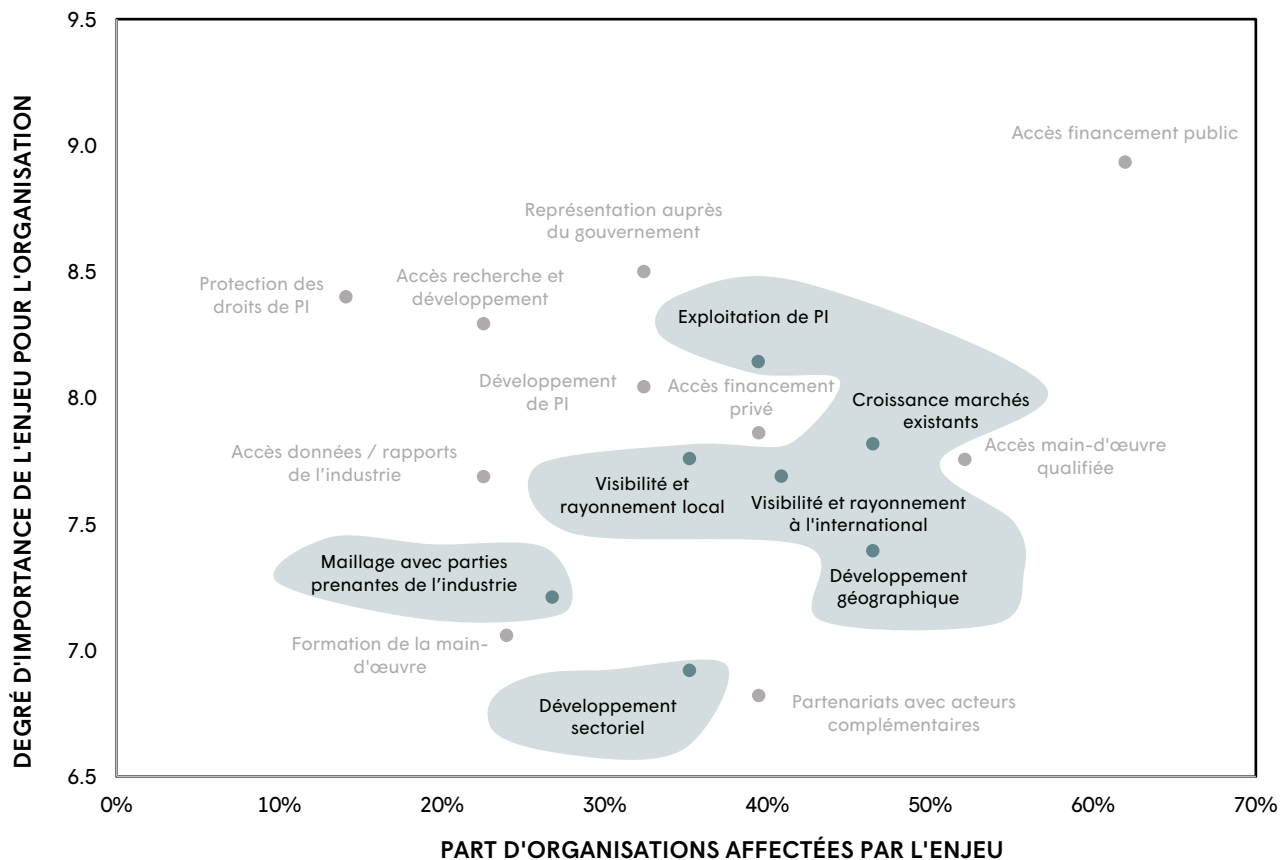


**17 %**  
 des entreprises citent la notoriété du Québec en matière de créativité numérique comme une force pour leurs activités



Malgré tout, les membres de Xn Québec expriment certaines difficultés quant à la commercialisation de leurs produits et services, en particulier en matière de visibilité et de rayonnement aussi bien à l'échelle locale qu'internationale. Pour près de la moitié d'entre eux, le développement de leurs activités est également un enjeu clé actuellement, et ce, aussi bien sur leurs marchés existants que pour le développement de nouveaux marchés géographiques et sectoriels.

MATRICE DES PRINCIPAUX ENJEUX RENCONTRÉS



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (avantages) = 54; N (enjeux) = 71

# Dynamiques de l'emploi

## Principaux enseignements

**27**

nombre moyen d'employé.e.s par entreprise en 2022, en croissance depuis 2020, témoignant de la consolidation des entreprises du secteur.

**59 K \$**

salaire annuel moyen parmi les membres de Xn Québec en 2022. Celui-ci est en légère hausse depuis 2020, notamment pour les plus grandes entreprises.

**52 %**

des membres de Xn Québec considèrent l'accès à une main-d'œuvre qualifiée comme étant un enjeu fort dans le développement de leurs activités.

# Le secteur de la production d'expériences numériques se consolide au Québec, avec des entreprises qui gagnent en envergure.

Sur l'ensemble des membres de Xn Québec, le nombre d'employé.e.s moyen par organisation a légèrement augmenté entre 2020 et 2022.

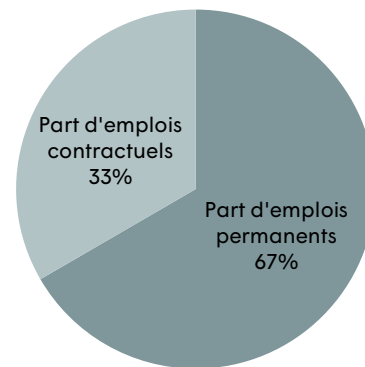


Il est à noter que la proportion d'entreprises de petite taille (moins de 15 employé.e.s) diminue au profit d'une plus grande représentation des entreprises de taille intermédiaire, comptant entre 16 et 50 employé.e.s. Cette tendance est d'autant plus marquée que 7 des entreprises répondantes, créées après 2020, comptent moins de 10 employé.e.s et sont donc comptabilisées dans la part des petites entreprises.

Cela invite à penser que le secteur se consolide au Québec, avec des entreprises gagnant en envergure au fil des années. La pandémie a certainement un impact sur ces résultats, avec une reprise des embauches entre 2020 et 2022.

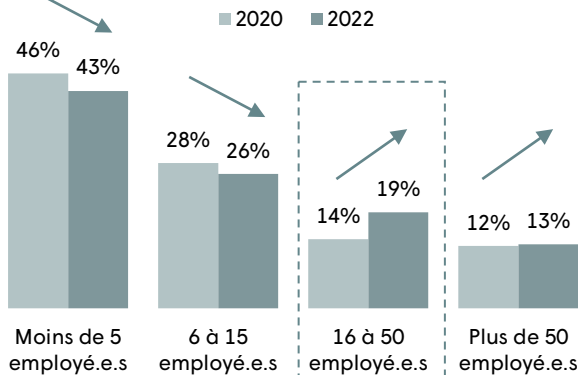
Plus de deux tiers des emplois des membres de Xn Québec sont des emplois permanents. Cette proportion est en légère baisse par rapport à 2020 : 69 % des emplois étaient permanents à l'époque.

Répartition des types d'emplois en 2022

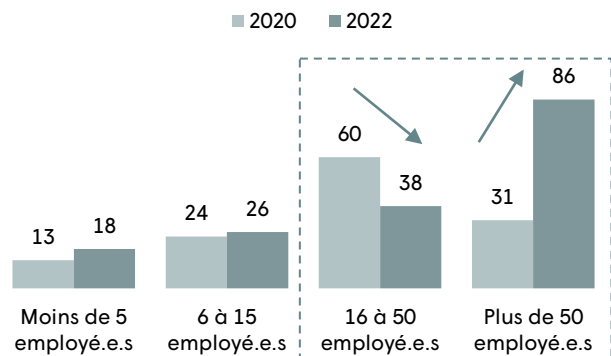


Enfin, l'année 2022 a été marquée par un recours beaucoup plus significatif aux pigistes par les grandes entreprises, à l'inverse des entreprises intermédiaires.

Évolution de la distribution des entreprises selon leur taille entre 2020 et 2022



Évolution du nombre moyen de pigistes engagés de 2020 à 2022



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (nombre d'employé.e.s) = 74 pour 2020 et 80 pour 2022; N (nombre de pigistes) = 75 pour 2020 et 74 pour 2022.

## Les augmentations de salaire entre 2020 et 2022 ont avant tout bénéficié aux employé.e.s des plus grandes entreprises.

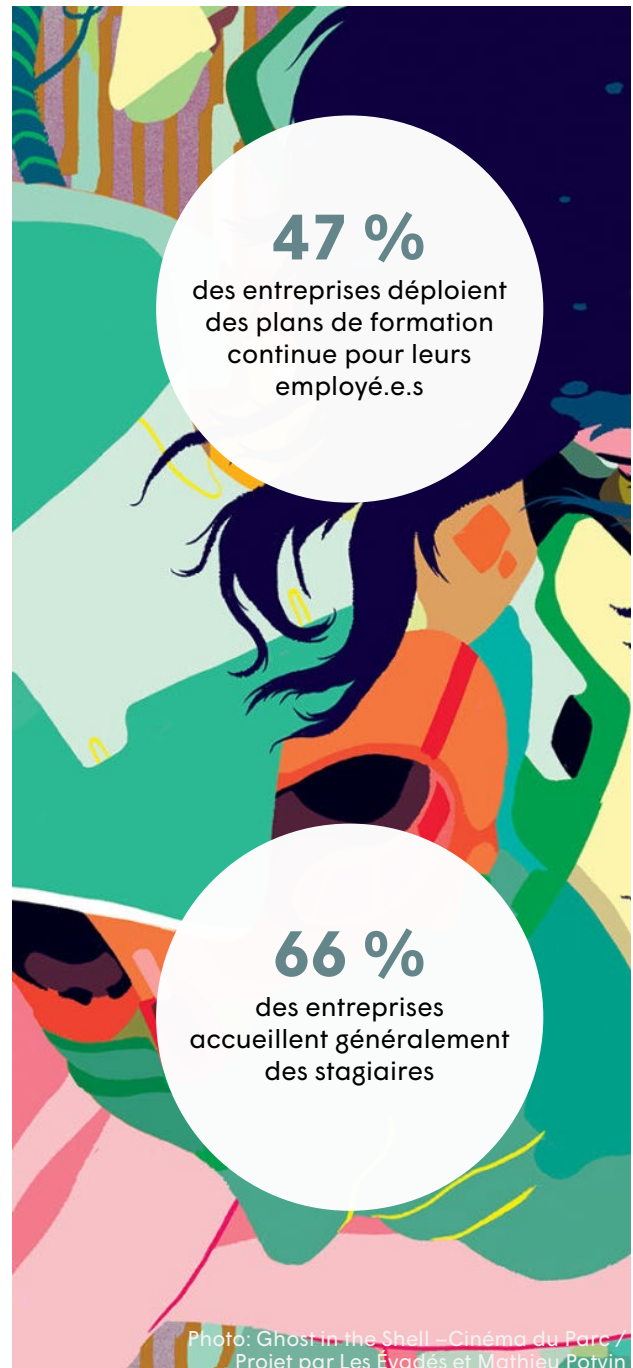
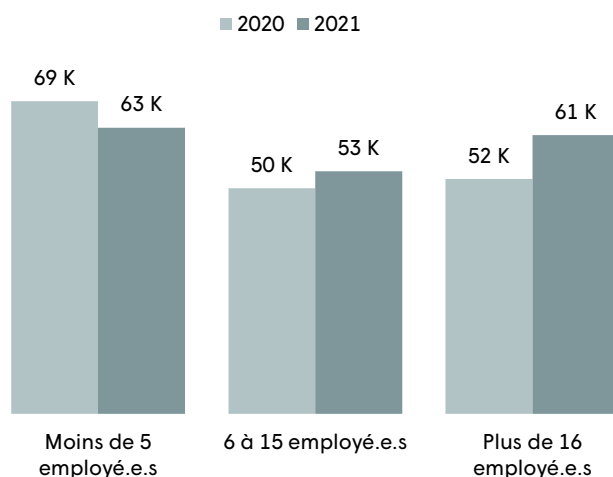
Parmi les membres de Xn Québec, le salaire annuel moyen a connu une augmentation de 2 % en moyenne entre 2020 et 2022.

**\$ 59 500**  
salaire annuel moyen parmi les membres de Xn Québec en 2022

La médiane a cependant nettement augmenté sur cette même période, en passant de 47 k dollars en 2020 à 57 k dollars en 2022. L'augmentation de la médiane indique une meilleure distribution des revenus du secteur, correspondant à sa professionnalisation sur cette période.

Le niveau de salaire moyen est relativement équivalent selon la taille des entreprises, avec toutefois un salaire moins compétitif parmi les entreprises entre 6 et 15 employé.e.s.

Évolution du salaire moyen selon la taille des entreprises entre 2020 et 2022



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (salaires) = 38 pour 2020 et 44 pour 2022; N (formation) = 76; N (stages) = 83

**Bien que le Québec dispose d'un réservoir de talents, l'accès à une main-d'œuvre qualifiée demeure l'un des défis majeurs auxquels sont confrontés les membres de Xn Québec.**

PARMI LES AVANTAGES DU QUÉBEC SPONTANÉMENT CITÉS PAR LES ENTREPRISES :



**35 %**

des entreprises citent l'accès à une main-d'œuvre créative et talentueuse comme l'un des principaux avantages du Québec



**15 %**

des entreprises citent la qualité du cadre de vie et le dynamisme du territoire comme un atout pour attirer des talents

En dépit de ces avantages, plus de la moitié des membres de l'organisation désignent l'accès à une main-d'œuvre qualifiée comme l'un des principaux enjeux rencontrés actuellement. De manière moins unanime, la formation de la main-d'œuvre constitue également un défi fort pour un quart des joueur.euse.s de ce secteur.

Ces deux aspects constituent des défis majeurs pour garantir le déploiement réussi et le développement continu des activités dans ce secteur.

ENJEUX RENCONTRÉS EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT DE PRODUITS ET SERVICES	PART D'ORGANISATIONS AFFECTÉES PAR L'ENJEU	IMPORTANCE POUR L'ORGANISATION (sur 10)
Accès main-d'œuvre qualifiée	52 %	7,8
Formation de la main-d'œuvre	24 %	7,1

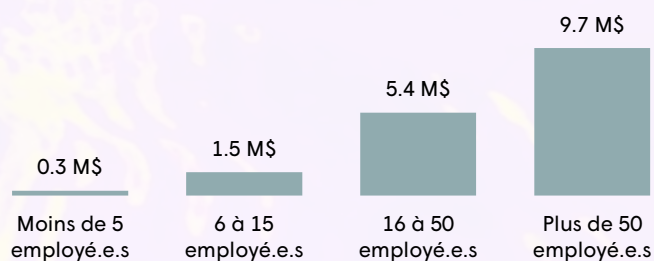
# Situation financière

## Principaux enseignements

**2,4 M\$**

revenu annuel moyen des entreprises en 2022, soit une hausse de 61 % par rapport à 2020, suivant la reprise des activités post pandémie.

Revenu moyen selon la taille de l'entreprise en 2022



**55 %**

des membres de Xn Québec ont été profitables en 2022, contre 48 % en 2020. De ces entreprises, 44 % ont réalisé des bénéfices nets de moins de 100 000 \$.

**59 %**

des entreprises citent le soutien gouvernemental et les financements publics comme étant l'un des avantages d'être établi au Québec.

Toutefois, **31%**

des membres de Xn Québec de moins de 5 employé.e.s considèrent malgré tout l'accès au financement public comme étant très difficile.

## Le revenu annuel moyen des entreprises a connu une croissance de plus de 60 % par rapport à 2020, en lien avec une reprise postpandémie.

L'année 2022 a été marquée par une forte reprise de l'activité du secteur postpandémie. Cela se traduit par une croissance de 61 % du revenu moyen des entreprises, qui enregistraient un revenu de 1,5 M\$ en moyenne en 2020.

**2,4 M\$**  
revenu annuel moyen par entreprise en 2022

Cette hausse bénéficie en priorité aux entreprises intermédiaires : cette catégorie enregistre une hausse de 110 % de son revenu moyen par entreprise sur la période.

Sur cette même période, le revenu médian est passé de 588 k dollars en 2020 à 795 k dollars en 2022.

Évolution du revenu moyen selon la taille de l'entreprise entre 2020 et 2022

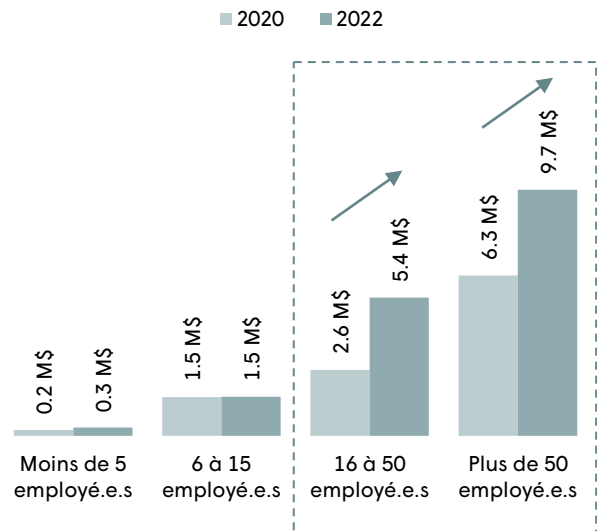


Photo: Little Red/ Projet par Float4

Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (revenus) = 50 pour 2020 et 56 pour 2022

## Les coûts des entreprises ont nettement augmenté entre 2020 et 2022, suivant la reprise des activités.

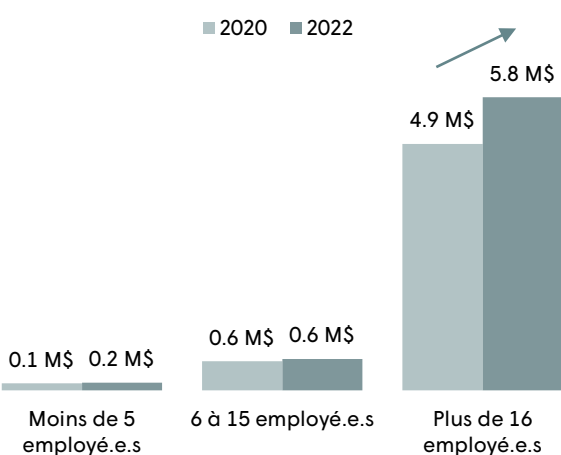
Si la masse salariale moyenne a augmenté pour l'ensemble des catégories d'entreprises, ce sont les plus grandes entreprises – plus de 16 employé.e.s – qui enregistrent la plus forte hausse : +19 % entre 2020 et 2022.

Les dépenses en prestataires externes suivent cette même tendance : la dépense moyenne totale en pigistes s'établissait à 322 k dollars en 2022 contre 190 k dollars en 2020, et la dépense moyenne en fournisseurs des membres de l'organisation était de 631 k dollars en 2022

contre 415 k dollars en 2020. Ces fortes augmentations peuvent s'expliquer par la croissance significative du secteur sur cette période, notamment liée à une reprise postpandémie.

En matière de répartition, les grandes entreprises ont davantage tendance à faire appel à des fournisseurs, qui représentent un poids plus significatif au sein de leurs dépenses en prestataires externes.

Évolution de la masse salariale selon la taille des entreprises de 2020 à 2022



Répartition des dépenses externes selon la taille de l'entreprise en 2022

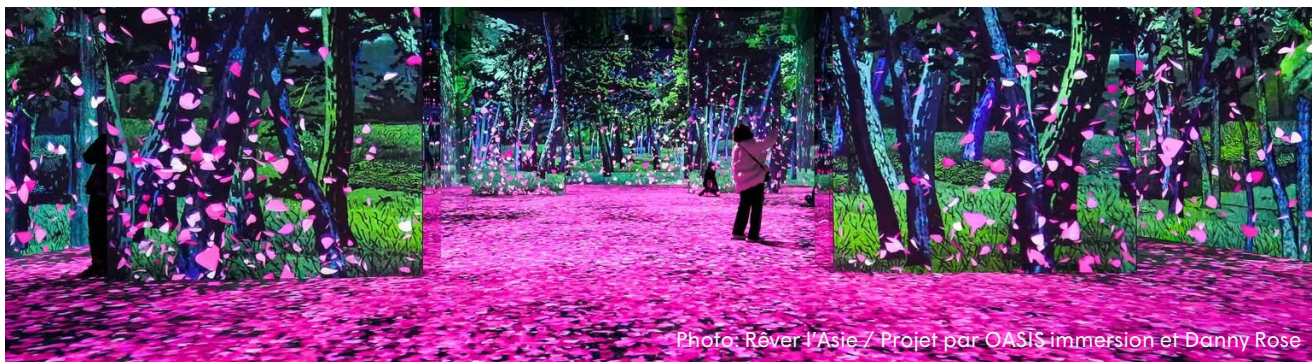
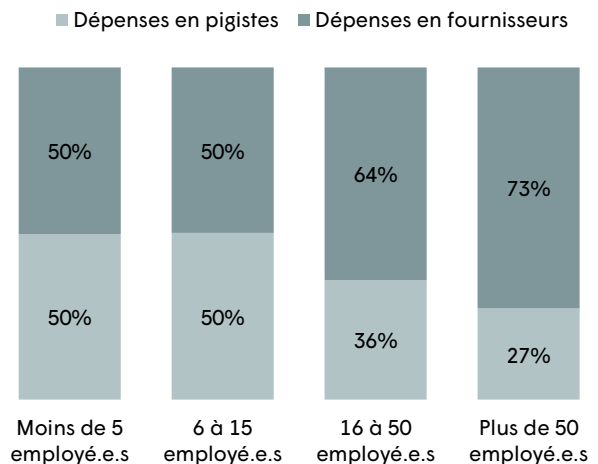


Photo: Réver l'Asie / Projet par OASIS immersion et Danny Rose

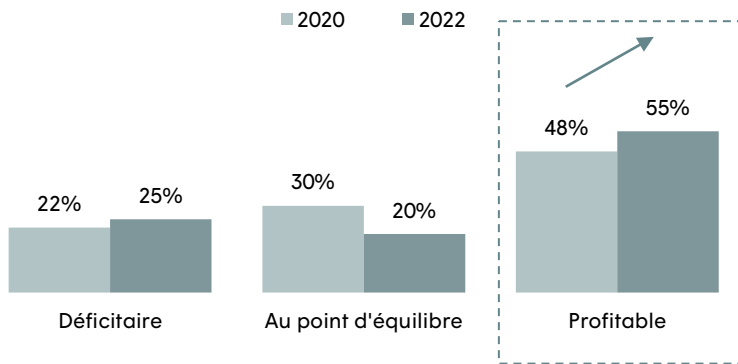
Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (pigistes) = 45 pour 2020 et 48 pour 2022; N (fournisseurs) = 34 pour 2020 et 40 pour 2022; N (masse salariale) : 38 pour 2020 et 45 pour 2022.



## Si seule la moitié des membres de Xn Québec est profitable, cette proportion croît au fil du temps.

Un quart des entreprises du secteur n'étaient pas profitables en 2022. À contrario, la proportion d'entreprises profitables a augmenté entre 2020 et 2022 : plus de la moitié des membres de Xn Québec ont généré des profits sur cette dernière période.

Évolution du niveau de profitabilité des entreprises de 2020 à 2022



Près de la moitié des entreprises réalisent des bénéfices nets de moins de 100 000 \$ en 2022. La capacité à générer des bénéfices nets élevés est corrélée à la taille de l'entreprise.

Bénéfices nets par entreprise selon leur nombre d'employé.e.s en 2022

- 0\$ - 100 k\$
- 100 k\$ - 300 k\$
- 300 k\$ - 500 k\$
- 500 k\$ - 1 000 k\$
- 1 000 k\$ - 1 500 k\$
- 1 500 k\$ - 3 000 k\$
- Plus de 3 000 k\$

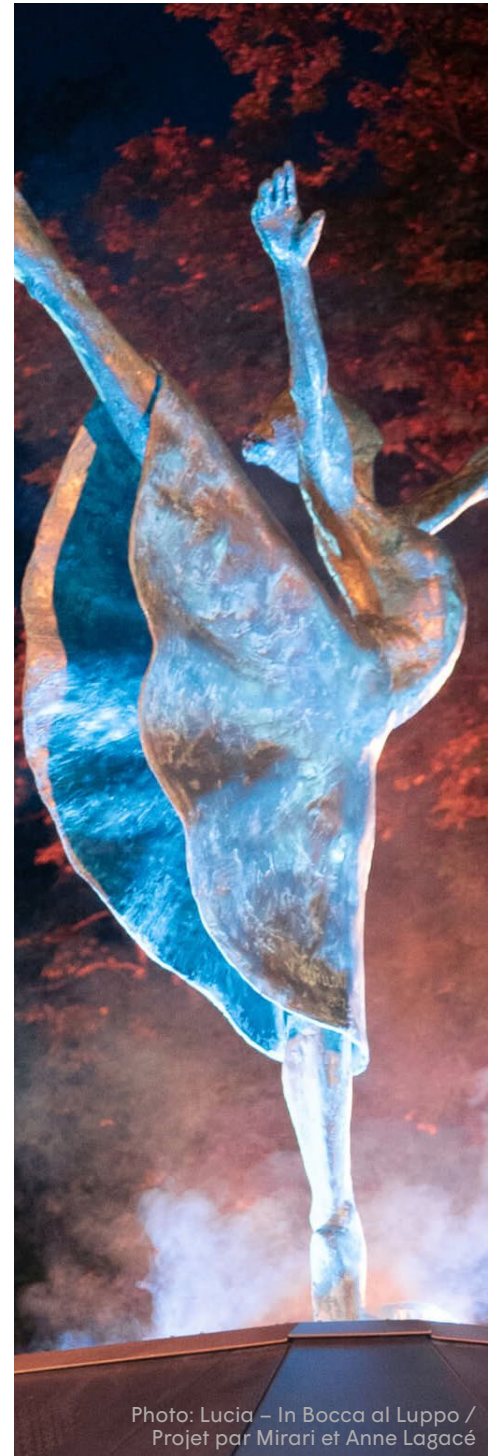
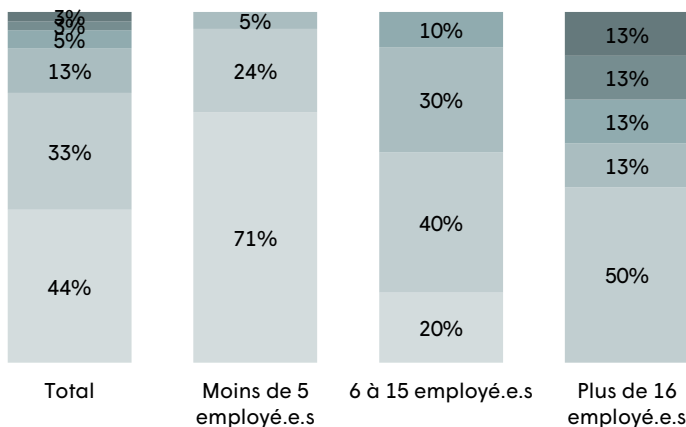


Photo: Lucia – In Bocca al Lupo / Projet par Mirari et Anne Lagacé

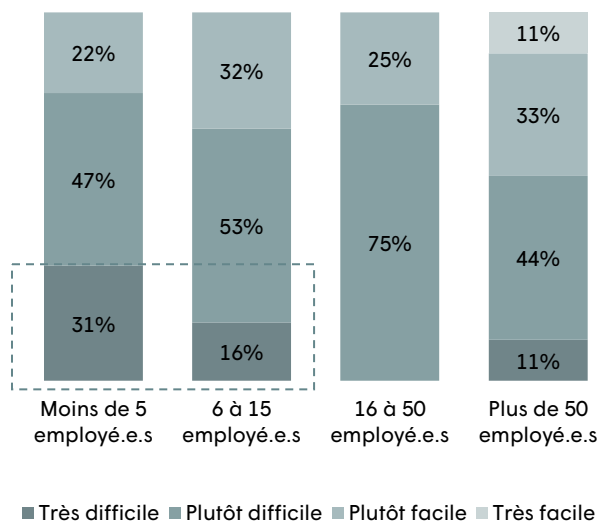
Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N (niveau de profitabilité) = 54 pour 2020 et 60 pour 2022; N (bénéfices nets) = 39

## L'accès aux financements demeure très complexe pour un tiers des petites structures positionnées dans le secteur.

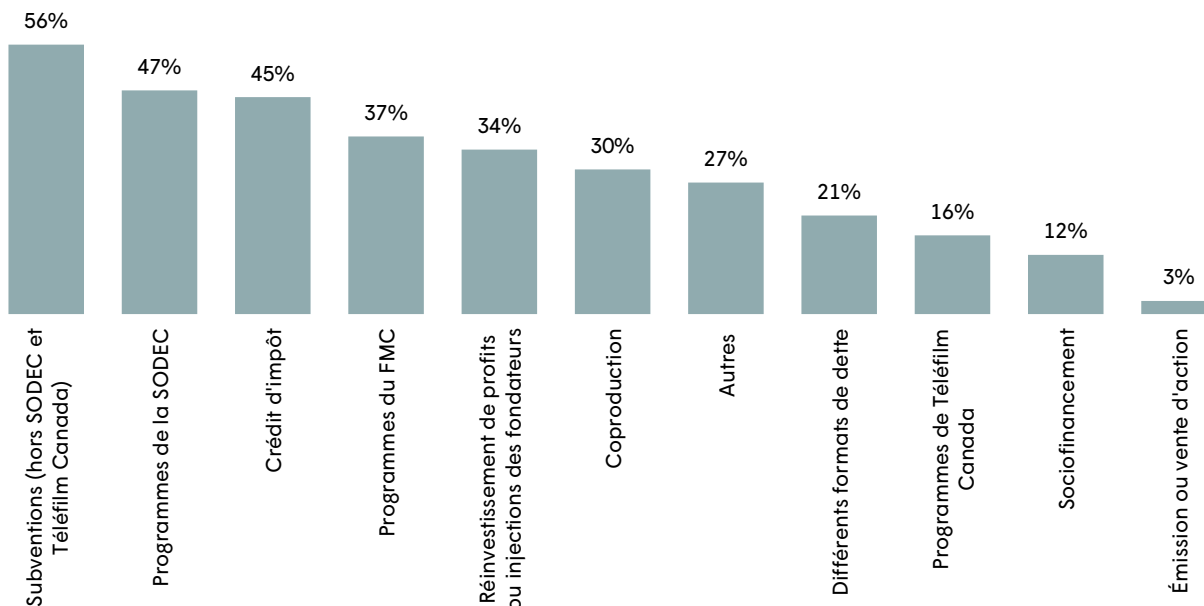
La complexité d'accès aux financements est également corrélée à la taille des entreprises : plus les entreprises sont grandes, plus les opportunités de financement sont nombreuses. Près de la moitié des entreprises de plus de 50 employé.e.s considère l'accès au financement dans le secteur comme étant facile ou très facile.

Le secteur de la production d'expériences numériques dépend d'une grande diversité de sources de financement, parmi lesquelles les programmes d'aides publics jouent un rôle crucial : seulement 16 % des entreprises n'ont jamais bénéficié de subventions, de crédits d'impôts ou encore de programmes publics (SODEC, FMC, Téléfilm Canada). Ceux-ci constituent donc un pilier essentiel pour stimuler le développement de productions créatives dans ce secteur.

Niveau de difficulté d'accès aux financements selon la taille de l'entreprise



Nature de financements auxquels les entreprises ont déjà eu recours



Source : Sondages Habo réalisés auprès des membres de Xn Québec en 2024; recherches secondaires; analyses stratégiques de Habo. N = 73

**Bien que constituant un avantage indéniable du Québec, l'accès au financement, surtout public, demeure le défi le plus prégnant et partagé au sein de ce secteur.**

PARMI LES AVANTAGES DU QUÉBEC SPONTANÉMENT CITÉS PAR LES ENTREPRISES :



**59 %**

des entreprises citent le soutien du gouvernement et les financements publics comme étant l'un des avantages d'être établi au Québec



**20 %**

des entreprises citent spécifiquement les crédits d'impôts comme étant l'un des atouts du Québec



**13 %**

des entreprises jugent les faibles coûts de production et d'exploitation au Québec comme une force du territoire



**9 %**

des entreprises identifient le taux de change du dollar canadien comme une facilité pour leurs activités

Malgré cela, près des trois quarts des organisations désignent l'accès au financement public comme étant le défi le plus fort auquel elles sont confrontées actuellement, en particulier pour les plus petites d'entre elles. Dans cette même perspective, bénéficier d'une meilleure représentation auprès du gouvernement constitue l'une des options souhaitées par un tiers des membres de Xn Québec.

Le financement privé est également considéré comme étant un frein au bon développement de leurs activités par près de 40 % des membres de l'organisation.

ENJEUX RENCONTRÉS EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT DE PRODUITS ET SERVICES	PART D'ORGANISATIONS AFFECTÉES PAR L'ENJEU	IMPORTANCE POUR L'ORGANISATION (sur 10)
Accès financement public	62 %	8,9
Accès financement privé	39 %	7,9
Représentation auprès du gouvernement	32 %	8,5

# **Bibliographie**

---

## Diverses sources ont alimenté cette étude, croisant les données des membres de Xn Québec et des recherches secondaires.

- Résultats des sondages menés par Habo auprès des membres de Xn Québec en 2018, 2021 et 2024;
- Sites internet et informations publiques sur les entreprises identifiées dans le secteur;
- *Les indicateurs de la culture et du sport* par Statistique Canada;
- *Prévisions salariales 2024* par le Conseil du patronat du Québec;
- Rapports sectoriels pour l'évaluation des croissances des segments, issues de diverses sources :
  - ArtNews;
  - Mordor Intelligence;
  - Statista;
  - Business Wire;
  - Medium;
  - Pwc;
  - Gartner;
  - State of mobile;
  - Insider intelligence.



Photo: Seeking Stillness (La poursuite du temps) /  
Exposition : Émergences et convergences /  
Projet par George Fok et PHI / Crédit : Myriam Menard

## Contact

[bonjour@habo.studio](mailto:bonjour@habo.studio)

<https://habo.studio>

---

# Habo