

**CONSULTATIONS SUR LE PROJET  
DE LOI 108 MODIFIANT LA LOI SUR  
LA SOCIÉTÉ DE DÉVELOPPEMENT  
DES ENTREPRISES CULTURELLES  
AFIN DE MODERNISER SON OFFRE  
DE SERVICES FINANCIERS ET DE  
RECONNAÎTRE LE DOMAINE DE LA  
CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE**

Mémoire présenté par

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

<b>Introduction.....</b>	<b>3</b>
<b>Qui est Xn Québec ?.....</b>	<b>4</b>
<b>Portrait du secteur de la production d'expériences numériques au Québec.....</b>	<b>5</b>
<b>Commentaires sur le projet de loi 108.....</b>	<b>7</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>10</b>

# Introduction

L'écosystème québécois de la production d'expériences numériques se distingue par son dynamisme exceptionnel et sa réputation d'excellence à l'échelle internationale. Ayant émergé au tournant des années 2000 à la croisée d'autres secteurs créatifs d'exception (notamment le cirque et l'audiovisuel), ce secteur compte aujourd'hui plusieurs entreprises de renommée mondiale qui incarnent le savoir-faire québécois. Moment Factory, Félix & Paul Studios, Daily tous les jours et de nombreuses autres entreprises sont devenues des ambassadrices incontournables de la créativité québécoise, récoltant prix et distinctions sur la scène internationale.

Le caractère innovant et émergent du secteur explique qu'il n'ait évidemment pas été directement considéré lors de l'adoption de la loi sur la SODEC en 1995. Après tout, la créativité numérique comme discipline s'est principalement sculptée au XXI<sup>e</sup> siècle, tout comme le cinéma a émergé au cours du XX<sup>e</sup>. Compte tenu du rôle déterminant que joue aujourd'hui la créativité numérique dans la richesse de la culture québécoise et son rayonnement international, ainsi que du potentiel de croissance considérable des entreprises du secteur, nous saluons sans réserve le projet de loi 108 visant à moderniser les activités de la SODEC et à reconnaître formellement son rôle dans le domaine de la créativité numérique.

L'inclusion de la créativité numérique parmi les disciplines officiellement soutenues par la SODEC constitue une reconnaissance attendue et bienvenue. Elle reconnaît la spécificité du travail créatif et des modèles d'affaires des entreprises du secteur, tout en leur accordant une place dans la gouvernance de la société d'État. La SODEC s'est imposé comme allié de premier plan pour notre secteur depuis plusieurs années, notamment à travers le programme d'Aide aux producteurs d'expériences numériques, premier programme spécifique à la clientèle de la créativité numérique lancé en 2023, mais également par le biais des programmes s'adressant à sa clientèle générale, comme SODEXPORT, un outil crucial pour soutenir le développement d'affaires à l'international depuis plusieurs années. L'ajout de la créativité numérique parmi les clientèles officielles de la société d'État marque donc une officialisation nécessaire qui reflète la maturité et l'importance du secteur.

Par ailleurs, compte tenu de la dynamique d'affaires particulière du secteur, de sa croissance rapide et de la place de plus en plus centrale qu'occupent le développement et l'exploitation de propriétés intellectuelles à fort potentiel dans les modèles d'affaires de nos entreprises, nous accueillons également avec enthousiasme les propositions touchant la Banque d'affaires de la SODEC. Ces modifications visent à donner à la société d'État un pouvoir encore plus concret pour accompagner les entreprises dans leur développement. Nul n'est mieux placé que la SODEC pour jouer ce rôle, forte de sa fine connaissance de la culture québécoise et des besoins spécifiques des industries créatives et culturelles.

En somme, Xn Québec salue sans réserve le projet de loi 108 et espère vivement sa concrétisation rapide, qui marquera une étape décisive dans la reconnaissance et le soutien institutionnel de la créativité numérique québécoise et fournira des outils précieux pour la croissance des entreprises d'ici.

## 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.trice.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 dans un écosystème en mouvance, en complémentarité avec les autres organismes actifs dans l'industrie de la créativité numérique. Le RPM est alors devenu Xn Québec.

Les membres de Xn Québec sont des producteur.trice.s d'expériences numériques, c'est-à-dire des studios et des professionnel.le.s qui utilisent la technologie comme matière première afin de créer des projets techno-créatifs qui peuvent combiner plusieurs disciplines artistiques. Bien souvent, leurs productions sont destinées à de nouveaux lieux de diffusion et sortent du cadre d'un écran et des modèles de distribution traditionnels.

Les expériences numériques comprennent notamment les projets en réalité étendue, les expériences, installations et environnements immersifs et interactifs, les expériences interactives pour mobiles, ordinateurs et tablettes, les univers sonores et les produits interactifs. Nos membres sont agiles, favorisent l'inclusion et incarnent le nouveau visage de l'entrepreneuriat culturel. Ils.elles innovent constamment en termes de modèles d'affaires, de formats et de collaborations. Leur présence à l'international fait partie intégrante de leur modèle d'affaires et est indissociable de leur succès.

Xn Québec regroupe aujourd'hui plus 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.

L'association accomplit notamment sa mission à travers la création et la tenue d'événements porteurs (vitrines, concours, tournées en entreprise, accueil de délégations internationales, conférences, événements de réseautages), la représentation auprès des institutions, la veille stratégique et la production d'études et de mémoires, l'offre de services et d'avantages à ses membres, la production de contenus éditoriaux et le soutien aux activités internationales de l'industrie, notamment à travers l'organisation de missions commerciales et culturelles à l'étranger.

# Portrait du secteur de la production d'expériences numériques au Québec

Le secteur de la production d'expériences numériques, formé d'entreprises qui utilisent la technologie comme matière première afin de créer des projets techno-créatifs, connaît depuis plusieurs années une croissance remarquable. Selon le plus récent portrait du secteur réalisé par Habo et Xn Québec (2024)<sup>1</sup>, l'industrie québécoise de la production d'expériences numériques est composée de près de 300 entreprises et génère près de 4 000 emplois. En 2022, le secteur a généré des revenus de 496 millions de dollars, avec une croissance projetée significative. L'une des tendances les plus encourageantes réside dans l'augmentation notable de la proportion des entreprises profitables au fil des années, témoignant de la maturation progressive de l'écosystème.

La grande vitalité du secteur et son potentiel considérable de création de richesse reposent sur un écosystème solide, caractérisé par de nombreuses synergies entre les entreprises. Le secteur du divertissement immersif présente un potentiel de croissance particulièrement important, porté par une demande internationale croissante et par l'expertise reconnue des entreprises québécoises.

## **Un modèle d'affaires hybride en évolution**

Le modèle d'affaires du secteur se distingue par sa nature hybride. Si environ 80 % des revenus proviennent actuellement d'activités de services, c'est précisément la réinjection des profits générés par ces services en capital d'exploitation qui a permis à de nombreuses entreprises de développer des propriétés intellectuelles à fort potentiel. Aujourd'hui, plus de 80 % des entreprises développent des propriétés intellectuelles, et environ 20 % se consacrent exclusivement à leur création et à leur exploitation. La majorité des entreprises évoluent donc selon un modèle hybride impliquant à la fois des activités de services et le développement de propriétés intellectuelles.

Le programme d'Aide aux producteurs d'expériences numériques (PEN), lancé en 2023 par la SODEC, soutient le développement et la commercialisation de propriétés intellectuelles. Toutefois, la commercialisation des PI demeure complexe : les modèles d'affaires sont très variés et les structures de distribution ne sont pas encore pleinement établies, ce qui représente à la fois un défi et une opportunité pour le secteur.

## **Un rayonnement international exceptionnel**

Le Québec jouit d'un statut de pionnier et d'une réputation d'excellence en matière de créativité numérique, particulièrement en ce qui concerne le divertissement immersif et les installations interactives. Cette reconnaissance joue indéniablement en sa faveur sur la scène internationale. Environ 70 % des entreprises exportent leurs produits, et l'on estime qu'au moins 60 % des revenus de l'ensemble du secteur proviennent de l'extérieur du Québec.

---

<sup>1</sup> Xn Québec. Portrait et évaluation de l'impact économique du secteur de la production d'expériences numériques au Québec [Internet]. Montréal : Xn Québec; 2024 Mar [cité 2025 Sep 19]. Disponible à : [https://www.xnquebec.co/wp-content/uploads/2020/09/Portrait\\_xn\\_quebec\\_2024.pdf](https://www.xnquebec.co/wp-content/uploads/2020/09/Portrait_xn_quebec_2024.pdf)

Cette orientation résolument internationale reflète à la fois la reconnaissance mondiale de l'expertise québécoise dans la production d'expériences numériques et le caractère incontournable de l'exportation pour la prospérité du secteur. Les entreprises québécoises multiplient les collaborations internationales et les coproductions, récoltant des succès tant sur le plan commercial que sur celui du prestige et de la reconnaissance artistique.

### **Des défis structurants pour la croissance**

Malgré ces succès remarquables, le secteur fait face à plusieurs défis : l'accès à un financement pleinement adapté aux réalités de l'industrie, le développement et l'exploitation de propriétés intellectuelles, la capacité à maintenir l'innovation technologique et créative, ainsi que l'accès à l'intelligence d'affaires pour naviguer efficacement sur les marchés internationaux. Ces enjeux constituent autant de domaines où la SODEC, forte de son expertise et de sa connaissance du milieu culturel québécois, peut jouer un rôle déterminant pour soutenir la croissance et la pérennité du secteur.

# Commentaires sur le projet de loi 108

Xn Québec appuie sans réserve le projet de loi 108. La reconnaissance de la créativité numérique comme clientèle officielle de la SODEC constitue une avancée majeure, cohérente avec l'évolution du secteur et son potentiel de croissance. Le Québec est reconnu comme une plaque tournante de la créativité numérique à l'échelle internationale, et ce secteur figure parmi ceux pour lesquels notre expertise rayonne le plus fortement. Nous saluons donc cette reconnaissance, qui vient faire écho à la reconnaissance obtenue sur la scène internationale et auprès des publics d'ici et d'ailleurs depuis plusieurs années.

## **L'aboutissement d'une collaboration déjà fructueuse**

Cette reconnaissance officielle représente l'aboutissement d'une collaboration déjà bien ancrée avec la SODEC, qui reconnaît depuis plusieurs années le potentiel de notre secteur et s'est positionnée comme l'un de ses meilleurs alliés. Xn Québec mène depuis longtemps des démarches de représentation auprès du gouvernement et de la société d'État, et nous y avons trouvé des oreilles attentives qui ont su identifier des façons de nous inclure dans leur offre de services.

La SODEC a rapidement perçu dans la créativité numérique un secteur en phase avec sa mission et ses objectifs stratégiques, notamment en ce qui concerne le rayonnement culturel québécois et les revenus issus de l'international. La Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture, lancée en 2023, a permis de franchir une étape encore plus concrète dans cette collaboration, avec la mise sur pied du Programme d'aide aux producteurs d'expériences numériques, premier programme s'adressant directement aux entreprises de notre secteur.

À l'exception de ce programme structurant, les entreprises du secteur de la créativité numérique ont accès aux programmes généraux de la SODEC par leur rattachement au secteur audiovisuel, une approche qui se justifiait compte tenu des liens forts entre ces deux industries, mais qui demeurait sous-optimale. En effet, bien que liés à certains égards, ces deux secteurs présentent des dynamiques d'affaires, des structures de production et des modèles de commercialisation très différents. L'officialisation de la créativité numérique comme clientèle distincte permettra à la SODEC de mieux adapter ses services aux réalités spécifiques du secteur.

## **Une reconnaissance symbolique et stratégique**

Bien que la créativité numérique soit de facto déjà desservie par les programmes de la SODEC, l'officialisation revêt une importance considérable, tant sur le plan symbolique que stratégique. Elle permet notamment au secteur de jouer un rôle direct dans la gouvernance de la société d'État, grâce à la création d'une commission dédiée. La dynamique du secteur de la créativité numérique lui est propre, et il est essentiel qu'il soit représenté directement afin de pouvoir porter ses enjeux spécifiques et participer activement à l'évolution des services offerts par la SODEC.

Cette reconnaissance arrive à un moment charnière pour le secteur, alors que la croissance et le développement des entreprises de créativité numérique reposent de plus en plus sur la conception et la commercialisation de propriétés intellectuelles. Or, ce virage comporte des défis importants. La SODEC

sera ainsi mieux positionnée pour contribuer au développement de propriétés intellectuelles québécoises fortes et porteuses d'un fort potentiel en créativité numérique.

### **Des pouvoirs élargis pour la Banque d'affaires : un levier de développement structurant**

En ce qui concerne les nouveaux pouvoirs que le projet de loi prévoit conférer à la SODEC pour élargir la portée de sa Banque d'affaires et enrichir son offre de services financiers destinés aux entreprises culturelles, nous les saluons également avec enthousiasme. Ces modifications permettront à la SODEC d'offrir une gamme diversifiée de services financiers, notamment des prêts à terme, du crédit renouvelable, des garanties de prêt et, sur autorisation du gouvernement, des investissements en capital-actions. L'élargissement proposé offrira une flexibilité accrue pour répondre aux besoins variés des entreprises selon leur stade de développement.

Le mandat de la Banque d'affaires se veut complémentaire aux subventions publiques et au financement bancaire traditionnel. Il vise à accompagner les entreprises culturelles dans leur développement, à assurer leur pérennité et à favoriser le maintien de la propriété québécoise, trois objectifs parfaitement alignés avec les besoins du secteur de la créativité numérique.

### **Répondre aux défis de financement d'un secteur en croissance**

Plusieurs de nos entreprises sont actuellement en phase de croissance, et le secteur dans son ensemble se consolide. L'accès au financement privé demeure un enjeu crucial pour notre industrie, qui souffre des mêmes défis que les autres secteurs des industries culturelles et créatives : nous sommes rarement le premier choix des investisseurs traditionnels, qui perçoivent souvent nos activités comme risquées et peu familières. De plus, les institutions bancaires traditionnelles ne sont pas toujours au fait des réalités et particularités du milieu culturel, ce qui peut complexifier l'accès aux outils financiers pour les petites et moyennes entreprises du secteur.

L'intervention de la SODEC, complémentaire au financement privé, est donc particulièrement appréciée. La société d'État possède une expertise approfondie et une connaissance fine des besoins des industries culturelles et créatives. Les outils financiers qu'elle déploiera seront, nous n'en doutons pas, adaptés aux réalités entreprises selon leur stade de développement et pourront servir de levier de croissance extrêmement pertinent. La SODEC accomplit depuis plus de trente ans sa mission, qui est de soutenir le développement des entreprises culturelles. Cette reconnaissance officielle de son expertise stratégique et le fait de lui donner les moyens d'agir de façon encore plus efficace et structurante constituent une évolution bienvenue.

Le rôle d'accompagnement que peut jouer la SODEC est également perçu favorablement, car notre secteur est en pleine croissance et l'accompagnement au développement entrepreneurial représente un besoin réel.

### **Soutenir l'innovation et l'ambition à tous les stades de développement**

La prospérité et l'excellence de notre secteur reposent notamment sur sa capacité à prendre des risques, car l'innovation ne se fait jamais sans prise de risque. Nous espérons vivement que la SODEC pourra accompagner ces prises de risque nécessaires pour soutenir l'ambition des entreprises québécoises. Notre écosystème comprend autant de toutes petites entreprises en démarrage que de

grands joueurs bien établis, et il nous apparaît que les modifications apportées au rôle de la SODEC lui permettront d'épauler les entreprises à tous les stades de développement, investissant ainsi réellement dans la vitalité et la pérennité de l'écosystème culturel et créatif québécois.

Les objectifs poursuivis par l'évolution de la Banque d'affaires, soit de favoriser le maintien de la propriété intellectuelle au Québec, mieux appuyer les entrepreneurs dans leurs phases de croissance et de transformation, et soutenir les entreprises culturelles à l'exportation, sont parfaitement cohérents avec les besoins de notre industrie. Plusieurs entreprises du secteur de la créativité numérique effectuent présentement un pivot pour intégrer davantage le développement de propriétés intellectuelles, il connaît une croissance soutenue et une transformation rapide, et il présente un potentiel d'exportation exceptionnel déjà largement concrétisé. Les outils proposés dans le projet de loi 108 répondent donc directement aux enjeux de notre secteur et contribueront à consolider sa position de leader international.

## Conclusion

Le projet de loi 108 représente une étape décisive dans la reconnaissance institutionnelle de la créativité numérique québécoise et dans le soutien à son développement. En accordant à ce secteur dynamique et en pleine expansion le statut de clientèle officielle de la SODEC, on reconnaît non seulement l'excellence et le rayonnement international dont jouissent les entreprises québécoises, mais également la spécificité de leurs modèles d'affaires et de leurs besoins en matière de soutien public.

L'élargissement des pouvoirs de la Banque d'affaires de la SODEC arrive à un moment charnière pour notre secteur. Alors que les entreprises de créativité numérique poursuivent leur croissance et intensifient le développement de propriétés intellectuelles à fort potentiel, elles ont besoin d'outils financiers adaptés et d'un accompagnement stratégique que seule une institution possédant une connaissance approfondie du milieu culturel peut offrir. La SODEC est idéalement positionnée pour jouer ce rôle structurant.

Xn Québec salue sans réserve cette modernisation législative et encourage vivement sa mise en œuvre rapide. Le projet de loi 108 offre les leviers nécessaires pour consolider la position de leader international du Québec en matière de créativité numérique, pour favoriser le maintien et le développement de propriétés intellectuelles québécoises fortes, et pour soutenir l'ambition et l'innovation qui caractérisent notre secteur. C'est un investissement stratégique dans l'avenir culturel et économique du Québec.

