

Conseil des arts du Canada

Les arts à L'ère numérique

Rapport thématique

5. Obstacles au succès et résumé des observations



Rapport sur les données du sondage

Février 2017

Préparé par

[Nordicity](#)

Préparé pour

[Conseil des arts du Canada](#)

Présenté à

[Gabriel Zamfir](#)

Directeur, Service de la recherche, de l'évaluation et des mesures de rendement

gabriel.zamfir@conseildesarts.ca

Février 2017

Publication is also available in English

Pour obtenir plus de précisions veuillez-vous adresser au :



**Conseil des arts
du Canada**

**Canada Council
for the Arts**

Service de la Recherche, évaluation et mesures du rendement

150 rue Elgin | Elgin Street

CP 1047 | PO Box, Ottawa ON K1P 5V8

conseildesarts.ca | canadacouncil.ca

recherche@conseildesarts.ca

Ou bien consulter <http://conseildesarts.ca/recherche>

Rapport thématique

5. Obstacles au succès et résumé des observations

Préparé par : Nordicity



1. Contexte

Le Conseil des arts du Canada a lancé une initiative afin de comprendre comment les artistes et les organismes artistiques s'adaptent à la création et à la diffusion à l'ère numérique pour vivre de leur art. Dans le cadre d'une enquête continue, le Conseil des arts du Canada a demandé à Nordicity de réaliser un sondage auprès d'artistes et d'organismes artistiques au Canada.

Les données présentées dans ce rapport sont tirées principalement des résultats d'un sondage en ligne réalisé auprès d'artistes et d'organismes artistiques canadiens entre mai et juillet 2016, bon nombre des questions posées se rapportant à l'activité des répondants dans l'année écoulée. Comme leur interaction avec les technologies numériques n'est pas la même, artistes et les organismes artistiques avaient chacun leur questionnaire.

Globalement, 908 organismes artistiques et 2 680 artistes ont répondu au sondage, soit environ 25 % des organismes artistiques et 23 % des artistes (connus) au Canada. S'il n'est pas possible de calculer de marge d'erreur pour les organismes artistiques (car ils n'adhèrent pas à une distribution normale), Nordicity estime que la marge d'erreur dans le cas de l'échantillon d'artistes est de 2 % (résultats exacts 19 fois sur 20).

Les résultats de cette recherche se divisent en plusieurs sous-rapports thématiques comme suit :

- **Rapport 1** : Présente l'étendue de la recherche et la méthodologie utilisée et décrit les organismes artistiques et les artistes qui ont participé au sondage
- **Rapport 2** : Décrit l'utilisation générale que les répondants font de la technologie numérique
- **Rapport 3** : S'intéresse de plus près aux outils numériques utilisés à chaque étape du processus créatif
- **Rapport 4** : Présente les différentes utilisations des données par les organismes artistiques et les artistes, et examine le rendement des investissements
- **Rapport 5** : Explique les obstacles que doivent surmonter les organismes artistiques et les artistes et donne un résumé les principales observations.

À travers ces rapports, les données sont organisées selon plusieurs catégories :

Organismes artistiques :	Artistes :
Chaque répondant a indiqué son niveau d'aisance générale par rapport aux technologies numériques, divisé en « très à l'aise » et « peu à l'aise ».	Chaque répondant a indiqué son niveau d'aisance générale par rapport aux technologies numériques, divisé en « très à l'aise » et « peu à l'aise ».
Taille de l'organisme (en budget d'exploitation annuel) : « grands organismes » avec un budget supérieur à 250 000 \$, et « petits organismes » avec un budget inférieur à 250 000 \$.	Étape de carrière : « début de carrière » et « carrière établie ». Les artistes au début de carrière ont travaillé pendant moins de dix ans dans leur domaine.
Discipline artistique (si possible).	Discipline artistique (si possible).

2. Obstacles au succès

Cette section résume les obstacles au succès mentionnés par les organismes artistiques et les artistes. Sans surprise, les artistes et les organismes de toutes les disciplines considèrent l'accès à différentes formes de financement, allant du financement de projet au financement de la modernisation des outils technologiques, comme le plus grand obstacle au succès. **Après les problèmes de**

financement, les deux groupes estiment que l'utilisation du temps du personnel ainsi que le coût et le rythme du changement représentent des défis importants. Il y a peu de différences significatives par discipline, mais les organismes sont plus susceptibles que les artistes de mettre l'accent sur le perfectionnement professionnel. Du point de vue de l'équité, il ressort du sondage que **l'accès à la technologie numérique dans la langue préférée ou dans des formats accessibles, avec une connexion adéquate, ne constitue pas un obstacle majeur pour la majorité des répondants.**

2.1 Artistes et organismes

Principales conclusions

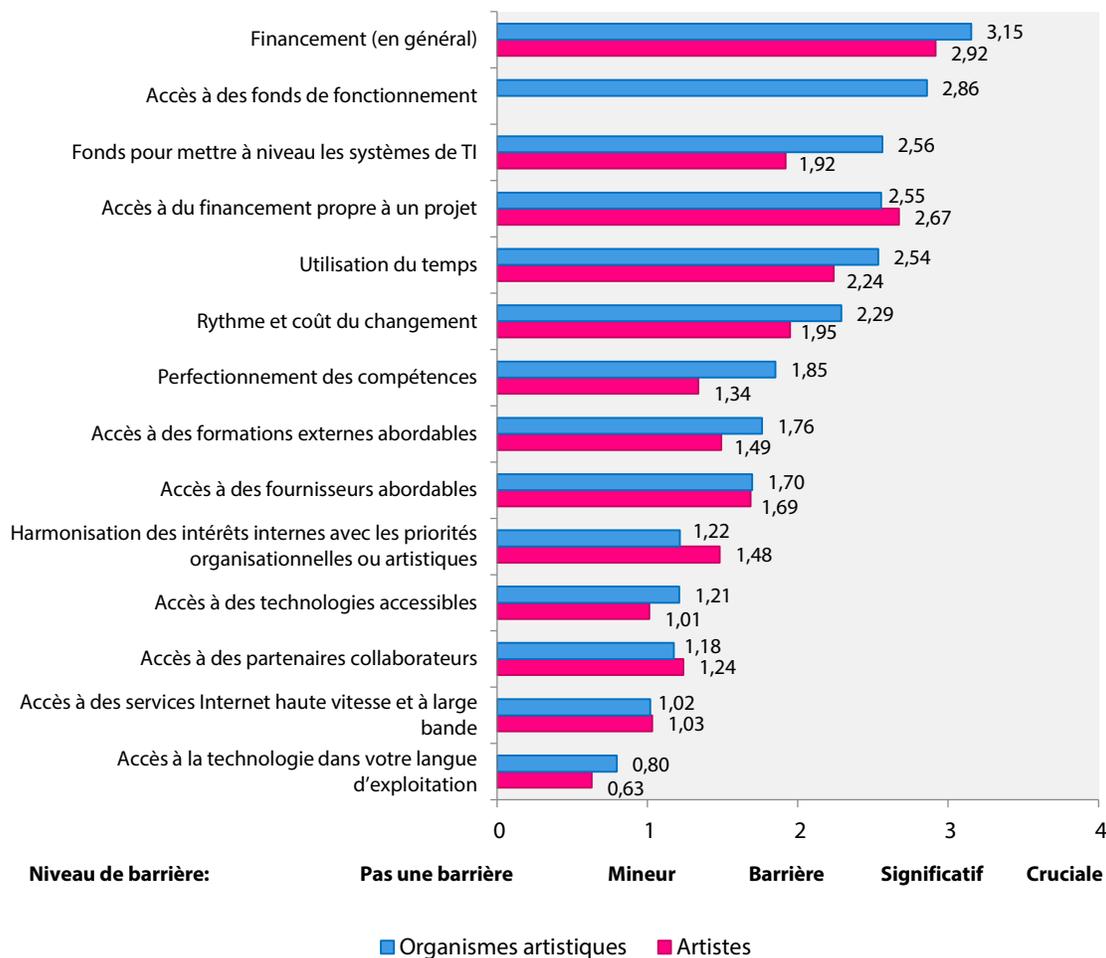
- L'accès au financement est le plus grand obstacle pour les artistes et les organismes.
- En dehors du financement, la gestion du temps ainsi que le coût et le rythme du changement sont des obstacles importants pour les deux groupes.
- Le perfectionnement des compétences et la mise à niveau des systèmes de TI sont de plus grands obstacles pour les organismes que pour les artistes. Cette constatation est même plus prononcée pour les petits organismes et pour ceux peu à l'aise avec le numérique.

En dehors de l'accès à des fonds de fonctionnement, le sondage demandait aux artistes et aux organismes de classer la même liste d'obstacles potentiels allant du rythme et du coût du changement à l'accès à des technologies accessibles.

La figure suivante compare les scores moyens des organismes artistiques et des artistes pour chaque obstacle au succès. Pour les artistes comme pour les organismes artistiques, l'accès à différentes sortes de financement est l'obstacle le plus important. Pour les artistes, le financement général et le financement de projet sont les plus gros obstacles, alors que pour les organismes, c'est le financement général et les fonds de fonctionnement.

Hormis les préoccupations liées au financement, les artistes et les organismes déclarent tous deux que l'utilisation du temps ainsi que le coût et le rythme du changement sont des obstacles importants. Par ailleurs, la plus grande différence entre les artistes et les organismes concerne les fonds pour mettre à niveau les systèmes de TI et le perfectionnement des compétences. Dans les deux cas, les organismes sont nettement plus susceptibles de classer ces facteurs comme étant des obstacles.

Figure 1 : Obstacles au succès (organismes artistiques et artistes)¹



n=3 074

Source : Sondage de Nordicity sur les arts à l'ère numérique (2016).

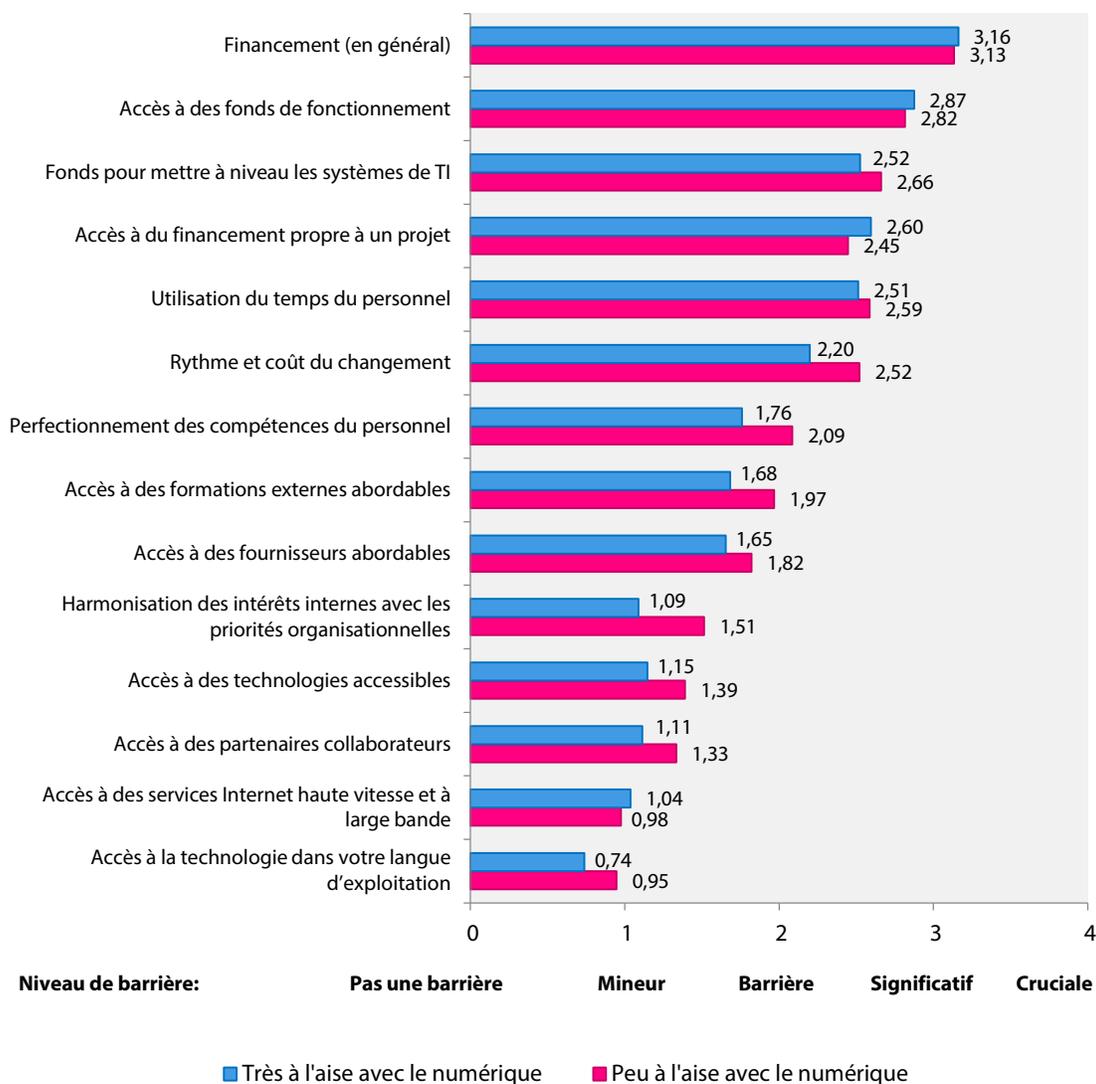
Comme on le voit ci-dessus, le financement (en général), l'accès à des fonds de fonctionnement et les fonds pour mettre à niveau des systèmes de TI sont les trois principaux obstacles pour les organismes. Les trois derniers sont l'accès à la technologie dans leur langue d'exploitation, l'accès à Internet haute vitesse et l'accès à des partenaires collaborateurs.

Le financement (en général), le financement de projet et l'utilisation du temps sont les trois principaux obstacles pour les artistes. Les trois derniers sont l'accès à Internet haute vitesse, l'accès à des technologies accessibles et l'accès à la technologie dans la langue d'exploitation. Du point de vue de l'équité, la dernière constatation est positive, car elle donne à penser que la plupart des artistes sont capables d'utiliser des outils numériques dans le format qui leur convient le mieux.

¹ Veuillez noter que les artistes ne sont pas admissibles à des fonds opérationnels.

La figure ci-dessous montre que les organismes artistiques peu à l'aise avec le numérique sont plus susceptibles que les autres de mentionner le perfectionnement des compétences du personnel, le rythme et le coût du changement, et les fonds pour mettre à niveau des systèmes de TI comme obstacles au succès.

Figure 2 : Obstacles au succès, par niveau d'aisance avec le numérique (organismes artistiques)

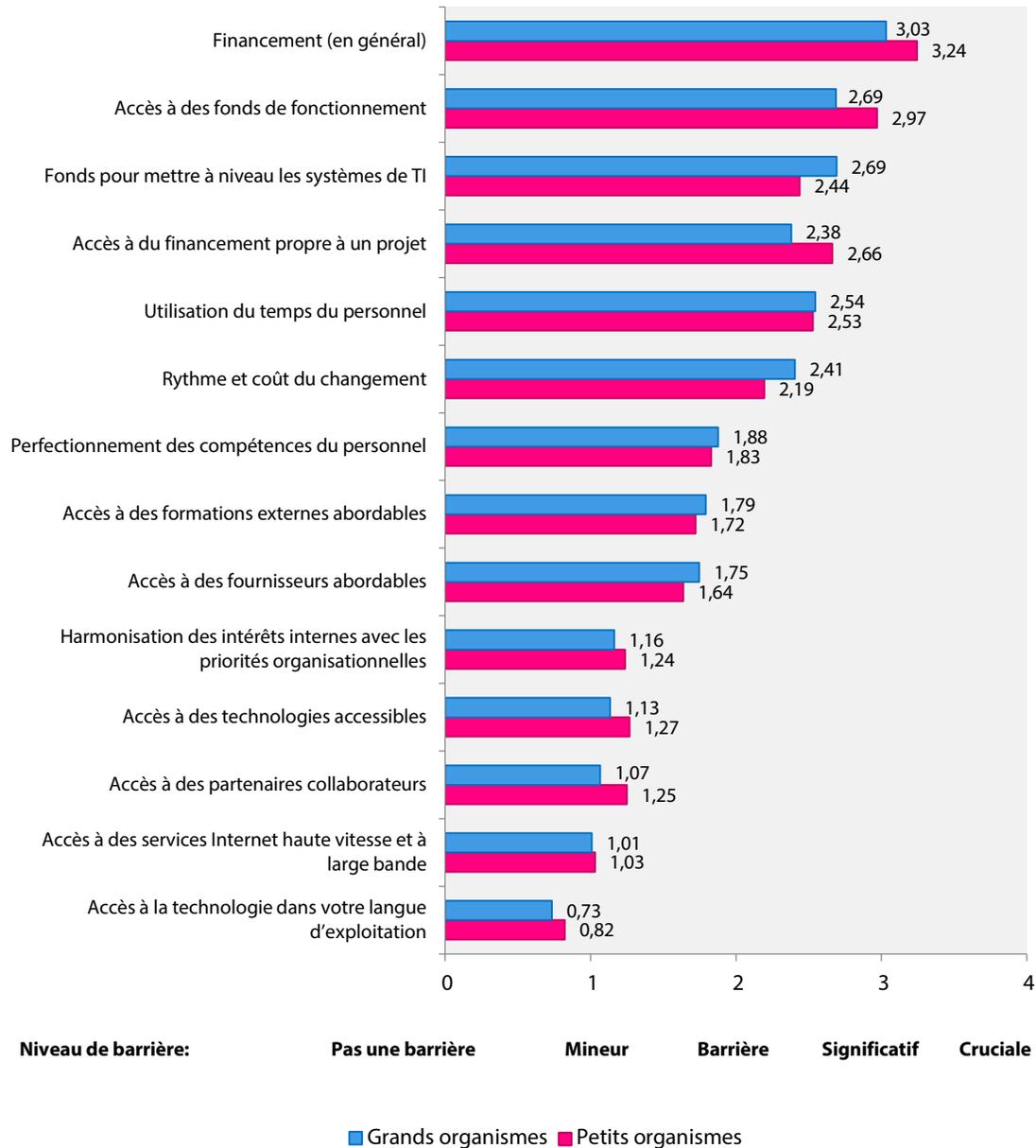


n=819

Source : Sondage de Nordicity sur les arts à l'ère numérique (2016).

La figure ci-dessous montre que les grands organismes sont plus susceptibles que les petits d'avoir du mal avec le rythme et le coût du changement, l'utilisation du temps du personnel et les fonds pour mettre à niveau des systèmes de TI. Les petits organismes, en revanche, citent plus souvent des problèmes de financement comme étant leurs principaux obstacles au succès.

Figure 3 : Obstacles au succès, par taille d'organisme (organismes artistiques)

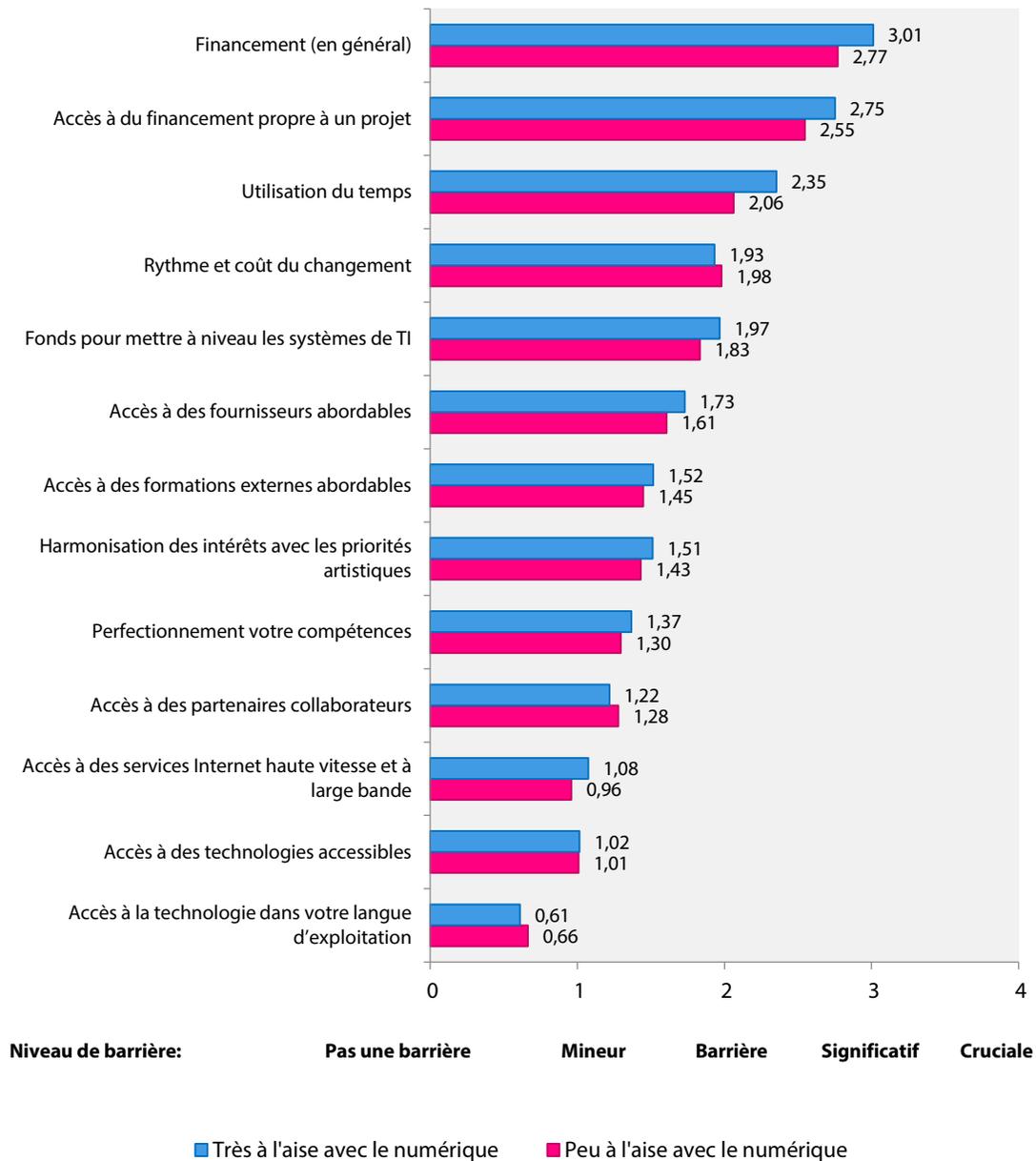


n=872

Source : Sondage de Nordicity sur les arts à l'ère numérique (2016).

Le graphique suivant montre les réponses des artistes ventilées par niveau d'aisance avec le numérique. Les réponses des artistes des deux groupes sont similaires, mais les artistes à l'aise avec le numérique sont un peu plus susceptibles que les autres de mentionner le coût de la mise à niveau des systèmes de TI comme étant un obstacle plus important que le coût et le rythme du changement.

Figure 4 : Obstacles au succès, par niveau d'aisance avec le numérique (artistes)



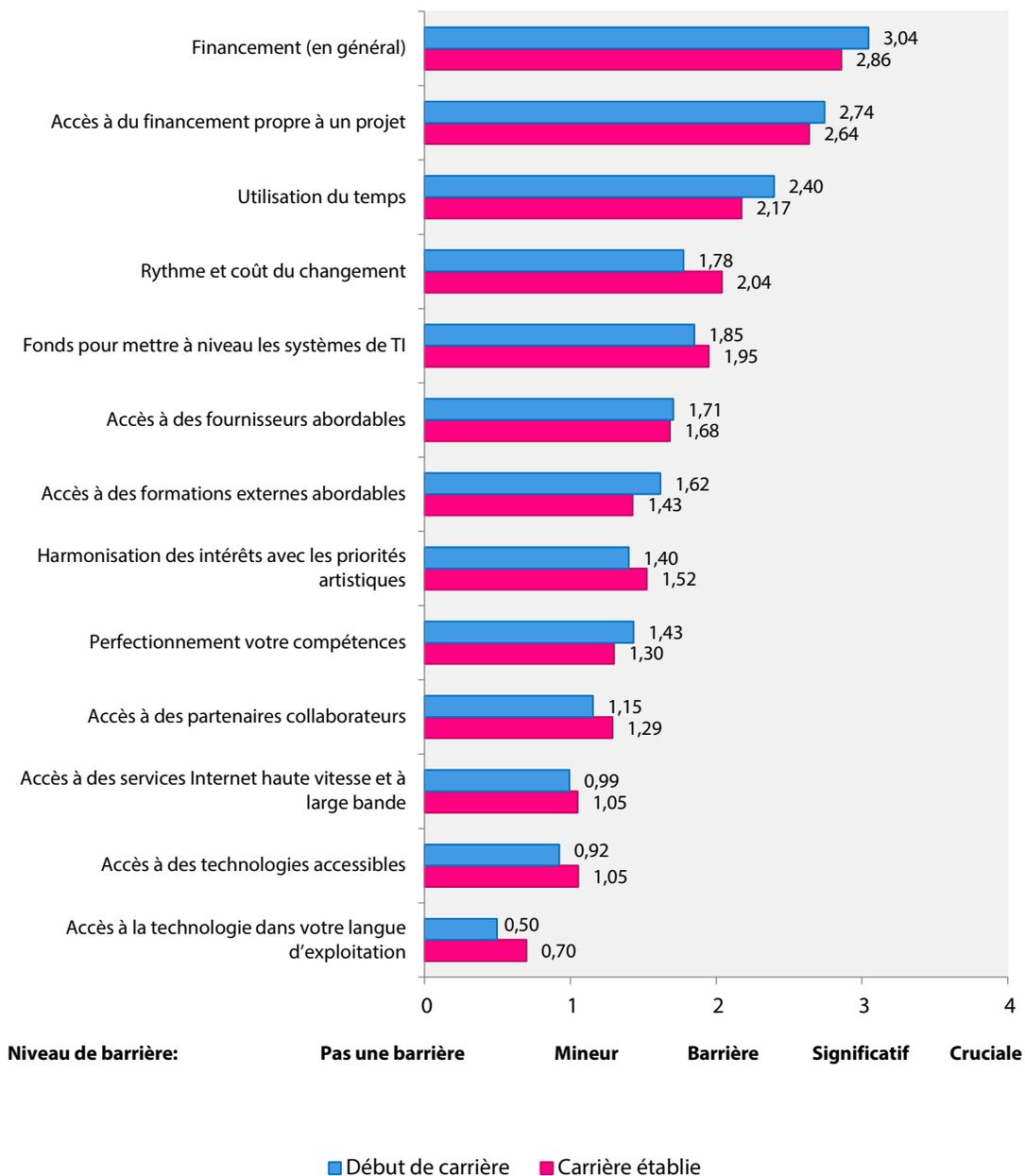
n=2 180

Source : Sondage de Nordicity sur les arts à l'ère numérique (2016).

Le graphique suivant montre que les artistes à une étape avancée de leur carrière sont plus susceptibles que des artistes moins établis de citer le rythme et le coût du changement et les fonds pour mettre à niveau des systèmes de TI comme étant des obstacles importants. Comme les artistes plus à l'aise avec le numérique, les artistes en début de carrière sont plus susceptibles de classer les

fonds pour mettre à niveau les systèmes de TI comme étant un obstacle plus important que le coût et le rythme du changement.

Figure 5 : Obstacles au succès, par étape de carrière (artistes)



n=2 158

Source : Sondage de Nordicity sur les arts à l'ère numérique (2016).

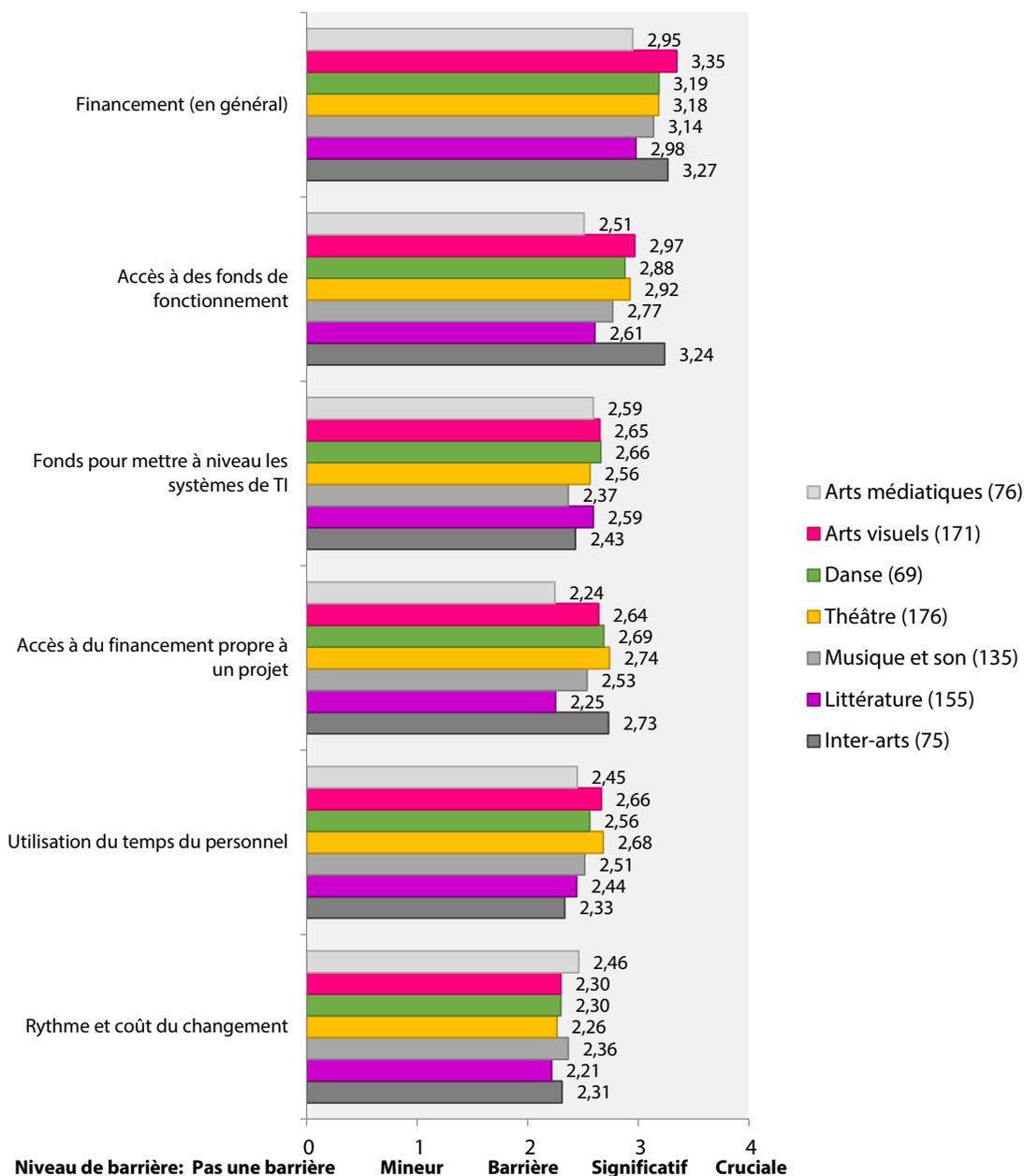
2.2 Par discipline

Principales conclusions

- En dehors des différentes sortes de financement, l'utilisation du temps du personnel ainsi que le rythme et le coût du changement sont les principaux obstacles pour les artistes et les organismes artistiques dans toutes les disciplines.
- L'utilisation du temps du personnel est plus problématique dans les organismes des arts visuels et du théâtre, tandis que le rythme et le coût du changement est plus problématique dans les organismes spécialisés dans les arts médiatiques et la musique et le son.
- Parmi les artistes, les danseurs considèrent généralement tous les facteurs comme des obstacles, et de leur côté, les artistes littéraires mettent moins l'accent sur les problèmes qu'ils rencontrent.

Lorsqu'on les ventile par discipline, les données relatives aux obstacles au succès révèlent des différences entre organismes et entre artistes. Le graphique suivant montre les six premiers obstacles pour les organismes artistiques ventilés par discipline. Les organismes des inter-arts et des arts visuels se distinguent par l'accent qu'ils mettent sur les questions de financement. Les organismes du monde de la danse et des arts visuels sont un peu plus susceptibles que les autres de mentionner le coût de la mise à niveau des TI comme étant un obstacle important. Les organismes du monde du théâtre sont plus susceptibles que les autres de souligner le financement de projet et l'utilisation du temps du personnel comme étant des obstacles au succès.

Figure 6 : Les six principaux obstacles au succès, par discipline (organismes artistiques)



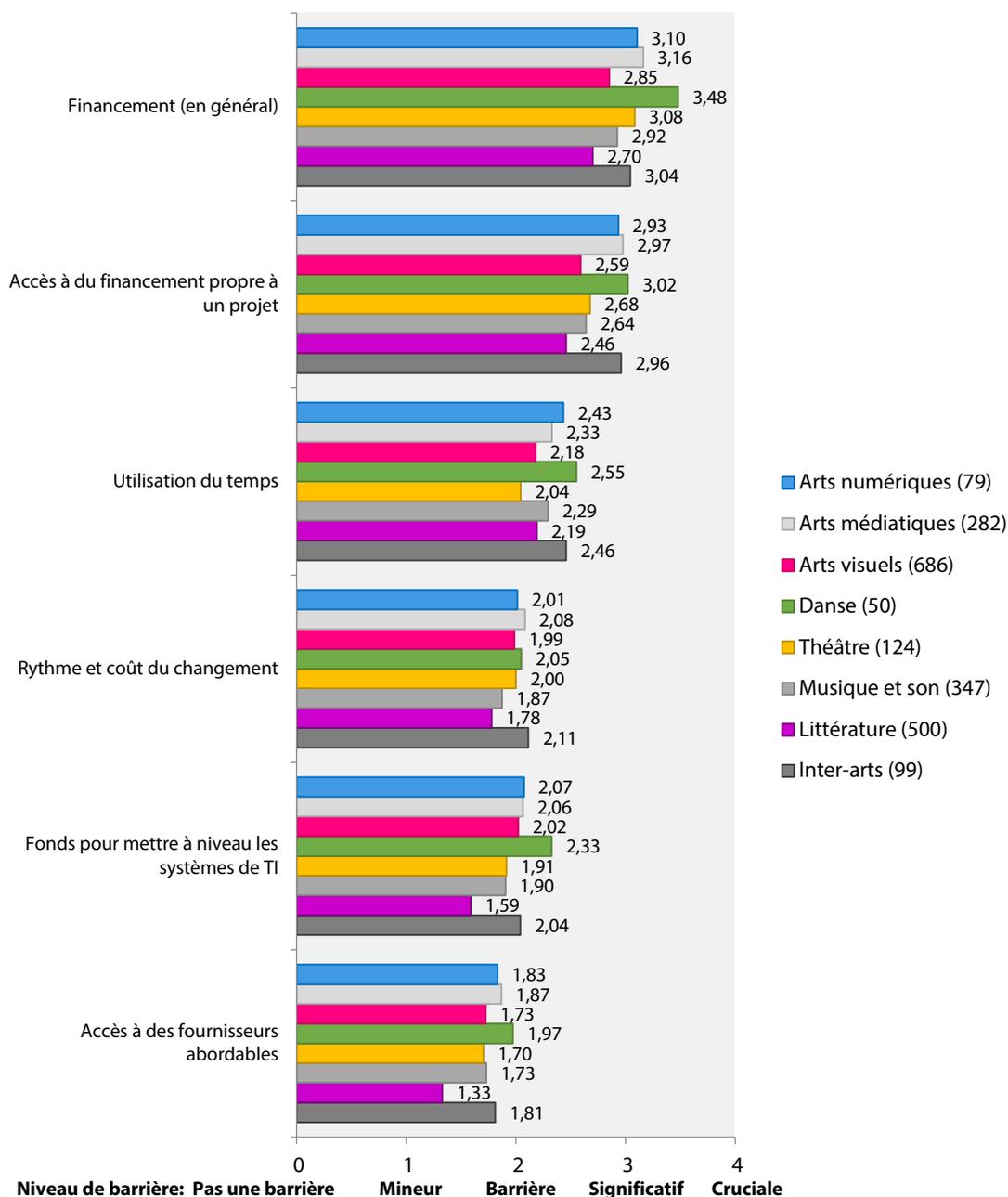
n=857

Source : Sondage de Nordicity sur les arts à l'ère numérique (2016).

Le graphique suivant montre les six premiers obstacles pour les artistes par discipline. Les priorités des artistes sont assez similaires dans les huit disciplines, mais il est intéressant de noter que certaines disciplines réagissent plus vivement que d'autres face à tous ces obstacles. Par exemple, les danseurs

perçoivent généralement tous les obstacles comme étant plus importants, tandis que les auteurs les considèrent, en général, tous comme moins importants.

Figure 7 : Les six principaux obstacles au succès, par discipline (artistes)



n=2 167

Source : Sondage de Nordicity sur les arts à l'ère numérique (2016).

3. Résumé des observations

Globalement

Les artistes peu à l'aise avec le numérique utilisent beaucoup moins les outils qui sont généralement peu répandus, ce qui concorde avec les taux d'adoption déclarés par les artistes de cette catégorie au rapport 2. Les résultats du sondage donnent à penser qu'ils sont peu susceptibles d'adopter des technologies tant que leurs pairs ne l'ont pas déjà fait.

Artistes

Les artistes se disant peu à l'aise avec le numérique sont nettement moins susceptibles que les autres d'utiliser des technologies qui sont généralement peu répandues. Dans bien des cas, il n'y a guère de variations entre les groupes en ce qui concerne les outils les plus courants, mais parmi les artistes peu à l'aise avec le numérique, l'utilisation diminue pour les autres technologies.

Art et outils numériques

Les technologies numériques sont le plus souvent employées pour améliorer la découvrabilité et la diffusion, les médias sociaux et les sites Web étant les principaux outils de tous les répondants. Parmi les organismes et les artistes, les sites Web et les médias sociaux sont mentionnés comme étant les principaux moyens d'aider le public à découvrir le contenu. De même, les artistes comme les organismes soulignent l'importance des médias sociaux pour communiquer avec des pairs. Le fait que les médias sociaux soient classés comme l'outil le plus courant pour collaborer avec le public et avec d'autres artistes corrobore cette constatation.

En plus des similitudes entre les groupes d'utilisateurs, les résultats du sondage montrent également que différents outils sont utilisés pour les mêmes raisons. Par exemple, les organismes citent la promotion d'événements et de spectacles à venir comme étant le principal objectif des sites Web et des médias sociaux. Malgré un consensus sur l'importance de la technologie pour la découvrabilité, les différences de caractéristiques des sites Web montrent que différentes disciplines diffusent leurs œuvres de façons qui conviennent le mieux à la forme d'art choisie. Résultat, les organismes du monde de la danse et du théâtre sont très susceptibles d'héberger des vidéos sur leur site Web, tandis que les organismes littéraires sont ceux qui utilisent le plus couramment des blogues.

Bien que plus de la moitié des répondants déclarent utiliser des plateformes de vente numériques, seuls 27 % des organismes et 21 % des artistes réalisent plus de la moitié de leurs ventes en ligne.

Utilisation des données

Les deux groupes sont plus susceptibles de collecter des données sur leur site Web et leurs plateformes de médias sociaux qu'au moyen d'outils de vente en ligne. Plus particulièrement, alors que 41 % des organismes et 22 % des artistes collectent des données sur les ventes et la diffusion, 64 % des organismes et 43 % des artistes collectent des données sur leur site Web. Ces constatations correspondent à une utilisation généralement moindre des outils de vente numériques par rapport à d'autres technologies.

Indépendamment de la source de données ou du groupe de répondants, c'est de loin dans l'élaboration de stratégies de marketing et d'élargissement du public que les données sont le plus couramment utilisées.

Rendement des investissements et satisfaction

À propos du coût des outils numériques, les organismes déclarent consacrer, en moyenne, un peu plus du tiers (37 %) de leur budget d'exploitation à la technologie. Pour être plus précis, ils consacrent en moyenne 10,6 % de leur budget d'exploitation à leur site Web et aux médias sociaux. Fait intéressant, même si les petits organismes dépensent proportionnellement plus que les grands en outils numériques, ils sont également plus susceptibles de prévoir des investissements futurs dans la technologie. Les organismes et les artistes se déclarent généralement très satisfaits de leur site Web et tous deux font état d'investissements futurs dans cet outil.