



# Conseil des arts du Canada

## Présent numérique

Analyse quantitative et qualitative des données  
provenant des demandes de subvention, 2021

Préparée par Hill and Knowlton Strategies  
Novembre 2021

# Table des matières

Résumé	3
Objectifs et méthode	10
Constats détaillés – Analyse des données quantitatives et financières	16
Constats détaillés – Analyse des données qualitatives	24
Q1 : Numérisation d’œuvres et développement de la pratique artistique	25
Q2 : Diffusion d’œuvres numériques et stratégies de découvrabilité	28
Q3 : Stratégies de monétisation	35
Q4 : Diversité	38
Q5 : Sécurité	43
Conclusions	48



# Résumé

# Résumé

Présent numérique est une initiative d'innovation numérique lancée par le Conseil des arts du Canada (le Conseil) au printemps 2021 dans l'objectif d'aider les artistes, groupes d'art et organismes à se familiariser avec la sphère numérique en adaptant des œuvres existantes ou en créant de nouvelles œuvres pour les présenter à un public virtuel. Parmi les objectifs particuliers de l'initiative, on retrouve : aider les bénéficiaires à faire le saut dans la sphère numérique, stimuler la relance du secteur des arts et favoriser la création d'emplois.

Le Conseil a accordé un financement totalisant 50 M\$ à 724 projets dans tous les champs de pratique artistiques. Un total de 2 034 demandes ont été envoyées durant les concours de mars et d'avril 2021.

L'analyse qui suit aidera le Conseil à déterminer dans quelle mesure le financement de l'initiative Présent numérique pourrait aider le secteur des arts à : 1) **faire le saut dans la sphère numérique** et 2) **favoriser la création d'emplois**.

Les résultats sont basés sur une analyse des 724 demandes de subvention retenues dans le cadre de l'initiative. Lorsqu'on examine les résultats, il est important de garder en tête que les candidates et candidats décrivaient la manière dont elles et ils prévoyaient utiliser les fonds. En d'autres mots, **les résultats font état des intentions et non des aboutissements**.

# Résumé (suite)

## Relance du secteur des arts et création d'emplois

**Il semble que l'initiative aura une très grande portée**, puisque le financement sera dispersé dans l'ensemble du secteur (plutôt que concentré à un seul endroit). C'est peut-être parce que les subventions sont remises à des organismes et à des groupes plutôt qu'à des artistes individuels.

**On prévoit que près de 69 000 personnes recevront une rémunération (salaire ou cachet)** par l'intermédiaire des projets financés, dont près de 61 000 artistes et 7 736 travailleuses et travailleurs culturels. Les cachets et les salaires combinés devraient totaliser 30 209 462 \$ pour les artistes et 20 601 225 \$ pour les travailleuses et travailleurs culturels, pour un total de 50 810 687 \$. Voici les honoraires moyens :

- Artistes et travailleuses et travailleurs culturels : 740 \$
- Travailleuses et travailleurs culturels : 2 663 \$
- Artistes : 495 \$

Selon ces chiffres, **il semblerait qu'une somme au moins égale au financement total de 50 M\$ se retrouvera dans les poches des artistes et des travailleuses et travailleurs culturels** (après les dépenses liées au matériel, au transport, à la location d'espaces, à l'équipement, etc.).

# Résumé (suite)

## Numérisation des œuvres d'art et développement de la pratique artistique

Le financement **sous-tendrait un large éventail d'activités artistiques**, comme la production et la création (citées par 91 % et 84 % des bénéficiaires, respectivement) et la diffusion/distribution (citée dans 92 % des cas).

Le financement devrait générer de nombreuses activités artistiques, comme **l'adaptation de 12 722 œuvres existantes et la production de 10 715 nouvelles œuvres. Ces chiffres comprennent 10 % d'œuvres coproduites**, ce qui favorise la collaboration, le transfert de connaissances et la synergie dans le secteur des arts.

L'analyse qualitative suggère que l'initiative permettra à **près des trois quarts des bénéficiaires d'améliorer leur approche en matière de numérisation ou de numériser des œuvres pour la première fois** (dans 72 % des cas). Il s'agit d'un des principaux objectifs de cette initiative.

En plus de l'amélioration de la numérisation, 43 % des bénéficiaires s'attendent à **perfectionner leurs talents ou à ajouter une nouvelle dimension** à leur pratique artistique, tandis que 31 % prévoient **combiner plusieurs médiums ou en explorer de nouveaux**.

Notons aussi que 39 % **des bénéficiaires croient** que l'initiative Présent numérique leur **permettra de développer leurs réseaux professionnels ou de participer à de nouvelles collaborations**. Ce résultat représente bien l'objectif de création d'emplois de l'initiative.

# Résumé (suite)

## Diffusion d'œuvres numériques et stratégies de découvrabilité

L'analyse des données provenant des demandes de subvention montre que la majorité des bénéficiaires prévoient présenter leur travail en ligne, de diverses manières. La stratégie la plus populaire (45 %) est la **diffusion de vidéos en ligne**, suivie de la **diffusion en continu de prestations sur scène**.

Les publics **de diverses cultures** et les publics **jeunes** et **autochtones** ont été respectivement cités comme public cible par 13 % et 14 % des candidates et candidats retenus, un chiffre uniquement surpassé par les nouveaux publics, qui représentent 15 % des réponses.

La majorité des bénéficiaires ont ciblé plus d'une stratégie de découvrabilité (soit la manière dont on prévoyait promouvoir un projet ou un travail). La stratégie la plus populaire, citée dans 83 % des cas, est la promotion sur les plateformes de médias sociaux. La deuxième approche la plus populaire (citée par 57 %) est une **stratégie de promotion collaborative entre différents organismes ou artistes**. Cette dernière approche, dans laquelle les artistes s'encouragent mutuellement, devrait aider ces derniers à renforcer ou à développer les réseaux professionnels. Parmi les autres stratégies de découvrabilité intéressantes, on retrouve le référencement (mots-clés, recherche par mots-clés, algorithmes YouTube, etc.), la publicité ou la promotion gratuite (affiches, sites web d'artistes) et l'espace publicitaire gratuit (Google pour les associations).

# Résumé (suite)

---

## Stratégies de monétisation

Les bénéficiaires de financement ont proposé différentes stratégies de monétisation. Dans certains cas, elles et ils prévoient **vendre leur produit ou leur art** (15 %) ou utiliser un modèle de **paiement à la carte** (29 %). Néanmoins, dans la majorité des cas, les stratégies ne sont pas transactionnelles et reposent plutôt sur des formes de parrainage, comme la sollicitation de **dons** (37 %), les **commandites** (24 %) et les **contributions volontaires** (20 %).

## Diversité

L'analyse révèle que les bénéficiaires de l'initiative accordent une grande importance à la représentation de la diversité dans le secteur des arts. Les bénéficiaires citaient souvent plusieurs moyens d'y parvenir. Plus de la moitié (57 %) des bénéficiaires ont indiqué que leur travail refléterait l'**équilibre entre les genres**. Une proportion similaire (56 %) a indiqué que leur travail illustrerait l'**expérience des Autochtones**, tandis que 52 % ont répondu que leur projet porterait sur des **communautés racisées** ou ferait appel à la participation de ces dernières.



# Résumé (suite)

---

## Sécurité

L'analyse montre que l'ensemble des bénéficiaires ont prévu des mesures de sécurité ne se limitant pas au contexte de la pandémie de la COVID-19.

- La majorité des bénéficiaires ont indiqué les mesures prévues pour assurer la sécurité **dans le contexte de la pandémie de la COVID-19** (comme le respect des directives gouvernementales et la désinfection accrue de l'équipement). D'autres ont expliqué comment le télétravail protégerait leurs collaboratrices et collaborateurs.
- Environ 1 bénéficiaire sur 3 a cité la mise en place de **pratiques exemplaires** en milieu de travail pour ce qui est de la rémunération, des pauses, de la formation et de la charge de travail, notamment.
- Un quart des bénéficiaires ont indiqué avoir mis ou compter mettre en place des **politiques contre le harcèlement**.



# Objectifs et méthode

# Contexte et objectifs

---

Présent numérique est une initiative d'innovation numérique lancée par le Conseil des arts du Canada (le Conseil) dans l'objectif d'aider les artistes, groupes d'art et organismes à se familiariser avec la sphère numérique en adaptant des œuvres existantes ou en créant de nouvelles œuvres pour les présenter à un public virtuel. Parmi les objectifs particuliers de l'initiative, on retrouve : aider les bénéficiaires à faire le saut dans la sphère numérique, stimuler la relance du secteur des arts et favoriser la création d'emplois.

Le Conseil a reçu 2 034 demandes, dont 1 995 étaient admissibles. D'un océan à l'autre, 724 demandes ont été retenues, pour un taux de réussite global de 36,3 %. Le financement des demandes retenues totalise 50 M\$ et couvre un éventail de champs de pratique artistique.

L'analyse présentée dans ce rapport aidera le Conseil à mettre en lumière les retombées potentielles du programme. Toutefois, il est important de noter que l'analyse est basée sur des données qui décrivent les attentes et les intentions des candidates et candidats.

Pour voir dans quelle mesure les projets proposés correspondaient aux objectifs de l'initiative, on a demandé aux bénéficiaires de fournir deux types de renseignements :

1. Des estimations quantitatives, comme le nombre de nouvelles œuvres ou d'adaptations d'œuvres existantes qui seraient produites, les honoraires, les salaires à payer et le nombre de personnes qui participeraient à un projet.
2. Des réponses qualitatives aux cinq questions suivantes.

Question 1 : Décrivez **brièvement votre projet** et dites en quoi il vous permettra de **développer ou d'élargir la pratique artistique ou la connaissance du numérique de votre groupe ou organisme**.

Question 2 : Décrivez brièvement comment **vous diffuserez le projet** dans un environnement numérique, qui **vous souhaitez rejoindre** avec ce projet et quelles **stratégies de découvrabilité** liées à la promotion, au marketing numérique et au référencement vous mettrez en place pour que votre œuvre puisse être découverte par votre public.

Question 3 : Veuillez décrire brièvement (le cas échéant) quelle est votre **stratégie de monétisation** pour générer des revenus directs ou indirects et de la valeur grâce à votre contenu numérique (p. ex., paiement à la carte, abonnement, contributions volontaires, dons, vente de produits, publicité, commandites, etc.) et comment ce projet vous permettra d'**adapter votre modèle d'affaires actuel ou d'en explorer un nouveau**.

Question 4 : En quoi ce projet reflétera-t-il la **diversité** de votre communauté ou de votre région géographique, particulièrement en ce qui a trait à la participation et à l'inclusion des communautés autochtones, des groupes issus de la diversité culturelle, des personnes sourdes ou handicapées, des communautés des langues officielles en situation minoritaire et de la jeunesse, de même que l'équilibre et la diversité des genres?

Question 5 : Comment comptez-vous garantir des **conditions de travail sécuritaires** aux personnes qui participent à vos activités?

# Méthode

---

Le processus d'analyse qualitative comprenait les quatre étapes suivantes :

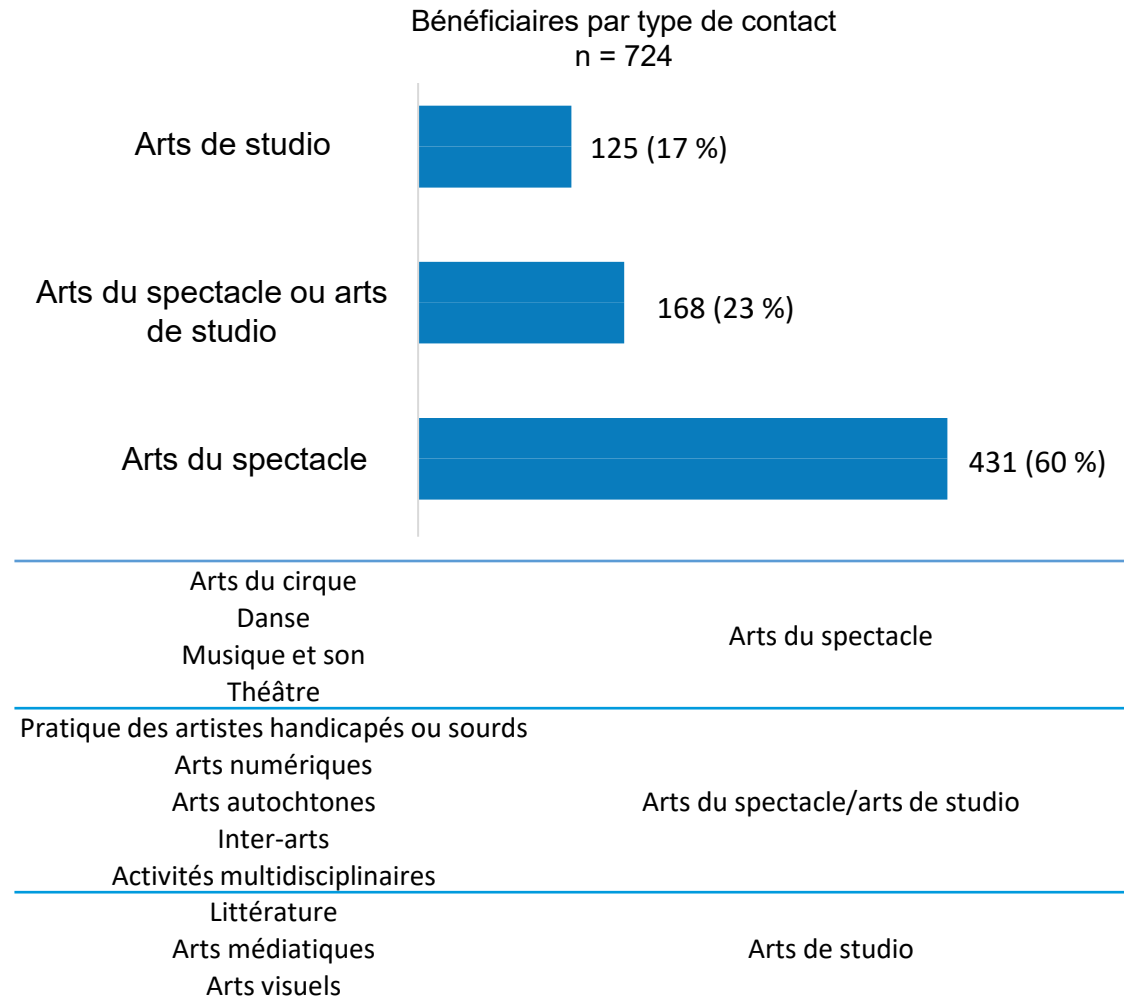
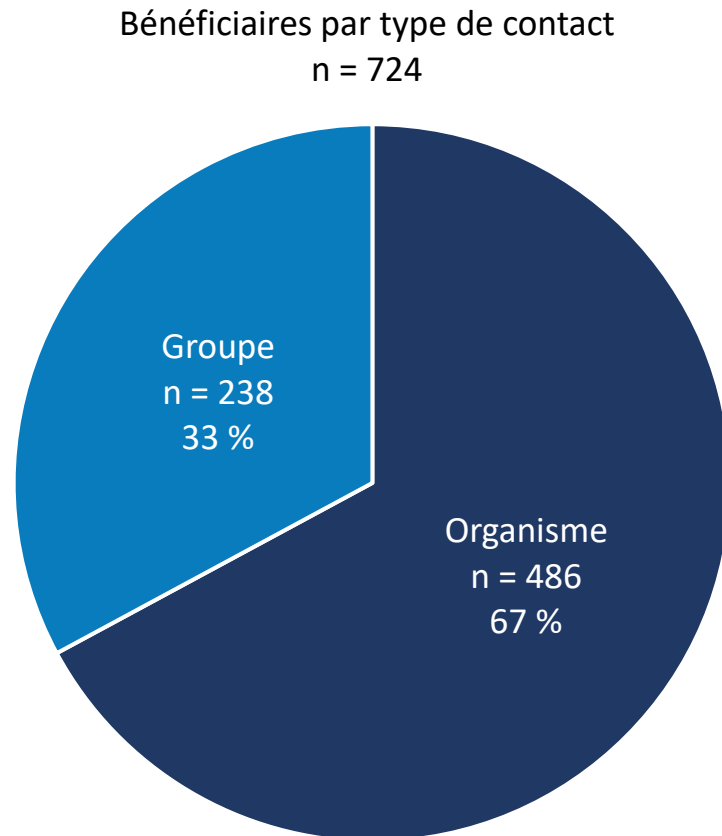
1. Un premier échantillon aléatoire de réponses tirées de l'ensemble de données provenant des demandes de subvention a été analysé, puis des catégories de codes ont été créées.
2. Le schéma de codage préliminaire a été perfectionné en collaboration avec des membres du Conseil.
3. Selon le schéma de codage, chaque réponse a été associée à une ou plusieurs catégories ou à un ou plusieurs codes. De multiples codes pouvaient servir à l'analyse des réponses aux questions. De plus, la question 2 portant sur la diffusion d'œuvres numériques et les stratégies de découvrabilité a été divisée en trois composantes, codées séparément.
4. À mesure que les réponses étaient codées, des catégories étaient affinées, ajoutées ou regroupées en conséquence.

Les renseignements sur le profil des bénéficiaires (comme le type de contact ou le champ de pratique) contenus dans la demande étaient associés aux réponses codées pour faciliter l'analyse bidimensionnelle. L'objet de l'analyse, soit les champs de pratique, était divisé en trois catégories : arts de studio, arts du spectacle et arts du spectacle/arts de studio.

**Note :** Dans certains cas, des bénéficiaires de subvention n'ont pas fourni de réponses pertinentes à certaines questions ou parties de questions. Les résultats présentés ici sont basés uniquement sur l'analyse des réponses pertinentes.

# Profil des personnes répondantes

Basé sur les 724 bénéficiaires de subvention



# Montant moyen des subventions

Total	Moyenne		
	69 022 \$		
Type de contact	Groupe		Organisme
	63 799 \$		71 580 \$
Champ de pratique	Arts du spectacle	Arts du spectacle/arts de studio	Arts de studio
	67 511 \$	74 107 \$	67 400 \$



## **Constats détaillés : analyse des données quantitatives et financières**



# Constats

Nous présentons ci-dessous une analyse des estimations quantitatives contenues dans les demandes des 724 bénéficiaires de subvention.

**Nombre d'œuvres subventionnées** (voir le tableau 1) : L'analyse suggère que les 50 M\$ accordés en subventions devraient générer énormément d'activité artistique, dont l'adaptation de **12 722** œuvres existantes et la production de **10 715** nouvelles œuvres, produites en grande majorité par des organismes artistiques.

Nous avons aussi noté que **10 %** de l'activité totale devrait prendre la forme de coproductions, ce qui favoriserait la collaboration, le transfert de connaissances et la synergie dans le secteur des arts. La prévalence des coproductions est beaucoup plus élevée parmi les groupes (17 %) que parmi les organismes (9 %).

**Nature des activités artistiques financées** (voir le tableau 2) : Le financement devrait sous-tendre un large éventail d'activités artistiques, comme la production et la création (citées respectivement par **91 %** et **84 %** des bénéficiaires) et la diffusion/distribution (citée dans **92 %** des cas). Cette dernière activité est en phase avec l'objectif d'aider les artistes à faire le saut dans la sphère numérique.

**Nombre d'artistes et de travailleuses et travailleurs culturels qui devraient recevoir une rémunération** (voir le tableau 3) : Conformément à la prévision selon laquelle plus de 23 000 projets devraient être financés par cette initiative, notre analyse a révélé que près de 69 000 artistes et travailleuses et travailleurs culturels devaient recevoir une rémunération (salaires ou honoraires) grâce aux projets subventionnés. Il s'agit de **61 000** artistes et de **7 736** travailleuses et travailleurs culturels, dont la grande majorité (plus de 60 000 personnes) est associée à un organisme. Ces résultats semblent cadrer avec les objectifs connexes de l'initiative visant à stimuler la relance du secteur des arts et à favoriser la création d'emplois.

# Constats

**Rémunération** : L'analyse présentée ci-dessous suggère que l'initiative aura une très vaste portée, touchant près de 69 000 artistes et travailleuses et travailleurs culturels, mais une envergure limitée (puisque le montant du financement par personne est relativement modeste).

- **Honoraires professionnels versés aux artistes et aux travailleuses et travailleurs culturels** (voir le tableau 4) : La majeure partie de la rémunération versée à ces personnes devrait prendre la forme d'honoraires professionnels (et non de salaires). Environ **26,6 M\$** seraient versés et **17 M\$** aux travailleuses et travailleurs culturels, pour un total de 43,7 M\$. La majeure partie de cette somme doit être distribuée par des organismes artistiques.
- **Salaires versés aux artistes et aux travailleuses et travailleurs culturels** (voir le tableau 5) : Les salaires devraient représenter une part beaucoup moins importante de la rémunération versée à ces personnes : environ **1,7 M\$** pour les artistes et **3,6 M\$** pour les travailleuses et travailleurs culturels. Encore une fois, la majeure partie du financement devrait être versée par des organismes artistiques.
- **Rémunération totale et moyenne** : Les honoraires et les salaires combinés devraient totaliser 30,2 M\$ pour les artistes et 20,6 M\$ pour les travailleuses et travailleurs culturels, pour un total général de **50,8 M\$**, ce qui dépasse de **810 687 \$** le montant de 50 M\$ octroyé en subventions. En comparant la rémunération prévue avec le nombre projeté de membres de ces deux groupes qui recevront du financement (tableau 3), on arrive aux montants suivants par personne :
  - Artistes et travailleuses et travailleurs culturels : **740 \$**
  - Travailleuses et travailleurs culturels : **2 663 \$**
  - Artistes : **495 \$**

Note : Les renseignements contenus dans la demande de subvention ne couvrent pas les dépenses prévues (matériel, déplacements, équipement).



# Tableau 1 : Nombre total d'œuvres subventionnées

Nombre d'œuvres		Groupes	Organismes	Total
Nombre d'œuvres existantes adaptées	Nombre de bénéficiaires	133	259	392
	Moyenne	8	45	32
	Total	1 128	11 594	12 722
Nombre de nouvelles œuvres	Nombre de bénéficiaires	211	396	607
	Moyenne	10	22	17
	Total	2 054	8 661	10 715
<b>Total</b>	<b>Nombre de nouvelles œuvres ou d'œuvres adaptées</b>	<b>3 182</b>	<b>20 255</b>	<b>23 437</b>
Œuvres coproduites	Nombre d'œuvres coproduites	533	1 738	2 291
	Pourcentage d'œuvres coproduites	17 %	9 %	10 %

Sur un total de 23 437 nouvelles œuvres et œuvres adaptées présentées par 724 bénéficiaires, 2 291 œuvres étaient coproduites (10 %). Ce nombre est plus élevé pour les groupes (17 %) que pour les organismes (9 %).

## Tableau 2 : Activités artistiques financées

Activité	Total	% du Total
Création	610	84 %
Production	661	91 %
Développement	451	62 %
Adaptation	359	50 %
Diffusion/Distribution	663	92 %
Promotion	554	77 %
Autres activités	105	15 %
<b>Total</b>	<b>724</b>	



# Tableau 3 : Nombre d'artistes et de travailleuses et travailleurs culturels devant recevoir une rémunération

		Groupes	Organismes	Total
<b>Artistes qui recevront des honoraires professionnels ou des salaires</b>	Nombre de bénéficiaires	230	468	698
	Moyenne	17	122	87
	Total	3 996	56 972	60 968
<b>Travailleurs des arts qui recevront des honoraires professionnels ou des salaires</b>	Nombre de bénéficiaires	219	455	674
	Moyenne	10	12	11
	Total	2 175	5 561	7 736

# Tableau 4 : Honoraires versés aux artistes et aux travailleuses et travailleurs culturels



		Groupes	Organismes	Total
<b>Total des honoraires professionnels versés aux artistes</b>	Nombre de bénéficiaires	220	442	662
	Moyenne	32 784 \$	43 956 \$	40 243 \$
	Total	7 212 379 \$	19 428 708 \$	26 641 087 \$
<b>Total des honoraires professionnels versés aux travailleuses et travailleurs culturels</b>	Nombre de bénéficiaires	208	420	628
	Moyenne	20 774 \$	30 266 \$	27 122 \$
	Total	4 320 943 \$	12 711 907 \$	17 032 850 \$

# Tableau 5 : Salaires versés aux artistes et aux travailleuses et travailleurs culturels

		Groupes	Organismes	Total
<b>Total des salaires versés aux artistes</b>	Nombre de bénéficiaires	28	46	74
	Moyenne	24 200 \$	21 836 \$	22 730 \$
	Total	677 601 \$	1 004 434 \$	1 682 035 \$
<b>Total des salaires versés aux travailleuses et travailleurs culturels</b>	Nombre de bénéficiaires	35	110	145
	Moyenne	15 467 \$	27 519 \$	24 609 \$
	Total	541 338 \$	3 027 037 \$	3 568 375 \$



# **Constats détaillés : analyse des données qualitatives**



# Question 1

---

Décrivez brièvement votre projet et dites en quoi il vous permettra de développer et d'élargir la pratique artistique ou la connaissance du numérique de votre groupe ou organisme.

# Constats

L'analyse révèle que **72 %** des bénéficiaires de subvention **numériseront leur travail pour la première fois** ou **amélioreront leurs méthodes ou leurs approches de numérisation**.

- De plus, 17 % des bénéficiaires utiliseront les fonds pour perfectionner leurs habiletés technologiques.

Les bénéficiaires de l'initiative Présent numérique comptent aussi utiliser leur subvention pour développer leur pratique artistique. De nombreux bénéficiaires (**43 %**) ont indiqué compter **ajouter une nouvelle dimension à leur travail** ou **améliorer leurs talents artistiques**.

- En outre, 31 % des bénéficiaires prévoient explorer un nouveau médium ou combiner des formes d'art pour la première fois.

Une proportion importante des bénéficiaires croient que la subvention les aidera à **rejoindre de nouveaux marchés ou de nouveaux publics (35 %)**.

- Par ailleurs, 39 % des bénéficiaires espèrent développer leur réseau artistique ou professionnel.

# Développer la pratique artistique et la connaissance du numérique



Taille de l'échantillon de l'enquête: 724

% de répondants

## Analyse par sous-groupes

- Les artistes du champ **arts du spectacle/arts de studio (36 %)** sont **moins susceptibles de développer leur pratique ou d'ajouter une nouvelle dimension à leur travail** que les artistes qui pratiquent les arts du spectacle (45 %) ou les arts de studio (46 %).
- Les personnes pratiquant des **arts de studio** sont **moins susceptibles de travailler avec un médium différent (26 % contre 31 % pour la moyenne globale)**.
- Les bénéficiaires **qui évoluent dans le champ de pratique des arts de studio** sont **moins susceptibles d'apprendre à utiliser une nouvelle technologie ou un nouveau logiciel (10 % contre 17 % pour la moyenne globale)**.

## Question 2

Décrivez brièvement comment vous diffuserez le projet dans un environnement numérique, qui vous souhaitez rejoindre avec ce projet et quelles stratégies de découvrabilité liées à la promotion, au marketing numérique et au référencement vous mettrez en place pour que votre œuvre puisse être découverte par votre public.

À des fins d'analyse, cette question a été divisée en trois parties :

- A. Comment diffuserez-vous le projet dans un environnement numérique?
- B. Qui souhaitez-vous rejoindre avec ce projet?
- C. Quelles sont vos stratégies de découvrabilité?

# Constats

Selon l'analyse, les bénéficiaires prévoient utiliser leur subvention pour présenter leur travail en ligne de plusieurs manières différentes. La plus populaire d'entre elles, citée par **45 %** des 661 dossiers, est la **diffusion de vidéos en ligne**.

- De même, une proportion importante des bénéficiaires (27 %) prévoient présenter leur travail par la diffusion en continu d'une prestation sur scène.
- Une proportion importante des bénéficiaires (18 %) ont indiqué compter présenter leur projet sur les plateformes de tiers, comme des festivals.

La diffusion en ligne permet aux artistes de rejoindre un plus vaste public. Dans le cadre de la présente initiative, le type de public que l'on souhaite le plus rejoindre (**15 %** des 385 demandes répondant à cette question) est un « nouveau » public, dont le type n'est pas précisé.

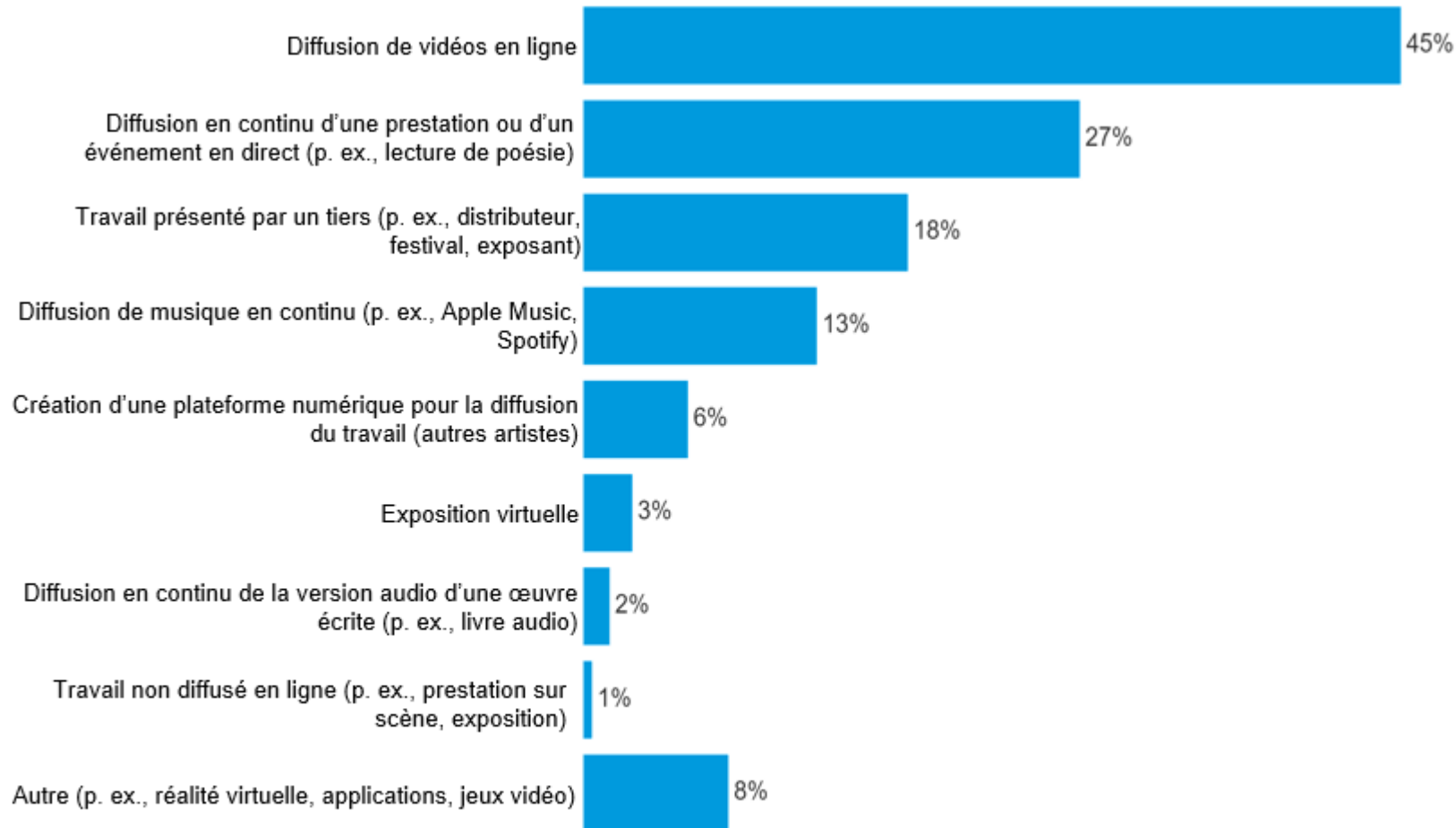
- Les bénéficiaires ont également cité la jeunesse (14 %), les personnes racisées (14 %) et les personnes autochtones (13 %) comme publics cibles.

Collectivement, les bénéficiaires prévoient utiliser plusieurs stratégies de découvrabilité pour faire la promotion de leur travail. La stratégie la plus populaire (citée par **83 %** des 724 bénéficiaires) est **l'utilisation des plateformes de médias sociaux existantes des artistes ou des organismes**.

- Plus de la moitié (57 %) des répondants comptaient recourir à la promotion interorganisationnelle, dans laquelle les artistes et les organismes font de la promotion mutuelle.
- Une autre stratégie populaire (citée dans une proportion de 56 %) est le référencement, qui comprend notamment l'utilisation de mots-clés et la recherche par mots-clés.

# Diffusion dans un environnement numérique

## Analyse par sous-groupes

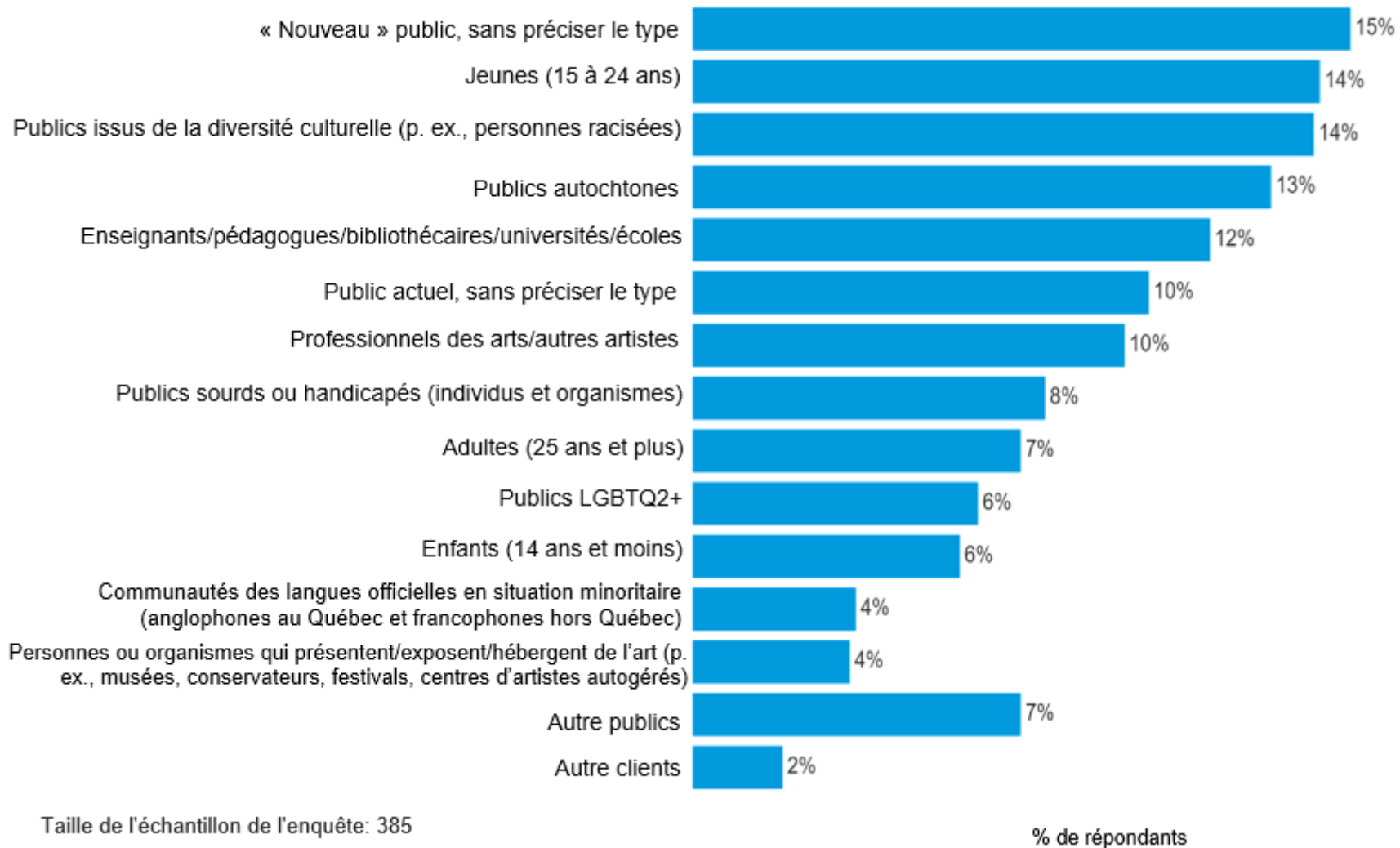


Taille de l'échantillon de l'enquête: 661

% de répondants

- Les bénéficiaires issus des arts du spectacle sont plus susceptibles de présenter leur travail grâce à la diffusion de vidéos en ligne (50 % contre 45 % pour la moyenne globale).
- Les personnes pratiquant des arts de studio sont les moins susceptibles de présenter leur travail par la diffusion de vidéos en ligne (37 % contre 50 % pour la moyenne globale).
- Les membres de ce dernier groupe sont les moins susceptibles de faire de la diffusion en direct (20 % contre 27 % pour la moyenne globale).
- Les membres de ce dernier groupe sont les plus susceptibles de présenter leur travail dans une exposition virtuelle (12 % contre 3 % pour la moyenne globale).
- La catégorie « Autre » comprend les jeux vidéo, les applications, la réalité virtuelle et les cartes interactives.

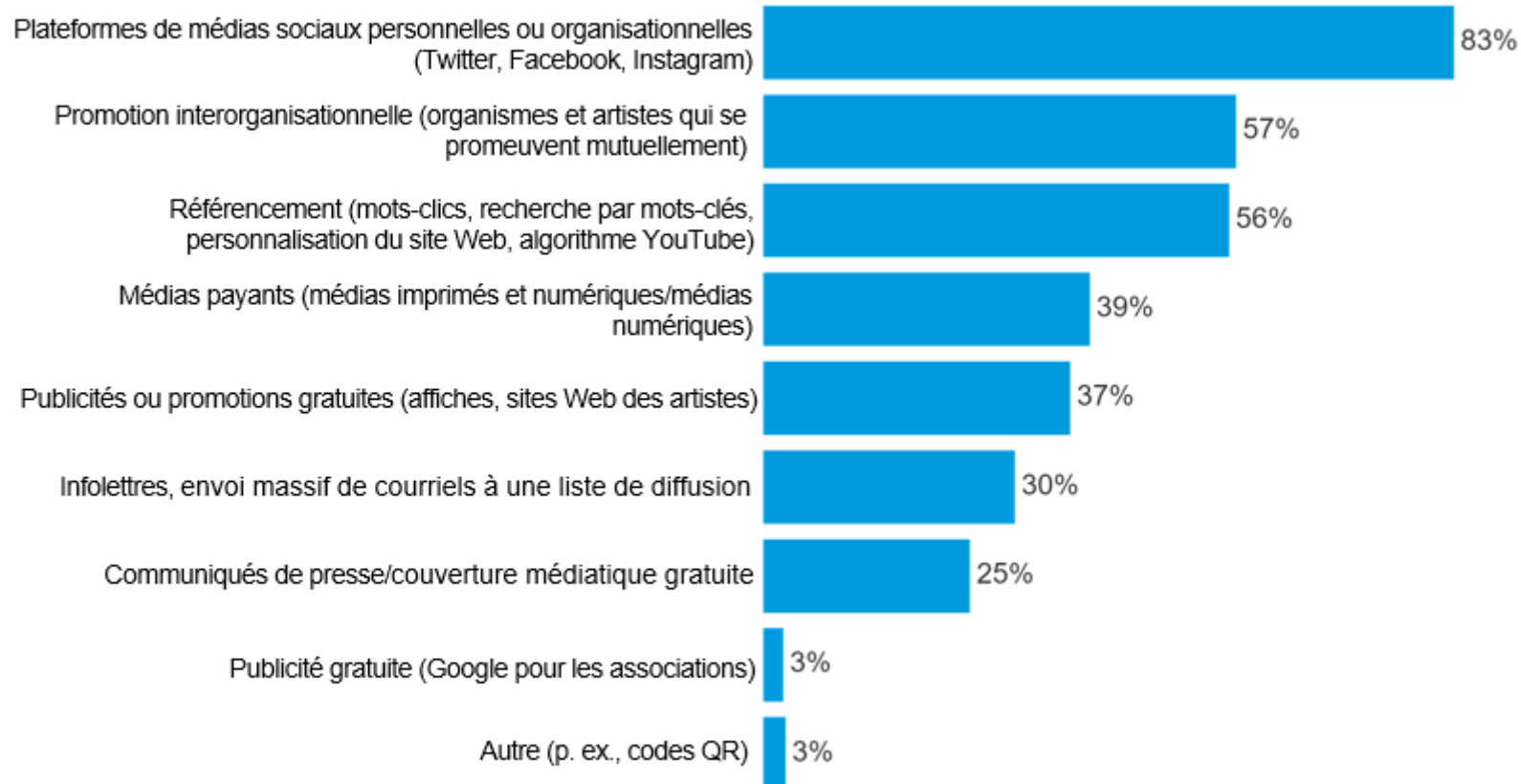
# Public cible



## Analyse par sous-groupes

- **Les organismes sont plus susceptibles de chercher à rejoindre du personnel enseignant, des bibliothécaires et des écoles (14 % contre 7 % pour les groupes).**
- La catégorie « Autre publics » comprend les personnes âgées, les femmes, les ménages à faible revenu et les régions où la connexion internet pose problème.

# Découvrabilité



Taille de l'échantillon de l'enquête: 708

% de répondants

## Analyse par sous-groupes

- **Les organismes sont plus susceptibles d'avoir recours à la publicité gratuite** (40 % contre 30 % pour les groupes)
- De même, **les organismes sont plus susceptibles d'utiliser les listes de diffusion et l'envoi massif de courriels pour favoriser la découvrabilité** (34 % contre 22 % pour les groupes)
- **Les personnes pratiquant les arts de studio sont les plus susceptibles d'utiliser les mots-clés et la recherche par mots-clés pour faire de la publicité** (66 % contre 56 % pour la moyenne globale)



# Diffusion dans un environnement numérique – *citations choisies*

- *« Comme nous venons tous d'arriver à Montréal, nous pourrions profiter de cette occasion pour rejoindre des gens de nos villes d'origines. Amijai Shalev jouit d'une grande notoriété au sein de la communauté du tango en Argentine, tandis que Abdul-Wahab Khayyali compte des adeptes au Moyen-Orient et aux États-Unis. Hamin Honari, quant à lui, est originaire de la Colombie-Britannique. Nous pouvons tirer profit de nos réseaux existants pour maximiser notre portée et travailler avec le Centre des Musiciens du Monde à accroître notre présence locale et internationale. »*
- *« Nous privilégierons la promotion et le marketing dans les médias autochtones (surtout la radio) et ferons de la copromotion avec d'autres diffuseurs autochtones, notamment sur le site du collectif à but non lucratif de VirtualFeast.ca, qui présente un calendrier d'événements musicaux autochtones diffusés en continu. Lorsque c'est possible, nous ferons de la diffusion simultanée sur les chaînes de télévision communautaires et dans les stations de radio locales. »*
- *« Les œuvres produites dans le cadre du projet Immersions vivantes seront intégrées à l'espace immersif en réalité virtuelle Ellipse visant la diffusion et la documentation des pratiques artistiques qui intègrent la technologie. Le public pourra visionner les œuvres de deux façons : grâce à un casque de réalité virtuelle et par l'intermédiaire de l'interface web (ordinateur ou téléphone) accessible sur le site d'Interférences. Cette diffusion multiplateformes garantit l'accès au public, que celui-ci possède ou non un casque de réalité virtuelle. »*

# Diffusion dans un environnement numérique – *citations choisies*



- *« Ce jeu sera vendu à prix modique ou offert gratuitement dans l'App Store d'Apple : on pourra donc y jouer presque n'importe où dans le monde. Nous sommes conscients de l'importance d'offrir des perspectives aux talents locaux pour aider It's Not A Box à présenter son projet numérique et interactif conçu dans les Prairies sur son site web et dans ses médias sociaux. De plus, nous espérons trouver des utilisatrices et utilisateurs précoces grâce aux contacts de Torien dans le monde du théâtre numérique, au sein de l'équipe de narration numérique de The Cultch et à la présentation du projet à des festivals canadiens d'arts numériques, comme FoldA et Level Up. »*

## Question 3

Veillez décrire brièvement (le cas échéant) quelle est votre stratégie de monétisation pour générer des revenus directs ou indirects et de la valeur grâce à votre contenu numérique (p. ex., paiement à la carte, abonnement, contributions volontaires, dons, vente de produits, publicité, commandites, etc.) et comment ce projet vous permettra d'adapter votre modèle d'affaires actuel ou d'en explorer un nouveau.

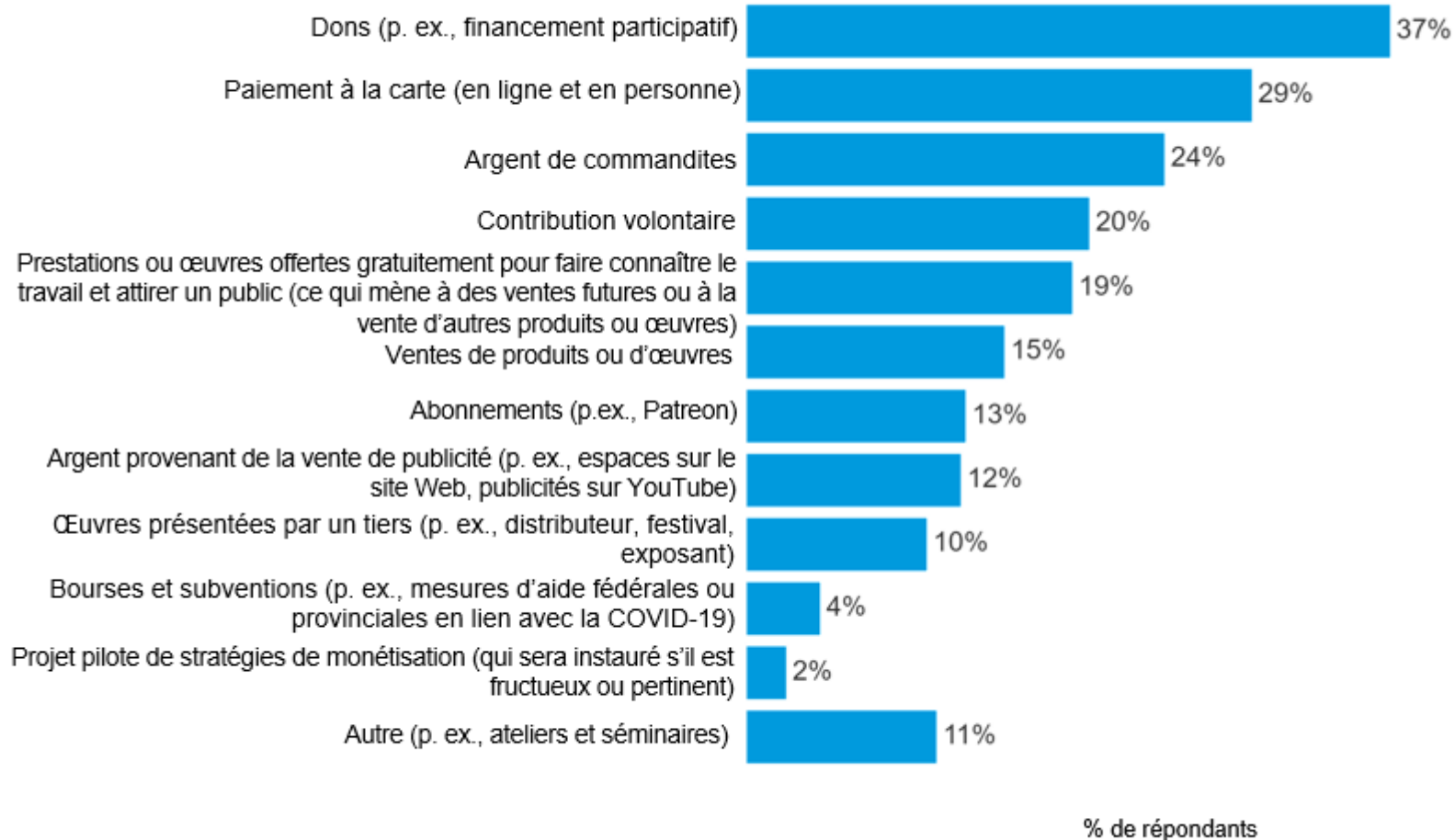
# Constats

---

L'analyse révèle que, collectivement, **les bénéficiaires de subvention comptent monétiser leur travail de plusieurs manières différentes**. La plus courante est la **collecte de dons** (37 % des 628 bénéficiaires ayant répondu à cette question).

- De nombreux bénéficiaires (29 %) prévoient mettre en place une stratégie de paiement à la carte.
- Environ un quart (24 %) des bénéficiaires espèrent recevoir de l'argent de commandites.
- Un sur cinq (20 %) instaurera une stratégie de contribution volontaire.

# Monétisation



Taille de l'échantillon de l'enquête: 628

% de répondants

## Analyse par sous-groupes

- **Les organismes sont plus susceptibles de compter sur l'argent des commandites (26 % contre 19 % pour les groupes)**
- **Les groupes sont plus susceptibles de recourir à la vente de produits ou d'œuvres comme stratégie de monétisation (21 % contre 12 % pour les organismes).**
- **Les membres des arts du spectacle sont les plus susceptibles de recourir au paiement à la carte (34 % contre 20 % pour les arts de studio et 24 % pour les arts du spectacle/arts de studio).**
- **La contribution volontaire est plus populaire (23 %) dans le champ des arts du spectacle que dans le champ arts du spectacle/arts de studio (14 %).**

## Question 4

En quoi ce projet reflétera-t-il la diversité de votre communauté ou de votre région géographique, particulièrement en ce qui a trait à la participation et à l'inclusion des communautés autochtones, des groupes issus de la diversité culturelle, des personnes sourdes ou handicapées, des communautés des langues officielles en situation minoritaire et de la jeunesse, de même que l'équilibre et la diversité des genres?

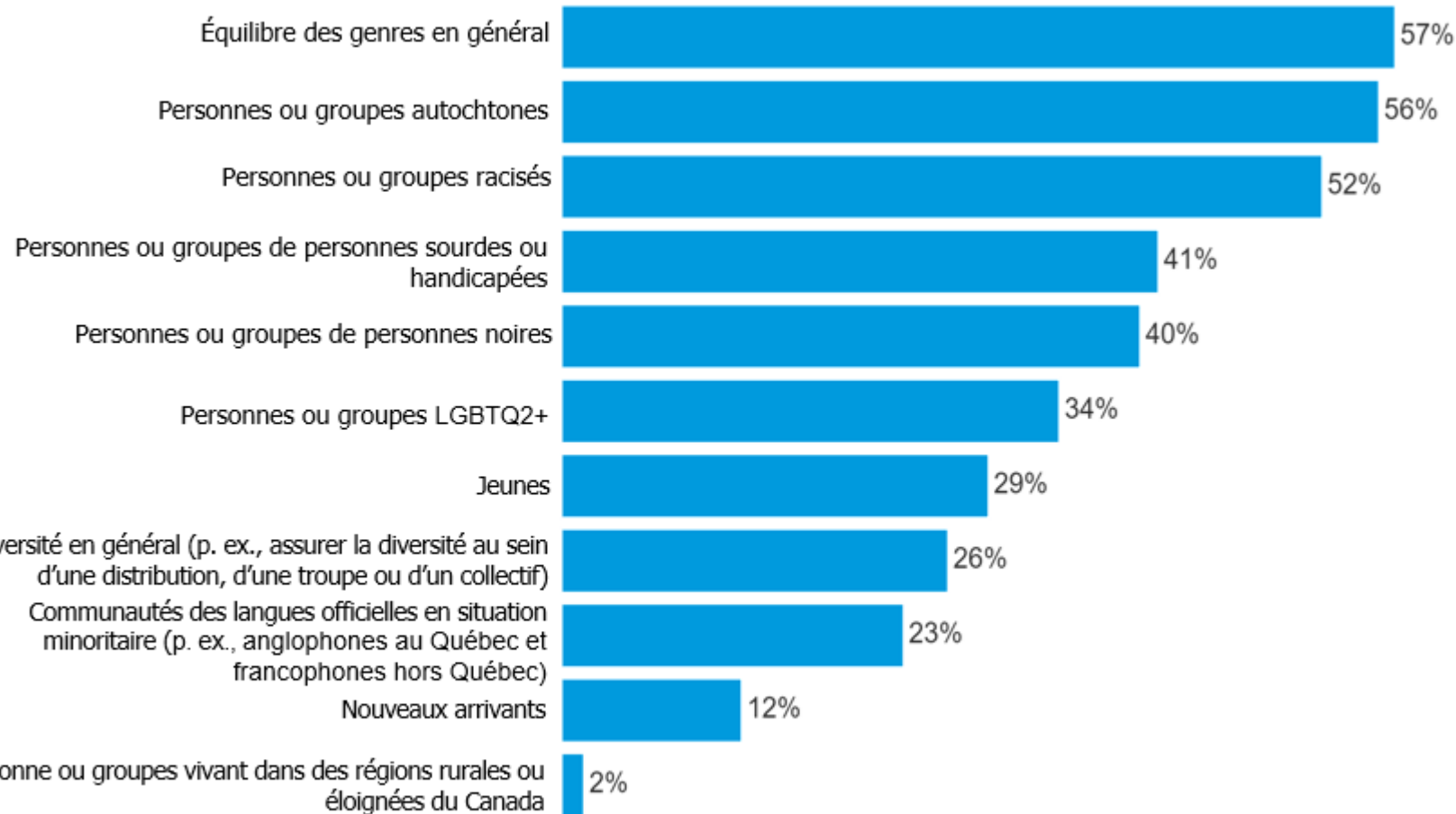
# Constats

---

En général, les bénéficiaires ont été en mesure d'expliquer clairement comment leur **projet refléterait la diversité** de leur communauté ou de leur région. Les éléments de la diversité les plus cités par les bénéficiaires sont l'**équilibre des genres (57 %)**, la **représentation des Autochtones (56 %)** et la **représentation des communautés racisées (52 %)**.

Le graphique qui suit montre que de nombreuses autres facettes de la diversité ont aussi été citées.

# Diversité



## Analyse par sous-groupes

- **Les groupes sont plus susceptibles de représenter les personnes racisées** (63 % contre 47 % pour les organismes)
- **Le champ des arts de studio est le plus représentatif des personnes sourdes ou handicapées** (52 % contre 41 % pour la moyenne globale)
- La diversité en général est moins présente dans les arts du spectacle/arts de studio (19 %) que dans les arts du spectacle (29 %) et les arts de studio (29 %)

Taille de l'échantillon de l'enquête: 724

% de répondants



# Représentation – citations choisies

- *« Nous pratiquons l’antiracisme par le biais de l’art et tentons de rassembler les communautés. Nous avons formé ce collectif en partie pour créer cet espace – pour nous, mais aussi pour notre public et pour les générations futures, afin qu’elles puissent envisager des carrières dans le domaine des arts. »*
- *« Le rayonnement du théâtre francophone est d’une grande importance pour notre collectif afin de préserver la vitalité de notre langue et de notre culture. Il demeure important pour notre collectif que l’ensemble de notre équipe d’artistes reflète la diversité culturelle, mais aussi la diversité sexuelle et de genre. C’est ce barème qui nous oriente quant à la participation confirmée de notre équipe élargie et qui nous guidera quant à l’embauche qui reste à faire. »*
- *« Les communautés noires de Montréal sont incroyablement diversifiées : elles représentent des familles qui sont ici depuis des générations, de même qu’un nombre considérable de personnes nouvellement arrivées. Les artistes noirs sont aujourd’hui le groupe le plus marginalisé et le plus négligé du secteur cinématographique. En dépit de ces statistiques, le FIFBM demeure la seule plateforme d’envergure pour les cinéastes et les films noirs dans la province. Le festival présente des films de partout dans le monde qui représentent une mosaïque d’expériences, de cultures et d’histoires noires. Beaucoup de personnes nouvellement intégrées à la communauté pourront trouver un récit ou un cinéaste de leur pays d’origine parmi notre sélection officielle de films. »*

# Représentation – *citations choisies*

---

- *« Les équipes formées comprendront diverses personnes qui s'identifient comme PANDC, comme ayant divers genres ou divers types de sexualité, ou comme étant handicapées, sourdes et malentendantes. En reflétant ces segments démographiques, on pourrait atteindre une représentation de 30 % des communautés diverses et la parité des genres. Cet outil d'évaluation et principe central s'inspire de l'initiative albertaine 35/50 et du Défi 50-30 du gouvernement du Canada. Nous sommes reconnaissants de leur travail, qui nous aide à formuler notre engagement. »*

# Question 5

---

Comment comptez-vous garantir des conditions de travail sécuritaires aux personnes qui participent à vos activités?

# Constats

---

L'analyse montre que la sécurité couvre un éventail de menaces potentielles, dont la COVID-19, sans toutefois s'y limiter.

- **Les deux tiers (64 %)** des bénéficiaires **assureront la sécurité en suivant les directives du gouvernement en lien avec la COVID-19**. Plusieurs autres mesures relatives à la pandémie ont également été citées (p. ex., le télétravail).
- Environ **un tiers (32 %)** des bénéficiaires ont déjà instauré ou prévoient **instaurer dans leur milieu de travail des pratiques exemplaires liées à la paie, aux pauses, etc.**
- Une proportion de **27 %** des répondants ont indiqué avoir instauré des **politiques contre le harcèlement**.

# Sécurité

## Analyse par sous-groupes



- **Les groupes sont plus susceptibles d'utiliser la communication à distance** (32 % comparativement à 22 % pour les organismes).
- **Les arts de studio sont les moins susceptibles d'être accompagnés d'un protocole de pratique exemplaire** (24 % contre 32 % pour la moyenne globale)
- **Les arts du spectacle s'accompagnent des meilleures mesures d'hygiène** (16 % contre 10 % pour les arts de studio et 8 % pour les arts du spectacle/arts de studio)
- La catégorie « Autre » comprend la vérification des antécédents pour les personnes qui travaillent avec des jeunes, la sécurité en ligne, les trousse de premiers soins, la présence de personnel infirmier ou d'une ou d'un « responsable COVID », et des mesures supplémentaires contre la COVID-19 comme le suivi des contacts.

Taille de l'échantillon de l'enquête: 724

# Sécurité – citations choisies

- *« Nous sommes un petit organisme à but non lucratif, un collectif d'artistes professionnels qui croient en l'équité et la justice sociale. Nous prônons des principes de justice, d'équité, de diversité et d'inclusion. Dans tous nos projets, nous travaillons ensemble pour favoriser un environnement sûr et accueillant où ces principes peuvent fleurir. Pour ce faire, nous valorisons tout le monde, sans égard à l'origine, à l'ethnicité, au genre, à la religion, à l'âge, à l'identité, à l'orientation sexuelle, à la nationalité ou au handicap. C'est la base de notre engagement à l'égard de nos collègues et des membres du public. »*
- *« Les lettres d'entente et les contrats seront envoyés aux artistes trois mois à l'avance. Ces documents définiront les honoraires ainsi que la politique de tolérance zéro à l'égard de la discrimination raciale, de la transphobie, de la discrimination basée sur le genre, de la misogynie, de l'intimidation ou du harcèlement sexuel. Chaque journée commencera par une évaluation : "Dans le cadre de ce processus, 1) comment vous sentez-vous?; 2) de quoi avez-vous besoin?; 3) que pouvez-vous offrir?" J'utilise tout ça dans mon travail et je trouve que ça favorise un environnement ouvert, honnête et sûr. »*
- *« BFL couvre notamment les salles de spectacle et de répétition, et comprend une responsabilité civile de 5 000 000 \$. Les conditions de travail sécuritaires sont garanties par le fait que l'assureur veille toujours préalablement à ce que les conditions de travail soient adéquates. »*

# Sécurité – citations choisies

- « VERSIONS sera produit presque exclusivement dans la sphère virtuelle. Dans la situation où une ou un cinéaste aurait à se déplacer quelque part pour enregistrer du contenu, nous suivrons les directives de la santé publique et les protocoles de sécurité relatifs à la COVID-19 pour la durée de la pandémie. Pour travailler avec des jeunes, l'ensemble des sous-traitantes et des sous-traitants embauchés dans le cadre du projet subiront une vérification de leurs antécédents. »
- « Pour les tournages et les concerts, les protocoles de la CNESST pour le secteur des arts seront mis en vigueur et respectés en tout temps. Cela comprend : l'exclusion des personnes symptomatiques; à l'arrivée, l'administration d'un questionnaire obligatoire à signer, la prise de température, le lavage des mains et le port du masque de procédure; un protocole d'isolement en cas de symptômes; la distanciation physique; et la désinfection des surfaces ».



# Conclusions



# Conclusions

---

Comme indiqué, l'initiative Présent numérique avait pour objectifs précis d'aider les bénéficiaires à faire le saut dans la sphère numérique, de stimuler la relance du secteur des arts et de favoriser la création d'emplois.

Notre analyse des données quantitatives et qualitatives tirées des demandes de subvention fournies par les bénéficiaires indique que globalement, les 724 projets financés cadrent bien avec ces objectifs. Voici les conclusions que nous avons tirées.

**Conclusion 1 : Il semble que l'initiative favorisera la relance du secteur des arts en encourageant les bénéficiaires à faire le saut dans la sphère numérique ou à améliorer leurs approches actuelles en matière de numérique.**

Près des trois quarts (72 %) des bénéficiaires prévoient améliorer leur approche en matière de numérisation ou numériser leur travail pour la première fois.

La majorité des bénéficiaires prévoient présenter leur travail en ligne, de diverses manières. La stratégie la plus populaire (citée dans une proportion de 45 %) est la diffusion de vidéos en ligne, suivie de la diffusion en continu d'une prestation sur scène.

# Conclusions (suite)

---

## **Conclusion 2 : Il semble que l'initiative favorisera la relance du secteur des arts en encourageant les bénéficiaires à développer leur pratique artistique.**

Outre l'aspect de la numérisation, 43 % des bénéficiaires croient que l'initiative leur permettra de perfectionner leurs talents ou d'ajouter une nouvelle dimension à leur pratique artistique, tandis qu'une proportion de 31 % prévoit combiner des médiums ou explorer un nouveau médium.

La subvention devrait sous-tendre un éventail d'activités artistiques, comme la production et la création (citées des proportions respectives de 91 % et de 84 %) et la diffusion/distribution (citée dans une proportion de 92 %). Ce dernier élément est en phase avec l'objectif d'aider les artistes à faire le saut dans la sphère numérique.

Le financement devrait générer de nombreuses activités artistiques, comme l'adaptation de 12 722 œuvres existantes et la production de 10 715 nouvelles œuvres. Ces chiffres comprennent 10 % d'œuvres coproduites, ce qui favorise la collaboration, le transfert de connaissances et la synergie dans le secteur des arts.

# Conclusions (suite)

**Conclusion 3 : Il semble que l'initiative stimulera la relance du secteur des arts et favorisera la création d'emplois en permettant à près de 69 000 membres du milieu de recevoir une rémunération pour leur travail.**

Il semble que l'initiative aura une très vaste portée, puisque le financement sera dispersé dans l'ensemble du secteur.

On prévoit que près de 61 000 artistes et que 7 736 travailleuses et travailleurs culturels (soit, au total, presque 69 000 personnes) recevront une rémunération (salaire ou cachet) grâce aux projets financés. Les cachets et les salaires combinés devraient totaliser, respectivement, 30 209 462 \$ et 20 601 225 \$, pour un total global de 50 810 687 \$. Voici les honoraires moyens :

- Artistes et travailleuses et travailleurs culturels : 740 \$
- Travailleuses et travailleurs culturels : 2 663 \$
- Artistes : 495 \$

**Conclusion 4 : Il semble qu'un montant au moins égal au financement total de 50 M\$ se retrouvera dans les poches des artistes et des travailleuses et travailleurs culturels, ce qui stimulera la relance du secteur des arts et favorisera la création d'emplois.**

Le montant total de 50 810 687 \$ en honoraires projetés dépasse de 810 687 \$ la somme totale de 50 M\$ en subventions. Les demandes de subvention ne comprenaient aucune question sur les dépenses projetées (matériel, déplacements, équipement, location de locaux), ni sur la manière dont elles seraient couvertes. Néanmoins, puisque les candidates et candidats ont indiqué des stratégies de monétisation pour leur travail, nous pouvons conclure qu'ils amasseront leurs propres fonds, qui s'ajouteront à la subvention reçue. Tout cela mettra à la disposition des artistes et des travailleuses et travailleurs culturels au moins 50 M\$.

# Conclusions (suite)

---

## **Conclusion 5 : Il semble que l'initiative encouragera les bénéficiaires à tenir compte de la monétisation, qui comprend la promotion et la découvrabilité.**

Collectivement, les bénéficiaires de subvention ont énuméré dans leur demande plusieurs types de stratégies de monétisation, dont la plupart reposent sur des formes de parrainage (dons, commandites, etc.).

La majorité a cité plus d'une stratégie de découvrabilité (soit les méthodes de promotion des projets ou du travail visées). La stratégie la plus populaire, citée dans une proportion de 83 %, est la promotion sur les plateformes de médias sociaux.

## **Conclusions 6 : Il semble que l'initiative encouragera les bénéficiaires à représenter la diversité dans leur travail.**

Beaucoup ont indiqué plus d'une façon dont leur projet refléterait la diversité : plus de la moitié ont cité l'équilibre des genres, les points de vue autochtones et les perspectives des communautés racisées.

## **Conclusion 7 : Il semble que l'initiative sensibilisera les gens à l'importance de la santé et de la sécurité au travail et encouragera les bénéficiaires à mettre en place des mesures.**

L'ensemble des bénéficiaires ont mis en place des plans pour protéger leur équipe contre divers dangers, comme la pandémie de COVID-19, le harcèlement, l'exploitation et les accidents.



**Pour en savoir plus, communiquer avec :**

Patrick Beauchamp  
Vice-président, Recherche et analyse  
613-786-9985 (poste 285)  
[Pat.Beauchamp@hkstrategies.ca](mailto:Pat.Beauchamp@hkstrategies.ca)

HILL+KNOWLTON STRATEGIES CANADA  
50, rue O'Connor, bureau 1115  
OTTAWA (Ontario) K1P 6L2  
[HKSTRATEGIES.CA](http://HKSTRATEGIES.CA)