



Sommaire exécutif

Sondage en lien avec le Hub virtuel

En collaboration avec
Van Grimde Corps Secrets

SYNAPSE C

CONTEXTE

Un sondage a été réalisé auprès de 135 organismes dont 124 répondants provenaient du Canada, les 11 autres de l'étranger. De ce nombre total, 97 répondants ont complété le questionnaire en français soit 72%. Voici la répartition des répondants qui offre un regard très diversifié sur la portée de l'enquête.

Disciplines	Danse	Arts visuels	Arts médiatiques	Théâtre	Musique	Cirque	Recherche
Nombre	72	46	21	29	16	6	61

CONSTAT

Parmi les nombreuses catégories explorées, les constats semblent très positifs dans la majorité des sections, ce qui se veut très révélateur d'un engouement pour le concept. Voici un résumé de l'appréciation du projet de Hub Virtuel.

Section	Thème	Tendance
A	Identification	N/A
B	Création	« Accord »
C	Diffusion	« Accord »
D	Formation	« Accord »
E	Entraînement	« Accord »
F	Répétitions	« Indécise »
G	Développement	N/A
H	Culture numérique	« Accord »
I	Hub	N/A

B- Création

Dans la section « Création », la question sur l'intérêt à partager avec d'autres organismes sur comment ils voient le processus de création semble être extrêmement positif. Les gens sont également très réceptifs à suivre le travail des chercheurs dans les disciplines artistiques.

Dans l'utilisation des outils en ligne, la réaction est plutôt partagée : il faudrait investiguer davantage pour déterminer le genre d'outils à proposer ou identifier ceux qui sont déjà les plus utilisés et en faire la promotion. Google et Zoom sont des outils très populaires. Une formation en ce sens pourrait être intéressante.

SYNAPSE C

Il va sans dire que les gens préfèrent avoir de bons équipements, et une connexion internet efficace et des formations pour bien utiliser les outils à leur portée deviennent essentielles.

C- Diffusion

Les répondants préfèrent davantage que la diffusion en ligne se fasse par des non-diffuseurs : ils pensent que ceci pourrait influencer l'utilisation de la plateforme. Il s'agit ici de leur perception qu'il serait important de valider. Notons que parmi leurs inquiétudes, nous retrouvons : la capacité à adopter le point de vue du public, la difficulté d'utilisation de la plateforme, la qualité du rendu et le coût pour mettre en place une telle structure virtuelle. Parmi les facteurs favorables, sont notés : la variété du contenu, la dimension internationale, le fait de ne pas se déplacer.

Du côté du créateur, les freins envisagés sont la protection des œuvres, la qualité du rendu, les équipements requis et la difficulté d'utilisation de la plateforme. Dans la définition du Hub, il faut donc chercher à trouver une solution face à ces objections. Le niveau de sécurité doit être sans faille et le fournisseur de diffusion doit avoir fait ses preuves.

D- Formation

Les répondants sont friands de formations et s'attendent à ce que les objectifs de ces dernières soient clairs avec cette approche de formation. Vous devez donc produire un calendrier avec des sujets proposés et ensuite les faire valider pour choisir ceux qui coïncident avec les besoins recherchés.

E- Entraînement

Les répondants semblent déjà utiliser des vidéos d'entraînement en ligne mais le frein le plus important est la motivation et, bien souvent, l'espace ainsi que le type d'équipement disponible. Si vous désirez mettre en place un tel programme, vous devez donc planifier le type d'activités que vous souhaitez proposer aux utilisateurs en réponse à leurs besoins précis qui restent à préciser avec eux lors d'entrevues individuelles.

F- Répétitions

Au même principe qu'avec les entraînements, l'espace intérieur de la résidence parfois restreint est un frein, de même que la pollution sonore produite par les répétitions, qui peut incommoder le voisinage. De plus, le manque d'interaction physique avec le reste de l'équipe artistique pourrait causer un manque de motivation, ce qui limite ainsi les possibilités d'effectuer des répétitions en ligne. Par contre, le fait de rester chez soi pour les répétitions évite toute forme de déplacements ce qui devient tout de même avantageux. Dans la solution virtuelle à imaginer, il faut tenter de découvrir quels

SYNAPSE C

seraient les avantages les plus importants à leurs yeux afin de contrer les arguments négatifs. Il faut tenter d'approfondir la notion de rémunération et d'économie de temps pour bien saisir les subtilités derrière ces affirmations qui poussent les gens à se questionner.

G- Développement

Un des aspects fort appréciés est le fait de favoriser des rencontres avec d'autres disciplines, ce qui permet une certaine ouverture d'esprit et facilite le partage de ressources et de bonnes pratiques. Le Hub permet aussi d'encourager les alliances possibles et le développement de nouveaux marchés. Dans les communications à utiliser, cet aspect de cohabitation et d'échanges qu'apporte la solution en ligne, doit donc être mis en évidence pour démontrer aux artistes qu'il est plus bénéfique de s'entourer de gens aux objectifs communs plutôt que de demeurer isolé.

H- Culture numérique

Si d'une part le Hub doit refléter les valeurs de la communauté, de l'autre cette même communauté attend des échanges et propositions, donc une forme de collaboration. Les répondants aimeraient pouvoir approfondir ce sujet : un forum de discussions serait intéressant à mettre en place pour connaître le fond de leur pensée.

I- Hub

Le Hub doit être autogéré et proposer certains services gratuits et certains payants. Son accès doit être facilitant et gratuit afin d'attirer le plus d'utilisateurs possible. Certains services précis peuvent faire l'objet d'une connexion privée et payante afin de limiter l'accès, pour offrir des services de soutien technique et de formation en plus de générer des échanges.

SYNAPSE C

CONCLUSION

Bien que l'on observe un sentiment positif dans la mise en place d'un tel Hub, certains aspects doivent être davantage analysés pour s'assurer d'obtenir un niveau de satisfaction important. Le sujet qui semble le plus préoccuper les répondants est la gestion de cet univers virtuel et quelle entité physique sera responsable d'offrir des services de qualité.

Pour ce qui est de la nature de diffusion, puisque la notion de sécurité semble importante, il devient essentiel de choisir un modèle qui permettra d'être très transparent et d'appliquer une certaine forme de gouvernance face aux données et échanges pour rendre les répondants confortables.

La qualité est un élément important. Les répondants ne veulent pas d'une solution développée à la hâte pour répondre à des besoins. On sent qu'ils veulent que la solution virtuelle à mettre en place soit à la hauteur de leurs attentes selon des coûts raisonnables. Également, l'accès à la plateforme doit favoriser les échanges : les commentaires semblent s'orienter sur le désir de partager des expériences et des manières de faire.

Concernant le volet des entraînements et des répétitions à la maison, il ressort que les répondants sont moins à l'aise ; il faudrait vraiment une solution hors du commun pour rendre l'expérience satisfaisante. Il faut donc pousser davantage la réflexion pour déployer une solution à la hauteur des attentes communes.

Quant au thème de la création à distance, outre le fait de pouvoir échanger sur l'utilisation d'outils spécifiques à la création, le fait de faciliter la discussion entre créateurs offre de belles perspectives pour leur développement individuel.