

CULTURE  
CÔTE-NORD

RDV CULTURE / NUMÉRIQUE CÔTE-NORD

**VIRAGE** 09

22 MARS | BAIE-COMEAU

23 MARS | SEPT-ÎLES

QUÉBEC  
numérique

CULTURE/  
NUMÉRIQUE

Québec

Ce projet s'inscrit dans la mise en œuvre du Plan culturel numérique du Québec.

# BILAN

des Rendez-vous Culture / Numérique Côte-Nord | VIRAGE 09

Tenus les 22 et 23 mars 2018  
à Baie-Comeau et à Sept-Îles

Une initiative de



En collaboration avec Québec Numérique

## Table des matières

Mise en contexte .....	3
Déroulement .....	4
Résumé du panel d'inspiration.....	5
Outils présentés .....	7
Québec numérique.....	7
Lab culturel .....	8
Résumé des échanges en ateliers .....	10
L'utilisation du numérique en termes de création, de diffusion et de commercialisation.	10
Le milieu numérique et l'aide au secteur culturel .....	11
Les embûches et les solutions souhaitées .....	12
Les conditions gagnantes pour le développement de projets sur le territoire nord-côtier .....	13
Conclusion .....	14

## Mise en contexte

Le monde des arts et de la culture vit actuellement de profondes transformations, en raison de l'avènement du numérique, et Culture Côte-Nord entend accompagner et outiller le milieu culturel nord-côtier, afin de l'aider à prendre efficacement ce virage majeur.

Cette initiative de Culture Côte-Nord, **Les Rendez-vous Culture/Numérique | VIRAGE-09**, fut réalisée en partenariat avec Québec numérique dans le cadre du Plan culturel numérique du Québec. Ces événements, qui se sont tenus les 22 et 23 mars 2018 à Baie-Comeau et Sept-Îles, offraient un premier lieu d'échange afin de s'informer, de s'inspirer et de bonifier ses compétences dans le domaine du numérique. Ce fut également l'occasion d'échanger sur les conditions gagnantes pour favoriser la création d'un écosystème favorable à l'innovation sur la Côte-Nord.

Au total, ce sont 36 personnes (19 à Baie-Comeau, 17 à Sept-Îles) qui ont participé à cet événement constitué de panels d'inspiration, d'ateliers et d'une présentation d'outils numériques par Samiha Hazgui de Québec numérique et Marika Laforest du Lab culturel de Culture pour tous.

Au fil de ces pages, vous trouverez le bilan des discussions autour de différentes questions qui ont animé les ateliers.

**Déroulement**

Jeudi 22 mars  
Vendredi 23 mars

**ANIMATION DE LOUISE SAVARD**

**13 h 00** Arrivée des participants

**13 h 15** Mot de bienvenue collectif

Marie-France Lévesque  
Samiha Hazgui  
Marika Laforest

Culture Côte-Nord  
Québec numérique  
Lab culturel

**13 h 30** Panel d'inspiration

Artistes, responsables d'organismes culturels, d'entreprises privées ou de radios autochtones vous parleront des problèmes rencontrés, de leurs succès et des conditions gagnantes associées à leurs projets numériques

**14 h 20** Présentation d'outils numériques

Le Lab culturel de *Culture pour tous*  
Accompagnement et cartographie de *Québec numérique*  
Formation continue de Culture Côte-Nord

**14 h 45** Pause

**15 h 00** Ateliers

Comment le milieu numérique peut-il aider le secteur culturel? Quelles seraient les solutions pour remédier aux embûches? Quelles sont les conditions gagnantes pour développer des projets numériques sur notre territoire ?

**15 h 50** Plénière / échanges et questions

**16 h 30** Mot de la fin

## Résumé du panel d'inspiration

### Baie-Comeau

Jeudi 22 mars



#### **Daniel Le Saunier, retraité**

J'ai participé à la migration des contenus télévisuels vers le web notamment pour la Fabrique Culturelle (Télé-Québec), collaboré à l'organisation de rencontres internationales de développement des affaires en jeu vidéo, animation numérique et e-sport (Pixel Québec). Au Grand Rappel nous rassemblons les artistes ayant participé à la création du patrimoine artistique régional pour organiser des retrouvailles, via les outils numériques de réseautage, avec une communauté de 450 personnes dispersées aux 4 coins du Québec.



#### **Marie-Pierre Roy, chef d'entreprise**

Depuis mon arrivée dans l'entreprise familiale, ImageXpert, en 2005, j'ai participé à la réalisation de nombreux projets de communication, notamment au niveau des stratégies de communication, du Web et des réseaux sociaux. La mission que je me suis donnée : investiguer sur les réels besoins des entreprises pour offrir une solution numérique adaptée à leurs objectifs.



#### **Bernard Hervieux, directeur général d'une radio autochtone**

À la fin des années 70, on voit apparaître au Québec des radios communautaires autochtones. La communauté de Pessamit accueillait les premiers équipements de radiodiffusion au tout début des années 80, un émetteur FM avec une puissance de 0.6 watts qui couvrait à peine 1 kilomètre de son champ de diffusion. L'arrivée du numérique dans le milieu de la radiodiffusion autochtone et allochtone a complètement changé la méthodologie du traitement de l'information.



#### **Stéphanie Landry, artiste 3-D**

Je suis artiste 3D et travailleuse autonome. Je travaille à domicile pour des compagnies de jeux vidéo, la plupart localisées à Montréal. Je travaille par ordinateur et transmets mes créations via le Web à mes employeurs. Je profite également des réseaux sociaux et de sites artistiques afin de diffuser mes projets personnels et professionnels pour avoir plus de visibilité.

**Sept-Îles**  
vendredi 23 mars



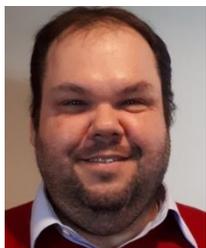
**Tom Demers, artiste**

Pour moi le numérique c'est partout dans ma pratique même si j'essaie parfois de le minimiser. J'utilise des appareils de captation désuets qui datent d'avant l'ère du numérique pour pas mal de projets, mais la diffusion passe inmanquablement par une numérisation, par une plateforme en ligne, un site Web, par des formulaires en ligne, des courriels, et un archivage de l'information qui se fait à 100% en numérique. Pour les gens de mon âge, le numérique va de soi, toute notre vie d'adulte s'est construite autour de modes d'organisations numériques.



**Virginie Lamontagne, Télé-Québec**

Avant de faire partie de l'équipe de Télé-Québec et plus tard, de La Fabrique culturelle de Télé-Québec, j'ai créé des œuvres sonores interactives, j'ai collaboré aux réflexions de l'industrie autour de l'interactif, du transmédia et du crossplatform en documentaire - les néologismes étaient la grosse mode en 2010. Mais au-delà des possibilités infinies qu'offrent les technologies connectées, à qui nous adressons-nous, quelles sont les bonnes pratiques, comment rejoignons-nous nos publics cibles, comment suscitons-nous l'engagement d'une communauté? Il vaut mieux savoir ce qu'on veut raconter, avant de choisir comment le raconter.



**Christian Marcotte, directeur général du Musée régional de la Côte-Nord**

Outre son site Internet, le Musée régional de la Côte-Nord a développé, depuis 2011, 5 outils numériques pour mettre en valeur et diffuser le patrimoine nord-côtier. Le premier outil, mis en ligne en mars 2011, est son musée virtuel mettant de l'avant la culture innue. Par la suite, nous avons développé 4 bornes interactives, 3 au Vieux-Poste et une au musée, servant à tester les connaissances acquises par le visiteur lors de sa visite. Dans une perspective d'avenir, nous travaillons aussi, en collaboration avec Optik 360, à la numérisation 3D des trésors du musée.



**Stéphanie Landry, artiste 3-D**

Je suis artiste 3D et travailleuse autonome. Je travaille à domicile pour des compagnies de jeux vidéo, la plupart localisées à Montréal. Je travaille par ordinateur et transmets mes créations via le Web à mes employeurs. Je profite également des réseaux sociaux et de sites artistiques afin de diffuser mes projets personnels et professionnels pour avoir plus de visibilité.

## Outils présentés

Les Rendez-vous Culture / Numérique Côte-Nord ont permis de se familiariser avec deux organisations qui œuvrent dans le domaine. Samiha Hazgui de Québec numérique et Marika Laforest du Lab culturel de Culture pour Tous ont expliqué les différents outils et services disponibles en matière de numérique.

## Québec numérique<sup>1</sup>

Québec numérique a reçu le mandat de : « mettre en place des mécanismes d'accompagnement culturel numérique au bénéfice de l'ensemble du réseau de la culture et des communications. »

Il opère sur trois axes d'intervention :

1. Développer des communautés technoculturelles : Culture + Numérique + Recherche
2. Favoriser le maillage et la collaboration : Événements, Ateliers, etc.
3. Réaliser des accompagnements : fondamental et/ou spécifique

Ces trois axes se déclinent en différents outils dynamiques, évolutifs et collaboratifs :

### 1. La cartographie : sur le site Web de Québec numérique

Elle permet de s'inspirer des projets des autres, de trouver des fournisseurs et/ou des partenaires de services dans les régions et identifie les acteurs numériques sur le territoire du Québec.

### 2. Le groupe Facebook : Les arts, la culture et le numérique | Québec | Canada

Il sert à échanger, s'entraider, interagir, s'inspirer, s'informer et plus.

### 3. L'agenda collaboratif

Il sert à informer sur les événements organisés dans la région, consulter les événements ailleurs au Québec.

---

<sup>1</sup> Référence : document de présentation de Québec numérique

#### 4. Des outils en développement

- a. Guide de référence pour répertoire
  - i. d'autres outils – lexiques, modèles, diagnostics, etc.
  - ii. des ressources – d'accompagnement, de financement, de formation, etc.
- b. Page des communautés technoculturelles  
Elle sert à diffuser des informations spécifiques à chaque région : les actions, les expertises, les moments forts, les réseaux, etc.
- c. Autres à venir

Le service d'accompagnement gratuit, confidentiel et neutre vise l'appropriation du numérique en général et/ou la transformation. Il répond à des questions fondamentales ou spécifiques. Il intervient à n'importe quel stade du projet.

#### Lab culturel<sup>2</sup>

Le Lab culturel accueille des projets numériques innovants en culture. C'est un espace virtuel où idéateurs, professionnels de la culture et experts du numérique développent, réfléchissent, relancent et questionnent les idées novatrices suggérées qui, ultimement, lorsqu'elles seront concrétisées, permettront à la population d'accéder plus facilement à la culture au moyen du numérique.

Les objectifs sont :

- Soutenir des approches culturelles innovatrices ou structurantes qui visent l'engagement et la participation du public envers les arts et la culture.
- Acquérir et partager des apprentissages sur la façon de soutenir les nouveaux processus de réalisation de projets culturels adaptés au numérique.

Les candidats admissibles sont les individus (citoyen ou résident canadien), les OSBL et les entreprises (siège social au Québec).

Le projet doit absolument répondre à ces critères de bases : il doit avoir une pertinence d'un point de vue culturel, il doit faire l'utilisation judicieuse du numérique, il doit permettre de

---

<sup>2</sup> Référence : document de présentation du Lab culturel

réaliser des apprentissages, être réalisable dans un court laps de temps avec le budget alloué, il doit mettre à profit l'expertise et les compétences des intervenants, être innovant, et surtout, susciter l'intérêt ou la participation du public.

Suite au processus de sélection, 6 projets sont retenus. Sur une période d'environ 8 mois, les projets reçoivent de l'accompagnement professionnel et une aide financière pour leur concrétisation.

Plusieurs exemples de projets existent déjà. Nommons, entre autres, *La Machine à sous* de **Nous sommes folklore**, le *Labmobile* de **Verticale – Centre d'artistes** ou encore le projet de **Magnéto Balado**.

Ces présentations nous ont permis de voir que plusieurs outils, voire plusieurs organismes inspirants, existent pour paver la voie du numérique dans la région.

## Résumé des échanges en ateliers

Vous trouverez dans cette section un résumé des échanges qui ont eu lieu durant les ateliers sur diverses questions qui étaient posées aux participants afin de réfléchir sur le numérique et sur l'implantation d'un écosystème d'innovation.

### L'utilisation du numérique en termes de création, de diffusion et de commercialisation

La majorité des participants aux ateliers, étant davantage des travailleurs culturels, utilisent le numérique (site Internet, réseaux sociaux) pour tout ce qui touche la diffusion de leurs activités, produits, services et la promotion de leur organisme. Quelques participants utilisent le numérique pour la commercialisation de leurs produits.

Pour la plupart, le numérique est un outil de travail au quotidien : utilisation de la suite Google pour le stockage des différents dossiers, captations vidéo et audio pour conserver des archives, mise à jour de site Web, alimentation des réseaux sociaux, etc.

Le numérique est primordial dans l'échange d'informations et le partage de connaissances. Que ce soit par les communications internes avec les courriels entre collègues ou la centralisation des différentes activités offertes dans une ville sur un seul site Web, en passant par le prêt de document interrégions, le numérique permet de diffuser, de regrouper et de consolider.

Pour certains, le numérique sert pour le recrutement de membres ou d'acteurs, tandis que pour d'autres il est utile dans le développement de public. Pour d'autres encore, il permet le réseautage via les médias sociaux.

Pour les artistes présents, en plus d'être un outil de diffusion de leurs œuvres, le numérique peut être aussi un outil de travail. Par la captation photo ou vidéo, le montage ou la création



d'environnement sonore, le matériel numérique (ordinateur, caméra vidéo, appareil photo, logiciels de montage, etc.) est essentiel dans la pratique artistique de certains.

Bien que l'utilisation du numérique diffère d'un participant à l'autre, il est constaté que tout le monde l'emploie de façon constante et quotidienne.

### Le milieu numérique et l'aide au secteur culturel

D'aucuns s'entendent pour dire que le numérique contribue grandement au secteur culturel par l'abolition des frontières et l'élargissement de la visibilité. L'information étant diffusée dans un plus large spectre, les artistes, travailleurs culturels ou intervenants du milieu peuvent de se faire connaître à l'extérieur de leur territoire et par le fait même découvrir de nouveaux acteurs dans leur domaine, ailleurs dans le monde. Le numérique demeure donc une belle carte de visite pour la plupart.



En ce qui concerne la commercialisation des œuvres, services et produits, le numérique augmente les possibilités de ventes comparativement au marché local. Un artiste qui met ses toiles à vendre en ligne a beaucoup plus de chance de trouver un acquéreur que s'il expose seulement au café du coin.

Le milieu du numérique peut également aider le secteur culturel par la concertation; il y a un partage d'information entre les acteurs et cela rapproche. Les groupes Facebook, les plateformes de discussions, les blogues sont des outils utiles pour les échanges entre personnes de même discipline.

Il faut cependant être conscient que le numérique peut aussi être un compétiteur en matière d'offres et de services. Par exemple, dans le cas d'expositions en ligne, il peut être difficile de se démarquer des autres produits offerts dans le même genre. Il faut alors réfléchir davantage aux stratégies de développement de public ou de fidélisation de la clientèle pour demeurer compétitif.

### Les embûches et les solutions souhaitées

Ici, il y a un problème structurel de base, car le réseau Internet ne se rend pas partout sur la Côte-Nord. Déjà de pouvoir relier toutes les municipalités de la région via un accès Internet haute vitesse serait une solution remarquable.

Le manque de financement et le prix élevé des appareils, du matériel informatique et des logiciels sont les embûches flagrantes qui ressortent des discussions. Vouloir prendre le virage du numérique peut être stimulant en théorie, mais quand les équipements coûtent des prix exorbitants, c'est difficile de suivre la cadence. De plus, la technologie évolue tellement rapidement qu'il est difficile d'avoir toujours le dernier modèle ou le plus récent logiciel. Il y a donc un effort considérable à faire de la part des gouvernements pour assurer un équilibre des ressources dans toutes les régions.

Pour les artistes, en diffusant leurs œuvres sur le Web, ils deviennent plus enclins au plagiat et au vol de propriété intellectuelle. Bien qu'il y ait une loi qui règlemente la chose, un risque demeure. Pour contrer cette possibilité, les artistes peuvent utiliser des programmes de « tracking pixel », diffuser moins d'œuvres ou créer des albums privés accessibles seulement par mot de passe ou autre.



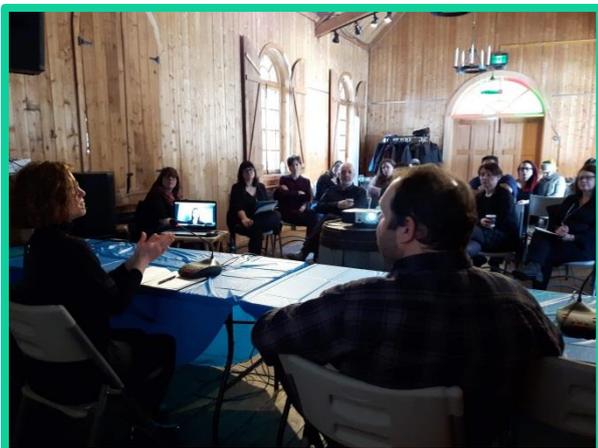
Aussi, bien que le programme de formation continue et de perfectionnement individuel soit très utile, il a ses limites. On ne peut rarement toucher à tous les éléments d'un domaine en 16 heures. Ainsi, le suivi et l'accompagnement après les formations restent difficiles car il faut souvent défrayer pour de la consultation. Pour remédier à la situation, il serait pertinent de créer une communauté de pratique via un groupe Facebook où les membres pourraient partager leurs expertises et connaissances, les mauvais et les bons coups.

Le recrutement de main-d'œuvre spécialisée dans ce domaine demeure difficile, cette dernière privilégiant davantage les grands centres. Pour pallier la situation, il serait peut-être pertinent d'intégrer divers cours liés au numérique dans les écoles secondaires et au collégial en plus de promouvoir les possibilités de carrières dans ce domaine en région.

### Les conditions gagnantes pour le développement de projets sur le territoire nord-côtier

D'abord et avant tout, il faut avoir un réseau Internet sans faille et performant en plus de faciliter l'accès aux fournisseurs, aux équipements et au support technique. Étant dans une région éloignée, la distribution de ces services est pour le moment problématique. La création d'une entreprise de services dans le domaine pourrait être envisagée. L'idée d'un lab culturel, voire d'un lieu de ressources collectives tant en équipement qu'en expertises, serait bénéfique pour le partage de connaissance et de matériel.

Une collaboration et un partage entre les différents secteurs d'activités et intervenants sont aussi souhaitables. Que ce soit avec le service de formation continue pour la mise à niveau des employés sur différents logiciels ou réseaux sociaux, par la création d'une plateforme d'échange des expertises nord-côtières ou d'un réseau d'entraide, ou encore un partenariat avec les institutions d'enseignement, le désir de créer des liens et des contacts est primordial.



Afin de garantir la pérennité des connaissances et des expertises, il faut assurer une accessibilité à l'information, entretenir les relations, développer des partenariats, conserver une curiosité sur l'évolution du milieu, s'inspirer de ce qui se fait ailleurs, mettre en commun.

Bien évidemment, un financement adéquat est inévitable dans le succès de la création de projets.

## Conclusion

Au final, ce premier lieu d'échange sur le numérique a permis aux divers participants de mieux connaître ou découvrir quelques expertises dans le domaine sur le territoire de la Côte-Nord avec le panel d'inspiration et d'offrir des pistes de réflexion sur le développement d'un écosystème favorable à l'innovation.

Les quelques questions posées lors des ateliers ont permis de faire ressortir certains éléments à prendre en considération. Le manque de financement, le coût des équipements et services, le problème de réseaux Internet sur le territoire, le manque de fournisseurs et techniciens spécialisés de même que le temps alloué à la création de contenus des réseaux sociaux et la mise à jour des outils de communications (site Web, infolettre, etc.), souvent colossale, sont des freins importants à l'émancipation du numérique sur le territoire nord-côtier.

Par contre, le numérique s'avère être un outil essentiel en termes de communications, diffusion, promotion et commercialisation. L'ensemble des participants utilise le numérique d'une façon ou d'une autre pour communiquer, se garder informé et partager.

Un constat qui ressort des Rendez-vous Culture/Numérique Côte-Nord | VIRAGE09, c'est un fort désir de partager les expertises et les connaissances en matière de numérique sur le territoire. L'idée de créer un groupe Facebook pour les membres de Culture Côte-Nord afin de faciliter les échanges, le réseautage et la diffusion d'informations est à concevoir. Il est donc plus que souhaité afin d'approfondir et en connaître davantage sur le sujet.

Culture Côte-Nord, en collaboration avec le ministère de la Culture et des Communications ainsi que Québec numérique, poursuivra la démarche d'appropriation du virage numérique avec les intervenants du milieu culturel nord-côtier en organisant un forum régional dès l'automne 2018.