

# Contenu L'Observatoire de la culture et des communications du Québec | OCCQ Mission Principales réalisations Enquête québécoise sur les loisirs culturels et le divertissement | EQLCD 2024 Contexte Paramètres méthodologiques Synthèse Travaux Discussion



INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC

# L'OCCQ | Mission

**L'Observatoire de la culture et des communications du Québec** (OCCQ) est une direction de production statistique de l'Institut de la statistique du Québec (ISQ).

#### **Mission**

Produire et de diffuser de l'information statistique sur le secteur de la culture au Québec afin de répondre aux besoins :

- · des organismes gouvernementaux;
- · des organisations culturelles;
- des associations du secteur de la culture;
- des chercheur(-euse)s et des personnes qui s'intéressent aux divers domaines de la culture.

Les travaux de l'OCCQ permettent de documenter, sur le plan statistique, l'importance et le rôle de la culture dans la société québécoise.



3

# L'OCCQ en bref | Principales réalisations

# **Enquêtes récurrentes**

- · Vente de livres neufs
- Livres numériques
- Fréquentation des institutions muséales
- Fréquentation des arts de la scène
- Projections cinématographiques
- Dépenses des municipalités au titre de la culture
- Dépenses de l'administration publique québécoise au titre de la culture

## Autres travaux

- Enquête québécoise sur la découverte des produits culturels et le numérique (EQDPCN)
- <u>Analyse des résultats de l'enquête canadienne</u> <u>sur l'utilisation d'Internet</u>
- Profil de l'industrie audiovisuelle
- Professions de la culture et des communications
- Fréquentation des bibliothèques publiques
- Consommation d'enregistrements musicaux
- Enquête québécoise sur les loisirs culturels et le divertissement (EQLCD)

Québec :::

INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC



# EQLCD 2024 | Contexte

## **Contexte**

- Relancer l'Enquête sur les pratiques culturelles, menée par le MCC tous les cinq ans, de 1979 à 2014.
- Décrire les pratiques culturelles au Québec en 2024.

# **Objectifs**

- Offrir aux organisations du milieu de la culture des données utiles au développement des politiques publiques, de la recherche, de l'intelligence d'affaire et de mesures d'équité et d'accessibilité à l'offre culturelle;
- Offrir aux pouvoirs publics des données utiles à la planification stratégique et à la gestion de programmes;
- Analyser la situation du français dans les pratiques et la consommation des contenus culturels;
- Analyser le virage numérique dans les pratiques culturelles de la population;
- Analyser les pratiques culturelles des jeunes (15-29 ans).

Québec 🔡

INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC

5

# EQLCD 2024 | Paramètres méthodologiques

## Population et échantillon

Population visée : personnes de 15 ans et plus

Échantillon : 16 211 personnes

Base de sondage : fichier de la RAMQ (FIPA)

• Taux de réponse visé: 55 %

## Collecte de données

Période de collecte : du 15 mars au 23 juillet 2024

Collecte multimodale : téléphone / Web

Taux de réponse pondéré : 53 % (8 521 répondants)

Temps de réponse moyen :

o Entrevue téléphonique : 41 minutes

Web: 23 minutes

Québec :::

\_



# EQLCD 2024 | Questionnaire

# Mode déclaratif (79 questions / 8 thématiques)

- 1. Pratiques culturelles numériques:
  - Internet
  - Réseaux sociaux
  - Jeux vidéo
  - Outils numériques
- 2. Écoute de contenus télévisuels et cinéma
- 3. Écoute de contenus sonores : radio, balados et musique
- 4. Lecture et écoute de livres
- 5. Lieux et événements culturels
- 6. Fréquentation des arts de la scène
- 7. Culture autochtone
- 8. Pratiques artistiques et culturelles durant l'enfance (6-15 ans) et actuelles

Québec :::

INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC

/

# EQLCD 2024 | Pratiques numériques

# Faits saillants | Jeux vidéo

Plus de la moitié des personnes de 15 ans et plus (54 %) jouent à des **jeux vidéo**. Parmi celles-ci:

## Selon le groupe d'âge:

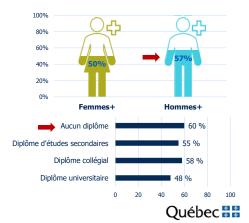
- 15-29 ans (81 %)
- 30-44 ans (59 %)
- 45-59 ans (48 %)
- 60-74 ans (38 %)
- 75 ans et plus (32 %)

# Selon la taille du ménage:

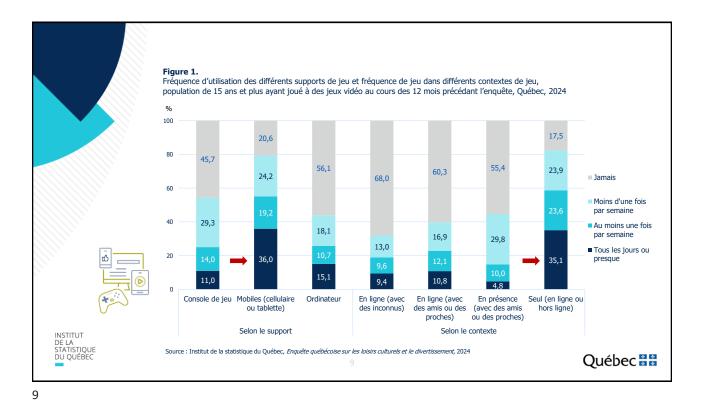
- Personne vivant seule (46 %)
- Deux ou trois personnes (49 %)
- Trois personnes (60 %)
- Quatre personnes et plus (62 %)

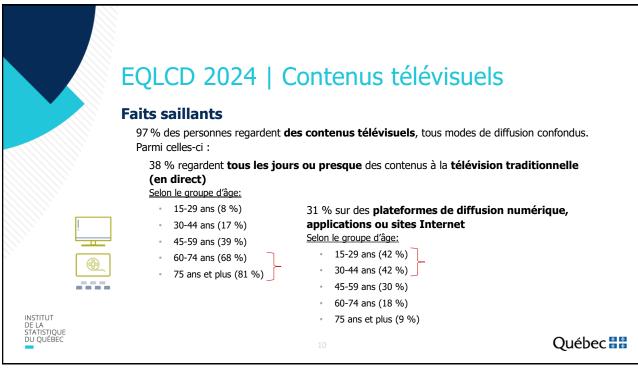
## Selon le lieu de naissance:

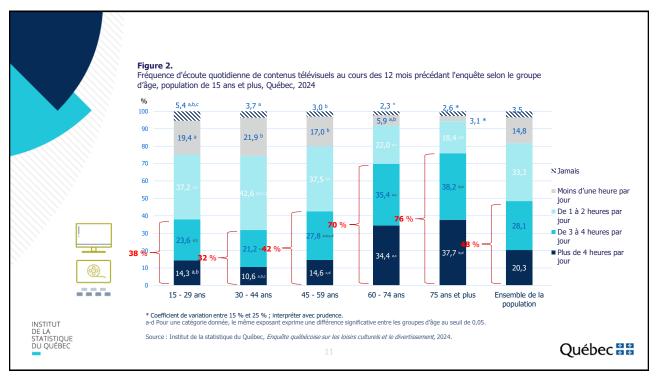
- Québec (56 %) 🛑
- Extérieur du Québec (45 %)

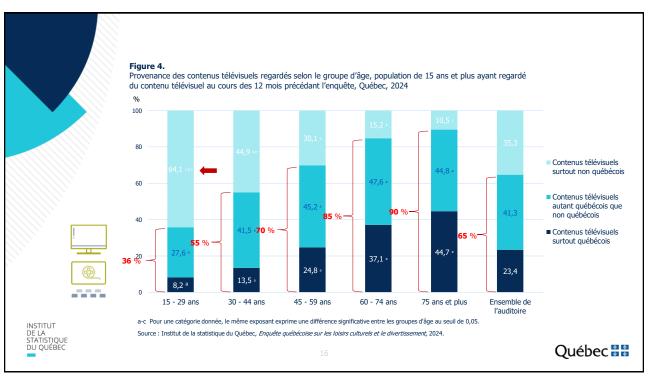


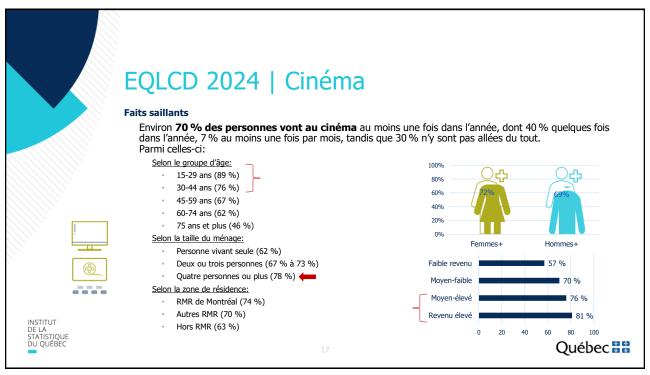


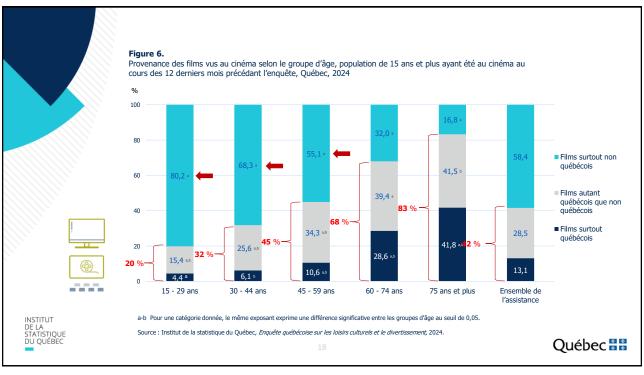


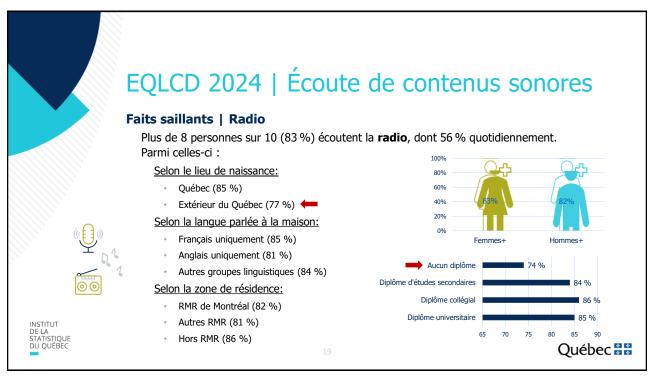


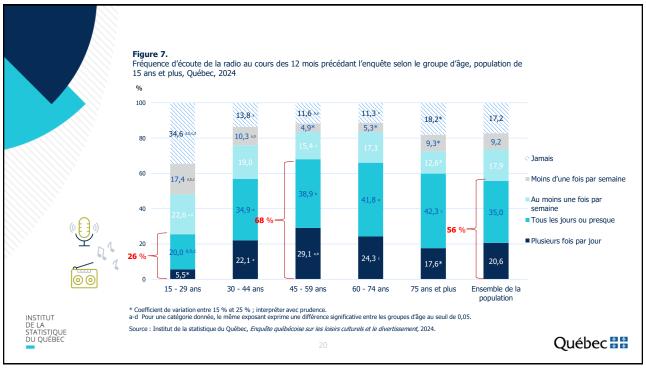


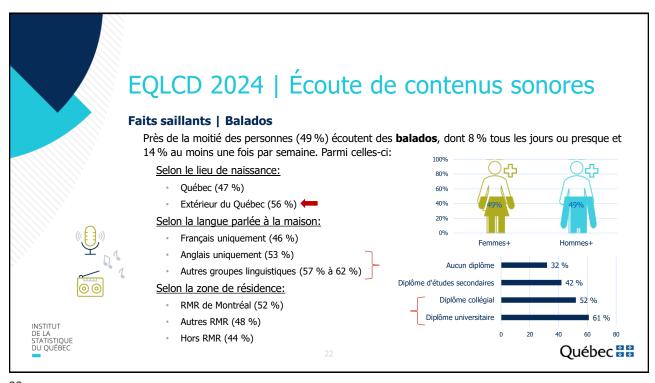


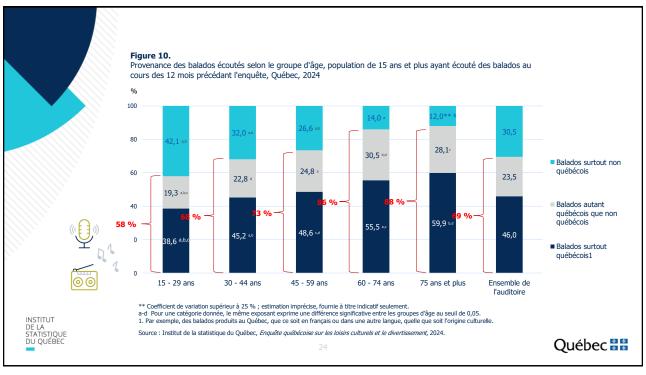


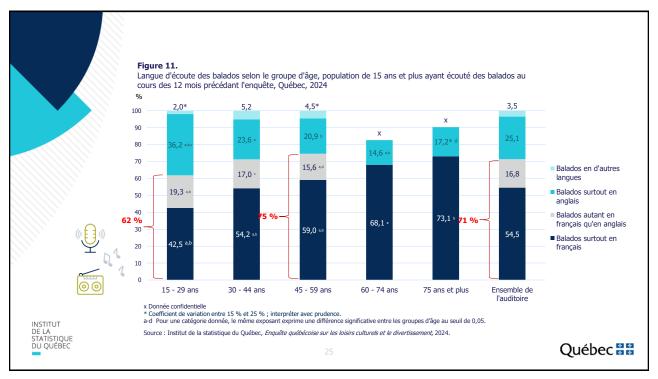


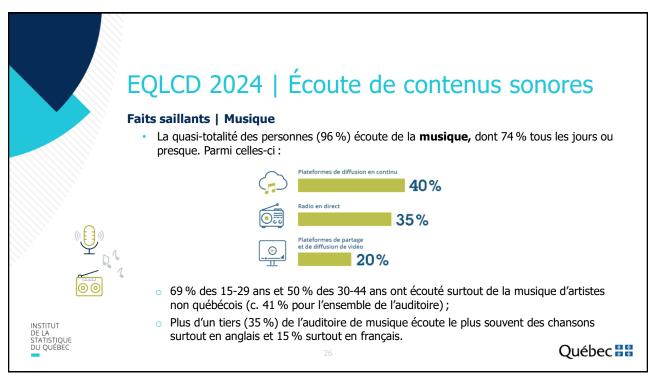


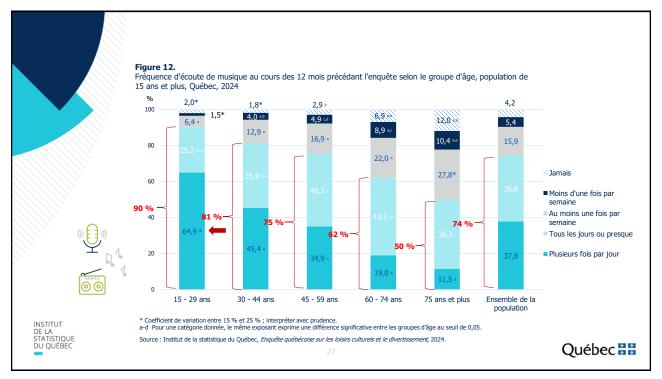


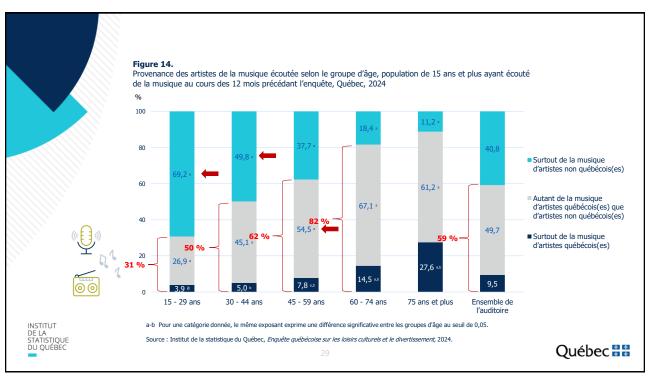


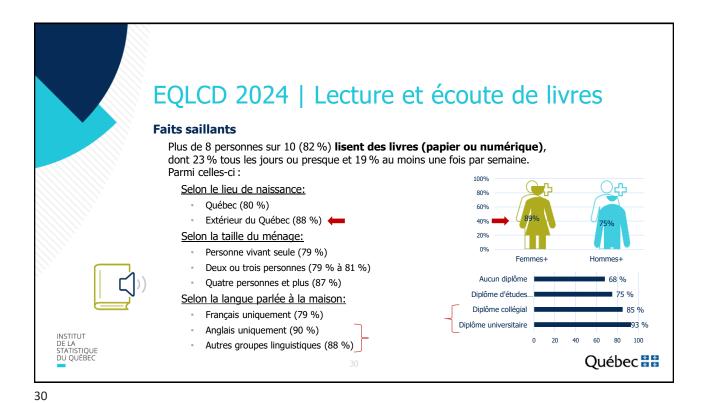


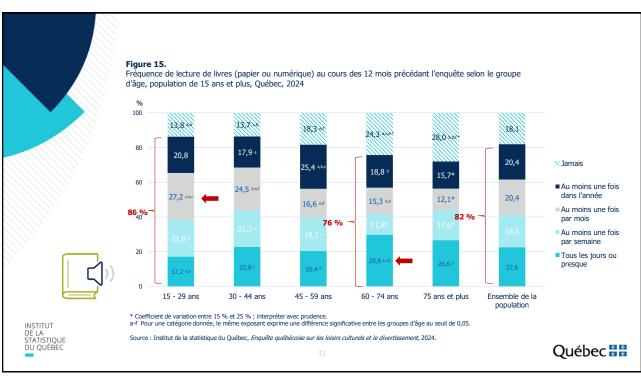


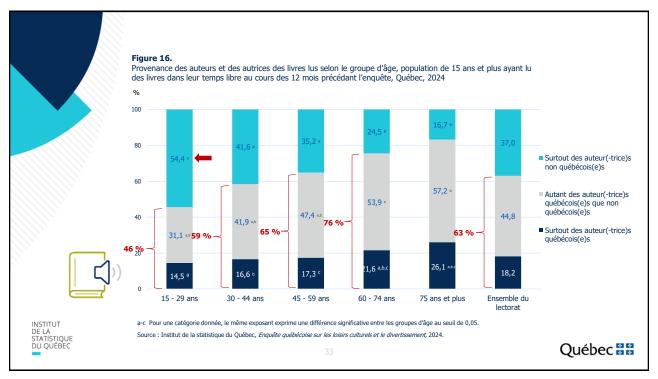


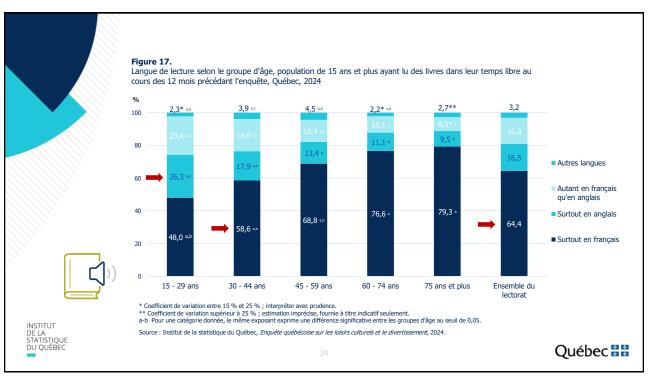


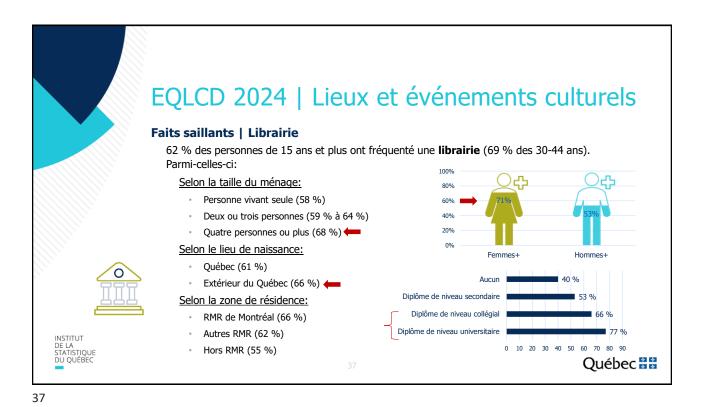


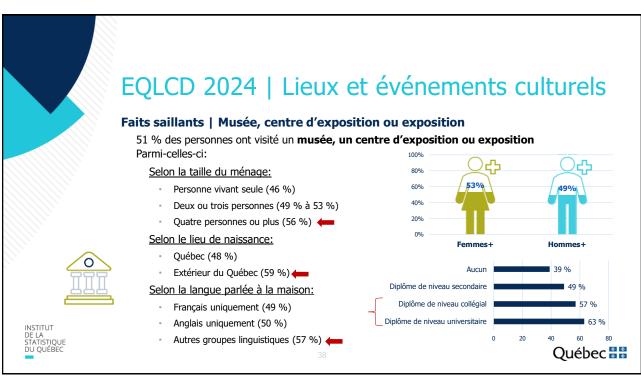


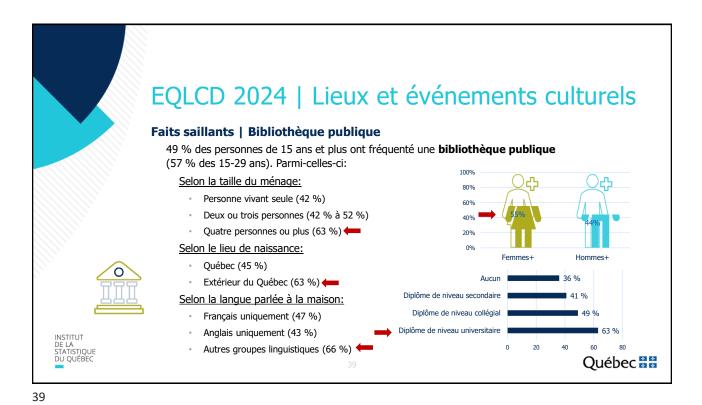




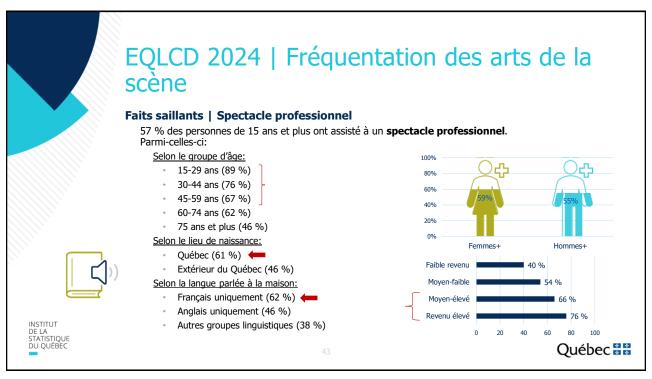


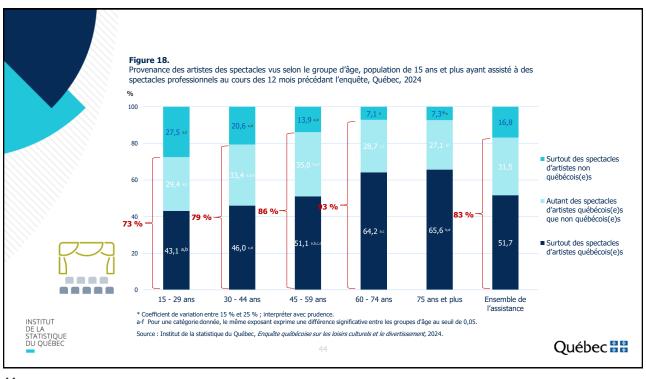


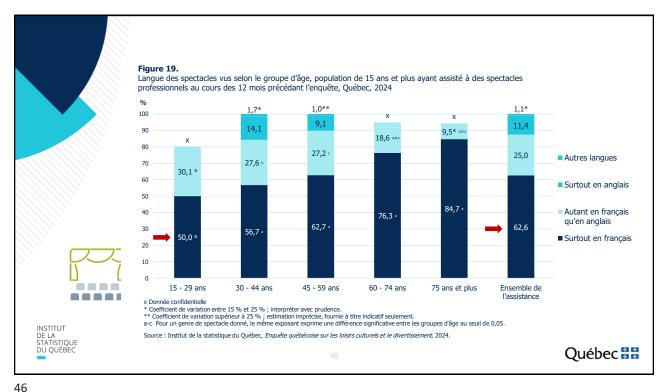




Fréquentation de différents lieux et événements culturels au cours des 12 mois précédant l'enquête, population de 15 ans et plus, Québec, 2024 Au moins une fois Plusieurs fois Jamais dans l'année dans l'année Lieux culturels et patrimoniaux Musée, centre d'exposition ou exposition 10.8 40.1 49.1 Site ou immeuble patrimonial historique 6.9 35.6 57.5 Lieux d'interprétation en sciences<sup>2</sup> Jardin botanique 62.7 Zoo, parc zoologique, aquarium ou insectarium 5.5 39,2 55.3 Lieux consacrés aux arts et aux métiers d'art Galerie d'art commerciale 3,6 19,9 76,5 Installation d'art numérique ou immersive 3,0 18,0 79,0 Salon des métiers d'art, foire ou exposition d'artisans 29,9 66,0 Lieux consacrés au livre et à la lecture Bibliothèque publique (municipale ou scolaire) 25,6 50,6 23,9 Librairie 29,2 32,8 38,0 Salon du livre 17,2 Autres Lieux publics offrant des activités culturelles 24,5 44,4 31,0 1. Musées, lieux d'interprétation et centres d'exposition 2. Sciences naturelles et environnementales 3. Par exemple, un parc, un restaurant, un bar ou un aréna pour voir un spectacle, une performance artistique, un film ou une exposition. INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC Source : Institut de la statistique du Québec, Enquête québécoise sur les loisirs culturels et le divertissement, 2024. Québec ##







# EQLCD 2024 | Synthèse

## Entre tradition et transformation

# La culture à portée de clics

Les jeunes privilégient les plateformes numériques pour consommer musique, balados et contenus télévisuels, tandis que les médias traditionnels restent plus populaires chez les aînés.

# Diversification des pratiques culturelles

La culture se décline en plusieurs formes très fréquentées par l'ensemble de groupes d'âge: jeux vidéo, lecture, musique, événements et lieux culturels.

#### Un accès inégal à la culture

Les pratiques varient selon les profils sociodémographiques, soulevant des enjeux d'accessibilité. Les institutions publiques jouent un rôle clé dans la réduction des écarts.

### Culture québécoise et mondialisation

La mondialisation des contenus numériques pose des défis à la visibilité et à l'attractivité de la culture québécoise, particulièrement en langue française. Les créations locales peinent à se démarquer auprès des jeunes, souvent attirés par des productions internationales.

Québec :::

50

INSTITUT

DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC

