RAPPORT D'ACTIVITÉS

Chaire de recherche en économie créative et mieux-être

CREAT
CHAIRE EN ÉCONOMIE
CRÉATIVE & MIEUX-ÊTRE

ÉDITION 2024-2025

Table des matières

1. Composition et gouvernance de la Chaire....10

1.1 Coordination interaxes et titulaire gestionnaire.... 10

1.2 Activation des comités de gouvernance stratégique 11

1.2.1 Comité scientifique....11
1.2.2 Comité de direction....12
1.2.3 Nouveaux·elles membres de la CREAT....13

2. Interaxes....14

2.1 Programmation interaxes.... 14

2.1.1 Colloque *Économie créative, mieux-être et territoire*....14
2.1.2 Les midis-conférences : favoriser les dialogues, croiser les savoirs....17
2.1.3 Numéro spécial *Cuture et Gouvernance locale/Culture and Local Governance*....18
2.1.4 Série de baladodiffusion de la CREAT....19

2.2 Canaux de communications de la CREAT.... 20

2.2.1 Infolettres : un outil stratégique de rayonnement transversal....20
2.2.2 Site Web de la CREAT....22

2.3 Rayonnement auprès des publics.... 23

2.3.1 Couverture médiatique....23
2.3.2 Visibilité numérique et rayonnement organique....24

3. Subventions 25

4. Conclusion.... 26

ANNEXE.... 27

Annexe 1. Provenance géographique des visiteur·euses, site Web.... 27

***Culture en région*....31**

PRÉSENTATION DE L'AXE CULTURE EN RÉGION.... 33

1. Mot de la titulaire 33

1.1 Composition de l'axe.... 34

1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe.... 34

1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année....34
1.2.2 Objectifs globaux_an 2....35
1.2.3 Objectifs spécifiques_an 2....35
1.2.4 Cadre théorique....35
1.2.5 Méthodologie....35
1.2.6 Fonctionnement de l'axe....36

1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices 37

BILAN DES RÉALISATIONS.... 37

2. Activités de recherche.... 37

2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe.... 37

2.1.1 Au Québec 2.1.1.1 Recension des écrits.... 37

2.2 Activités liées à la recherche portées par l'axe en collaboration avec un·e ou des membres 39
2.2.1 Au Québec 39
3. Activités de transferts des connaissances 40
3.1 Milieux universitaires 40
3.1.1 Rayonnement national 40
3.2 Milieux pratiques 42
3.2.1 Rayonnement national 42
4. Activités de formation et de réseautage 42
4.1 Bourses 43
4.2 Formation des auxiliaires de recherche 43
5. Conclusion 44
ANNEXES 45
Annexe 1. Liste des membres de l'axe Culture en région de la chaire CREAT 45
Annexe 2. Liste des productions scientifiques de la titulaire de l'axe Culture en région 47
Annexe 3. Retombées dans la presse de la titulaire de l'axe Culture en région 49
***Arts et santé* 50**
PRÉSENTATION DE L'AXE ARTS ET SANTÉ 52
1. Mot du titulaire 52
1.1 Composition de l'axe 54
1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe 55
1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année 55
1.2.2 Objectifs globaux de la deuxième année 56
1.2.3 Cadre théorique 57
1.2.4 Méthodologie 61
1.2.5 Fonctionnement de l'axe 62
1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices 63
BILAN DES RÉALISATIONS 64
2. Activités de recherche 64
2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe 65
2.1.1 Au Québec 65
2.1.2 Au Canada 68
2.1.3 À l'international 69
2.2 Activités liées à la recherche portées par l'axe en collaboration avec un·e ou des membres 71
2.2.1 Au Québec 71
2.2.2 À l'international 73
3. Activités de transferts des connaissances 74
3.1 Milieux universitaires 75

3.1.1 Rayonnement national ... 75
3.1.2 Rayonnement international ... 76
3.2 Milieux pratiques ... 78
3.2.1 Rayonnement national ... 78
3.2.2 Rayonnement international ... 85
4. Activités de formation et de réseautage ... 89
4.1 Bourses ... 90
4.2 Stage en recherche ... 90
4.3 Formation des professionnel·les de recherche ... 90
4.4 Cursus créditant ... 92
4.4.1 École d'été 2024 de l'Université de Montréal ... 92
5. Conclusion ... 93
ANNEXES ... 94
Annexe 1. Liste des membres de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT ... 94
Annexe 2. Liste des partenaires du laboratoire AgeTeQ mobilisables ... 96
Annexe 3. Liste des productions scientifiques de l'axe Arts et santé ... 99
Annexe 4. Retombées dans la presse de l'axe Arts et santé ... 101
Annexe 5. Autres retombées de l'axe Arts et santé ... 102
PRÉSENTATION DE L'AXE CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE ... 105
1. Mot de la titulaire ... 105
1.1 Composition de l'axe ... 107
1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe ... 108
1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année ... 108
1.2.2 Objectifs globaux_an 2 ... 108
1.2.3 Objectifs spécifiques_an 2 ... 109
1.2.4 Cadre théorique ... 110
1.2.5 Méthodologie ... 111
1.2.6 Fonctionnement de l'axe ... 111
1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices ... 111
BILAN DES RÉALISATIONS ... 112
2. Activités de recherche ... 112
2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe ... 112
2.1.1 Au Québec et à l'international ... 112
2.2 Activités liées à la recherche portées par l'axe en collaboration avec un·e ou des membres ... 112
2.2.1 Au Québec ... 112
3. Activités de transferts des connaissances ... 114
3.1 Milieux universitaires ... 114
3.1.1 Rayonnement national ... 114
3.1.2 Rayonnement international ... 114

3.2 Milieux pratiques 117
3.2.1 Rayonnement national 117
3.2.2 Rayonnement international 118
4. Activités de formation 119
4.1 Bourses étudiantes 119
4.2 Formation des auxiliaires de recherche 119
4.3 Formation de personnel hautement qualifié 120
5. Conclusion 120
Références 121
ANNEXES 123
Annexe 1. Liste des membres de l'axe Créativité numérique de la chaire CREAT 123
Annexe 2. Liste des productions scientifiques de l'axe Créativité numérique 124
Annexe 3. Retombées dans la presse de l'axe Créativité numérique 126
PRÉSENTATION DE L'AXE DÉCOUVRABILITÉ 129
1. Mot du titulaire 129
1.1 Composition de l'axe 130
1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe 130
1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année 130
1.2.2 Objectifs globaux_an 2 130
1.2.3 Objectifs spécifiques_an 2 131
1.2.4 Cadre théorique 131
1.2.5 Méthodologie 131
1.2.6 Fonctionnement de l'axe 132
1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices 132
BILAN DES RÉALISATIONS 133
2. Activités de recherche 133
2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe 133
3. Activités de transferts des connaissances 134
3.1 Milieux universitaires 134
3.1.1 Rayonnement national 134
3.1.2 Rayonnement international 135
3.2 Milieux pratiques 135
3.2.1 Rayonnement national 135
4. Activités de formation et de réseautage 135
4.1 Bourses 136
5. Projets amorcés pour l'année 2025-2026 137
6. Conclusion 137

ANNEXES 138
Annexe 1. Liste des membres de l'axe Découvrabilité de la chaire CREAT 138
Annexe 2. Liste des productions scientifiques de l'axe Découvrabilité 139
Annexe 3. Retombées dans la presse de l'axe Découvrabilité 140

Liste des tableaux

Tableau 1. Membres du Comité scientifique 12
Tableau 2. Membres du Comité de direction 12
Tableau 3. Nouveaux·elles membres cochercheur·euses 13
Tableau 4. Membres étudiant·es 14
Tableau 5. Répartition des participant·es selon le mode de participation 16
Tableau 6. Programmation série de baladodiffusions 19
Tableau 7. Membres de l'axe Culture en région 37
Tableau 8. Bénéficiaires bourse d'excellence 2024-2025 43
Tableau 9. Bénéficiaire bourse de mobilité 2024-2025 43
Tableau 10. Bénéficiaire bourse de partenariat 2024-2025 43
Tableau 11. Liste des membres axe Culture en région 45
Tableau 12. Nombre de membres depuis l'obtention de la Chaire 64
Tableau 13. Bénéficiaires bourses ou appuis financiers en recherche 90
Tableau 14. Stagiaires en recherche 2024-2025 90
Tableau 15. Liste des membres axe Arts et santé 94
Tableau 16. Nombre de membres depuis l'obtention de la Chaire 112
Tableau 17. Bénéficiaires bourses ou appuis financiers en recherche-création 119
Tableau 18. Liste des membres axe Créativité numérique 123
Tableau 19. Membres de l'axe Découvrabilité 133
Tableau 20. Bénéficiaires bourses ou appuis financiers en recherche 137
Tableau 21. Liste des membres axe Découvrabilité 138

Liste des figures

Figure 1. Données de performance infolettre de la CREAT 20
Figure 2. Lectorat mai 2024 21
Figure 3. Lectorat septembre 2024 21
Figure 4. Lectorat janvier 2025 21
Figure 5. Nombre de visiteur·ses, site Web 22
Figure 6. Durée moyenne des visites, site Web 23

CHAIRE EN ÉCONOMIE
CRÉATIVE & MIEUX-ÊTRE

INTERAXES



L'année 2024–2025 a été marquée par un renforcement significatif du rayonnement interaxes, à travers des publications, des partenariats structurants et des activités de diffusion scientifique accessibles aux milieux professionnels et au grand public. Ces actions, coordonnées collectivement par les titulaires, ont permis de valoriser la production intellectuelle et créative de la Chaire au-delà des cercles académiques traditionnels.

1. Composition et gouvernance de la Chaire

Au cours de l'année 2024–2025, les titulaires de la Chaire CREAT se sont réunis à neuf reprises (17 avril, 27 mai, 19 août, 9 septembre, 7 octobre, 18 novembre 2024 ; 20 janvier, 24 février et 24 mars 2025), en plus de séances ponctuelles liées à des enjeux spécifiques. Ces réunions, tenues en mode virtuel synchrone, ont permis d'assurer un pilotage concerté des orientations scientifiques, une gestion cohérente des ressources et une mise en œuvre fluide des projets interaxes.

Parmi les faits saillants abordés :

- La validation du programme de midis-conférences, l'approbation des thématiques croisées et l'articulation des rôles de chacun des axes.
- La mise en place du projet de série de baladodiffusions.
- Le lancement du numéro spécial dans la revue bilingue *Culture et gouvernance locale/Culture and Local Governance*.
- Le déploiement du colloque interaxes *Économie créative, mieux-être et territoire* qui s'est déroulé entre le 4 et le 6 novembre 2024 à l'Université du Québec en Outaouais (UQO) et qui fut suivi par la publication d'un *Cahier de recherche*.
- La révision de la charte de gouvernance de la CREAT, la formalisation des responsabilités interaxes et l'organisation des comités (comité scientifique et comité de direction).
- La gestion transversale du budget interaxes, assurant équité, transparence et efficacité administrative.

Ces réunions ont également permis de baliser la transition annuelle de coordination entre titulaires, de discuter de la visibilité de la Chaire (site, infolettres, médias), et de faire émerger une vision partagée sur les objectifs de l'année à venir.

1.1 Coordination interaxes et titulaire gestionnaire

En complément des réunions mensuelles entre titulaires, la Chaire CREAT a mis en place en 2024–2025 une structure de gouvernance recommandée par le FRQ, secteur Société et culture qui consiste à confier, en alternance à tous les ans, la gestion et la coordination administrative de la CREAT à un·e titulaire de la Chaire. L'année 2024-2025 a bénéficié de l'expertise de la titulaire de l'axe Culture en région, Julie Bérubé.

Entre le 7 mai 2024 et le 25 mars 2025, 35 réunions de travail ont été tenues entre la coordonnatrice générale de la CREAT et la titulaire de l'axe 1 à raison d'une séance presque chaque semaine, selon un calendrier préétabli. Chaque rencontre a fait l'objet d'un ordre du jour formel, documentant les suivis à assurer, les points stratégiques à valider et les arbitrages à discuter. Cette fréquence dans la gestion de la Chaire a, entre autres, permis :

- un alignement constant entre la coordination quotidienne de la CREAT et les orientations générales des axes ;
- une fluidité dans le déploiement des activités interaxes (colloques, balados, publications, gouvernance, infolettres) ;
- une répartition claire des tâches, évitant les redondances ou les angles morts de suivi ;
- une capacité à réagir rapidement aux imprévus logistiques ou budgétaires.

Cette structure a renforcé la continuité de l'action interaxes, tout en consolidant la lisibilité des mandats annuels. Elle constitue un modèle reproductible pour les années d'opération à venir.

1.2 Activation des comités de gouvernance stratégique

L'année 2024–2025 a marqué une étape structurante dans la gouvernance de la Chaire CREAT, avec la tenue inaugurale des deux comités consultatifs prévus à la charte : le comité scientifique et le comité de direction.

1.2.1 Comité scientifique

Le comité scientifique (CS) regroupe les quatre titulaires de la Chaire ainsi qu'un·e cochercheur·euse par axe.

Réuni le 2 décembre 2024 pour la tenue de la première rencontre du CS, chacun des axes a présenté ses orientations scientifiques, ses résultats de recherche, ses activités de formation, ses partenariats ainsi que les perspectives scientifiques pour l'année 2025–2026.

Des présentations structurées ont ainsi permis de faire émerger plusieurs priorités : valorisation de la recherche-création, coconstruction des savoirs avec les milieux, rayonnement international et transversalité entre les axes. Le comité scientifique a d'ailleurs recommandé aux titulaires à la suite de la présentation, de :

- Favoriser des collaborations interaxes plus étroites et marquées.
- Repenser la transmission des connaissances scientifiques en direction du grand public au-delà du cadre traditionnel.
- Valoriser la contribution globale de la Chaire plutôt qu'une valorisation des axes.
- Organiser une rencontre sur les enjeux spécifiques de chacun des axes afin d'élaborer un plan d'action global de la CREAT.

Tableau 1. Membres du Comité scientifique

Nom	Fonction	Établissement
Julie Bérubé	Titulaire *Culture en région*	UQO
Luc Foleu	Membre cochercheur, *Culture en région*	UQAR
Olivier Beauchet	Titulaire *Arts et santé*	Université de Montréal
Daniel Fortier	Membre cochercheur, *Arts et santé*	Université de Montréal
Laureline Chiapello	Titulaire *Créativité numérique*	NAD-UQAC
Yan Breuleux	Membre cochercheur, *Créativité numérique*	NAD-UQAC
Guillaume Blum	Titulaire *Découvrabilité*	ÉTS
Laurent Simon	Membre cochercheur, *Découvrabilité*	HEC

1.2.2 Comité de direction

Réuni le 31 mars 2025, ce comité rassemble les quatre titulaires de la CREAT, un·e cochercheur·euse représentant chacun des axes ainsi qu'un·e représentant·e des établissements gestionnaires auxquels sont rattachés les titulaires de la Chaire.

L'ordre du jour de cette première rencontre incluait : le bilan des activités intra-axes et interaxes, la présentation de la charte de gouvernance et les opportunités et perspectives stratégiques et structurantes de financement et de rayonnement.

La présentation du bilan 2023–2025 a mis en lumière les retombées concrètes et renforcé l'ancrage de la Chaire dans les milieux professionnels et territoriaux.

Les membres ont formulé des recommandations concrètes : renforcer la documentation de l'effet de levier financier, mieux reconnaître l'apport des cochercheur·euses, intégrer les cartographies comme outil transversal, et structurer le dialogue interétablissement selon les besoins de la Chaire.

Le tableau 2 présente les membres du Comité de direction de la CREAT auxquels s'ajoute trois observatrices : Louise Poissant et Florence Roy du FRQ ainsi que Maud Loranger, coordonnatrice générale de la CREAT.

Tableau 2. Membres du Comité de direction

Nom	Fonction	Établissement
Julie Bérubé	Titulaire *Culture en région*	UQO
Julien Doris	Représentant établissement gestionnaire	UQO
Diane-Gabrielle Tremblay	Membre cochercheuse, *Culture en région*	TELUQ
Olivier Beauchet	Titulaire *Arts et santé*	Université de Montréal
Donald Tremblay	Représentant établissement gestionnaire	Université de Montréal
Jean-Pierre Flayeux	Membre cochercheur, *Arts et santé*	UQAT
Laureline Chiapello	Titulaire *Créativité numérique*	NAD-UQAC
Suzie Ngomo	Représentante établissement gestionnaire	UQAC
Philippe Vaucher	Membre cochercheur, *Créativité numérique*	UQAT
Guillaume Blum	Titulaire *Découvrabilité*	ÉTS (auparavant UL)
Julie Dassylva	Représentante établissement gestionnaire	ÉTS
Romuald Jamet	Membre cochercheur, *Découvrabilité*	INRS

1.2.3 Nouveaux·elles membres de la CREAT

1.2.3.1 Membres cochercheur·ses

De nouveaux membres cochercheur·euses se sont joint·es à la CREAT au cours de la dernière année. Au total, 11 personnes ont été admises dans cette catégorie par les comités d'axes de la Chaire, ce qui représente une augmentation de 17 % de son effectif. Le tableau 3 présente la liste des nouveaux·elles membres cochercheur·euses de la CREAT.

Tableau 3. Nouveaux·elles membres cochercheur·euses

Nom	Établissement ou Organisation d'attache	Axe associé	Statut FRQ
Philippe Dubé	Université Laval	Culture en région	1
Mélanie Girard	Musée du Bas-Saint-Laurent	Culture en région	4 c
Hamed Motaghi	UQO	Culture en région	1
Laurent Dambre-Sauvage	UQAR	Culture en région	1
Valérie Yobé	UQO	Culture en région	1
Charlotte Gagnon	Opéra de Montréal	Arts et santé	4d
Jean-Michaël Lavoie	Université de Montréal	Arts et santé	1
Sorelle Audrey Kamkuimo	NAD-UQAC	Créativité numérique	1
Alexandra Nemery	ÉTS	Créativité numérique	1
Laura Iseut Lafrance St-Martin	NAD-UQAC	Créativité numérique	1
Sylvain Martet	Artenso	Découvrabilité	3

1.2.3.2 Membres étudiant·es et postdoctorant·es

Le nombre de membres étudiant·es et postdoctorant·es de la CREAT est passé de 10 à 18 en un an, soit une augmentation de 80 %. Certain·es ont été recruté·es dans le cadre de concours de bourses et d'appuis financiers, d'autres ont adhéré par intérêt. Le nombre grandissant de membres de cette catégorie permettra d'enclencher la création du comité consultatif étudiant, prévu dans la charte de gouvernance de la CREAT. Le recrutement pour ce comité débutera à l'automne 2025. Le tableau 4 regroupe les membres étudiant·es et postdoctorant·es de la Chaire.

Tableau 4. Membres étudiant·es et postdoctorant·es

Nom	Établissement ou Organisation d'attache	Axe associé
Jean Paul Bisseck	UQO	Culture en région
Marie-Gabrielle Desbiens-Dufour	UQAC	Culture en région
Mariana Castellanos Juarez	ENAP	Culture en région
Hugo Lamarche	UQO	Culture en région
Josiane Trudel	UQO	Culture en région
Simon Chioini	Université de Montréal	Arts et santé
Katia Djerroud	Université de Montréal	Arts et santé
Gabriel Géneau	Université de Montréal	Arts et santé
Antonin Gougeon Moisan	Université de Montréal	Arts et santé
Antoine Bellemare Pépin	Université de Montréal	Arts et santé
Gilles-Alexandre Boisclair	UQAC	Créativité numérique
Anaïs Carton	UQAC	Créativité numérique
Etienne Grenier	INRS	Créativité numérique
Édouard Raffis	UQAC	Créativité numérique
Mélanie-Beby Robert	UQAC	Créativité numérique
Hilda Andrea Gutiérrez Su	UQAC	Créativité numérique
Lilian Villain	UQAC	Créativité numérique
Huiqun Xu	UAL	Créativité numérique

2. Interaxes

2.1 Programmation interaxes

La programmation interaxes 2024–2025 de la CREAT (1er avril 2024 au 31 mars 2025) s'est consolidée autour d'une dynamique de mutualisation des expertises, de transversalité des enjeux et de mise en réseau de chercheur·euses, praticien·nes, étudiant·es et postdoctorant·es enagagé·es dans les questions d'économie créative et de mieux-être. Dans la continuité des travaux amorcés depuis l'octroi de la Chaire, sous la gouverne de la titulaire Julie Bérubé, une programmation interaxes a été développée et structurée autour de cinq pôles : coordination scientifique, collaboration entre milieux universitaire et pratique, productions scientifiques, soutien à la relève scientifique et diffusion auprès d'un plus large public. Ci-dessous sont présentées les activités de recherches réalisées dans le cadre de la troisième année d'octroi de la CREAT.

2.1.1 Colloque *Économie créative, mieux-être et territoire*

Du 4 au 6 novembre 2024, la Chaire CREAT a organisé à l'Université du Québec en Outaouais (UQO) un colloque intitulé *Économie créative, mieux-être et territoire*, réunissant plus de 130 participant·es provenant de 12 établissements d'enseignement supérieur et de plus de 20 organisations de la francophonie. La programmation a rassemblé 25 communications segmentées, sur deux jours (4 et 5 novembre 2024), selon les thèmes suivants : Organisations culturelles et organismes de diffusion pour le bien-être et le développement territorial ; Territoires numériques pour rapprocher les communautés ; Nouvelles formes d'organisations pour soutenir les milieux culturels ; Patrimoine de proximité pour favoriser la culture en région ; Culture, bien-être et développement durable ; Évaluation de l'impact du développement culturel et territorial et Découvrabilité des contenus francophones.

La demi-journée du 6 novembre 2025 fut entièrement consacrée à des communications (8) d'étudiant·es à la maitrise, au doctorat et au postdoctorat. Les titulaires des axes ainsi que la coordonnatrice générale de la Chaire ont profité de cette occasion pour présenter les programmes de bourses et d'appuis financiers offerts par les axes de la CREAT.

Par ailleurs, une visite guidée de deux galeries d'art situées à Gatineau a été intégrée à la programmation, permettant aux participant·es de s'immerger dans l'écosystème culturel régional.

La tenue du colloque a été rendue possible notamment grâce au programme de subvention *Connexion* du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), ainsi qu'au soutien de l'UQO et à la contribution financière de la CREAT. La subvention de 24 972 $ accordée par le CRSH a permis, entre autres, l'embauche d'un étudiant à la maîtrise pour appuyer l'équipe logistique durant les deux jours et demi du colloque. Trois bourses ont également été offertes à des étudiants en bande dessinée de l'UQO, chargés d'illustrer les communications présentées en vue de leur publication dans le *Cahier de recherche* lié à l'événement.

L'organisation de ce colloque a nécessité la collaboration d'un partenaire essentiel, *Culture pour tous !*, membre de la CREAT. L'équipe de l'organisme et son président-directeur général, Michel Vallée, se sont illustrés tant sur le plan logistique que stratégique. *Culture pour tous !* a notamment contribué à la diffusion de l'événement dans ses réseaux et a facilité l'arrimage entre les communications par le biais de synthèses présentées par son PDG en clôture des blocs de présentations.

Cette collaboration traduit la volonté de la CREAT de travailler avec des acteur·rices clés, dans une logique de coconstruction des savoirs.

EN RÉSUMÉ

Le colloque *Économie créative, mieux-être et territoire* a rassemblé, sur deux jours et demi, une communauté riche et diversifiée composée de 130 participant·es uniques.

- Ces participant·es provenaient de 11 régions administratives du Québec, ainsi que de la francophonie canadienne (Ontario et Nouveau-Brunswick) et internationale (France, É.-U.).
- En moyenne, 83 % des participant·es ont assisté au colloque en présentiel sur l'ensemble des deux jours et demi de l'événement.
- Le colloque a proposé 33 communications présentées par des conférencier·ères issu·es des milieux universitaires, professionnels et communautaires, contribuant à une programmation riche en perspectives et en échange.

Le tableau 5 présente la répartition des participant·es selon leur mode de participation (en présentiel ou en visioconférence) ainsi que leur statut.

Tableau 5. Répartition des participant·es selon le mode de participation

Date	Nombre total participant·es	En présentiel	En visioconférence
4 nov. 2024	84	63	21
5 nov. 2024	93	74	19
6 nov. 2024	41	35	6

Date	Conférencier·ères Organisateur·rices	Auditeur·rices
4 nov. 2024	21	63
5 nov. 2024	27	66
6 nov. 2024	16	25

2.1.1.1 Prix hommage à un praticien·ne de la CREAT

Dans le cadre du colloque *Économie créative, mieux-être et territoire*, la CREAT a remis pour la première fois un Prix Hommage à un·e praticien·ne du milieu. Ce prix a été créé afin de reconnaître l'apport exemplaire d'une personne œuvrant dans le domaine de l'économie créative et du mieux-être au Québec, tant par ses initiatives innovantes que par son impact durable auprès des communautés.

Pour cette première édition, le prix a été décerné à Michel Vallée, président-directeur général de *Culture pour tous !* en reconnaissance de son engagement exceptionnel à promouvoir les arts, la participation citoyenne et l'inclusion culturelle dans les pratiques territoriales. La remise du prix a eu lieu à l'ouverture de la deuxième journée du colloque.

L'appel à candidatures, lancé en septembre 2024 et qui invitait les intéressé·es à soumettre une candidature avant le 21 octobre 2024, a permis de recueillir des propositions évaluées par un comité composé de Rachel Sansregret (directrice générale, Culture Laval), Mélanie Rivest (directrice générale, Salon du livre de l'Outaouais) et Grégoire Gagnon (directeur général, Culture à l'œuvre Canada). Le Prix Hommage vise à souligner la valeur des ponts entre les milieux de la pratique et de la recherche.

2.1.1.2 *Cahier de recherche*

À l'issue du colloque *Économie créative, mieux-être et territoire* (novembre 2024), la CREAT a publié un *Cahier de recherche* rassemblant résumés de communications, biographies des personnes conférencières ainsi que les planches de bande dessinée créée par les étudiants bédéiste de l'UQO et les illustrations d'un membre cochercheur de la Chaire : Philippe Vaucher. Le *Cahier de recherche* constitue un outil de documentation et de transmission interdisciplinaire, accessible en ligne et reflète l'engagement de la CREAT en faveur d'une recherche située, collaborative

et multidisciplinaire, portée par des passerelles concrètes entre les axes et avec les milieux.

Lire le *Cahier de recherche* : https://chairecreat.ca/activites/cahier-de-recherche/

2.1.2 Les midis-conférences : favoriser les dialogues, croiser les savoirs

Dans une volonté affirmée de transversalité et de circulation des savoirs, la Chaire CREAT a lancé à l'hiver 2025 une série de midis-conférences interaxes tenues en ligne à raison d'un événement par mois. Ces rendez-vous ont permis de faire dialoguer les axes autour d'enjeux partagés, tout en mettant en valeur les recherches en cours, tant étudiantes qu'universitaires ou issues de milieux pratiques. Chacune des trois rencontres a rassemblé une moyenne de 18 participant·es, dont plusieurs partenaires non académiques, témoignant de l'ouverture et de la pertinence de ces espaces de réflexion collective.

Afin d'enrichir les perspectives et d'ancrer ces échanges dans une diversité de formats, la programmation s'est ainsi structurée autour de trois thématiques : *Perspective internationale en économie créative et mieux-être, Rôle des musées en matière d'économie créative et mieux-être selon la perspective des axes de la CREAT***,** *Perspective étudiante et postdoctorante*. Ces temps d'échanges sur les savoirs ont été conçus en étroite collaboration entre les axes de la Chaire, tant pour le choix des thèmes que pour l'identification des intervenant·es.

1) Midis-conférences *Perspective internationale*
   14 janvier 2025 _12 h à 13 h
   Titre de la conférence | *Perspective internationale : Culture en région et créativité numérique*
   Personnes conférencières | Charlotte FAUCHER, University of Bristol; Fanny OBERTI, le Parvis scène nationale Tarbes Pyrénées et Emmanuelle JACQUES, Université Paul-Valéry Montpellier.

Sur 36 personnes inscrites à l'activité ; 21 y ont assisté (incluant les conférencières et hôtes de la réunion). De ce nombre, 10 n'étaient pas membres de la Chaire. Depuis, 3 d'entre elles ont rejoint la CREAT.

2) Midis-conférences *Regards croisés*
   11 février 2025_12h à 13 h
   Titre de la conférence | *Le rôle des musées présenté selon la perspective des axes de la CREAT*
   Personnes conférencières | Philippe DUBÉ (ULaval), Dre Hélène BOYER (Groupe de médecine familiale), Laurence FLEURY (UdeM) et Raphaël GUYARD (ÉTS).

Cette conférence a adopté la forme d'un laboratoire interaxes, favorisant les regards croisés autour du rôle des musées dans l'articulation des thématiques de chacun des axes de la CREAT. Sur les 34 inscriptions recueillies, 19 personnes ont participé, dont 7 personnes qui n'étaient pas membres de la CREAT.

3) Midis-conférences *Perspective étudiante*
   11 mars 2025_12h à 13 h
   Titre de la conférence | *Présentation de recherches étudiantes*
   Personnes conférencières | Roméo MARTIAL TAPANG (UQAM) et Prune LIEUTIER, La Puce à l'oreille

Le 11 mars 2025, le dernier midi-conférence de la série a permis à Roméo Martial Tapang (UQAM) et Prune Lieutier (La puce à l'oreille) de présenter leurs travaux respectifs. Organisé en collaboration avec les axes Culture en région et Découvrabilité, l'événement a recueilli 29 inscriptions et réuni 16 participant·es. Dix des personnes participantes étaient non-membres et l'une d'entre elles a rejoint la communauté de la CREAT.

EN RÉSUMÉ
Les trois midis-conférences tenus entre janvier et mars 2025 ont généré :

- 99 inscriptions, parmi lesquelles 56 personnes ont participé, ce qui représente un taux de participation d'environ 56,6 %.
- un public composé à un peu plus de 48 % de personnes non membres de la Chaire.
- l'adhésion de nouveaux·elles membres, représentant environ 7 % de l'ensemble des participant·es.

2.1.3 Numéro spécial *Cuture et Gouvernance locale/Culture and Local Governance*

En février 2025, un appel à contributions a été lancé pour un numéro spécial dans la revue *Culture et gouvernance locale/Culture and Local Governance*, une revue scientifique bilingue qui suit un processus d'examen par les pairs en double aveugle, indexée dans plusieurs bases de données canadiennes et internationales. Pilotée par le *Centre d'études en gouvernance* de l'Université d'Ottawa, la revue se consacre à l'étude des rapports entre la culture et la gouvernance locale notamment : les politiques culturelles et la gestion d'organisations culturelles, l'administration et la préservation du patrimoine, la culture et les espaces urbains ainsi que l'ethnicité et la gouvernance locale.

Le numéro spécial, intitulé *Économie créative, mieux-être et territoire*, est coordonné par les quatre titulaires de la CREAT et s'inscrit dans la continuité du colloque du même nom qui s'est déroulé au mois de novembre 2024. Ce numéro cherche d'ailleurs à approfondir le lien entre ces trois concepts. L'économie créative et le mieux-être sont naturellement liés, mais cette relation s'ancre dans un territoire qu'il soit géographique, physique et virtuel, pour ne nommer que ceux-ci, et c'est

cette relation qui est visée avec ce numéro spécial. Les auteur·rices ont ainsi été invité·es à soumettre des articles originaux présentant les résultats de recherches s'appuyant sur des données qualitatives (incluant des recherches-créations), quantitatives, des recensions d'écrits et des articles théoriques.

L'appel, lancé officiellement le 17 février 2025, fixait au 15 mars 2025 la date limite de réception des propositions. Sept propositions d'articles ont été reçues (6 en français et 1 en anglais) et sont présentement en évaluation. Le numéro paraîtra au cours d'ici la fin de l'année 2025.

2.1.4 Série de baladodiffusion de la CREAT

L'année 2024–2025 a marqué le lancement de la première série de baladodiffusions (10) de la Chaire CREAT : *Économie créative et mieux-être au Québec : Tendances, Défis, Recherche et Perspectives*. Conçue comme un outil de vulgarisation, de transmission et de rayonnement, cette série comprendra dix épisodes d'environ 60 minutes chacun, explorant les grands thèmes portés par les axes de la Chaire : culture en région, arts et santé, créativité numérique et découvrabilité.

Le premier épisode, animé par Maud Loranger, propose une présentation croisée de la Chaire par ses quatre titulaires, accompagnée d'une mise en récit de leurs parcours personnels, de leurs liens avec les milieux de pratique et de leur vision commune de l'économie créative comme levier de mieux-être. Les épisodes suivants sont animés par un·e titulaire ou un·e coordonnateur·rice d'axe, en dialogue avec des invité·es issu·es des milieux de la recherche, de la création, des milieux pratiques et des universitaires.

La série sera diffusée à l'automne 2025 sur plusieurs plateformes accessibles (site Web, Spotify), avec pour objectif de rejoindre à la fois la communauté scientifique, les milieux professionnels et le grand public.

Le tableau 6 résume les informations relatives à chacun des épisodes produits par la CREAT.

Tableau 6. Programmation série de baladodiffusions

Axe	Titre de l'épisode	Personnes participantes
Tous les axes	Les titulaires de la CREAT	Julie Bérubé, UQO Olivier Beauchet, UdeM Laureline Chiapello, NAD-UQAC Guillaume Blum, ÉTS
Culture en région	Culture en région – Comprendre les dynamiques régionales	Hamed Motaghi, UQO Valérie Yobé, UQO
	Culture en région – expériences du milieu	Éric Gagnon, Culture Côte-Nord Mélanie Girard, Musée du Bas-St-Laurent
Arts et santé	Arts et Santé - Vulnérabilité, résonance et liens au vivant	Corine Pelluchon, Université Gustave Eiffel

	Arts et Santé - L'écho des plantes – un opéra écologique et sensible	Charlotte Gagnon, Opéra de Montréal Antoine Bellemare, artiste multidisciplinaire
Créativité numérique	Créativité numérique - À la rencontre de créateurs engagés	Louis-Philippe Rondeau, NAD-UQAC Philippe Vaucher, UQAT
	Créativité numérique - Expérimenter de nouvelles formes artistiques	Mélanie-Beby Robert, École de cirque de Verdun
Découvrabilité	Découvrabilité – à venir	Caroline Gendron-Marcoux, UQAM Romuald Jamet, INRS
	Découvrabilité – à venir	Jean-Benoit Dumais, Les Libraires Michel Vallée, Culture pour Tous !
Tous les axes	Voix étudiantes : l'économie créative en action	Edmond Leclerc, UQO Cordelia Fauvet, Université Côte d'Azur Simon Chioini, UdeM Lilian Bouchonneau, NAD-UQAC Raphaël Guyard, ÉTS

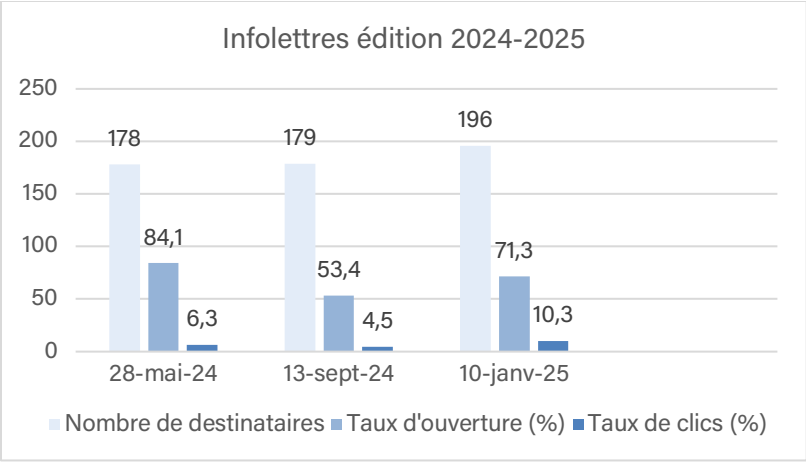
Les activités réalisées en collaboration entre les 4 axes de la Chaire ont été présentées au point 2. Pour en apprendre davantage sur les collaborations interaxes menées avec les membres de la CREAT, il est recommandé de consulter les rapports de chacun des axes qui détaillent plus précisément les initiatives conjointes et les projets transversaux réalisés au cours de l'année.

2.2 Canaux de communications de la CREAT

2.2.1 Infolettres : un outil stratégique de rayonnement transversal

Les infolettres ont constitué un levier particulièrement efficace au cours de la dernière année et furent orchestrées selon les activités de chacun des axes. Leur diffusion ciblée a permis de structurer un rayonnement régulier, transversal et engageant, au service des objectifs de la Chaire. Diffusées à un public composé aujourd'hui de 220 personnes, à la fois de chercheur·euses, de professionnel·les et de membres d'organisations, elles ont atteint des taux d'ouverture appréciable, consolidant leur rôle d'outil de médiation stratégique. La figure 1 présente les données de performance des trois éditions de l'infolettre diffusées en 2024 (janvier, mai et septembre).

Figure 1. Données de performance infolettre de la CREAT



En somme, chacune des éditions de l'infolettre a permis :

- de soutenir la fréquentation des projets et des activités de la Chaire ;
- d'assurer une visibilité homogène entre les axes ; et
- de renforcer la cohérence des actions interaxes dans la communication externe de la CREAT.

À cet effet, l'analyse de la provenance géographique des personnes ayant ouvert une édition de l'infolettre révèle une audience principalement nord-américaine. Les États-Unis et le Canada se partagent la majorité du lectorat pour l'ensemble des éditions. On note toutefois une ouverture vers l'international, avec un lectorat européen (France, Suède, Italie, Espagne, République tchèque, Ukraine, Suisse). Bien que discrète, cette diversité témoigne d'un rayonnement croissant au-delà du territoire canadien. Les figures 2, 3 et 4 illustrent la provenance du lectorat selon les dates de diffusion des infolettres.

Figure 2. Lectorat mai 2024

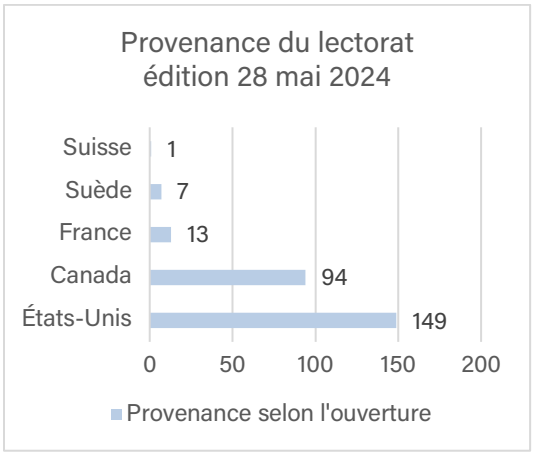


Figure 3. Lectorat septembre 2024

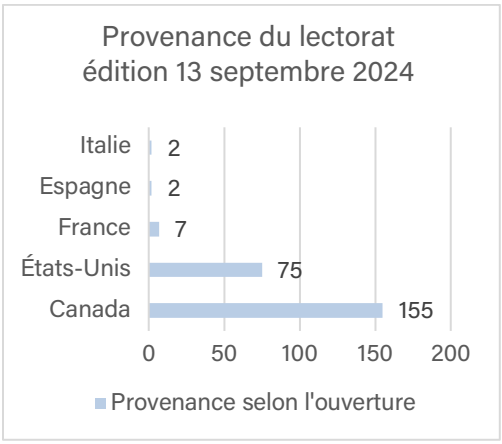
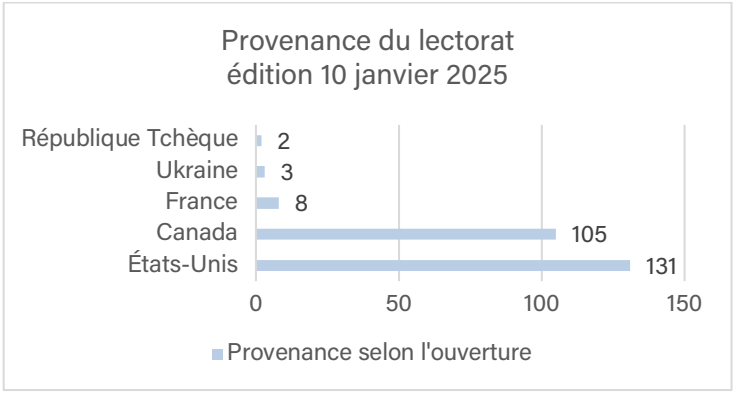


Figure 4. Lectorat janvier 2025



EN RÉSUMÉ
Les infolettres ont été diffusées à une liste de destinataires variant entre 178 et 196, selon les éditions, avec des taux d'ouverture atteignant 84 % en mai 2024, 71 % en janvier 2025 et 53 % en septembre 2024. Ces taux dépassent les moyennes observées dans les secteurs académique et culturel, où les taux d'ouverture oscillent généralement entre 22 % et 30 %, et les taux de clic entre 2 % et 4 %, selon les données de référence 2023 de Mailchimp et de Campaign Monitor (source : Mailchimp Email Marketing Benchmarks by Industry 2023 ; Campaign Monitor Email Benchmarks Report 2023).

2.2.2 Site Web de la CREAT

Le site Web de la Chaire a été mis en ligne au mois de septembre 2024. Mensuellement, nous collectons les données de fréquentation du site et assurons une mise à jour de son contenu selon les actions menées par les membres de la communauté.

Les figures 5 et 6 présentent respectivement, sur une base mensuelle, le nombre de visiteur·euses ainsi que la durée moyenne des visites depuis la mise en ligne du site. L'annexe 1, quant à elle, illustre la provenance géographique mensuelle des visiteur·euses.

Figure 5. Nombre de visiteur·ses, site Web

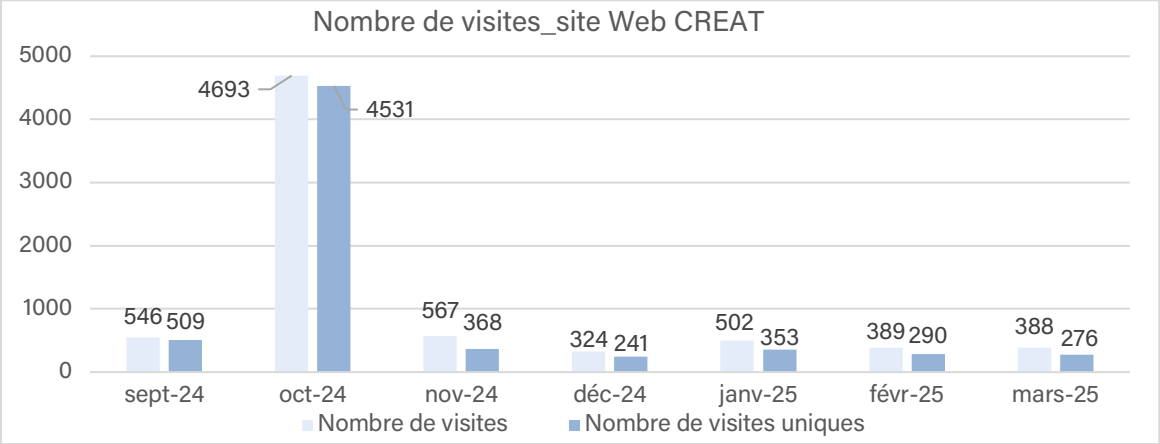
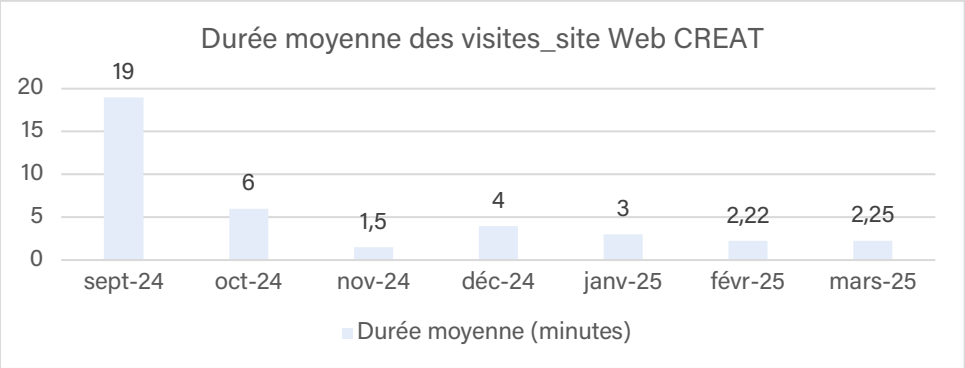


Figure 6. Durée moyenne des visites, site Web



EN RÉSUMÉ
Entre septembre 2024 et mars 2025, le site Web de la Chaire a enregistré :

- 7 409 visites, dont 6 568 visites uniques,
- une médiane de durée mensuelle de visite située à 3 minutes, ce qui donne une image plus représentative de la fréquentation habituelle,
- une couverture géographique internationale, incluant des visiteur·euses de la France, de la Suisse, des États-Unis, de la Suède, de l'Ukraine et de la République tchèque.

Les activités interaxes de la Chaire CREAT ont permis de rejoindre, en 2024–2025, un public diversifié et engagé grâce à deux canaux de communications complémentaires : l'infolettre et le site Web. Bien que la structure de communication soit émergente, les statistiques recueillies démontrent une consolidation des publics ainsi qu'un intérêt croissant pour les contenus de la Chaire. Cette section présente les principales données de fréquentation et d'interaction, collectées de manière systématique. Ces indicateurs attestent de la pertinence des outils utilisés ainsi que de l'ancrage territorial et international croissant de la CREAT.

2.3 Rayonnement auprès des publics

2.3.1 Couverture médiatique

L'année 2024–2025 a été marquée par une visibilité de la Chaire dans les médias généralistes et spécialisés, témoignant de la pertinence des travaux menés et de leur capacité à rejoindre des publics variés. Des membres de la Chaire, titulaires, cochercheurs·euses et collaborateur·rices, ont été sollicité·es pour commenter l'actualité culturelle ou présenter les résultats de recherche, contribuant ainsi à renforcer le positionnement de la CREAT comme acteur engagé de l'économie créative et du mieux-être.

Parmi les retombées médiatiques :

- Une entrevue avec la titulaire Julie Bérubé interviewée par la journaliste torontoise Sarah Tomlinson sur les ondes de Radio-Canada au sujet de la fermeture de galeries d'art à Toronto ; des cas emblématiques des effets de l'embourgeoisement sur les espaces culturels indépendants et les artistes locaux.
- Une entrevue avec Charlotte Gagnon, membre de la CREAT, sur le projet de recherche l'*Écho des plantes* dirigé par l'axe Arts et Santé. C'est à l'émission *Feu Vert* de Catherine Perrin que des résultats ont été présentés.
- Un échange entre la journaliste Martine Letarte d'*Affaires Universitaires*, le titulaire de l'axe Découvrablité et l'un de ses membres, Romuald Jamet sur la découvrabilité du contenu francophone.

En somme, la Chaire alimente une veille active sur ses retombées médiatiques via son site Web, qui sert de vitrine pour ses productions, événements et partenariats. Cette stratégie de rayonnement vise à renforcer l'impact des savoirs produits et à inspirer les milieux.

2.3.2 Visibilité numérique et rayonnement organique

Bien que la Chaire prévoie une présence sur les médias sociaux qu'à partir de mai 2025, ses activités ont bénéficié, en 2024–2025, d'une visibilité numérique spontanée, générée par les publications de ses membres, de ses partenaires et de son écosystème élargi. Cette visibilité s'est concentrée principalement sur LinkedIn, mais a aussi été relayée sur Facebook, X (anciennement Twitter), ainsi que sur divers portails institutionnels. Ci-dessous, un résumé du rayonnement organique provoqué par nos initiatives.

2.3.2.1 *Colloque Économie créative, mieux-être et territoire*

- Forte présence sur LinkedIn, avec plus de 20 publications liées au colloque, émanant de titulaires, conférencier·ères, institutions partenaires et membres du réseau CREAT.
- Effet de relais notable, notamment grâce à l'UQO (36 000+ abonné·es) et Culture pour Tous ! (6 400+ abonné·es), dont les publications postcolloque ont, à titre d'exemple, généré jusqu'à 181 réactions, 23 commentaires et 11 partages.
- Mobilisation diversifiée, avant, pendant et après le colloque, incluant annonces, témoignages, appels à communications et partages d'appréciation.
- Engagement significatif des individus, avec plusieurs publications personnelles atteignant entre 20 et 70 réactions, soulignant l'intérêt de la communauté professionnelle.
- Couverture multicanal, allant au-delà de LinkedIn avec des publications sur Facebook (notamment CRISES, ÉDAC et UQO) et sur X (anciennement Twitter), renforçant la portée auprès de publics variés.

- Relais postévénement dans des médias numériques et des bulletins professionnels, incluant la mention du prix Hommage à Michel Vallée.
- Publications individuelles de conférencier·ères comme Simon Brault, Raphaële de Boisblanc et Catherine D'Amours qui ont atteint des taux élevés d'interaction (104 réactions).

2.3.2.2 Série de midis-conférences

- 5 publications LinkedIn repérées entre janvier et mars 2025 entourant la série des midis-conférences de la CREAT.
- Portée estimée : plus de 6 500 vues cumulées.
- Engagement observé : 46 réactions, 1 commentaire, 6 republications pour la publication de janvier 2025.
- Taux d'engagement conformes aux tendances généralement observées dans les milieux de la recherche universitaire québécoise pour des publications de nature événementielle (réactions entre 10 et 50, partages rares, mais significatifs).

2.3.2.3 Réseaux institutionnels et portails professionnels

Les activités de la CREAT ont également été relayées sur des plateformes institutionnelles ou professionnelles, notamment :

- École NAD (UQAC) (publication du 2 novembre 2024),
- Pôle culturel régional – Estrie (diffusion le 8 novembre 2024),
- Culture 360 (mise en ligne le 1er novembre 2024),
- Culture pour tous ! (publication dans l'infolettre du 30 octobre 2024),
- CRISES (partage du 7 novembre 2024).

Cette présence, entièrement organique, témoigne de la mobilisation du réseau de la Chaire et de l'intérêt pour ses travaux. Elle confirme aussi le potentiel d'impact communicationnel et suggère une piste pour structurer une veille ou un dispositif de rayonnement actif pour les années à venir.

3. Subventions

Comme précisé au point 2.1.1., une subvention du CRSH (programme *Connexion*) a été obtenue par la titulaire Julie Bérubé, au nom de la CREAT, pour l'organisation du colloque de la Chaire en novembre 2024. Cette subvention s'élève à 24 972 $. D'autres demandes de financement liées à des projets interaxes ont également été déposées au cours de la présente année et sont détaillées dans les rapports d'activités des axes concernés

4. Conclusion

L'année 2024–2025 a marqué une étape importante dans la consolidation des fondements structurels et scientifiques de la Chaire CREAT. La mise en place effective des comités stratégiques, la mise en œuvre d'une gouvernance interaxes dynamique et la diversification des activités de rayonnement témoignent d'une certaine maturité organisationnelle et d'une capacité renouvelée à mobiliser les communautés autour des enjeux de l'économie créative et du mieux-être.

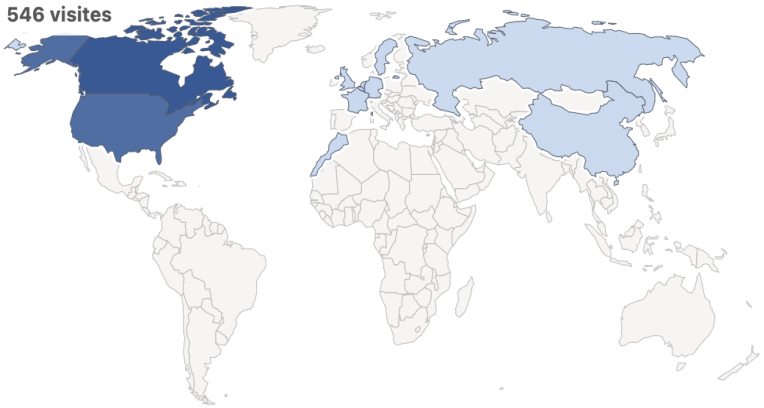
En assurant une programmation transversale ambitieuse — colloque, midis-conférences, balados, publications — la CREAT a renforcé son ancrage dans les milieux académiques et pratiques. Ce rayonnement s'est appuyé sur des partenariats solides, des mécanismes de coordination agiles, et une ouverture affirmée aux publics non universitaires.

Les perspectives pour l'année 2025–2026 s'annoncent prometteuses, car la CREAT poursuivra son engagement en faveur d'une recherche créative, située, collaborative, et ancrée dans les territoires.

ANNEXE

Annexe 1. Provenance géographique des visiteur·euses, site Web

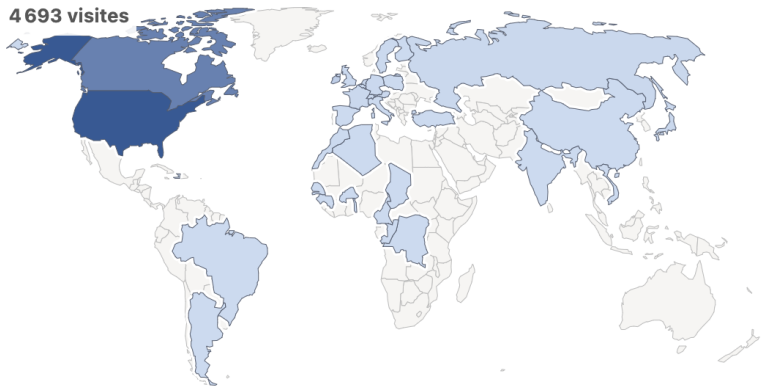
Visiteur·ses_septembre 2024



13 pays différents

PAYS	VISITES
Canada	279
États-Unis	232
France	6
Allemagne	5
Pays-Bas	5

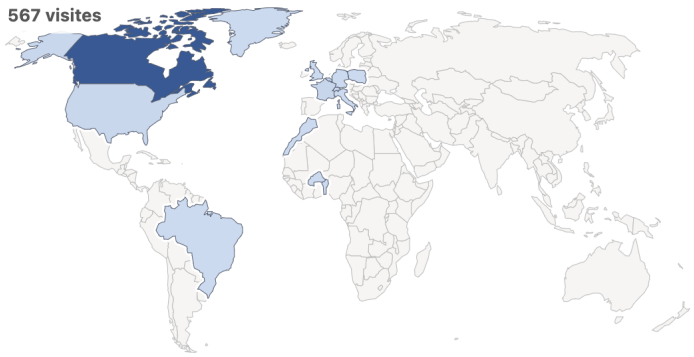
Visiteur·ses_octobre 2024



38 pays différents

PAYS	▼ VISITES
États-Unis	2 445
Canada	1 657
Irlande	213
Pays-Bas	50
France	44

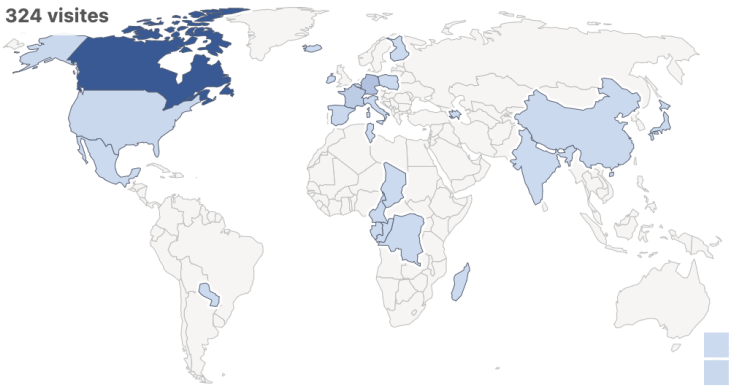
Visiteur·ses_novembre 2024



16 pays différents

PAYS	▼ VISITES
Canada	515
France	16
États-Unis	14
Bermudes	4
Brésil	2

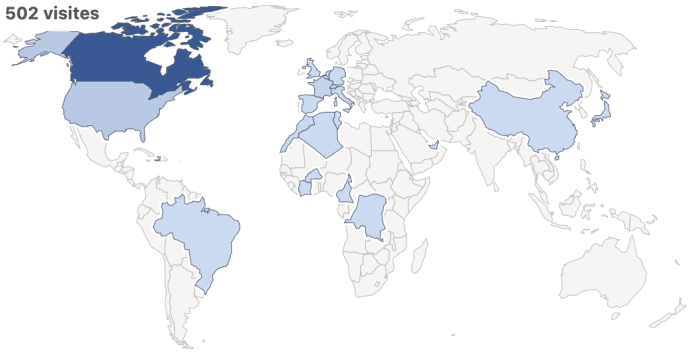
Visiteur·ses_décembre 2024



25 pays différents

PAYS	VISITES
Canada	223
Allemagne	40
France	24
États-Unis	5
Bermudes	4

Visiteur·ses_janvier 2025

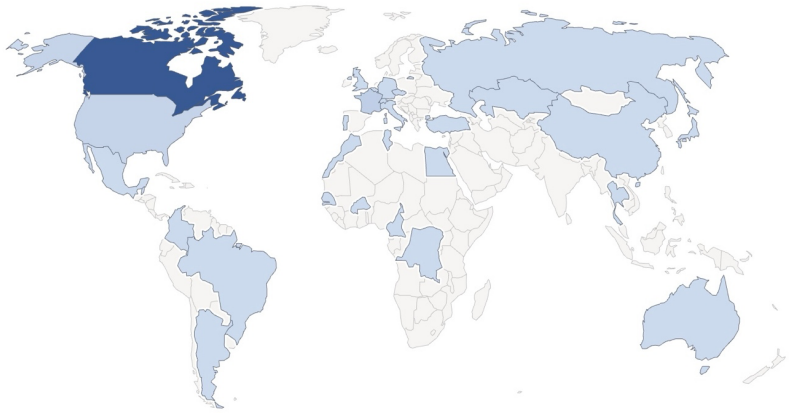


23 pays différents

PAYS	VISITES
Canada	399
États-Unis	52
France	24
Maroc	3
Allemagne	2

Visiteur·ses_février 2025

389 visites

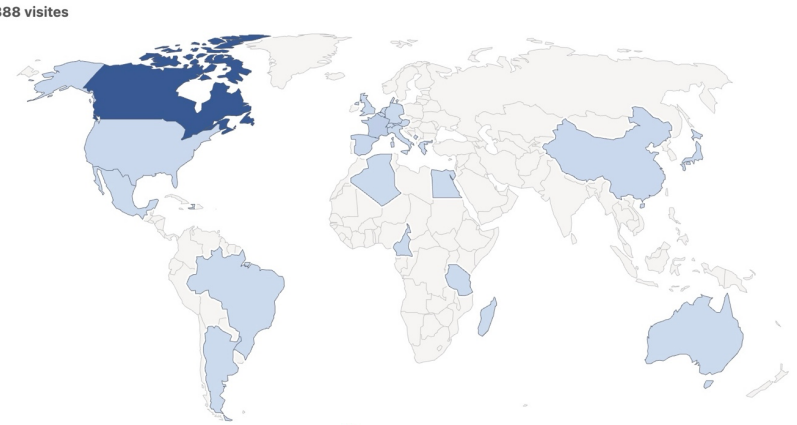


30 pays différents

PAYS	VISITES
Canada	309
France	26
États-Unis	14
Tchéquie	5
Bermudes	3

Visiteur·ses_mars 2025

388 visites

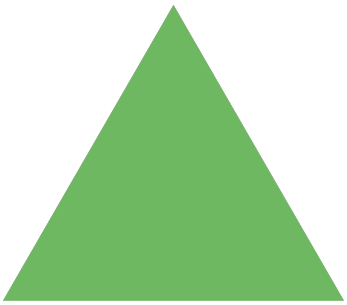


28 pays différents

PAYS	VISITES
Canada	314
France	27
Espagne	8
Chine	5
États-Unis	5

Rapport annuel d'activité – Année 2024-2025

Chaire de recherche en économie créative et mieux-être



Culture en région

Titulaire de l'axe
Julie Bérubé

Professeure titulaire
Université du Québec en Outaouais

CHAIRE EN ÉCONOMIE CRÉATIVE & MIEUX-ÊTRE
CULTURE EN RÉGION

L'Économie créative
Culture en région

L'ÉCONOMIE CRÉATIVE RECONNAÎT L'IMPORTANCE DE LA DIVERSITÉ CULTURELLE ET TERRITORIALE DANS LE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE ET SOCIAL. ELLE EXPLORE LES DYNAMIQUES SPÉCIFIQUES DES INDUSTRIES CRÉATIVES DANS LES RÉGIONS, EN METTANT EN VALEUR LES RESSOURCES LOCALES, LES TRADITIONS CULTURELLES ET LES INITIATIVES COMMUNAUTAIRES. ELLE MISE SUR L'ESPRIT CRÉATIF DES INDIVIDUS QUI DOIVENT SOUVENT COMPOSER AVEC DES RESSOURCES PLUS LIMITÉES. ELLE VISE ÉGALEMENT À RENFORCER LES ÉCOSYSTÈMES CULTURELS RÉGIONAUX, À FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE ET À PROMOUVOIR LE RAYONNEMENT DES TALENTS LOCAUX À L'ÉCHELLE PROVINCIALE, NATIONALE ET INTERNATIONALE.

PRÉSENTATION DE L'AXE CULTURE EN RÉGION

1. Mot de la titulaire

Cette deuxième année pour l'axe Culture en région fut riche en apprentissages, en échange et en collaboration. L'année a commencé avec un événement majeur organisé par l'axe à l'Université du Québec en Outaouais, les 15 et 16 avril 2024, *Les journées d'étude lexicale*s qui a réuni une soixantaine de chercheur·euses, praticien·nes et étudiant·es. Des tables rondes animées par des professeur·es auxquelles ont pris part plusieurs praticien·nes des milieux culturels du Québec ont occupé ces deux journées. Un cahier de recherche a été publié à l'issue de l'événement. Ce dernier a montré l'importance de la collaboration entre les milieux académiques et pratiques. Aussi, de nouvelles collaborations ont émergé, dont une entre l'axe et des praticien·nes en muséologie du Bas-Saint-Laurent. Un projet est en cours sur les modèles de gestion des petits musées en région auquel participe activement notre axe.

Un autre élément marquant pour l'axe est la création d'un groupe de travail qui se penche sur la notion même de la culture en région. Des rencontres ont eu lieu et des activités, incluant les citoyen·nes sont prévues à l'automne 2025 afin d'alimenter la réflexion des membres du groupe de travail. L'année a également été consacrée à la rédaction d'un ouvrage collectif intitulé *La culture en région : réussites et défis à relever*, sous la direction de Julie Bérubé et Jonathan Paquette, qui est paru aux Éditions JFD (mai 2025). La recension des écrits et le projet de cartographie se sont également poursuivis tout au long de l'année. Nous avons également eu le plaisir de renouveler notre programme de bourses et d'appuis financiers pour les étudiant·es des cycles supérieurs. C'est avec un entrain marqué que nous entamons la troisième année avec des projets déjà en cours et des collaborations qui se tissent et se poursuivent.

Julie Bérubé, professeure
Université du Québec en Outaouais (UQO)

1.1 Composition de l'axe

Julie Bérubé est titulaire de l'axe. Spécialiste des questions entourant la gestion des arts et de la culture, ses travaux se concentrent sur les dynamiques culturelles, explorant spécifiquement la culture régionale, les tensions identitaires, l'impact de la pandémie, ainsi que les questions d'équité, de diversité, d'inclusion et d'innovations sociales. Au sein de l'axe Culture en région, l'approche de la titulaire est caractérisée par une volonté de relier théorie et pratique, en mettant l'accent sur les implications concrètes de ses travaux pour les communautés et le secteur culturel. Elle valorise la collaboration interdisciplinaire et le partage des connaissances, considérant ces éléments comme essentiels pour répondre aux défis complexes des milieux culturels. Adoptant une posture critique en recherche, elle s'intéresse particulièrement au pragmatisme critique français, ce qui enrichit ses analyses et son approche pédagogique. En tant que responsable du MBA à l'Université du Québec en Outaouais à Gatineau, elle s'implique également dans l'administration pédagogique et elle supervise les travaux de recherche de plusieurs étudiant·es aux cycles supérieurs en contribuant à leur formation en management et en entrepreneuriat. Ses enseignements et ses recherches visent non seulement à enrichir les connaissances académiques, mais aussi à avoir un impact concret sur les milieux pratiques, soulignant son engagement pour un dialogue constructif entre la théorie et la pratique.

L'axe Culture en région s'appuie également sur une personne occupant le poste de coordination de l'axe. Pour une partie de la première année, Loïc Mineau-Murray a été le coordonnateur de l'axe. Depuis le mois de juin 2024, Naomie Allard est devenue la coordonnatrice de l'axe Culture en région.

1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe

1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année

L'objectif de la première année a été de réaliser un tour d'horizon des savoirs existants en matière de culture en région au moyen de plusieurs initiatives :

- Rencontres des partenaires de l'axe, l'une visant les milieux pratiques et l'autre visant les milieux académiques (octobre 2023) ;
- Début de la recension des écrits afin de guider les premières étapes des autres projets intégrés à l'axe (cartographie, bourses, autres projets de production/diffusion de savoirs) (début été 2023) ;
- Démarrage de la cartographie en s'assurant de la complémentarité du projet avec les projets similaires réalisés par les membres partenaires (début novembre 2023) ;
- Élaboration d'un modèle d'action en vue de guider la création d'actions adaptées aux besoins de l'axe, revendiquant un ancrage dans les cultures locales plutôt que l'imposition d'un cadre externe aux territoires couverts (décembre 2023) ;

- Activités de diffusion des connaissances maillant les milieux pratiques et celui de la recherche (panel de lancement, ouvrage collectif prévu pour mai 2025 et *Journées d'étude lexicales* les 15 et 16 avril 2024, voir section 3.2.1).

1.2.2 Objectifs globaux_an 2

Il est difficile de rendre compte de manière exhaustive d'un phénomène aussi complexe que la culture en région. D'une part, la culture résiste aux définitions formelles : toute tentative de la formaliser la transforme aussitôt. D'autre part, étudier ses incarnations dans des milieux aussi variés que les régions québécoises apportent son lot de défis méthodologiques.

Pour ces raisons, l'élaboration du mode de fonctionnement de l'axe Culture en région a été guidée par l'écoute des communautés étudiées, plus particulièrement par leurs arts et l'étude des discours des milieux pratiques sur ces sujets. L'espoir est d'ainsi générer un essaim de recherches et de recherches-actions régionales et locales reflétant les spécificités des cultures de chaque région de la province. L'espoir de l'axe est de produire de nouveaux savoirs tout en stimulant la production culturelle locale d'une manière ancrée dans les spécificités de chaque territoire et de ses populations, pour ainsi répondre à l'objectif global de cartographier, médier et favoriser l'activité créative dans les régions du Québec.

1.2.3 Objectifs spécifiques_an 2

L'axe Culture en région veut créer des occasions de maillage entre le milieu académique et les milieux pratiques. L'axe tente d'informer le plus régulièrement possible ses membres des activités à venir. Durant l'année 2, l'axe a mis beaucoup plus d'accent sur les activités intra et interaxes. Spécifiquement, les objectifs pour l'année 2 :

- Créer des rencontres entre les milieux académiques et pratiques autour de la thématique de la culture en région.
- Diffuser les savoirs sur la culture en région dans les milieux académiques, pratiques et auprès du grand public.
- Encourager la relève à mener des projets de recherche sur la culture en région.
- Appuyer les initiatives des chercheur·euses de l'axe (chercheur·euses universitaires et des milieux pratiques).

1.2.4 Cadre théorique

L'axe Culture en région s'appuie sur différents modèles sans se restreindre à une seule approche théorique. En effet, une recension des écrits a montré la diversité des approches et l'axe en prend note, mais se permet de s'adapter à l'ancrage théorique qui semble le plus adapté pour chaque projet.

1.2.5 Méthodologie

Cet axe de recherche adopte une approche collaborative visant à renforcer les liens entre le milieu académique et le milieu pratique.

- **Favoriser le maillage entre les milieux académiques et pratiques** : Développer des collaborations entre milieu universitaire et acteur·rices culturel·les régionaux·les et favoriser l'échange de savoirs et de pratiques par l'entremise d'activités.
- **Générer des recherches-actions régionales** : Favoriser une recherche ancrée dans le territoire en impliquant directement les acteur·rices régionaux·les. Recueillir leurs perspectives et diffuser les résultats sous des formats accessibles pour enrichir la pratique culturelle régionale.

Cette méthodologie favorise une recherche ancrée dans les territoires, et tournée vers l'action.

1.2.6 Fonctionnement de l'axe

Au cœur du fonctionnement de l'axe repose la collaboration entre les différents milieux. Le livre *La culture en région : réussites et défis à relever* est un bon exemple du désir de maillage entre la recherche et la pratique. Chaque chapitre est coécrit par des gens issus du milieu pratique ainsi que des gens du milieu académique, dont plusieurs sont membres de la Chaire.

Nous avons eu une rencontre avec nos membres le 15 octobre 2024. Lors de cette rencontre, l'axe Culture en région a débuté en présentant un récapitulatif de son équipe ainsi que du nombre de ses membres cochercheur·euses et collaborateur·rices. Cette rencontre s'est poursuivie avec un récapitulatif des activités passées ainsi que l'annonce des activités à venir. L'axe a également jugé important de connaître auprès de ses membres les appuis possibles, notamment avec le programme *Soutien aux partenaires*, ainsi que le programme de bourses et d'appuis financiers aux étudiant·es et postdoctorant·es. Cette rencontre était aussi une occasion de sonder l'avis de nos membres pour des propositions d'activités. Pour la deuxième année, l'axe Culture en région désirait miser sur des idées qui allaient intéresser le plus grand nombre.

Comme précisé, l'axe Culture en région a développé le programme *Soutien aux partenaires*. Ce dernier, permet aux membres de l'axe Culture en région de la CREAT de bénéficier d'un appui. Pour en faire la demande, les membres doivent remplir un formulaire détaillant le projet ainsi que le type de soutien souhaité. De manière générale, l'aide apportée par l'axe Culture en région se décline sous forme d'un contrat étudiant de 25 heures. Deux membres de l'axe ont bénéficié de cet appui cette année (Diane Gabrielle-Tremblay et Philippe Dubé).

Finalement, l'axe Culture en région a apporté des changements au sein de son comité d'axe. Valérie Yobé et Éric Gagnon ont été sélectionné·es au comité d'axe pour le remplacement de Maude Bonenfant.

1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices

Pendant la troisième année, l'axe a accueilli 5 nouveaux·elles membres cochercheur·euses. Au total, l'axe compte désormais 20 cochercheur·euses de statut 1, 9 cochercheur·euses de statut 4 (8 de statut 4c, 1 de statut 4d). Le tableau 7 présente le nombre de membres de l'axe Culture en région depuis l'obtention de la Chaire.

Tableau 7. Membres de l'axe Culture en région

	Membres 2022-2023	2023-2024	2024-2025	Membres 2024-2025
Cochercheur·euses	22	**+2**	**+ 5**	29
Collaborateur·rices	23	**+2**	0	25

BILAN DES RÉALISATIONS

2. Activités de recherche

2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe

2.1.1 Au Québec

2.1.1.1 Recension des écrits

Premièrement, afin d'avoir une compréhension de la recherche scientifique réalisée sur le thème de l'axe, une recension des écrits savants est en cours de réalisation sous la supervision de la titulaire de l'axe. Cette recension a été commencée par l'auxiliaire de recherche/coordonnateur de l'axe (professionnel de recherche, Loïc Mineau-Murray) lors de la première année. Pour ce faire, il a cherché dans les bases de données bibliographiques EBSCO, ABI/Inform, SAGE et CAIRN, l'ensemble des recherches ayant été menées sur le thème de la culture en région. Plus d'une vingtaine d'articles ont rapidement été identifiés avec des mots-clés se trouvant dans le sujet ou dans le résumé des articles. Ce premier exercice a permis d'avoir un état des lieux de la recherche scientifique sur le thème de la culture en région à travers le monde. Dans un deuxième temps, une recherche a été effectuée afin de ressortir la littérature grise (rapports gouvernementaux, rapports d'organisations à but non lucratif, etc.) sur ce thème. En fait, cet exercice a permis de chercher à travers le monde l'ensemble des rapports et des initiatives documentées sur la culture en région. Une partie du mandat a été confié à un étudiant de maitrise, qui s'est occupé de faire le tour de la base de données et de faire une première ébauche sur le sujet. La suite du mandat a été confiée à un étudiant auxiliaire de recherche (Tom Humeau). En produisant la recension des écrits, la personne étudiante s'est d'abord posé la question de ce que représente la culture au sens large, mais également ce qu'est la région. Ses recherches ont montré que la culture est dynamique et difficile à cerner. Les régions rurales sont souvent délaissées au profit des grandes villes.

Ensuite, son travail de recension s'est intégré à la résonance de ces deux termes. Il lui a semblé pertinent de contester la place des institutions dans le sujet.

2.1.1.2 PERSÉIS - Supplément de projet (Volet Agent ou Agente de concertation)

Le projet financé par le FRQ - secteur Société et culture dans le cadre du programme PERSÉIS intitulé *Attirer et retenir les talents en région pour favoriser l'entrepreneuriat innovant au Québec*, qui a débuté en septembre 2023 a été retenu pour recevoir un appui financier à la hauteur de 50 000 $ par année pour un maximum de deux ans. Ce supplément a permis l'embauche d'une agente de concertation afin de renforcer la capacité de concertation des projets de l'espace PERSÉIS.

À titre de rappel, le projet d'une durée de trois années avait reçu un financement (incluant les frais indirects) de 382 627 $. Le projet regroupe une équipe de sept professeur·es de cinq universités québécoises (parmi ces professeur·es, trois sont cochercheur·euses de l'axe Culture en région de la CREAT, Hamed Motaghi, Luc Foleu et Frédéric Laurin) et 10 organismes partenaires. À ce jour, la première phase du projet qui consistait en l'organisation de groupes de discussion est terminée. Au total, neuf régions ont pu être étudiées et incluaient non exclusivement les secteurs suivants : culture, agriculture, technologie, économie sociale et technologies vertes. La deuxième phase est présentement en cours. Ce projet répond grandement aux objectifs de l'axe Culture en région, car il permet de saisir les enjeux et défis reliés à la rétention des talents en région, notamment pour le secteur de la culture.

2.1.1.3 Théâtre Aux Écuries

La professeure Julie Bérubé a obtenu une subvention de 25 000 $ du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) pour le projet *L'économie sociale au service des arts : le centre de service du Théâtre Aux Écuries*. Ce projet est réalisé en collaboration avec Julie Rijpens de l'UQAM, qui agit en tant que cochercheuse. Après avoir identifié une problématique dans le secteur culturel, et particulièrement dans le secteur théâtral, où les organisations sont souvent de petites tailles et disposent de ressources limitées, le Théâtre Aux Écuries a mis en place son Centre de services. Ce dispositif permet aux organisations théâtrales d'avoir accès à des ressources spécialisées à un tarif modulable selon leur niveau de financement public. Ce financement a été octroyé dans le cadre du programme de Subvention d'engagement partenarial et a pour objectif d'accompagner le Théâtre Aux Écuries afin qu'ils puissent recenser et mesurer les impacts autres que financiers de leur Centre de services. La phase de collecte des données a débuté au mois de mai 2025 et le lien entre le Centre de services et la vitalité du secteur culture ressort clairement. De plus, il est déjà question de réfléchir à la manière dont ce modèle pourrait être reproduit dans des régions au Québec. Le projet s'étendra jusqu'à l'automne 2026.

2.2 Activités liées à la recherche portées par l'axe en collaboration avec un·e ou des membres

2.2.1 Au Québec

L'axe Culture en région a donné son appui pour une demande de subvention du programme Développement de partenariats du CRSH pour un projet de recherche sur le rôle des cégeps dans la vitalité culturelle des collectivités au Québec. Ce projet constitue une opportunité précieuse pour aborder le rôle de ces institutions dans le dynamisme culturel d'une région et de créer des liens entre les différent·es acteur·rices concerné·es. Ce projet est porté par l'un des membres de l'axe, Guillaume Sirois de l'Université de Montréal ainsi qu'ARTENSO. Pour l'axe Culture en région, s'associer à ce projet s'aligne avec sa mission d'étudier le développement des milieux culturels hors des grands centres urbains et ouvre la porte à des collaborations avec le milieu collégial au Québec. Malheureusement, la demande de subvention n'a pas été obtenue, mais l'équipe réfléchit à la manière de collaborer dans un futur rapproché.

L'axe Culture en région a donné son appui pour un projet pilote intitulé *Pour un nouveau modèle organisationnel des petits et moyens musées en région***.** Ce projet est porté par deux de nos membres : Philippe Dubé (Université Laval), ainsi que Mélanie Girard (Musée du Bas-Saint-Laurent). Il faut souligner la pertinence de ce projet visant à établir un nouveau modèle de gestion pour les musées de petite et moyenne taille en région. Celui-ci cherchera à renforcer l'entraide et la solidarité pour pallier le manque de ressources financières, matérielles et humaines des musées régionaux. Nous croyons fermement en son importance et en son potentiel pour améliorer la gestion des musées régionaux, un objectif qui s'inscrit très bien avec les valeurs de l'axe Culture en région. L'axe Culture en région soutiendra la phase 1 du projet, intitulé *Exploration*. En soutien à ce projet, l'axe est prêt à mettre à disposition une ressource étudiante pour contribuer à la recherche documentaire (médiagraphie) relative à la thématique du projet qui visera à enrichir le volet bibliographique de celui-ci. La contribution prendra la forme d'un contrat étudiant d'une durée de 100 heures pendant l'été 2025. De plus, Julie Bérubé et Philippe Dubé ont soumis une proposition de communication au colloque annuel de la Société des Musées qui aura lieu à Montréal en octobre 2025 afin d'y présenter le projet.

Au mois de janvier, l'axe Culture en région a tenu la première réunion de son groupe de travail sur la définition de la culture en région. À la suite d'un intérêt qui s'est manifesté sur la définition de ce concept lors de notre rencontre avec les membres en octobre 2024, l'axe a organisé une première rencontre en janvier avec les gens intéressés afin de recueillir leurs attentes et les objectifs du groupe. Les activités du groupe de travail se poursuivront pendant la troisième année de la Chaire, notamment avec une consultation citoyenne dans plusieurs régions du Québec (en partenariat avec les *Journées de la culture*, événement organisé par Culture pour tous !).

3. Activités de transferts des connaissances

Les paragraphes qui suivent présentent diverses réalisations récentes, illustrant la diversité des thématiques abordées ainsi que la richesse des contributions apportées à travers différents projets de recherche et publications.

3.1 Milieux universitaires

3.1.1 Rayonnement national

L'axe Culture en région promeut la diffusion de la recherche. L'axe a appuyé à hauteur de 1 000 $ (dont 500 $ destinés aux frais de déplacement pour les étudiant·es) le 7e colloque international du CRISES.

Aussi, la titulaire de l'axe a participé à un certain nombre d'activités en lien avec le transfert de connaissances. D'abord, la titulaire a été conférencière dans le cadre de colloques au **91e congrès de l'Acfas,** qui s'est déroulé du 13 au 17 mai 2024 à Ottawa :

1) **Bérubé, J.**, Lalonde, G. et Trudel, J. (2024, 16-17 mai). *Attraction des publics diversifiés dans les organismes culturels de diffusion en arts visuels dans les régions du Québec* [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82727

2) **Bérubé, J.**, Chiasson, G., Dioh, M.-L., Collombat, T., Sine, N. et Pilotte, P. (2024, 17 mai). *Entreprises d'économie sociale : enjeux, besoins et accompagnement pour la réussite* [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82005

3) **Bérubé, J.** (2024, 15 mai). *Politique culturelle du Québec « Partout la culture » : qu'en est-il dans les régions ?* [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82373

4) Doris, J. et **Bérubé, J.** (2024, 15 mai). *Les passeurs culturels : pour former des ambassadeur·rices de la culture en Outaouais* [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82373

Ensuite, quelques **conférences** se sont déroulées à **Montréal** :

1) **Bérubé, J.** et Doris, J. (2024, juin). *Rôles et défis des organisations en quête d'inclusion : l'exemple des organisations culturelles au Canada*

[communication orale]. XXXIIIe Conférence de l'Association internationale de management stratégique (AIMS), Montréal, Canada.

2) **Bérubé, J.** (2024, juin). *I'm not an entrepreneur, I'm an artist!* [communication orale]. Conférence annuelle de l'Administrative Sciences Association of Canada (ASAC), Montréal, Canada.

Julie Bérubé, avec Marie-Laure Dioh et Antonio C. Cuyler ont publié un ouvrage qui explore des initiatives concrètes visant à renforcer l'accessibilité, la diversité, l'équité et l'inclusion dans le secteur culturel, en tirant des leçons de cas réels.

- **Bérubé, J.**, Dioh, M.-L. et Cuyler, A. C. (2024). *Accessibility, diversity, equity and inclusion in the cultural sector: Initiatives and lessons learned from real-life cases*. Emerald Publishing Limited.

Julie Bérubé et Alexis Pouliot ont analysé l'impact de la pandémie sur les industries culturelles en région, en soulignant l'importance de trois acteurs essentiels pour soutenir leur durabilité en dehors des grands centres.

- **Bérubé, J.** et Pouliot, A. (2024). *Industries culturelles hors des pôles créatifs en temps de pandémie : trois joueurs clés pour assurer la pérennité*. *Culture et gouvernance locale*, 9(1), 13–31. 13–31. 10.18192/clg-cgl.v9i 1.6074

Julie Bérubé et Jacques-Bernard Gauthier ont examiné les pratiques des artistes-entrepreneur·es établi·es hors des pôles créatifs canadiens, en les analysant à travers le prisme de la sociologie pragmatique de la critique.

- **Bérubé, J.** et Gauthier, J.-B. (2024). The practices of artist-entrepreneurs located outside Canada's creative hubs viewed through the lens of the pragmatic sociology of critique. *Canadian Review of Sociology*, 61(3), 283–307. 283–307. 10.1111/cars.12479

Julie Bérubé, Julien Doris et Alexis Pouliot ont exploré le rôle central que jouent les organisations culturelles en matière d'équité, de diversité et d'inclusion, à travers une analyse des pratiques et des responsabilités qui leur incombent.

- **Bérubé, J.**, Doris, J. et Pouliot, A. (2024). The role of cultural organisations in matter of equity, diversity and inclusion. *Cultural Trends*, 1–16. 10.1080/09548963.2024.2387771

Julie Bérubé, Martin X. Noël, Armel Tella et Nancy Bouchard ont analysé comment les PME, dont celles du secteur culturel, ont fait de l'innovation un levier essentiel pour faire face aux défis posés par la COVID-19 et assurer leur adaptation en contexte de crise.

- **Bérubé, J.**, Noël, M. X., Tella, A. et Bouchard, N. (2024). PME et COVID-19 : l'innovation aux commandes. *Journal of Small Business & Entrepreneurship*, 1–30. 10.1080/08276331.2024.2428913

3.2 Milieux pratiques

3.2.1 Rayonnement national

L'axe Culture en région a organisé ses **Journées d'étude lexicales** qui se sont déroulées les 15 et 16 avril 2024 à l'Université du Québec en Outaouais. Les deux jours ont permis d'échanger sur le concept de culture en région sous différents angles. La première journée était dédiée à contextualiser ce concept tant dans une approche académique que pratique. La notion de lieu géographique a également été abordée. Les enjeux et la réalité des régions périurbaines et éloignées ont été distingués. Les participant·es ont également discuté de la culture en situation linguistique minoritaire hors Québec. La deuxième journée a permis de cerner les spécificités disciplinaires vécues en contexte régional. Les discussions ont porté notamment sur les lieux de conservation et de diffusion, sur les musées et les arts vivants. L'événement s'est conclu avec un panel sur l'équité, la diversité et l'inclusion dans le secteur culturel. L'événement a permis de réunir des professeur·es, des étudiant·es, des travailleur·ses culturel·les et des artistes de différentes régions québécoises et canadiennes. En plus de permettre la création de nouveaux savoirs, l'événement a permis un maillage entre les milieux académiques et pratiques. Les panels étaient animés par des professeur·es et les panélistes provenaient des milieux pratiques, ce qui a mené à des échanges stimulants et a permis la création de nouvelles collaborations. Michel Vallée, président-directeur général de Culture pour tous ! a offert une riche synthèse des deux journées d'échange.

À la suite de ces journées d'étude, une équipe d'assistant·es de recherche sous la supervision de Julie Bérubé ont produit un **Cahier de recherche**, qui vise à documenter et vulgariser les connaissances liées à l'activité. Le cahier de recherches contient des synthèses des tables rondes qui ont eu lieu. Le cahier contient également des bandes dessinées, respectant les thématiques abordées au cours de l'événement, réalisées par un étudiant en bande dessinée de l'Université du Québec en Outaouais (UQO). Les lecteur·rices peuvent également lire des poèmes de Loïc Mineau-Murray.

4. Activités de formation et de réseautage

La formation des personnes étudiantes en lien avec les thématiques de la Chaire et particulièrement de l'axe est importante pour l'équipe de Culture en région. Les activités liées à la formation se déclinent en deux sous-catégories : bourses et formation des auxiliaires de recherche.

4.1 Bourses

L'axe Culture en région a reconduit son programme de bourses pour la deuxième année.

Le premier volet concerne les bourses d'excellence. Ces bourses sont destinées aux étudiant·es de 2e de 3e cycle étant inscrit·es en recherche, dont le projet porte sur la culture ou l'art en région (hors des villes de Montréal et de Québec).

Le deuxième volet porte sur les bourses de mobilité étudiante. Ces bourses sont destinées aux étudiant·es de 1er, 2e et 3e cycle présentant des recherches sur la culture en région dans le cadre de colloques. Ce programme permet de rembourser les dépenses admissibles, telles que les frais d'hébergement, les frais de transport ainsi que les frais d'inscription à un colloque jusqu'à un maximum de 1 000 $.

Le troisième volet concerne la bourse de partenariat. En partenariat avec un centre d'artistes ou un organisme culturel, l'axe Culture en région s'engage à verser une bourse à un·e étudiant·e dans le cadre d'un stage non crédité afin de l'intégrer dans un projet de recherche ou de recherche création. Les tableaux 8, 9 et 10 présentent respectivement les bénéficiaires d'une bourse d'excellence, d'une bourse de mobilité et d'une bourse de partenariat de l'axe Culture en région.

Tableau 8. Bénéficiaires bourse d'excellence 2024-2025

Nom	Statut/Institution	Période	Bourse
Roméo Martial Tapang	Doctorat, UQAM	2025	15 000 $
Edmond Leclerc	Maitrise, UQO	2025	10 000 $
Benjamin Guenette-Belec	Maitrise, UQO	2025	10 000 $

Tableau 9. Bénéficiaire bourse de mobilité 2024-2025

Nom	Statut/Institution	Période	Bourse
Josianne Trudel	Maitrise, UQO	2025	90 $

Tableau 10. Bénéficiaire bourse de partenariat 2024-2025

Nom	Statut/Institution	Période	Bourse
Roméo Martial Tapang	Doctorat, UQAM	2025	5000 $

4.2 Formation des auxiliaires de recherche

L'axe Culture en région a mis sur pied son programme de *Soutien aux partenaires*. Ce programme permet aux membres de l'axe de demander un soutien à l'axe.

Celui-ci se décline généralement sous la forme d'un contrat étudiant de 25 heures. Cette aide est demandée pour réaliser diverses tâches dans le cadre d'un projet de recherche : rédaction d'un appel à communications, recension des écrits, etc. Diane-Gabrielle Tremblay, cochercheuse de l'axe, s'est prévalue de ce programme afin de créer un appel à communications dans le cadre d'un colloque intitulé *Économie créative, travail, territoire et genre* pour la conférence Society of Advancement of Socio-Economics.

5. Conclusion

La troisième année de la CREAT a permis à l'axe Culture en région de valoriser les milieux culturels en région au Québec notamment par le truchement d'activités de maillage entre les milieux académiques et pratiques. De nouvelles collaborations ont vu le jour et des projets à plus long terme ont pu commencer, comme le projet sur les modèles organisationnels des petits musées en région. L'axe a pu confirmer l'importance de former des étudiant·es en recherche sur le secteur culturel en région par l'octroi de bourses et l'embauche de plusieurs auxiliaires de recherche. Plusieurs demandes de subventions ont été déposées en appui avec l'axe confirmant l'intérêt grandissant pour ce champ de recherche.

ANNEXES

Annexe 1. Liste des membres de l'axe Culture en région de la chaire CREAT

Tableau 11. Liste des membres axe Culture en région

	Nom	Institution/Personne-ressource
Cochercheur·euses	Julie Bérubé	UQO
	Thierry B.-Gateau	UQAM
	Ana-Laura Baz	Musée de la civilisation
	Caroline Beauregard	UQAT
	Caroline Bem	UdeM
	Joëlle Bissonnette	UQAM
	Maude Bonenfant	UQAM
	Laurent D'Ambre-Sauvage	UQAR
	Gabrielle Desbiens	Culture Saguenay Lac-Saint-Jean
	Claudia Despres	Université Laval
	Philippe Dubé	U. Laval
	Luc Foleu**	UQAR
	Caroline Gagnon	U. Laval
	Éric Gagnon***	Culture Côte-Nord
	Mélanie Girard	Musée du Bas-Saint-Laurent
	Nada Guzin Lukic	UQO
	Juan-Luis Klein	UQAM
	Frédéric Laurin	UQTR
	Marie-Hélène Leblanc	Galerie UQO
	Lionel Lehouillier	Comédien et directeur artistique
	Julie Martineau	Culture Outaouais
	Hamed Motaghi	UQO
	Louise Paradis	Université Laval
	Aude Porcedda	UQTR
	Guillaume Sirois	Université de Montréal
	Laurent Simon	HEC Montréal
	Diane-Gabrielle Tremblay*	TELUQ
	Michel Vallée	Culture pour tous !
	Valérie Yobé***	UQO
Collaborateur·rices	René Audet	Laboratoire Ex situ, U. Laval
	Mathilde Barraband	UQTR
	Jean-Marc Blais	Musée régional de l'Outaouais
	Sonia Blouin	Ville de Gatineau
	Céline Breton	Culture Gaspésie
	Catherine D'Amours	UQAM
	Laurence Dubuc	Toronto University

	Marc-Olivier Ducharme	Sporobole
	Mélanie Gosselin	Culture Laurentides
	Christopher Gunter	Université Saint-Paul (Ontario)
	Jesus Heredia Carroza	Université de Séville (Espagne)
	Antoine Laliberté	Culture Montérégie
	Pascale Landry	Compétence Culture
	Nady Larchet	eXeCentrer
	Éric Lord	Réseau des conseils régionaux de la culture du Québec
	Alvaro Martinez Coronel	Teatro Villa Mayor of Bogota (Colombie)
	Patrick Moisan	Centre Bang
	Marianne Mondon	Culture Estrie
	Nicole Nolette	University of Waterloo (Ontario)
	Jonathan Paquette	Université d'Ottawa
	Wendy Reid	HEC Montréal
	Martin Roussy	Musée de la Gaspésie
	Andrée Saint-Georges	Culture Lanaudière
	Rachelle Sansregret	Culture Laval
	Raphaël Suire	Université de Nantes (France)

* : membre du comité de direction
** : membre du comité scientifique
*** : membre du comité d'axe

Annexe 2. Liste des productions scientifiques de la titulaire de l'axe Culture en région

Publications scientifiques

1) **Bérubé, J.** et Pouliot, A. (2024). Industries culturelles hors des pôles créatifs en temps de pandémie : trois joueurs clés pour assurer la pérennité. *Culture et gouvernance locale*, *9*(1), 13–31. 10.18192/clg-cgl.v9i 1.6074

2) **Bérubé, J.** et Gauthier, J.-B. (2024). The practices of artist-entrepreneurs located outside Canada's creative hubs viewed through the lens of the pragmatic sociology of critique. *Canadian Review of Sociology*, 61(3), 283–307. 10.1111/cars.12479

3) **Bérubé, J.**, Doris, J. et Pouliot, A. (2024). The role of cultural organisations in matter of equity, diversity and inclusion. *Cultural Trends*, 1–16. 10.1080/09548963.2024.2387771

4) **Bérubé, J.**, Noël, M. X., Tella, A. et Bouchard, N. (2024). PME et COVID-19 : l'innovation aux commandes. *Journal of Small Business & Entrepreneurship*, 1–30. 10.1080/08276331.2024.2428913

5) **Bérubé, J.** et Dioh, M.-L. (2024). ADEI in the cultural sector: Theories, concepts and real case studies. Dans *Accessibility, diversity, equity and inclusion in the cultural sector: Initiatives and lessons learned from real-life cases* (pp. 1–9). Emerald Publishing Limited.

6) Dioh, M.-L. et **Bérubé, J.** (2024). Intercultural mediation: A necessity for the identity of and cultural issues facing contemporary Quebec society. Dans *Reconstructions of Canadian identity: Towards diversity and inclusion* (pp. 333–343). University of Manitoba Press.

7) Doris, J., **Bérubé, J.** et Martinez Coronel, A. A. (2024). Cultural organizations on the leading edge of accessibility management: The case of the Teatro Villa Mayor of Bogota. Dans *Accessibility, diversity, equity and inclusion in the cultural sector: Initiatives and lessons learned from real-life cases* (pp. 13–29). Emerald Publishing Limited.

8) **Bérubé, J.** et Brunet, M. (2024). *Les grands projets d'infrastructures culturelles. Quelle place pour l'art et les communautés artistiques ? Vie des arts*, 274, 50–53.

Communications orales

1) **Bérubé, J.**, Lalonde, G. et Trudel, J. (2024, 16-17 mai). *Attraction des publics diversifiés dans les organismes culturels de diffusion en arts visuels dans les*

régions du Québec [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82727

2) **Bérubé, J.**, Chiasson, G., Dioh, M.-L., Collombat, T., Sine, N. et Pilotte, P. (2024, 17 mai). *Entreprises d'économie sociale : enjeux, besoins et accompagnement pour la réussite* [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82005

3) **Bérubé, J.** (2024, 15 mai). *Politique culturelle du Québec « Partout la culture » : qu'en est-il dans les régions ?* [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82373

4) Doris, J. et **Bérubé, J.** (2024, 15 mai). *Les passeurs culturels : pour former des ambassadeur·ices de la culture en Outaouais* [communication orale]. 91e congrès de l'ACFAS, Ottawa, Canada. https://www.acfas.ca/archives/evenements/congres/activites/82373

Communications avec actes de colloque

1) **Bérubé, J.** et Doris, J. (2024, juin). *Rôles et défis des organisations en quête d'inclusion : l'exemple des organisations culturelles au Canada* [communication orale]. XXXIIIe Conférence de l'Association internationale de management stratégique (AIMS), Montréal, Canada.

2) **Bérubé, J.** (2024, juin). *I'm not an entrepreneur, I'm an artist!* [communication orale]. Conférence annuelle de l'Administrative Sciences Association of Canada (ASAC), Montréal, Canada.

Annexe 3. Retombées dans la presse de la titulaire de l'axe Culture en région

1) **CKCU FM 93.1.** (2025, 13 mars). *Innovation sociale et la diversité au Canada !* [Entrevue audio]. CKCU FM 93.1, Ottawa. https://cod.ckcufm.com/programs/ondemand-player.html?id=69409

2) **Tomlinson, S.** (2024, 24 août). *Quand les galeries d'art font les frais de l'embourgeoisement*. ICI Radio-Canada. https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/2096991/galerie-survie-toronto-fermeture

Rapport annuel d’activités – Année 2024-2025

Chaire de recherche en économie créative et mieux-être



Arts et santé

Titulaire de l’axe
Olivier Beauchet

Professeur titulaire
Université de Montréal, Faculté de Médecine

Gériatre et Neurologue
Institut universitaire de gériatrie de Montréal
Département de médecine et de gériatrie

Directeur de laboratoire
Laboratoire AgeTeQ
Centre de recherche de l’Institut universitaire de gériatrie de Montréal

CREAT
CHAIRE EN ÉCONOMIE
CRÉATIVE & MIEUX-ÊTRE
ARTS & SANTÉ

L'Économie créative

Arts et santé

L'ÉCONOMIE CRÉATIVE INTÈGRE LES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES DANS LE DOMAINE DE LA SANTÉ POUR AMÉLIORER LE BIEN-ÊTRE PHYSIQUE, MENTAL ET SOCIAL AFIN D'ACCÉDER À UN MIEUX-ÊTRE. CETTE APPROCHE EXPLORE DIVERSES MANIÈRES D'AMÉLIORER LA QUALITÉ DE VIE INDIVIDUELLE ET COMMUNAUTAIRE. ELLE S'ENGAGE DANS LA RECHERCHE POUR MIEUX COMPRENDRE COMMENT LES PRATIQUES ARTISTIQUES INFLUENCENT LA SANTÉ. CETTE SYNERGIE ENTRE LA SANTÉ, LES ARTISTES, LES CHERCHEURS ET LES COMMUNAUTÉS PERMET DE CONCEVOIR DES PROGRAMMES ADAPTÉS AUX BESOINS DE CHACUN. EN COLLABORANT, CES ACTEURS PEUVENT CRÉER DES SOLUTIONS INNOVANTES POUR PROMOUVOIR LA SANTÉ À TRAVERS LES ARTS ET LA CULTURE.

PRÉSENTATION DE L'AXE ARTS ET SANTÉ

1. Mot du titulaire

Le rapport d'activité 2024-2025 de l'axe Arts et santé souligne l'engagement continu de notre équipe à explorer les liens qui unissent les arts à la santé, en mettant l'accent sur la relation « sensible » déclenchée par l'expérience esthétique, c'est-à-dire du beau déclenchant des émotions positives. Les activités présentées sont de 3 types avec : 1) la recherche clinique et la recherche-création, 2) des activités de rayonnement et de transfert de connaissances, et 3) l'information et la formation de la relève.

Implanté au Centre de recherche de l'Institut universitaire de gériatrie de Montréal (CRIUGM), le laboratoire AgeTeQ accueille l'axe Arts et santé de la chaire de recherche du Fonds de recherche du Québec – secteur Société et culture (FRQ SC) en économie créative et mieux-être (CREAT). Sous la direction du Pr. Olivier Beauchet, ce laboratoire s'efforce depuis 2015 de promouvoir le bien-être individuel et collectif en intégrant des approches innovantes mêlant recherche scientifique, créativité artistique et transfert de connaissances. Depuis février 2023, les activités de l'axe « Arts, Culture & Santé » du laboratoire AgeTeQ ont été mutualisées avec celles de l'axe « Arts et santé » de la CREAT dont le Pr. Beauchet est titulaire.

Cette année passée marque une étape clé dans l'évolution des activités menées et la place occupée par l'axe Arts et santé au sein d'un réseau de partenaires interdisciplinaires et intersectoriels grandissant. Il y a eu un accent sur la relation humain-nature, enrichie par les perspectives de cultures autochtones du Québec, notamment Innue et Inuite. À travers cette stratégie thématique, nous cherchons à mieux comprendre les interactions entre les arts et la santé, en y associant l'apport des technologies émergentes, telles que l'intelligence artificielle, afin de formaliser des actions concrètes et utiles aussi bien au niveau individuel que collectif.

Tout au long de cette nouvelle année d'activités, notre axe a su développer des projets variés, tels que les expériences immersives avec l'art impressionniste ou la sonification des signaux végétaux, qui ont démontré l'impact des expériences esthétiques sur la santé mentale et la sensibilisation aux défis et aux enjeux environnementaux. Nos partenariats, avec les institutions culturelles, universitaires et communautaires, ont été renforcés au Québec, au Canada et à l'international. Nos efforts pour former la relève et diffuser les savoirs auprès de publics diversifiés en utilisant le support d'une école d'été ont, quant à eux, consolidé le rôle de notre axe comme acteur clé dans la promotion de la santé par les arts.

Notre approche des liens entre les arts et la santé et les activités qui y sont liées peuvent se résumer ainsi : « l'art fait du bien ». Notre principe repose sur « l'expérience esthétique » et notre concept sur « la relation sensible ».

Cette section du rapport illustre les efforts collectifs de notre équipe interdisciplinaire, ainsi que les collaborations fructueuses avec nos partenaires locaux, nationaux et internationaux. Nous espérons qu'il inspirera de nouvelles perspectives et qu'il renforcera notre engagement commun envers la promotion de la santé, la prévention primaire et secondaire des maladies *via* un bien-être donnant l'accès à un mieux-être grâce aux arts et à la culture.

Nous vous souhaitons une agréable lecture et vous remercions de l'intérêt que vous portez à nos travaux.

Pr. Olivier Beauchet, Université de Montréal

1.1 Composition de l'axe

Le Dr. Olivier Beauchet est l'un des quatre cotitulaires de la chaire CREAT. Il est en charge de l'axe Arts et santé. C'est un clinicien-chercheur, neurologue, gériatre et professeur titulaire à l'Université de Montréal (Faculté de médecine – Département de Médecine et des spécialités médicales). Il est également le directeur d'une structure de recherche, le laboratoire AgeTeQ, qui est un laboratoire de recherche clinique en santé, localisé au Centre de Recherche de l'Institut Universitaire de Gériatrie de Montréal (CRIUGM – Montréal, Québec, Canada) et affilié à l'Université de Montréal (UdeM). Ce laboratoire est l'infrastructure qui facilite la mise en œuvre des activités associées à la chaire CREAT au Dr. Beauchet et à son équipe. Ces activités s'harmonisent et se renforcent mutuellement par rapport à celles déjà entreprises par le laboratoire AgeTeQ. La mission du laboratoire AgeTeQ consiste à agir et à influer la santé, qu'elle soit mentale, physique ou sociale, en menant des actions de promotion et de prévention auprès des adultes, quelle que soit leur tranche d'âge, en incluant également les proches aidant·es lorsqu'il s'agit des personnes âgées de 65 ans et plus. Dans le cadre de cette mission, notre axe se concentre sur la recherche portant sur les liens et les interactions entre les arts, la culture, la société et la santé.

Les membres de l'équipe du laboratoire AgeTeQ intervenant dans l'axe Arts et santé sont :

- M. Kévin Galéry : Scientifique et gérontologue de formation, il est le directeur adjoint du laboratoire de recherche AgeTeQ et responsable de l'axe Arts, Culture & Santé.
- Mme Charlotte Tannou : Enseignante d'histoire-géographie, titulaire d'un baccalauréat en histoire contemporaine et d'une maîtrise en métiers de l'enseignement avec une spécialisation en histoire, elle a été la coordinatrice de l'axe Arts et Santé de la chaire CREAT du FRQ-SC en économie créative et mieux-être.
- Mme Alexandra Bucur : Titulaire d'un baccalauréat en psychologie et d'une maîtrise en psychologie, elle est professionnelle de recherche.
- Mme Romina S. Romay : Compositrice, cheffe d'orchestre et pianiste d'origine argentine, engagée dans des travaux de création en lien avec de nouvelles technologies, elle a obtenu un master international en composition et performance de la musique contemporaine au Conservatoire National de Musique et de Danse de Lyon, avec des résidences en Estonie, en Suède et en Allemagne, puis a réalisé un doctorat en composition musicale microtonale à partir de métadonnées à l'Université Côte d'Azur à Nice, en France. Elle est chercheuse postdoctorante.
- Mme Camila de Oliveira Savoi : Titulaire d'une maîtrise en histoire de l'art, elle poursuit actuellement ses études doctorales à l'Université de Montréal (UdeM). Pendant sa maîtrise, elle s'est concentrée sur l'œuvre de l'artiste impressionniste brésilienne Georgina de Albuquerque (1885-1962). Elle est professionnelle de recherche.

- M. Étienne Morasse-Choquette : Titulaire d'une maîtrise en histoire de l'art à l'Université du Québec à Montréal, il poursuit ses études doctorales dans la même université, en cotutelle avec l'Université de Lille, en France. Dans son travail, il s'intéresse aux rapports entre paysage, philosophie et sciences sociales aux XVIII^{e} et XIX^{e} siècles. Il est professionnel de recherche.

Une courte biographie de chacun des membres de l'équipe est disponible sur le site web du laboratoire AgeTeQ : https://ageteq.ca/equipe/

1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe

1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année

L'année 2023-2024 a marqué une étape structurante dans le développement de l'axe Arts et santé. Fidèle à sa mission d'explorer les effets des expériences esthétiques sur le mieux-être, l'axe a su atteindre les objectifs qu'il s'était fixés.

Sur le plan scientifique, les retombées ont été importantes. Dix-sept projets ont été déployés dans différents milieux – universitaires, pratiques, locaux, régionaux et internationaux – permettant à la fois l'avancement des connaissances, la formation de la relève, et l'expérimentation de nouvelles formes de médiation culturelle. La première année a permis de consolider également des partenariats devenus durables, tant avec des institutions culturelles (comme le Théâtre du Nouveau Monde, les Grands Ballets Canadiens, le Musée des beaux-arts de Montréal ou le Musée McCord-Stewart), que les milieux de soin ou des groupes communautaires. L'ensemble de ces activités a reposé sur le principe de l'expérience esthétique comme levier d'émotions positives, moteur d'amélioration de la santé et catalyseur de transformation sociale.

Par ailleurs, une réflexion sur l'internationalisation des activités a été menée, à travers une réflexion sur les possibilités de : créer un laboratoire international associé (LIA) avec le laboratoire CoBTeK de l'université Côte d'Azur, et d'éditer un numéro spécial dans *Frontiers in Medicine*, contribuant à positionner le Québec comme un pôle d'excellence dans le domaine des activités reliant les arts et la santé. Le travail entre universités se poursuit pour aboutir à la création officielle du LIA. Enfin, l'année s'est aussi distinguée par une gestion stratégique du financement : les fonds mobilisés ont non seulement permis de couvrir les dépenses, mais ont généré un effet levier significatif, chaque dollar investi *via* le financement FRQ de la chaire CREAT a permis de récupérer 2,50 dollars. Ce bilan positif assoit les fondations solides d'une fonction et d'une stratégie permettant de remplir la mission de l'axe Arts et santé et d'atteindre de manière efficace et efficiente les objectifs ambitieux des années à venir.

1.2.2 Objectifs globaux de la deuxième année

Pour l'année 2024–2025, les objectifs globaux de l'axe Arts et santé s'articulaient autour de trois priorités stratégiques : une meilleure compréhension de la nature du lien sensible unissant l'humain à la nature, la transformation des émotions négatives en leviers d'actions positives et la diffusion de savoirs interdisciplinaires ancrés dans des pratiques artistiques innovantes. Nous vivons une période de transformations rapides et profondes – marquée par des ruptures majeures dans nos modes de vie, nos repères et notre rapport au monde – génératrice d'un mal-être exposant à un risque accru de troubles mentaux. Selon le sociologue Hartmut Rosa, ces bouleversements constituent les nouveaux défis de notre époque. L'initiative *Imaginer l'avenir du Canada* a identifié seize défis mondiaux, dont quatre font écho à la revue de cadrage de l'Organisation mondiale de la santé (OMS). Le premier défi, *Santé et mieux-être au 21e siècle*, invite à repenser le bien-être physique et mental en croisant sciences de la santé, neurosciences et pratiques artistiques. Le second, *Érosion de la culture et de l'histoire*, souligne l'urgence de préserver les savoirs autochtones et les patrimoines culturels par le biais de l'art et de la transmission intergénérationnelle. Le troisième, *La vie dans les limites de la planète*, appelle à adopter des modes de vie durables, en s'inspirant de la vision autochtone du monde du vivant. Enfin, le quatrième, *Transformation des arts*, propose de faire évoluer les pratiques artistiques pour répondre aux défis contemporains, en favorisant l'engagement social et la sensibilisation environnementale. Ces 4 défis appellent donc une approche holistique – où les arts, la culture et la santé forment un tout interconnecté porteur de solutions innovantes et durables.

Dans ce contexte, l'axe entendait mobiliser l'expérience esthétique comme outil d'engagement émotionnel, cognitif et sociétal. L'ensemble des projets déployés visait ainsi à promouvoir le mieux-être individuel et collectif grâce à des interventions artistiques multimodales, déclenchant des émotions positives. Les activités s'inscrivaient dans une volonté de coconstruire des réponses concrètes aux défis contemporains : lutter contre l'écoanxiété, renforcer l'écorésilience, favoriser l'inclusion numérique et culturelle, et valoriser les savoirs autochtones, notamment dans la reconfiguration de notre relation à la nature. Par ailleurs, l'axe a poursuivi le développement d'outils technologiques immersifs (réalité virtuelle, intelligence artificielle, sonification) afin d'augmenter l'impact sensoriel et émotionnel de ses interventions, tout en testant leur accessibilité auprès de divers publics (jeunes adultes, aîné·es, personnes en contexte clinique ou marginalisé).

Enfin, 2024–2025 a été marqué par une intensification des activités de transfert de connaissances, tant dans les milieux universitaires que dans les milieux pratiques, par le début de l'écriture d'un ouvrage de référence en muséothérapie, la création de plateformes partagées, l'élargissement des collaborations internationales, et la mise en œuvre d'actions éducatives artistiques intégrant les sciences humaines et

environnementales. L'axe ambitionnait ainsi de consolider sa position comme laboratoire « du » vivant porteur d'idées novatrices, d'expérimentations innovantes et de transformation sociale, à l'intersection des arts, de la santé et des grands enjeux du XXIe siècle.

1.2.3 Cadre théorique

1.2.3.1 Une approche sensible et esthétique des enjeux Arts et santé

Le laboratoire AgeTeQ mène depuis 2015 une exploration soutenue des relations entre arts et santé – mentale, physique et sociale – dans le cadre de son axe Arts culture et santé. En 2023, cette dynamique a été consolidée par la création de la chaire CREAT et de son axe Arts et santé, dédiée à l'approfondissement de ces enjeux. Notre objectif est d'analyser les types, les enjeux et les défis inhérents à cette relation pour concevoir et mettre en œuvre des actions concrètes destinées aux individus, aux groupes populationnels et aux institutions œuvrant auprès de divers publics.

Nous abordons cette relation sous l'angle du sensible en utilisant « l'expérience esthétique », c'est-à-dire la manière dont une personne perçoit, ressent et interagit avec la beauté. Cette approche vise à développer des initiatives qui améliorent la santé mentale, physique et sociale, en suscitant des émotions positives et un sentiment de bien-être. Cela ouvre la voie à un mieux-être collectif bénéfique pour l'ensemble de la société.

1.2.3.2 Pourquoi agir sur le « sensible » *via* l'expérience esthétique ?

Le monde évolue à une vitesse sans précédent, ce qui impacte toutes les sphères de notre existence, tant professionnelles que personnelles. Cette transformation entraîne des ruptures profondes avec nos modes de vie traditionnels. Parmi ces ruptures, la première est temporo-spatiale, largement influencée par les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC). Ces technologies accélèrent le temps et abolissent les distances, nous plongeant dans (1) une instantanéité qui favorise une culture de gratification immédiate, souvent marquée par des interactions brèves et superficielles, et (2) une virtualité, où la présence physique n'est plus nécessaire pour interagir. Cette première rupture en engendre une seconde, dite existentielle, qui peut conduire à une crise profonde : un questionnement sur le sens de la vie. L'accélération de notre rythme quotidien, combinée à une surcharge d'activités et d'informations, complique la prise de décisions éclairées, générant une impression d'inachevé dans tout ce que nous entreprenons.

Les conséquences des ruptures temporelles et existentielles

Les premières conséquences de ces ruptures sont souvent négatives. Elles se traduisent par un sentiment d'impuissance, exacerbé par une désillusion ou une quête identitaire permanente. Fixer un socle stable de valeurs communes devient de plus en plus difficile, ce qui contribue à des écarts sociaux et des inégalités culturelles, économiques et sociales. À cela s'ajoute la conscience croissante de la

destruction de notre environnement naturel, générant un mal-être individuel, collectif et sociétal.

Cependant, ces ruptures offrent aussi une opportunité positive : celle de repenser notre rapport aux autres et à notre environnement pour favoriser un mieux-être collectif et un environnement durable. Tout l'enjeu est d'identifier les leviers nécessaires pour amorcer ce changement. Édouard Glissant, écrivain et philosophe antillais, propose une piste en affirmant qu'il faut « penser le monde avec de nouvelles utopies », en transformant les situations actuelles pour révéler des perspectives inédites.

Nos émotions : un levier pour repenser le monde
La capacité de repenser nos relations repose en grande partie sur nos émotions, qui constituent notre première réponse aux stimuli externes. Ces émotions, en déclenchant des processus complexes, jouent un rôle central dans nos décisions et nos comportements. Lorsque nous sommes animé·es par des émotions positives – joie, sérénité ou plaisir – nous devenons plus ouvert·es, sociables et enclins à interagir. Ces émotions facilitent les relations, renforçant un sentiment de bien-être propice à un mieux-être durable.

L'expérience esthétique : entre sensibilité et réflexion
L'expérience esthétique est une rencontre intime entre un individu et une œuvre, une scène naturelle ou un objet porteur de beauté et de sens. Elle dépasse l'appréciation sensorielle pour toucher une dimension profonde où émotions, sens et réflexion se rejoignent. Cette expérience commence souvent par une rencontre « perceptive » : un tableau, une mélodie ou un coucher de soleil qui capte notre attention par sa forme, sa couleur ou son harmonie. La beauté, ainsi perçue, suscite émerveillement ou contemplation, touchant directement notre sensibilité.

Mais l'esthétique n'est pas seulement sensorielle : elle est aussi réflexive. Face à une œuvre complexe, nous tentons d'en décoder le sens, d'interpréter les intentions de l'artiste ou d'établir des connexions avec nos expériences. Ce dialogue enrichit l'expérience initiale et nourrit notre réflexion. Cultiver une sensibilité esthétique, c'est s'ouvrir à ces moments fugaces où le quotidien se charge de beauté et de signification.

L'œuvre d'art : catalyseur de transformation
L'œuvre d'art, par l'émotion positive qu'elle déclenche, peut initier un nouveau rapport au monde. Selon Kant, la beauté – ce qui « plaît universellement sans concept » – émerge du libre jeu entre imagination et entendement. Les arts, notamment la peinture, sont des vecteurs privilégiés de cette beauté, grâce à leur accessibilité et leur portée universelle. Au-delà de sa beauté, l'œuvre d'art est en résonance symbolique avec celui qui la contemple. Elle offre une vision utopique,

idéalisée du monde, partageant un rêve d'un monde meilleur. L'artiste, à travers son œuvre, nous invite à rêver et à repenser le monde.

L'art au service du bien-être

L'idée que « l'art peut faire du bien » est de plus en plus confirmée par la recherche. Depuis le XIX^{e} siècle, l'art-thérapie est utilisé pour améliorer la santé mentale et physique. Aujourd'hui, son impact va au-delà des soins pour les malades et s'étend à la prévention et à la promotion de la santé mentale pour tous·tes. Les activités culturelles, comme visiter un musée ou pratiquer une activité artistique, offrent des bénéfices sociaux, mentaux et émotionnels. Elles favorisent l'apprentissage, renforcent le sentiment d'appartenance à une communauté et contribuent à un mieux-être collectif.

Selon l'OMS, comme mentionné dans sa Constitution adoptée en 1946, « la santé est un état de complet bien-être physique, mental et social ». En plaçant les émotions positives au cœur de notre quotidien, l'art devient un puissant vecteur de transformation et de réenchantement du monde.

1.2.3.3 Spécificités des activités de l'année 2024-2025 : la relation humain-nature et l'apport de cultures autochtones du Québec dans la relation sensible

La chaire CREAT est née du concept d'économie durable de l'UNESCO ; un modèle économique qui vise à répondre aux besoins des générations présentes sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs. Elle repose sur trois piliers fondamentaux : l'environnement, le social et l'économie, en équilibre. L'UNESCO encourage ainsi une transformation des systèmes économiques vers plus de résilience, d'équité sociale, de respect de la biodiversité, et d'innovation durable. Nous sommes donc parti·es de ce point de référence en nous focalisant sur les spécificités canadiennes et québécoises des défis à relever. C'est ainsi que nous nous sommes intéressé·es à 4 des défis de l'initiative *Imaginer l'avenir du Canada* qui a identifié seize défis mondiaux. Ces 4 défis font écho à la revue de cadrage de l'OMS publié fin 2019 et qui confirmait les bénéfices de l'art sur la santé, et ce, à tous les âges de la vie. De plus, ces 4 défis appellent une approche holistique – où les arts, la culture et la santé forment un tout interconnecté porteur de solutions innovantes et durables.

Face aux défis environnementaux croissants, tels que les conséquences écologiques du réchauffement climatique, dont font partie les mégafeux de forêts et l'extinction de nombreuses espèces, la relation entre l'humain et la nature devient un enjeu central de réflexions et d'actions. Ce lien, souvent négligé dans les sociétés modernes, recèle pourtant des clés essentielles pour favoriser un équilibre écologique, initier une écorésilience et une écoresponsabilité pour un environnement plus durable. L'écoanxiété, une réponse émotionnelle face à la dégradation de l'environnement, touche une proportion significative de jeunes Québécois·es, atteignant jusqu'à 70 % des 18-34 ans. Bien que normale, cette

anxiété peut évoluer en troubles psychologiques si elle devient chronique, si elle n'est pas comprise et/ou si elle est accompagnée d'un sentiment d'inaction. Étudier la relation humain-nature permet de transformer cette émotion négative en un moteur d'actions positives. Transformer l'écoanxiété en une force d'action à l'origine d'une écorésilience et d'une écoresponsabilité qui favorise l'acquisition de compétences nécessaires pour s'adapter et innover face aux défis et aux enjeux écologiques est un objectif à atteindre. Toutefois ce processus ne peut être possible qu'au travers d'actions qui : (1) contextualisent les émotions négatives à l'origine de l'écoanxiété, (2) offrent des espaces de dialogues contrôlés, et (3) proposent des solutions concrètes et accessibles.

En proposant des expériences esthétiques qui suscitent des émotions positives et qui renforcent le lien avec la nature, il devient possible de promouvoir l'écorésilience et l'écoresponsabilité, qui sont des attitudes nécessaires pour affronter les enjeux écologiques actuels. Les arts, en tant que langage universel, jouent un rôle crucial dans la révision de notre relation à la nature. L'expérience esthétique, définie comme une interaction émotionnelle et sensorielle avec la beauté, peut éveiller des consciences et inciter à des comportements plus durables. Par exemple, des œuvres mettant en lumière la connexion profonde entre humains et végétaux offrent un support visuel et émotionnel qui transcende les barrières culturelles et scientifiques.

Étudier la relation humain-nature ne se limite pas à une analyse théorique. Cela implique une démarche interdisciplinaire où les sciences fondamentales, les arts, la philosophie et les traditions culturelles convergent. Par exemple, des initiatives combinant neurosciences, art écologique et technologies numériques permettent de concevoir des expériences multimodales qui amplifient les émotions positives ressenties face à la nature. Ces approches novatrices montrent comment des outils comme la sonification (transformation de données scientifiques biologiques en sons) peuvent renforcer notre lien émotionnel avec le vivant.

L'apport des cultures autochtones du Québec dans l'étude de la relation sensible à la nature

Dans un monde marqué par des crises écologiques profondes, les cultures autochtones du Québec, notamment la culture innue, offrent une perspective unique et précieuse pour comprendre et renforcer la relation sensible entre l'humain et la nature. Cette approche, ancrée dans des savoirs traditionnels et une vision holistique du vivant, propose une alternative puissante à la pensée dualiste issue des lumières souvent dominantes dans les sociétés occidentales modernes.

Chez les Innus, la nature n'est pas perçue comme un objet extérieur ou une ressource à exploiter, mais comme une entité vivante à laquelle l'humain appartient pleinement. Les végétaux y sont considérés comme des êtres dotés de vie, méritant respect, altérité et réciprocité. Cette vision dépasse la simple utilité pour souligner l'interdépendance profonde entre toutes les formes de vie, réinscrivant l'humain

dans une trame écologique commune. Cette perspective holistique enrichit l'étude de la relation sensible en remettant en question des paradigmes occidentaux qui opposent souvent l'humain à la nature. Elle invite à reconnaître et à valoriser les interactions complexes entre nos perceptions, nos émotions et notre environnement naturel.

La culture innue nous enseigne que chaque interaction avec la nature doit être guidée par le respect et la réciprocité. Ces principes ne se limitent pas à des pratiques concrètes, comme la gestion des ressources naturelles, mais s'étendent à une attitude émotionnelle et spirituelle envers le monde vivant. Ce rapport sensible est au cœur d'une expérience esthétique et émotionnelle où l'humain prend conscience de sa place dans le monde et de son impact sur celui-ci.

Les savoirs autochtones, riches en récits, en chants et en représentations artistiques, deviennent des sources précieuses pour explorer la relation sensible à travers l'esthétique. Par exemple, l'art autochtone, en intégrant des symboles et des formes inspirées de la nature, déclenche des émotions qui reconnectent les individus à leur environnement. Ces expressions artistiques peuvent être utilisées comme outils pédagogiques pour éveiller les consciences et inviter à une réflexion sur notre lien avec la nature. Les pratiques autochtones, combinées à des approches artistiques modernes, offrent ainsi des opportunités de cocréation et d'innovations. Elles ouvrent la voie à une expérience multimodale où les récits ancestraux, les œuvres visuelles et les technologies immersives se rencontrent pour amplifier l'impact émotionnel et cognitif.

En intégrant la perspective autochtone, l'étude de la relation sensible ne se limite pas à une exploration académique, mais devient une démarche transformative sociétale. Elle nous invite à dépasser la dichotomie entre l'humain et la nature pour adopter une vision où chaque geste et chaque émotion renforce un lien d'appartenance et de responsabilité envers le monde vivant.

1.2.4 Méthodologie

Nos travaux s'articulent autour de trois domaines complémentaires :

1) À la RECHERCHE du sensible : ce domaine regroupe toutes les activités de recherche, incluant la recherche clinique et la recherche-création.
2) À la DÉCOUVERTE du sensible **:** ce domaine englobe les actions de transfert de connaissances auprès des publics, notamment à travers des initiatives de rayonnement et de vulgarisation.
3) À la RENCONTRE du sensible **:** ce domaine rassemble les activités d'information et de formation, destinées à sensibiliser et à outiller les étudiant·es, professionnel·les ou tout autre type de personnes intéressées par la thématique.

Le mot sensible revêt de multiples significations. Étymologiquement, son origine latine, *sentio*, signifie « je sens » et met l'accent sur la dimension perceptive. Quant à son origine indo-européenne, *sent*, qui se traduit par « aller de l'avant », elle évoque davantage les conséquences de la perception. Être sensible, c'est donc avoir la capacité de percevoir un signal provenant de notre environnement et d'y répondre de manière adaptée. En d'autres termes, être sensible correspond à notre aptitude à nous émouvoir, c'est-à-dire à ressentir une émotion à partir de nos interactions avec le monde qui nous entoure. Cette émotion, dont le terme latin *emovere* signifie « mettre en mouvement », déclenche une série de réactions complexes, qu'elles soient physiologiques, psychologiques, comportementales ou cognitives.

L'axe Arts et santé aborde des questions interdisciplinaires pour mieux comprendre et exploiter le lien entre les arts et les émotions positives. Parmi les problématiques explorées, nous nous interrogeons notamment sur :

1) Quels sont les mécanismes par lesquels les œuvres d'art génèrent des émotions positives ?
2) Quels sont les effets des interventions artistiques sur la santé mentale de différents publics adultes ?
3) Quels sont les facilitateurs et les obstacles à la mise en œuvre et à l'utilisation de ces interventions ?
4) Quelles sont les caractéristiques des œuvres d'art qui déclenchent des émotions positives ?

1.2.5 Fonctionnement de l'axe

L'axe Arts et santé de la chaire CREAT et l'axe Arts, Culture et Santé du laboratoire AgeTeQ partagent une vision commune qui est d'explorer, d'examiner et d'exploiter l'ensemble du potentiel des effets des arts sur la santé, qu'elle soit mentale, physique ou sociale. Cette convergence d'objectifs et de stratégies offre de nombreux avantages et des opportunités autant dans le domaine de la recherche que du transfert de connaissances, dont :

1) Une synergie de compétences et de ressources : en unissant leurs forces, le laboratoire AgeTeQ et la chaire CREAT peuvent capitaliser sur leurs compétences respectives en recherche clinique, en psychologie, en sciences sociales, en arts, etc. Cette combinaison de connaissances multidisciplinaires favorise une approche holistique dans l'étude des interactions entre les arts et la santé.
2) Un élargissement de l'éventail des perspectives : l'association de deux entités travaillant sur des aspects similaires permet d'élargir la portée des recherches et des projets. En collaborant, elles peuvent explorer une variété de modalités artistiques (musique, danse, arts visuels, théâtre, etc.) et leur effet sur la santé physique, mentale et émotionnelle.
3) Un accès à un réseau élargi : en unissant leurs réseaux respectifs, le laboratoire AgeTeQ et la chaire CREAT peuvent accéder à un ensemble plus

vaste de partenaires potentiel·les, notamment des professionnel·les de la santé, des artistes, des institutions culturelles, des organismes communautaires, etc. Cette connexion élargit et facilite la mise en œuvre de projets collaboratifs ainsi que l'application des résultats de recherche dans divers contextes.

4) Un renforcement de la crédibilité et de l'impact : en travaillant ensemble, le laboratoire AgeTeQ et la chaire CREAT témoignent d'un engagement commun envers l'avancement des connaissances et des pratiques dans ce domaine, ce qui peut également contribuer à accroître leur impact au niveau académique, clinique et social. Dans cette perspective, la chaire CREAT amplifie son rayonnement.
5) Une amélioration de la visibilité et de la diffusion des résultats : en unissant leurs efforts de communication et de diffusion, le laboratoire AgeTeQ et l'axe Arts et santé de la CREAT augmente la visibilité de leurs travaux de recherche et sensibilise un public plus large aux avantages des interventions artistiques en santé. Cela peut également favoriser une meilleure intégration des pratiques basées sur les arts dans les politiques de santé publique et les programmes de soins.
6) Une réduction des coûts financiers et un levier pour accéder à davantage de financements publics : la collaboration entre le laboratoire AgeTeQ et la chaire CREAT permet une mutualisation des ressources humaines, matérielles et logistiques, réduisant ainsi les coûts liés à la mise en œuvre des projets. De plus, cette alliance stratégique renforce la solidité des dossiers de demande de subvention en démontrant une capacité de travail concerté, une portée élargie et une efficacité accrue, ce qui constitue un atout majeur pour mobiliser des financements publics et institutionnels.

Cette manière de procéder représente une opportunité significative pour les activités de recherche, de formation et de transfert de connaissances de la CREAT, tout en favorisant une approche collaborative, inter et transdisciplinaire, mais aussi intersectorielle, afin de répondre aux défis et aux enjeux inhérents à l'économie créative dans ce domaine spécifique qui allie les arts et la santé.

1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices

Depuis le dernier rapport d'activités, le réseau de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT a connu une évolution marquée, tant sur le plan quantitatif que qualitatif. De nouvelles collaborations ont vu le jour, tant avec des membres chercheur·euses qu'avec des acteur·rices du milieu pratique, venant enrichir le réseau existant et témoignant de la vitalité et de la dynamique partenariale en cours.

En effet, plusieurs projets récemment initiés ont favorisé l'émergence de nouvelles synergies entre des membres chercheur·euses de la Chaire, illustrant une évolution notable des collaborations internes. Parallèlement, des liens se sont tissés avec de nouveaux·elles collaborateur·rices issu·es de milieux de pratiques, notamment dans

les domaines artistiques, communautaires, cliniques et institutionnels, ce qui a permis de renforcer l'ancrage du réseau dans des contextes de pratique variés.

Cette double dynamique de consolidation et d'expansion du réseau se reflète dans les données de croissance : au cours des années 2023-2025, où l'axe Arts et santé a accueilli 15 nouveaux·elles cochercheur·euses et 3 collaborateur·rices supplémentaires, portant respectivement leurs nombres totaux à 28 et 18. Le nombre de membres depuis l'octroi de la Chaire est présenté dans le tableau 12.

Il est à noter que la croissance du nombre de nouveaux membres bénéficie également du soutien du laboratoire AgeTeQ, qui met à disposition de la Chaire l'ensemble de ses partenaires, mobilisables selon les besoins des projets en lien avec leurs champs d'expertise. Certain·es de ces partenaires sont également membres à part entière de l'axe Arts et santé, comme précisé en annexe 1 de la présente section.

Tableau 12. Nombre de membres depuis l'obtention de la Chaire

	Membres 2022-2023	2023-2024	2024-2025	Membres 2024-2025
Cochercheur·euses	13	**+13**	**+ 2**	28
Collaborateur·rices	15	**+1**	**+ 2**	18

BILAN DES RÉALISATIONS

2. Activités de recherche

Les activités de recherche menées par l'axe Arts et santé de la chaire CREAT au cours de la période 2024-2025 illustrent un positionnement fort à l'intersection des arts, des nouvelles technologies (intelligence artificielle, réalité virtuelle, sonification de données biologiques) et de la santé mentale. Parmi les principaux points forts, nous pouvons souligner la capacité de l'axe à initier et codévelopper des projets de recherche novateurs allant de la recherche-création à la conception d'ateliers de médiation culturelle, reposant sur l'interdisciplinarité et l'intersectorialité, mobilisant ainsi une grande diversité de partenaires issus des milieux académiques, culturels, cliniques et communautaires. L'usage de ces technologies de pointe et l'ancrage dans des problématiques sociales actuelles (écoanxiété, isolement, accessibilité muséale, durabilité) constituent des leviers d'innovation majeurs.
Cependant, ces projets rencontrent également des défis notables, notamment liés aux contraintes technologiques propres à l'intégration multisensorielle, ou encore à la complexité d'adaptation aux besoins spécifiques de populations variées (jeunes adultes, aîné·es, publics neurodivergents). De plus, les questions liées à l'éthique, à la gestion des données et à l'équité d'accès aux dispositifs numériques demeurent cruciales et nécessitent des ajustements continus.

Les opportunités sont nombreuses : la croissance des attentes sociétales envers des approches de santé plus holistiques et personnalisées, l'intérêt croissant des institutions muséales pour les partenariats scientifiques, ainsi que l'internationalisation des réseaux de recherche sont autant des éléments propices au rayonnement de l'axe. Toutefois, des fragilités subsistent, notamment en lien avec la pérennité du financement, la rapidité de l'évolution technologique, ou encore la difficulté de transférer les prototypes expérimentaux vers des applications à grande échelle et ancrées dans les milieux de pratique.

2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe

2.1.1 Au Québec

2.1.1.1 Art numérique et intelligence artificielle (IA) : favoriser la découverte du sensible via les peintres impressionnistes pour le bien-être des adultes - étude qualitative

Quelle que soit leur situation de santé, les aîné·es partagent avec leurs proches et les professionnel·les un objectif commun : le maintien de leur santé mentale. Cette démarche s'inscrit dans la définition de la santé de l'OMS, qui met l'accent sur le bien-être physique, mental et social, au-delà de l'absence de maladie. Ce bien-être, ancré dans les émotions positives, permet à chacun de réaliser son plein potentiel et de surmonter les transitions de vie. Favoriser le bien-être devient ainsi une priorité.

Nous avons conçu une application numérique immersive et interactive (cf. II.1.1 et II.1.2) utilisant deux œuvres impressionnistes : *Septembre ensoleillé* (1913) d'Helen McNicoll et *Les Saules* (1880) de Claude Monet. Ces tableaux, centrés sur la nature, déclenchent des émotions positives et sensibilisent aux enjeux environnementaux. L'application associe ces œuvres à des extensions visuelles générées par IA et à une musique créée par sonification des signaux électrophysiologiques de végétaux, enregistrés au Jardin botanique de Montréal. Cette approche vise à renforcer la connexion émotionnelle avec la nature et à proposer une solution innovante contre l'écoanxiété, particulièrement présente chez les jeunes.

Ce projet s'inscrit dans un programme de plus grande envergure, englobant plusieurs initiatives complémentaires.

Objectifs

Pour améliorer l'accessibilité de l'application, notamment pour les personnes âgées, nous devons prendre en compte leurs besoins spécifiques, tels que des troubles sensoriels et une littératie numérique parfois limitée. Tester l'application auprès de jeunes adultes et de personnes âgées permettra d'identifier les ajustements nécessaires. Quatre objectifs guident ce projet :

1) Définir les comportements d'utilisation des jeunes adultes et des aîné·es face à l'application ;
2) Caractériser les impressions et les critiques des utilisateur·rices ;

3) Définir les obstacles et les leviers influençant l'adoption de l'application ;
4) Synthétiser les attentes et les besoins des utilisateur·rices pour maximiser son potentiel d'utilisation.

Méthode

Ce projet est subdivisé en deux cycles. Le premier cycle est composé de 4 phases sur une période de 3 ans :

- une phase d'analyse de la littérature scientifique sur les critères d'utilisabilité et d'accessibilité des applications chez les aîné·es, et
- une phase qualitative au cours de laquelle les aîné·es seront interrogé·es sur l'utilisabilité et l'accessibilité de la version de l'application destinée aux jeunes.
- Une phase d'analyse et de synthèse des résultats avec formulations de recommandations de modifications à apporter, et
- une phase de modifications technologiques de l'application.

Le second cycle est composé d'une seule phase quantitative, reposant sur un plan d'étude de type avant et après intervention – c'est-à-dire l'utilisation de l'application.

Retombées attendues et perspectives

Ce projet contribue à améliorer le bien-être et la santé mentale, notamment des aîné·es, en utilisant une application immersive combinant art, technologie et nature. Il favorise une connexion émotionnelle à la nature, réduit l'écoanxiété, et sensibilise aux enjeux environnementaux. En prenant en compte les besoins spécifiques des utilisateur·rices, il améliore l'accessibilité numérique et fournit des outils novateurs pour promouvoir la santé mentale et l'inclusion technologique. Les tests auprès des utilisateur·rices permettront d'adapter l'application et d'ouvrir la voie à des approches similaires dans d'autres contextes.

Ce projet s'inscrit pleinement dans la vision de la CREAT, qui explore les liens entre création, expérience esthétique et transformations contemporaines du rapport au monde. En mobilisant une application immersive alliant art, nature et technologie, il propose une réponse sensible et novatrice aux enjeux de santé mentale et d'écoanxiété, particulièrement chez les personnes aînées. Il contribue ainsi à l'axe *Expériences esthétiques, relation sensible et santé mentale*, en facilitant une reconnexion émotionnelle au vivant à travers des dispositifs technologiques accessibles. Par ailleurs, en adaptant les outils numériques aux besoins spécifiques des usager·ères et en testant leur efficacité en contexte, ce projet rejoint également les axes *Pratiques relationnelles et inclusion* et *Recherche-création, participation et transmission*. Il ouvre des voies pour la coconception d'environnements immersifs porteurs de sens et pour l'expérimentation de nouvelles formes de médiation, susceptibles d'être transposées à d'autres publics et territoires.

Enfin, cette approche intégrée – à la croisée de la création, de la recherche participative et de l'innovation sociale – incarne parfaitement l'un des objectifs de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT : repenser notre rapport au monde par le sensible et proposer des trajectoires transformatrices face aux vulnérabilités contemporaines.

2.1.1.2 Musique, réalité virtuelle et santé mentale des patient·es de la clinique externe de gériatrie de l'IUGM : essai clinique pilote.

L'Organisation mondiale de la Santé (OMS) a confirmé en 2019 que l'art améliore la santé mentale et physique des individus, quel que soit leur âge. Les interventions artistiques, et notamment la musique, se sont révélées particulièrement bénéfiques pour les personnes âgées, améliorant les émotions positives et la qualité de vie et diminuant l'anxiété et la dépression.

L'utilisation de la réalité virtuelle (RV) ajoute une dimension immersive et interactive qui amplifie les bénéfices émotionnels, offrant une expérience sensorielle enrichie et engageante. Cette innovation s'inscrit dans une longue tradition de promotion du bien-être au Québec, portée par des institutions comme l'Institut universitaire de gériatrie de Montréal (IUGM).

Objectifs

Objectif principal : évaluer la faisabilité d'une intervention immersive de 15 minutes répétée sur deux jours, consistant à écouter et à regarder un concert classique *via* un casque de RV.

Objectif secondaire : comparer les effets de l'intervention immersive avec ceux d'une écoute musicale seule sur les émotions, le bien-être, la qualité de vie et l'anxiété.

Méthode

Type : essai clinique randomisé, monocentrique, ouvert.

Groupes

a) intervention = Casque de RV pour écouter et regarder un concert
b) contrôle = Casque audio pour écouter uniquement le concert

- Population étudiée : patient·es âgé·es de 60 ans et plus venant en consultation à la clinique externe de gériatrie de l'IUGM.
- Taille de l'échantillon : 40 participant·es (20 par groupe) recruté·es sur 6 mois.
- Intervention : chaque participant·e est confortablement installé·e dans une pièce dédiée au projet. L'intervention dure 15 minutes.

Résultats
Quarante participant·es ont été recruté·es entre août et octobre 2024 pour cette étude. Cette dernière valide l'utilisabilité d'une intervention en réalité virtuelle (RV), mettant de l'avant une acceptabilité forte (85 %) des participant·es qui souhaitent réutiliser la RV. Les participant·es estiment que cette intervention améliore leur santé mentale, intervention qui est de plus très bien tolérée. L'ensemble des indicateurs soutient l'utilisabilité de l'intervention en réalité virtuelle développée pour ce projet. De plus, nous avons pu montrer une amélioration des émotions positives chez les participant·es du groupe intervention ainsi qu'une tendance à l'amélioration de leur bien-être, suggérant un effet bénéfique de cette intervention en réalité virtuelle sur la santé mentale des personnes en ayant bénéficié.

2.1.2 Au Canada

2.1.2.1 Engagement éducatif et culturel et incidence des événements indésirables pour la santé : résultats de l'étude longitudinale canadienne du vieillissement

Les musées jouent un rôle croissant dans la promotion de la santé publique en intégrant des activités artistiques pour améliorer le bien-être et la qualité de vie. Bien que peu de programmes ciblent spécifiquement les personnes âgées vivant dans la communauté, ces initiatives montrent un potentiel prometteur pour réduire des risques liés à des conditions comme la démence ou la fragilité. Avec le vieillissement de la population, il devient crucial de développer des activités culturelles et éducatives adaptées à leurs besoins, axées sur la prévention et l'amélioration de leur qualité de vie. L'*Étude longitudinale canadienne du vieillissement* (ÉLCV) apporte des données essentielles pour explorer si l'engagement culturel et éducatif peut réduire les événements de santé indésirables chez les aîné·es, guidant ainsi les politiques et les programmes de santé publique.

Objectif
Cette recherche vise à examiner si l'engagement éducatif et culturel est associé à un faible taux d'incidence d'événements de santé indésirables dans la population canadienne âgée.

Méthode
- Étude de cohorte observationnelle.
- Analyse des données recueillies dans l'ÉLCV.

Retombées attendues
Les retombées attendues incluent une valorisation des musées comme acteurs clés en santé publique ainsi que des avancées cruciales en termes de validation d'effets des activités éducatives et culturelles sur l'état de santé des aîné·es. Ces nouvelles avenues mènent au développement d'activités visant une réduction des risques de troubles cognitifs et d'événements indésirables ainsi qu'un renforcement du lien social.

2.1.3 À l'international

2.1.3.1 Effets des activités artistiques participatives du Musée des beaux-arts de Montréal sur la santé des personnes âgées vivant dans la communauté : un essai clinique randomisé international

Un projet international, *A-Health-Studies*, mené au Québec, au Japon, à Singapour et en France, a étudié les bienfaits des ateliers artistiques pour les personnes âgées vivant à domicile. Il offre l'opportunité de fusionner les données issues de recherches, qui ont évalué l'impact des activités artistiques en musée sur la santé mentale, physique et sociale, tout en considérant les divers contextes culturels et ethniques. Ce projet comble les limites des études antérieures, souvent centrées sur des populations nord-américaines et européennes blanches, en intégrant une diversité unique, avec 50 % des participant·es provenant d'Asie, permettant une analyse approfondie des variations culturelles dans les effets de l'engagement artistique.

Objectif du projet

L'objectif principal de ce projet est d'examiner les effets des activités artistiques, en particulier des ateliers d'arts plastiques réalisés dans un musée, sur la santé mentale, physique et sociale des personnes âgées vivant à domicile en fusionnant les bases de données des études *A-Health-Studies*.

En intégrant des données issues de contextes culturels et ethniques variés (Québec, France, Japon et Singapour), ce projet visait à :

1) évaluer les bienfaits des pratiques artistiques sur des populations culturellement diversifiées ;
2) comprendre comment les caractéristiques culturelles et ethniques influencent les effets des activités artistiques sur la santé ;
3) constituer un essai clinique randomisé multicentrique pour générer des données robustes et représentatives à l'échelle internationale, enrichissant ainsi la compréhension des impacts de l'engagement artistique sur le bien-être des personnes âgées.

Méthode

Fusion des bases de données d'essais cliniques randomisés formant un essai clinique randomisé multicentrique.

Retombées attendues

Ce projet en cours s'inscrit dans une perspective de promotion de la santé publique à travers l'art, en renforçant le rôle des musées comme acteurs de prévention et de bien-être dans des contextes multiculturels.

2.1.3.2 Constitution et gestion d'une banque de données internationale Arts, santé et nouvelles technologies

La science ouverte, ou l'accès libre et gratuit au savoir, notamment aux recherches et aux connaissances scientifiques, est un concept reconnu et activement promu

par le gouvernement du Québec et ses instances de recherche, comme le Fonds de recherche du Québec. À cet effet, l'UNESCO recommande depuis 2017 à la communauté scientifique le partage des savoirs et connaissances scientifiques.

Objectif du projet
Le laboratoire AgeTeQ à travers l'axe Arts et santé de la CREAT travaille avec les comités éthiques compétents pour finaliser le cadre de gestion et le protocole permettant de créer sa banque de données *Arts, santé et nouvelles technologies*. Cette banque de données a pour objectif de collecter, conserver et partager l'ensemble des données des projets de recherche réalisés par le laboratoire AgeTeq sur toutes les thématiques concernant les arts, la santé et les nouvelles technologies.

Méthode
Cette banque de données présentera la particularité de pouvoir être partagée ou utilisée par d'autres laboratoires de recherche et universités au Québec, au Canada, mais aussi internationalement en vue de partager des données de recherche et leur avancement dans le domaine de l'art et de la santé, respectant ainsi le concept de science ouverte. Pour avoir accès aux données, les chercheur·euses devront en premier lieu soumettre leur demande d'accès aux données de la banque *Arts, santé et nouvelles technologies*, où un comité d'accès de la banque de données jugera de la pertinence de la demande et du projet de recherche associé. Si la demande est approuvée par le comité d'accès de la banque de données, le·la chercheur·euse, résidant hors Québec, devra soumettre son projet de recherche au comité éthique de recherche rattaché à la banque de données, le comité éthique de recherche – vieillissement et neuroimagerie (CÉR-VN). Après approbation du comité éthique, le·la chercheur·euse pourra accéder aux données souhaitées et les utiliser dans le cadre de ses activités de recherche.

Retombées attendues
Cette banque comprendra des données de projets de recherche réalisés au Québec, au Canada, en France, au Japon et dans tout autre pays où le laboratoire aura obtenu l'autorisation de réaliser des projets de recherche. Si bien qu'il s'agira de la première banque de données d'envergure internationale rassemblant des données du monde entier sur le sujet de l'art, de la santé et des nouvelles technologies, provenant de dizaines de projets de recherche différents, réalisés sur plus d'un millier d'individus.

2.2 Activités liées à la recherche portées par l'axe en collaboration avec un·e ou des membres

2.2.1 Au Québec

2.2.1.1 Codéveloppement d'une expérience immersive et interactive d'un tableau numérisé impressionniste pour le bien-être personnel et le bien commun sociétal

L'émotion et le sentiment de bien-être ressentis par une personne lorsqu'elle observe une peinture passent avant tout par une stimulation visuelle. Aujourd'hui, il est possible d'amplifier cette stimulation sensorielle en intégrant deux innovations majeures : (1) l'interaction avec une peinture numérisée sur un écran tactile, assistée par une intelligence artificielle (IA), et (2) l'association de cette expérience visuelle à la stimulation d'autres sens, tels que l'ouïe. Si l'association de sons aux couleurs est déjà explorée, nos recherches vont plus loin. Nous avons développé une méthode pour transformer des signaux électrophysiologiques de végétaux en sons. Ces sons, une fois transformés en musique, ouvrent la possibilité de coupler une peinture représentant un environnement naturel avec une musique composée à partir des végétaux qui y sont dépeints. Ce couplage inédit entre peinture et musique, basée sur la nature, marque une avancée majeure. En enrichissant l'expérience immersive et interactive, il permet non seulement d'augmenter l'émotion ressentie et le sentiment de bien-être qui lui est associé, mais aussi de sensibiliser l'observateur·rice à la beauté de la nature. À travers cette expérience, nous espérons éveiller une prise de conscience écologique, incitant à reconsidérer le rapport de tout un chacun à la nature et à s'investir dans sa protection.

Ce projet novateur constitue la première étape d'un programme plus vaste, regroupant plusieurs initiatives complémentaires. Ces projets visent à approfondir notre compréhension des liens entre arts, nature et bien-être, en proposant des expériences qui mêlent innovation technologique, immersion sensorielle et engagement écologique.

Objectifs

Ce projet se concentre sur le codéveloppement d'une expérience immersive et interactive autour des peintures impressionnistes *Septembre ensoleillé* d'Helen McNicoll et *Les saules* de Claude Monet. Numérisées et rendues interactives grâce à une IA, ces œuvres deviennent le point central d'une expérience multisensorielle *via* un écran tactile. Les objectifs de ce projet sont multiples :

1) Favoriser un bien-être personnel : offrir un moment de sérénité et d'émerveillement par une stimulation sensorielle augmentée.
2) Sensibiliser à la beauté de la nature : révéler les liens subtils entre art et environnement.
3) Initier une prise de conscience écologique : encourager une réflexion sur l'importance de préserver notre patrimoine naturel.
4) Contribuer à un mieux-être collectif : promouvoir une démarche sociétale orientée vers le bien commun et la protection d'un environnement partagé et accessible à tous.

Méthode
Ce projet est composé de 4 phases s'étalant sur 2 ans :

- une phase de création d'un univers visuel, incluant notamment l'entraînement de l'IA et le développement de l'architecture de l'application,
- une phase de création d'un univers sonore, incluant l'identification des végétaux, la captation des signaux électrophysiologiques et la composition musicale finale,
- une phase d'intégration des univers visuel et sonore, permettant d'aboutir à un prototype viable,
- une phase de recherche qualitative ayant pour objectif d'examiner l'utilisabilité et la valeur perçue par les utilisateur·rices de la nouvelle peinture numérique interactive.

Une phase initiale de préparation logistique et de contractualisation s'ajoute à ces phases techniques.

Retombées attendues
Les retombées attendues sont une amélioration du bien-être personnel, une sensibilisation à la beauté de la nature, une prise de conscience écologique, et une contribution au mieux-être collectif par une expérience immersive alliant art, nature et technologie.

2.2.1.2 Santé mentale des jeunes adultes, musée et numérique : codéveloppement d'un divertissement culturel

Ce projet s'inscrit dans la continuité du projet précédent (voir 2.2.1.1) et vise à répondre à une triple problématique :

- La dégradation de la santé mentale des jeunes adultes au Québec.
- Leur faible fréquentation du Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ) et des musées en général.
- La nécessité pour les musées d'opérer un virage numérique.

L'intervention prend la forme d'une application mobile interactive, conçue pour promouvoir le bien-être mental des jeunes adultes tout en les incitant à fréquenter les musées. Ce divertissement culturel permet, grâce à l'intelligence artificielle (IA), d'explorer de manière immersive deux œuvres numérisées de peintres impressionnistes : *Septembre ensoleillé* d'Helen McNicoll (artiste canadienne ayant peint de nombreux paysages québécois) et *Les saules* de Claude Monet (artiste français), toutes deux axées sur le thème de la nature. L'expérience est à la fois visuelle, avec l'extension numérique des paysages originaux des tableaux, et sonore, grâce à une ambiance musicale apaisante créée à partir des sons de la nature (plantes, arbres, végétaux). L'ensemble met en valeur la beauté naturelle et l'identité culturelle québécoise.

Objectifs
Le projet vise à développer une application immersive et interactive et à la faire

progresser du niveau de maturité technologique TRL (Technology Readiness Level) 3 à 4, puis à 5. Cette application, conçue comme un divertissement culturel multimodal (visuel et auditif), offre une interaction immersive avec deux tableaux impressionnistes. Son but principal est de contribuer à l'amélioration de la santé mentale des jeunes adultes, notamment en réduisant leur écoanxiété, tout en les incitant à visiter un musée. Concrètement, les utilisateur·rices pourront visualiser les œuvres en 2D, avant de plonger dans un environnement immersif à 360° grâce à des images générées par IA, qui prolongent les tableaux originaux. Cette immersion visuelle sera enrichie par une ambiance sonore harmonieuse, produite à partir des éléments naturels représentés dans les œuvres (plantes, arbres, végétaux). En combinant ces dimensions, l'Application mettra en lumière les liens entre la nature québécoise et française, ainsi que les styles distincts des deux artistes, valorisant ainsi l'identité culturelle québécoise.

Méthode

- Approche méthodologique de type laboratoire vivant (LV).
- Expérimentation menée en condition ouverte, avec une collaboration égalitaire entre partenaires.
- Processus de codéveloppement basé sur la création d'apprentissages continus.

Phases du projet s'échelonnant sur 3 ans :

- Phase 1 : Mobilisation et engagement des partenaires.
- Phase 2 : Réalisation des objectifs technologiques et écosystémiques, itératifs.
- Phase 3 : Étude clinique qualitative sur l'utilisabilité et la valeur perçue de l'application.
- Phase 4 : Mise à jour de l'application basée sur les retours de la phase 3.
- Phase 5 : Gouvernance du projet, en parallèle des autres phases.

Retombées attendues

Ce projet vise à améliorer la santé mentale des jeunes adultes, réduire l'écoanxiété, et inciter à fréquenter les musées grâce à une application immersive alliant arts, technologie et nature. De plus, il valorise l'identité culturelle québécoise et soutient le virage numérique des musées en offrant une expérience interactive innovante.

2.2.2 À l'international

2.2.2.1 Équateur : Expérience immersive Van Gogh chez les personnes en dialyse ou en chimiothérapie, un exemple de coopération internationale

L'université San Francisco de Quito (Équateur) a mené une étude qui a permis de collecter des données qualitatives sous la forme de verbatims d'entretiens avec des patient·es (en chimiothérapie ou en hémodialyse) et des professionnel·les de la santé. Ces entretiens avaient pour but de mieux comprendre les expériences sensorielles et émotionnelles des personnes participantes ayant expérimenté une

exposition artistique immersive. Les entretiens ont été réalisés en groupe, dans l'idée de permettre un maximum d'interactions.

Objectif du projet
L'objectif de ce travail de partenariat est de rédiger un document conceptuel sur les réalités immersives sur la base du projet pilote mené par l'Université San Francisco de Quito.

Méthode
La base de données en espagnol a pu être traduite en anglais afin d'être mise à disposition d'un consortium international regroupant les partenaires suivantes :

- Axe Arts et santé de la CREAT *via* le Laboratoire AgeTeQ, Centre de recherche de l'institut universitaire de gériatrie de Montréal, Canada ;
- College of Human Ecology (Human Centered Design), Cornell University, NY, États-Unis;
- Département de sociologie (vieillissement et solitude), Université Pablo de Olavide, Espagne ;
- Hôpital de la police nationale, Quito, Équateur ;
- Université San Francisco de Quito (médecine humaine, cinéma), Équateur.

Ce projet d'analyse de base de données est le début d'une collaboration internationale. Chaque équipe travaille sur un aspect spécifique de l'analyse de la manière la plus indépendante possible. Dans un premier temps, l'équipe canadienne se concentre sur la notion d'art et de culture, les Universités Cornell et San Francisco de Quito se concentrent sur la notion de design de l'étude et les Universités Pablo de Olavide et San Francisco de Quito sur les aspects sociaux.

Retombées attendues
Ce projet s'inscrit dans une perspective de promotion de la santé publique à travers l'art, en renforçant le rôle des musées comme acteurs de prévention et de bien-être dans des contextes multiculturels.

3. Activités de transferts des connaissances
Les activités de transfert de connaissances menées par l'axe Arts et santé de la chaire CREAT témoignent d'un engagement fort à faire circuler le savoir au-delà des milieux académiques traditionnels, en intégrant des formats innovants, des publics variés et des enjeux contemporains. L'un des principaux points forts réside dans la capacité de l'axe à créer des ponts durables entre recherche, création artistique, pratiques professionnelles et communautés, en valorisant une approche transdisciplinaire qui conjugue esthétique, éthique et utilité sociale. L'implication croissante dans des projets de rayonnement international (numéro spécial de *Frontiers in Medicine*, codirection d'un ouvrage sur la muséothérapie, Laboratoire International Associé) illustre une montée en reconnaissances dans le champ émergent des arts en santé.

Toutefois, la dépendance à des initiatives ponctuelles ou à des figures clés du réseau pour assurer leur continuité reste une faiblesse. Par ailleurs, la diversité des formats mobilisés (films, ateliers, publications, performances) peut rendre plus difficile une lecture cohérente de l'ensemble des productions en matière de retombées scientifiques ou sociétales.

Les opportunités sont néanmoins très significatives. L'essor des démarches de science ouverte, la reconnaissance accrue du rôle des institutions culturelles dans la santé publique, ou encore l'intérêt croissant des jeunes générations pour des formes d'apprentissage sensibles et créatives constituent des leviers puissants pour accroître l'impact de ces actions. Les projets portés par le laboratoire contribuent ainsi à renouveler les formes de médiation culturelle, à sensibiliser à des enjeux planétaires (écoanxiété, justice climatique, inclusion sociale) et à développer de nouveaux outils pédagogiques et thérapeutiques.

La fragilité des partenariats lorsque les conditions institutionnelles ou financières changent, la difficulté à inscrire ces actions dans des cadres politiques ou réglementaires stables, ainsi que les défis liés à la mesure rigoureuse de leur impact à moyen et long terme restent des points critiques qu'il faut appréhender le plus tôt possible. Pour faire face à ces enjeux, une structuration accrue des outils d'évaluation, de documentation et de diffusion s'impose afin d'assurer la pérennité, la transférabilité et la visibilité des savoirs produits.

3.1 Milieux universitaires

3.1.1 Rayonnement national

3.1.1.1 Congrès annuel de médecine – Médecins francophones du Canada

Le Congrès annuel de médecine 2024, organisé par Médecins francophones du Canada, s'est tenu du 22 au 25 octobre 2024 à l'Hôtel Bonaventure de Montréal. Ce rendez-vous incontournable de la communauté médicale francophone a réuni plusieurs centaines de professionnel·les de la santé, offrant un vaste programme de conférences, d'ateliers et de formations continues. Axé sur les enjeux actuels en médecine, le congrès visait à favoriser le partage des savoirs, le développement des compétences cliniques et la réflexion interdisciplinaire autour des grands déterminants de la santé. Les participant·es ont pu y cumuler jusqu'à 25 heures de formation accréditée, couvrant une diversité de thématiques cliniques, sociales et organisationnelles.

Le Dr Olivier Beauchet, gériatre et chercheur engagé dans les approches novatrices en santé, a été convié comme intervenant lors de cet événement dans le cadre d'un projet mené conjointement entre le laboratoire AgeTeQ, le Musée des beaux-arts de Montréal et Médecins francophones : l'évaluation des effets d'une prescription muséale. Dans sa conférence, intitulée *L'art sur ordonnance : pourquoi et comment*, il a présenté les fondements scientifiques et éthiques de l'intégration des arts dans les pratiques médicales, en mettant l'accent sur les effets positifs des expériences esthétiques sur le bien-être psychologique, la cognition et la qualité de vie. Il a

également illustré son propos à travers des initiatives concrètes du laboratoire AgeTeQ et de la chaire CREAT, ainsi que des partenariats conduits avec le Musée des beaux-arts de Montréal. Cette intervention a permis de sensibiliser la communauté médicale à une approche plus humaniste et transversale des soins, en phase avec les besoins contemporains des patient·es et les avancées récentes de la recherche.

3.1.1.2 Renouveau MD

Cochercheuse au sein de l'axe Arts et santé, qui soutient son projet d'un point de vue financier ainsi que logistique, la Dre Aspasia Karalis (Faculté de médecine de l'Université de Montréal) collabore avec le Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM) et Culture Trois-Rivières dans le cadre d'une initiative pédagogique novatrice : intégrer les arts visuels à la formation des futur·es médecins. Ce projet vise à enrichir les compétences cliniques, notamment l'observation et la communication, à travers des ateliers immersifs en milieu muséal, en complément des enseignements théoriques dispensés en salle de classe.

Cette formation, unique en son genre, s'adresse à environ 350 étudiants et étudiantes de première année du campus montréalais. Elle comprend trois visites-ateliers au MBAM, guidées conjointement par une cinquantaine de médecins enseignant·es et des médiateur·rices culturel·les expérimenté·es. Un dispositif équivalent est mis en œuvre pour une cinquantaine d'étudiant·es du campus de la Mauricie, en partenariat avec le Centre d'exposition Raymond-Lasnier à Trois-Rivières, bénéficiant également du savoir-faire du MBAM.

Les activités s'articulent autour de l'analyse d'œuvres d'art, soutenue par des discussions dirigées, des exercices d'interprétation et des temps de réflexion autour de trois grands axes : entrer en relation, adopter la perspective de l'autre et explorer les habitudes de vie. L'objectif est de favoriser l'écoute active, l'empathie et la reconnaissance de points de vue multiples dans un contexte collaboratif.

Pour la première fois au Canada, ce type d'atelier est intégré au programme obligatoire de formation médicale. Il constitue une composante du cours *Identité professionnelle du médecin*, inscrit dans le nouveau programme de médecine de l'UdeM lancé à l'automne 2024. Ce cursus se distingue par une approche humaniste et l'introduction de disciplines transversales, telles que les arts et les humanités médicales, en lien avec les enjeux sociaux contemporains.

3.1.2 Rayonnement international

3.1.2.1 Numéro spécial dans la revue scientifique Frontiers In Medicine

En 2023, la revue scientifique *Frontiers in Medicine* a invité le Dr Olivier Beauchet à être éditeur invité d'un numéro spécial intitulé ***New Insights in the Health Benefits of Art***. Cette initiative a permis de rassembler seize contributions scientifiques explorant les bienfaits des arts sur la santé, un domaine en plein essor, mais encore sous-étudié. Le numéro spécial est disponible depuis juin 2024 **(voir ici).**

Un objectif global : tirer parti du potentiel des arts pour la santé
L'objectif principal de ce numéro spécial était de combler notamment un manque des données solides en apportant des éclairages nouveaux sur :

- Les mécanismes sous-jacents aux bienfaits de l'art sur la santé.
- Les champs d'application de l'art, allant de la promotion de la santé à la prévention.
- Les critères de succès pour intégrer efficacement des activités artistiques dans la pratique quotidienne.
- Les perspectives émergentes pour maximiser le potentiel des arts dans l'amélioration de la santé mondiale.

Une collaboration entre sciences, arts et pratiques culturelles
Ce numéro spécial a offert une plateforme aux chercheur·euses, clinicien·nes, et professionnel·les des arts et de la culture ainsi que de la santé pour partager et codévelopper des idées novatrices. Il a accueilli des recherches originales et des synthèses de littérature.

3.1.2.2. Collaboration internationale – Projet de Laboratoire International Associé

Le projet de Laboratoire International Associé (LIA) vise à formaliser un partenariat entre l'Université de Montréal et l'Université Côte d'Azur. Il abordera les écoémotions, comme l'écoanxiété, qui sont exacerbées par les crises écologiques. Le projet de LIA a pour perspective de transformer cette écoanxiété en comportements d'écorésilience et d'écoresponsabilité à travers des expériences esthétiques et éducatives.

Objectifs principaux

1) Étudier l'écoanxiété : explorer ses mécanismes neuro-psycho-physiologiques et ses manifestations cliniques pour développer des solutions adaptées.
2) Favoriser l'écorésilience : utiliser des expériences esthétiques immersives et multimodales (visuelles, sonores, olfactives) pour réduire l'anxiété et promouvoir des comportements responsables.
3) Créer un écosystème apprenant : réunir des disciplines variées (sciences naturelles, neurosciences, philosophie, arts) et des secteurs publics et privés pour des collaborations interdisciplinaires et intersectorielles.
4) Former la relève : proposer des programmes d'enseignement innovants et internationaux pour les étudiant·es de 2e et 3e cycles.

Axes de recherche

- Comprendre et agir sur l'écoémotion : étudier l'impact des stimulations sensorielles sur l'anxiété et le bien-être.
- Développer l'écorésilience : mettre en place des programmes éducatifs et des interventions durables pour changer les comportements.

- Informer et sensibiliser : créer des plateformes numériques, des applications interactives, et des événements artistiques pour toucher un public plus large.

Méthodologie

- Codéveloppement d'expériences esthétiques utilisant la nature comme support.
- Utilisation de technologies numériques pour amplifier les émotions positives.
- Organisation d'échanges académiques et de collaborations entre chercheur·euses, artistes et étudiant·es.

Formation de la relève via le LIA

- Programmes de mobilité bilatérale pour étudiant·es et chercheur·euses.
- Participation à des symposiums interdisciplinaires et des événements scientifiques.
- Plateformes numériques pour partager les ressources éducatives et valoriser les productions étudiantes.

Retombées attendues

Ce projet de LIA vise à aborder les enjeux écologiques sous un nouvel angle en mettant l'accent sur des expériences émotionnelles positives et sur une approche interdisciplinaire. Reposant sur un partenariat entre l'Université de Montréal et l'Université Côte d'Azur, le LIA offre une alternative aux stratégies habituelles, en sensibilisant et en mobilisant les individus autour d'une relation renouvelée entre humain et nature.

3.2 Milieux pratiques

3.2.1 Rayonnement national

3.2.1.1 Mini-opéra L'*écho des plantes*

Le projet s'inscrit dans un contexte où les travaux sur l'écoanxiété, l'éducation à l'écoresponsabilité et l'intégration des arts dans les processus éducatifs connaissent un essor significatif d'un point de vue académique. Plusieurs études ont mis en lumière l'impact psychologique du changement climatique sur les jeunes, notamment le développement d'un sentiment d'impuissance face à des défis environnementaux globaux et où la couverture médiatique des catastrophes écologiques accentue leur caractère dramatique et ne fait qu'entretenir l'écoanxiété, face à une nature qui semble lointaine, menacée et hors de portée d'actions. Le projet propose une réponse positive et proactive à ce problème avec :

- Une utilisation de l'opéra comme outil d'apprentissage et d'engagement écologique, basé sur des données scientifiques (signaux électrophysiologiques des végétaux).
- Des ateliers de médiation culturelle pour sensibiliser les adolescent·es aux enjeux écologiques et à leur bien-être.
- Une pédagogie alliant expérience immersive et créative et combinant biologie, IA, traitement du signal et arts vivants.

Objectif
Ce projet a pour objectif global de développer un atelier de médiation culturelle utilisant l'opéra comme support, et s'adressant à des élèves du secondaire. À travers la combinaison de la musique, du mouvement et de la narration (art vivant) – couplée à une réflexion collective et accompagnée sur les défis et les enjeux écologiques du 21e siècle et la découverte des sciences fondamentales (biologie végétale et génie) – cet atelier vise l'éveil des élèves à une relation sensible avec les végétaux en stimulant leur imaginaire ainsi que leur créativité, et, ainsi, la réduction de leur écoanxiété afin d'initier des comportements d'écorésilience et d'écoresponsabilité. Tout le travail réalisé lors de l'atelier se concrétise à travers la cocréation d'un miniopéra de 15 minutes intitulé *L'écho des plantes*.

Méthode
Quatre phases ont été identifiées :

1) Introduction et préparation
2) Sensibilisation scientifique
3) Expérimentation artistique
4) Cocréation et présentation

Retombées attendues
Ce projet innovant combine art, science et pédagogie pour explorer des solutions aux problématiques écologiques et sociétales. En utilisant une approche interdisciplinaire et collaborative. Il propose une méthodologie éducative novatrice et enrichit les connaissances sur l'écoanxiété et l'écorésilience. Par l'intégration de l'art dans les sciences humaines et sociales, il redéfinit la médiation culturelle, favorisant un engagement positif. Ses retombées touchent aussi l'éducation et la communication en valorisant des approches basées sur la collaboration et les émotions positives, tout en renforçant les liens entre la recherche académique et les communautés locales.

3.2.1.2 Table ronde au Musée national des beaux-arts du Québec : McNicoll, de la toile à l'algorithme : L'art et l'IA à l'ère de l'immersion

Le 6 novembre 2024, le Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ) a accueilli à Québec une table ronde intitulée *McNicoll, de la toile à l'algorithme : l'art et l'IA à l'ère de l'immersion*, réunissant des expert·es du monde des arts, de la recherche et des technologies immersives. Cet événement a offert un espace de réflexion critique et créative sur l'évolution des pratiques artistiques à l'ère numérique, en particulier sur la manière dont l'intelligence artificielle (IA) transforme notre rapport aux œuvres et à l'expérience esthétique.

Réunissant 4 panélistes, dont Kévin Galéry, coordonnateur de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT et Directeur adjoint du laboratoire AgeTeQ, cette table ronde s'est inscrite dans la volonté du MNBAQ d'explorer les croisements entre innovation technologique et patrimoine culturel, en mettant à l'honneur le travail d'Helen McNicoll, figure majeure de l'impressionnisme canadien. Les échanges ont porté

sur la transformation numérique des œuvres picturales, leur recontextualisation dans des environnements immersifs, et les enjeux éthiques, esthétiques et cognitifs soulevés par l'intégration de l'IA dans les dispositifs artistiques.

Kévin Galéry y a partagé son expertise en lien avec les projets de la CREAT, notamment ceux mobilisant l'IA génératrice d'image, la réalité virtuelle et la sonification des végétaux pour enrichir l'expérience sensorielle et émotionnelle des œuvres. Son intervention a mis en lumière le potentiel des technologies immersives pour favoriser la santé mentale, stimuler la contemplation et renouveler notre lien au vivant à travers l'art. Cette table ronde a illustré la richesse des collaborations entre institutions culturelles, milieux de recherche et santé publique.

3.2.1.3 Retraite nordique de l'Institut nordique du Québec

Du 13 au 15 novembre 2024, l'Institut nordique du Québec a organisé sa *Retraite nordique* annuelle à Saint-Paulin, un moment de réflexion stratégique réunissant des chercheur·euses, représentant·es des Premiers Peuples, décideur·euses public·ques et expert·es de divers horizons. Cette édition 2024 s'est inscrite dans une démarche de dialogue interdisciplinaire autour des grandes questions nordiques contemporaines, avec une attention particulière portée aux enjeux culturels, environnementaux et juridiques affectant les communautés autochtones.

Dans ce cadre, un panel de discussion intitulé *La revitalisation des traditions juridiques autochtones à travers la culture* a permis d'aborder les liens profonds entre savoirs ancestraux, pratiques artistiques et processus de justice et de gouvernance. Le Dr Olivier Beauchet y a été invité pour partager son point de vue en tant que médecin-chercheur et titulaire de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT, en mettant en lumière la contribution des arts à la santé publique et au renforcement des identités culturelles.

Son intervention a souligné comment certaines pratiques artistiques traditionnelles — chants, récits, cérémonies, objets symboliques — peuvent agir comme véhicules de mémoire, de résilience et de reconnaissance juridique. À travers des exemples concrets de collaborations avec des artistes et des communautés autochtones, il a plaidé pour une approche intégrée où l'art devient un outil de médiation culturelle, de transmission intergénérationnelle et de transformation sociale. Ce panel a ainsi renforcé l'idée que culture, santé et justice peuvent s'articuler au service de la réconciliation et de l'autodétermination.

3.2.1.4 MTL Connecte - Intelligence artificielle et Culture & Créativité

Le 16 octobre 2024, dans le cadre de l'événement *MTL Connecte – Intelligence artificielle et Culture & Créativité*, s'est tenue à Montréal une table ronde intitulée *L'IA au service de l'humain : meilleures pratiques*, réunissant chercheur·euses, spécialistes en IA, professionnel·les de la culture et acteur·rices du milieu technologique. Organisée par Agile DSS, cette discussion s'inscrivait dans le volet

de l'événement consacré aux usages éthiques, inclusifs et créatifs de l'intelligence artificielle dans divers secteurs de la société.

Le Dr Olivier Beauchet y a présenté des exemples concrets d'utilisation de l'IA au service du bien-être, notamment dans le domaine de la santé mentale et de la relation humain-nature.

En dialogue avec des expert·es en innovation technologique, le Dr Beauchet a souligné l'importance de concevoir des dispositifs qui respectent l'autonomie, la sensibilité et la diversité des utilisateur·rices. Cette table ronde a permis de mettre en lumière les meilleures pratiques pour une IA centrée sur l'humain, plaçant les arts, la santé et la responsabilité sociale au cœur des réflexions sur l'avenir de l'intelligence artificielle.

Cet événement a eu un tel succès que la table ronde a été réitérée le 27 mars 2025 dans le cadre d'un événement corporatif international organisé par AgileDSS.

3.2.1.5 *Symphonie Arctique,* regards croisés sur le réchauffement climatique : l'art inuit au service de la transmission des savoirs

Ce projet est porté logistiquement par et avec une participation financière de l'axe Arts et santé de la CREAT, de l'Université de Montréal et de la Fondation David Suzuki. Il permet une mise en lumière des savoirs et savoir-faire des Inuits en matière d'écorésilience et d'écoresponsabilité, dans le contexte du réchauffement climatique, qui affecte particulièrement les régions arctiques, comme le Nunavik. En utilisant l'art inuit, notamment la musique et le chant de gorge, il propose de sensibiliser un public allochtone aux défis environnementaux et aux solutions durables développées par les Inuits, tout en valorisant leur culture et leur patrimoine.

Objectifs
L'objectif principal est de créer un pont entre les savoirs traditionnels inuits et le public allochtone à travers une œuvre artistique inspirée par des données scientifiques sur la fonte des glaces et le dégel du pergélisol. Cette œuvre sera accompagnée d'un film documentaire, retraçant le processus créatif et le message porté par l'art inuit, et présentée lors d'une soirée événement dédiée à l'Université de Montréal. Le projet se concentre sur l'utilisation de l'art comme un outil universel de communication et de transmission culturelle, capable de toucher les émotions et de stimuler l'engagement écologique.

Méthode
La méthodologie repose sur une collaboration interdisciplinaire et interculturelle. Des données scientifiques, fournies par le département de géographie de l'Université de Montréal, seront transformées en sons audibles grâce à la sonification, un processus mené par le laboratoire AgeTeQ. Ces sons serviront de base à la création musicale par des artistes inuits, dont deux chanteuses de gorge et un compositeur. Le projet inclut également la réalisation d'un documentaire par un organisme autochtone, pour expliquer et diffuser le processus et les messages portés par l'œuvre.

Retombées attendues
Sur le plan éducatif et culturel, ce projet sensibilisera le public allochtone à l'écorésilience et à l'écoresponsabilité à travers une expérience artistique et cognitive unique. Il renforcera les liens entre l'Université de Montréal et les communautés inuites tout en valorisant leur culture et leurs savoirs. Enfin, il contribuera à accroître la visibilité des Premiers Peuples dans les milieux académiques et culturels, en soulignant leur rôle clé dans la lutte contre le réchauffement climatique et la préservation de notre planète.

3.2.1.6 *Symphonie Arctique,* regards croisés sur le réchauffement climatique : la vision des allochtones

Ce projet est le pendant allochtone du projet décrit précédemment (cf. 3.2.1.5) portant sur la mise en lumière des savoirs et savoir-faire des Inuits en matière d'écorésilience et d'écoresponsabilité, en utilisant la musique et le chant de gorge. Il est porté financièrement par l'axe Arts et santé de la CREAT et l'Université de Montréal.

Objectifs
1) Sensibiliser tant le public que les artistes aux défis environnementaux et aux solutions durables développées par les Inuits.
2) Créer un dialogue entre les communautés inuites et les allochtones.

Méthode
La méthodologie repose également sur une collaboration interdisciplinaire. Les mêmes relevés de température du sol recueillis entre 1993 et 2023 dans la

communauté inuite de Tasiujaq inspirent une œuvre pour mezzo-soprano et l'Ensemble de musique contemporaine de l'UdeM. Ces données, illustrant la hausse des températures dans le Grand Nord, sont interprétées par les musicien·nes, qui traduisent leur rapport à ce lieu éloigné et aux conditions d'une transition écologique globale. Le projet inclut également la réalisation d'un documentaire pour expliquer et diffuser le processus ainsi que les messages portés par l'œuvre.

Retombées attendues
Sur le plan éducatif et culturel, l'œuvre ainsi composée cherche à susciter une réflexion sur les impacts de ces changements climatiques, non seulement sur le territoire de Tasiujaq, mais aussi sur la subjectivité humaine et les rapports sociaux. Réalisée en parallèle de l'œuvre autochtone, l'objectif est de sensibiliser le public aux deux visions du réchauffement climatique et à la relation de chaque culture à l'environnement, les invitant à réfléchir à leur propre positionnement face à la nature. Cette œuvre souligne également le rôle potentiel de la musique comme espace d'expression et de réflexion dans un contexte de transformations socioécologiques.

3.2.1.7 Film sur l'activité *L'Art dans tous ses états ! Danse et théâtre du Théâtre du Nouveau Monde et des Grands Ballets Canadiens*

Le Théâtre du Nouveau Monde (TNM) de Montréal et les Grands Ballets Canadiens (GBC), en collaboration avec Autisme sans Limites, organisent régulièrement des ateliers de médiation culturelle pour de jeunes adultes présentant des troubles du spectre autistique (TSA). Ce programme, intitulé *L'Art dans tous ses états ! Danse et théâtre*, vise à promouvoir les bienfaits de la danse et du théâtre comme moyens de prévention et de mieux-être. Il encourage également la pratique d'une activité physique et récréative adaptée, contribuant à une bonne santé physique et mentale.

La danse et le théâtre : des outils d'expression et de connexion
La danse et le théâtre offrent aux participant·es une opportunité d'explorer leur individualité tout en se connectant avec les autres. Les ateliers permettent à chaque participant·e de s'exprimer librement, à son rythme et sans contrainte. L'espace bienveillant et sans jugement favorise une expression authentique, créant des moments d'échange uniques et enrichissants, parfois éphémères ou, au contraire, durable.

Des ateliers adaptés aux capacités des participant·es
Les ateliers, encadrés par des professionnel·les du TNM et des GBC, sont adaptés aux capacités et aux envies de chaque participant·e. Ils combinent des mouvements et des techniques accessibles, favorisant la mobilité, l'équilibre et le bien-être global, dans une atmosphère où le plaisir et la tolérance sont essentiels. Ce cadre récréatif permet de cultiver un équilibre entre le corps, l'âme et l'esprit.

Évaluer les effets du programme : une phase pilote essentielle
Pour mieux comprendre les bénéfices de ces ateliers, le TNM et les GBC souhaitent entreprendre une évaluation qualitative et quantitative des effets du programme. Le cycle d'ateliers a porté sur la pièce de théâtre *Le Misanthrope* de Molière. Ce cycle comprenait huit ateliers hebdomadaires pour 8 à 10 jeunes adultes autistes et s'est conclu par une représentation sous forme d'un atelier « ouvert ».

Une approche scientifique et un film documentaire
Dans le cadre de cette phase pilote, l'équipe de recherche de l'axe Arts et santé de la CREAT a observé le cycle d'ateliers, en filmant quatre des huit séances et en réalisant des entrevues avec les intervenant·es. L'analyse a permis de :

- mieux comprendre les dynamiques des ateliers ;
- évaluer la faisabilité d'une étude quantitative ;
- identifier de potentiels marqueurs des effets des ateliers sur les participant·es ;
- réaliser un film documentaire à des fins de promotion et de sensibilisation aux actions menées par le TNM et les GBC.

Implication éducative et perspectives
Cette analyse préparatoire inclura un étudiant boursier en sociologie, travaillant sur les effets de la médiation culturelle sur des populations à besoins spécifiques, ainsi que des étudiant·es du collégial dans le cadre de stages de découverte de la recherche. Ce projet contribuera à développer une évaluation scientifique rigoureuse et à valoriser les initiatives du TNM et des GBC dans l'accompagnement des jeunes adultes autistes à travers l'art. Le lien vers le documentaire sera accessible prochainement depuis les sites internet du MMCS, de la CREAT et du laboratoire AgeTeQ.

3.2.1.8 2e Symposium en santé publique autochtone, Montréal 17 mars 2025

Le 17 mars 2025, dans le cadre du 2e Symposium en santé publique autochtone tenu à Montréal, le Dr Olivier Beauchet a pris part à une intervention intitulée *Mieux vivre demain : les arts et la santé*. Cette présentation s'inscrivait dans une réflexion plus large sur les approches novatrices et culturelles en santé publique, en écho aux réalités et aux savoirs autochtones. À travers l'exemple de projets artistiques intégrés à des démarches de mieux-être, le Dr Beauchet a mis en lumière la manière dont les arts peuvent devenir des vecteurs puissants de transformation individuelle et collective, en particulier lorsqu'ils sont articulés à des traditions culturelles et à une vision holistique de la santé.

3.2.2 Rayonnement international

3.2.2.1 Film de l'exposition *Wampum, perles de diplomatie : étudier l'aspect émotionnel de la (re)découverte d'artefacts culturellement importants pour les Premières Nations*

Le Musée McCord-Stewart (MMCS) a inauguré en octobre 2023 une exposition mettant en lumière les ceintures Wampum, objets traditionnels à haute valeur symbolique pour les Premières Nations du nord-est de l'Amérique du Nord. Ces ceintures, absentes du sol canadien depuis près de deux siècles pour certaines, ont fait l'objet d'un programme structuré autour de leur réappropriation culturelle et d'une exploration de leur importance historique, sociale et spirituelle.

Un programme en trois étapes

1) Réappropriation culturelle : le 14 octobre 2023, le MMCS a accueilli une dizaine de représentant·es des peuples autochtones pour un moment de réappropriation culturelle. Lors de cet événement, les ceintures Wampum ont été transmises à des aîné·es autochtones dans un cadre intime, marqué par un cercle de parole.
2) Vernissage de l'exposition : le vernissage officiel a eu lieu le 18 octobre 2023, marquant l'ouverture de l'exposition au public. Ce moment a permis de sensibiliser un large auditoire à l'importance des Wampum dans l'histoire et les traditions des Premières Nations.
3) Symposium international : en février 2024, un symposium de deux jours a rassemblé une douzaine de spécialistes autochtones, québécois·es, canadien·nes et internationaux·les. Lors de six sessions thématiques, ces expert·es ont exploré les dimensions sociales, politiques et religieuses des Wampum, en croisant des perspectives multidisciplinaires issues de la recherche et des pratiques culturelles.

Un film documentaire pour immortaliser le projet

Pour documenter cette initiative et mettre en lumière l'importance de la réappropriation culturelle, un film documentaire a été réalisé. Ce documentaire, achevé à l'été 2024, offre une plongée immersive dans les différentes étapes du projet, témoignant de l'impact culturel, éducatif et symbolique de ces événements. Le lien vers le documentaire sera accessible prochainement depuis les sites internet du MMCS, du laboratoire AgeTeQ et de la chaire CREAT qui a soutenu financièrement l'organisme autochtone responsable du tournage et de la réalisation du film.

Un témoignage pour la mémoire collective

Ce projet, à la fois l'exposition et le film documentaire, constitue une contribution majeure à la réappropriation culturelle des Premières Nations et à la sensibilisation du grand public à leur patrimoine. En associant transmission, recherche et création artistique, le MMCS a offert une plateforme unique pour célébrer et préserver l'héritage des Wampum tout en promouvant un dialogue interculturel essentiel.

3.2.2.2 Codirection d'ouvrage sur la muséothérapie : *Le musée qui soigne : Du care au cure, la muséothérapie*

Le titulaire de l'axe Arts et santé, Dr Olivier Beauchet, et Madame Nathalie Bondil, directrice du département du musée et des expositions à l'Institut du Monde Arabe de Paris, codirigent un ouvrage intitulé *Le musée qui soigne : Du care au cure, la muséothérapie*. Cet ouvrage est le premier à explorer de manière interdisciplinaire les liens entre les arts visuels, les musées et la santé, non seulement dans la sphère francophone, mais également à l'échelle internationale.

Une approche holistique et interdisciplinaire

Ce livre s'adresse à un large public, incluant les usager·ères, les professionnel·les de la culture et de la santé, ainsi que leurs partenaires (associatifs, artistiques, éducatifs). Il valorise une approche holistique du soin, intégrant les humanités médicales, les soins de support et la médecine intégrative, tout en promouvant un musée humaniste, empathique et participatif.

Le rôle évolutif des musées dans la société

Les musées se repositionnent en tant qu'acteurs clés des politiques de santé publique. Ce rôle émergent repose sur deux tendances convergentes :

1) Le musée qui prend soin : en offrant un espace de bien-être et de connexion.
2) Le musée qui soigne : en mettant en œuvre des interventions thérapeutiques par les arts.

Ces pratiques s'appuient sur des validations d'envergure mondiale, notamment :

- OCDE et ICOM (2019) : le guide *Maximising the Impact* positionne le musée comme un lieu de soin individuel et collectif.
- OMS Europe (2019) : une méta-analyse démontre l'impact des arts sur la santé mentale et physique, lançant un appel mondial à intégrer les arts dans les politiques de santé.
- Pandémie de COVID-19 (2020-2022) : la crise sanitaire a accéléré les initiatives des musées pour répondre aux enjeux de santé mentale, en particulier en période de confinement.

L'intégration des arts dans les soins de santé

Si la médecine reste incontournable, elle doit s'élargir pour intégrer une dimension socioculturelle et holistique. Les thérapies par l'art, en améliorant les aspects biologiques, psychosociaux et cognitifs, s'inscrivent comme des outils complémentaires dans une médecine fondée sur les preuves (*Evidence-Based Medicine*). Elles répondent aux enjeux de santé publique, notamment à travers la mesure de la qualité de vie en routine clinique.

La muséothérapie : une nouvelle vision du musée

Face aux crises sociétales, numériques et environnementales, les musées repensent leur rôle en proposant des médiations plus inclusives et innovantes. La muséothérapie se définit comme l'utilisation des arts par les musées pour

promouvoir la santé mentale, physique et sociale. Elle offre un espace de reconnexion à soi et aux autres, à visée thérapeutique.

Un ouvrage porté par des expert·es reconnu·es
L'ouvrage est codirigé par :

- Nathalie Bondil, muséologue franco-canadienne, spécialiste internationale de la muséothérapie.
- Pr. Olivier Beauchet, médecin et professeur en médecine et gériatrie à l'Université de Montréal, expert en recherches sur les liens entre arts et santé.

Le livre mobilise des spécialistes de renommée internationale, issus de disciplines variées, ainsi que des professionnel·les francophones.

Objectifs de l'ouvrage
Ce livre qui fait le pont entre médecine et culture s'appuie sur des approches théoriques, des données probantes et des cas pratiques. Il vise à :

1) Expliquer les effets et les bénéfices des arts sur la santé mentale, physique et sociale.
2) Décrire les enjeux de l'utilisation des arts par les musées pour la promotion de la santé, à la fois au niveau individuel et populationnel.
3) Proposer des fiches-actions illustrant des interventions collaboratives entre musées, arts et secteurs médical ou paramédical.

À ce jour, une vingtaine de chapitres théoriques et une cinquantaine de fiches pratiques ont été reçues. Les prochaines étapes sont les différentes séries de relectures (par les éditeur·rices, par les pairs et par la maison d'édition).
La publication est planifiée pour début 2026.

3.2.2.3 Conférence RESEO 2024 : Navigating the future
Fondé en 1996, RESEO (Réseau européen pour l'éducation à l'opéra et à la danse - *European Network for Opera and Dance Education*) est un réseau professionnel européen qui regroupe des institutions culturelles (opéras, compagnies de danse, maisons de la culture, festivals, etc.), des artistes, des éducateur·rices et des chercheur·euses engagé·es dans le développement de projets d'éducation artistique et de médiation culturelle, principalement dans les domaines de l'opéra, de la danse et des arts de la scène. Bien qu'ancré en Europe, RESEO accueille des membres et des partenaires du monde entier, et s'ouvre de plus en plus à des enjeux globaux, comme le développement durable, les nouvelles technologies et la coopération interculturelle.

Du 24 au 26 octobre 2024, ce réseau a organisé sa conférence annuelle intitulée pour l'édition 2024 *Navigating the Future : Creating Sustainable Engagement* qui s'est tenue à Porto, au Portugal, en partenariat avec la Casa da Música. Cet événement a rassemblé 75 professionnel·les internationaux·ales de l'éducation

artistique pour discuter du rôle des institutions culturelles face aux défis futurs, notamment en matière de durabilité environnementale et de bien-être mental et physique.

Parmi les projets présentés, Charlotte Gagnon, nouvelle cochercheuse au sein de la chaire CREAT, a mis en avant un projet porté conjointement par l'axe Arts et santé, le laboratoire AgeTeQ et l'Opéra de Montréal : *L'écho des plantes*, un opéra écologique et collaboratif. Ce projet pilote, lancé en novembre 2024, a réuni des élèves de l'École secondaire Robert Gravel de Montréal, des artistes de l'Opéra de Montréal, des scientifiques et médiateur·rices du Biodôme, ainsi que l'équipe du laboratoire AgeTeQ dirigé par le professeur Olivier Beauchet. Les participant·es ont exploré la captation des signaux électrophysiologiques des plantes et leur transformation sonore, intégrant ces sons dans une composition lyrique originale. Cette initiative a permis de sensibiliser les jeunes aux enjeux écologiques à travers une approche artistique immersive, illustrant la convergence entre art, technologie et écologie.

La présentation de Charlotte Gagnon a souligné l'importance de l'intégration des pratiques artistiques dans l'éducation environnementale, démontrant comment l'opéra peut servir de vecteur puissant pour aborder des questions sociales et écologiques contemporaines. Ce projet reflète l'engagement de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT à promouvoir des initiatives interdisciplinaires visant le mieux-être et la sensibilisation aux défis environnementaux actuels.

Pour plus d'informations : https://www.reseo.org/wp-content/uploads/2024/11/Lecho-des-plantes-Opera-pour-une-Terre-en-fleurs_compressed.pdf

3.2.2.4 *PhytoSonika* – Vers une banque de données internationales ouverte sur les signaux électrophysiologiques végétaux

Dans le cadre de sa mission de recherche interdisciplinaire en arts, santé et nouvelles technologies, le laboratoire AgeTeQ et l'axe Arts et santé de la Chaire CREAT ont amorcé en collaboration avec l'Espace pour la vie de la ville de Montréal la création d'une banque de données baptisée *PhytoSonika*, ouverte à tous·tes, et plus précisément aux chercheur·euses et aux artistes. Ce projet vise à collecter, structurer et rendre accessibles des signaux électrophysiologiques émis par des végétaux, captés in situ dans divers environnements écologiques du Jardin botanique de Montréal et du Biodôme.

À ce jour, la base de données comprend des centaines d'heures d'enregistrements de plus de 300 espèces végétales. Ces données ont été recueillies à l'aide d'un protocole standardisé permettant d'explorer les propriétés bioélectriques des plantes dans leur interaction avec l'environnement. Ces signaux sont notamment utilisés dans des projets artistiques (ex. sonification à des fins musicales ou

immersives) ainsi que dans des travaux de recherche sur la relation sensible entre humains et nature.

Dans une logique de science ouverte, cette banque de données a été pensée pour être partagée avec la communauté scientifique nationale et internationale. Une plateforme numérique dédiée – dont le développement a été confié à l'entreprise Code Lion, partenaire de la chaire CREAT – permettra un hébergement sécurisé, une interface conviviale de consultation et un système d'accès par demande encadrée.

Les retombées attendues sont multiples : faciliter la recherche transdisciplinaire et l'intersectorialité sur la communication végétale, puis dans d'autres domaines, stimuler des projets artistiques et technologiques novateurs, mais aussi renforcer la sensibilisation environnementale à travers des dispositifs éducatifs et immersifs. À terme, *PhytoSonika* deviendra la première banque internationale centralisant des données électrophysiologiques végétales en lien avec des projets en santé, arts et environnement, tout en valorisant les savoirs vivants au cœur des enjeux contemporains.

4. Activités de formation et de réseautage

Parmi les objectifs de l'axe Arts et santé de la Chaire CREAT et du laboratoire AgeTeQ, l'importance de la formation occupe une place centrale. C'est pourquoi il s'attache régulièrement à collaborer étroitement avec des étudiant·es. Cette démarche découle d'une volonté profonde de transmettre et de partager nos connaissances et notre expertise, afin de former la relève.

La formation de la relève constitue un pilier fondamental de notre mission. Elle vise non seulement à transmettre des savoirs théoriques et pratiques, mais aussi à éveiller l'esprit critique, la créativité et le sens de l'engagement des étudiantes et des étudiants. Par l'encadrement de stages, de projets de recherche, de collaborations interdisciplinaires et de formations axées sur des enjeux contemporains, nous préparons la prochaine génération de chercheur·euses, de professionnel·les et de citoyen·nes engagé·es. Dans un monde en constante évolution, cette relève joue un rôle clé dans le renouvellement des savoirs et dans la coconstruction de solutions durables aux défis sociétaux.

Intégrer les étudiant·es dans nos activités et nos projets nous permet non seulement de contribuer à leur développement académique et professionnel, mais également de bénéficier de leur énergie, de leur créativité et de leur perspective nouvelle. Nous croyons fermement que l'interaction avec les étudiant·es est une source d'enrichissement mutuel, favorisant un échange dynamique d'idées et de pratiques.

4.1 Bourses

Présentation des programmes de bourses de l'axe.

Le tableau 13 regroupe les personnes ayant bénéficié d'une bourse ou d'un appui financier depuis l'octroi de la Chaire.

Tableau 13. Bénéficiaires bourses ou appuis financiers en recherche

Nom	Statut/Institution	Période	Bourse
Romina Soledad Romay	Postdoctorante, UdeM	2023-2024	40 000 $
Katia Djerroud	Doctorante, UdeM	2024-2027	100 000 $
Antoine Bellemare	Postdoctorant, UdeM	2024-2026	68 800 $
Simon Chioini	Doctorant, UdeM	2024-2026	27 500 $
Antonin Gougeon-Moisan	Maîtrise, UdeM	2024-2025	6 500 $
Gabriel Geneau	Maîtrise, UdeM	2024-2025	3 000 $

Les montants correspondent au prévisionnel sur l'ensemble de la durée de la bourse prévue.

4.2 Stage en recherche

Ces étudiantes ont réalisé au sein du laboratoire AgeTeQ porteur de l'axe Arts et santé de la CREAT un stage de découverte de la recherche-création dans le domaine Arts et santé. De plus, quatre (4) étudiantes internationales (Université de Nantes, France) ont d'ores et déjà signé une convention pour un stage de recherche au sein du laboratoire AgeTeQ de juillet à août 2025. C'est dans le tableau 14 que se trouvent les informations concernant les stagiaires en recherche de l'axe Arts et santé.

Tableau 14. Stagiaires en recherche 2024-2025

Nom	Institution	Début	Fin
Adélaïde Géré	Université de Nantes (France)	Juillet 2024	Juillet 2024
Gabrielle Collinet	Université de Nantes (France)	Juillet 2024	Juillet 2024
Lou Dolivet	Université de Nantes (France)	Juillet 2024	Juillet 2024
Louise Delépine	Université de Nantes (France)	Juillet 2024	Juillet 2024
Albane Thomas	Université d'Angers (France)	Juin 2024	Août 2024

4.3 Formation des professionnel·les de recherche

Le rôle des professionnel·les de recherche est essentiel pour soutenir le travail des chercheur·euses et contribuer à la bonne exécution des activités, qu'elles soient de recherche ou autres. Alors que le paysage de la recherche avec la recherche-action, la recherche-création, etc., continue d'évoluer avec l'apparition de nouvelles méthodologies, de nouvelles technologies et de nouveaux défis, il est extrêmement important d'offrir aux membres de l'équipe des opportunités de formation et de développement continus afin de s'assurer qu'il·elles disposent des compétences les plus récentes et puissent développer de nouvelles connaissances.

La formation implique une approche globale qui se concentre sur l'amélioration de leurs capacités, l'encouragement de la pensée critique et l'entretien d'un état d'esprit d'apprentissage continu.

Un programme de développement professionnel diversifié est proposé, englobant une variété d'activités, telles que la participation à des congrès, des conférences et des symposiums pertinents dans le domaine de l'art et de la santé.

En cela, les professionnel·les du laboratoire au sein de l'axe Arts et santé de la CREAT ont participé à plusieurs congrès en lien avec les thématiques de recherche développées, et ont pu suivre des formations de type MOOC en ligne, dont :

Colloques et Congrès

1) Regroupement provincial des comités usagers. (2024, septembre). *Congrès 2024 du Regroupement provincial des comités usagers* [Communication orale]. Congrès annuel, Québec, Canada.
2) MTL Connecte. (2024, octobre). *Comprendre et tirer profit de la révolution numérique – Édition 2024* [Participation à un événement professionnel]. Montréal, Canada.
3) L'opéra fait social. (2024, octobre). *L'opéra fait social* [Table ronde]. Montréal, Canada.
4) MNBAQ. (2024, novembre). *De la toile à l'algorithme : L'art et l'IA à l'ère de l'immersion – Table ronde McNicoll*[Table ronde]. Musée national des beaux-arts du Québec, Québec, Canada.
5) Retraite nordique. (2024, novembre). *Retraite nordique* [Participation à un événement intersectoriel]. Nord-du-Québec, Canada.
6) OMEC & Artenso. (2024, décembre). *Explorer la relation arts et nature : La médiation culturelle en harmonie avec le vivant* [Communication]. Congrès OMEC/Artenso, Montréal, Canada.
7) Chaire partenariale UQÀM sur les savoirs et traditions orales autochtones. (2025, février). *Teueikan utei. La nuit du tambour* [Présentation artistique et culturelle]. Université du Québec à Montréal (UQÀM), Montréal, Canada.
8) Colloque universitaire. (2025, mars). *La création dans et hors les murs de l'université* [Colloque]. Université du Québec, Montréal, Canada.

Formations en ligne

- Sciences ouvertes
- Statistiques appliquées
- Santé environnementale

Enfin, il est à noter que, dans le cadre de la collaboration internationale, un professionnel de recherche du laboratoire AgeTeQ réalise son doctorat sous la direction de la Pre Gros de l'Université Côte d'Azur. Depuis janvier 2024, AgeTeQ est le laboratoire d'accueil de M. Kévin Galéry. Le programme de recherche développé dans le cadre de son doctorat entre dans les missions de l'Axe Arts, culture et Santé du laboratoire AgeTeQ et de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT.

4.4 Cursus créditant

4.4.1 École d'été 2024 de l'Université de Montréal

L'École d'Été 2024 est une initiative de l'axe Arts et santé de la CREAT, du laboratoire AgeTeQ et de l'Université de Montréal visant à renforcer les compétences, à promouvoir les échanges interdisciplinaires et à valoriser les collaborations internationales. L'édition 2024 s'est distinguée par son ampleur et sa reconnaissance croissante.

Objectifs de l'École d'Été

1) Renforcer les compétences interdisciplinaires : Explorer les liens entre arts, culture, société et santé.
2) Encourager l'échange international : Offrir une plateforme d'interactions entre des participant·es issu·es de milieux variés.
3) Évaluer l'impact des arts et de la culture sur la santé : Partager des méthodologies et des expériences dans ce domaine.

Participation

- Nombre d'inscrit·es : 368 participant·es, soit une augmentation de 166 % par rapport à 2023.
- Profil des participant·es : 73 % étaient des professionnel·les, et 20 % des étudiant·es. Les inscrit·es représentaient 16 pays, majoritairement issu·es d'Amérique du Nord.
- Présence effective : 209 personnes ont participé à au moins une conférence.

Dans le cadre de l'École d'Été 2024, 209 participant·es ont pu être formé·es, venant de plusieurs pays et de toutes les disciplines. 35 de ces participant·es étaient des étudiant·es, provenant de différentes universités. Parmi ces 35 étudiant·es, sept (7) se sont inscrit·es dans le cursus créditant (3 crédits universitaires). Parmi les professionnel·les, 7 d'entre eux ont demandé les crédits de formation médicale continue.

Conclusion

L'École d'Été 2024 a été un succès, atteignant ses objectifs pédagogiques tout en favorisant des échanges interdisciplinaires et internationaux. Elle représente une initiative clé pour explorer les interactions entre les arts, la culture et la santé, et pour créer un impact durable au niveau individuel et collectif.

5. Conclusion

L'année 2024-2025 a marqué une étape cruciale pour l'axe Arts et santé de la chaire CREAT et pour le laboratoire AgeTeQ, avec des avancées significatives dans l'exploration de la relation entre les arts et la santé. Les initiatives décrites dans ce rapport mettent en évidence une approche novatrice et interdisciplinaire, combinant arts, sciences, technologies émergentes et savoirs culturels pour promouvoir le bien-être mental, physique et social.

ANNEXES

Annexe 1. Liste des membres de l'axe Arts et santé de la chaire CREAT

Tableau 15. Liste des membres axe Arts et santé

Cochercheur·euses	Organisation
Alain Bakayoko	PME MTL
Lucie Beaudry	UQAM
Caroline Beauregard	UQAT
Mélanie-Beby Robert	École de cirque de Verdun
Hélène Boyer	GMF
Julia Chabot	McGill
Gilles Comeau	Université d'Ottawa
Josée Duhaime	MNBAQ
Anne-Marie Émond	U. Montréal
Daniel Fortier**/comité scientifique	U. Montréal
Jean-Pierre Flayeux*/comité direction	UQAT
Caroline Gagnon	U. Laval
Charlotte Gagnon	Opéra de Montréal
Kevin Galery	CRIUGM
Julie Jodoin	EPLV
Aspasia Karalis	U. Montréal
Daniel Kierzkowski	U. Montréal
Constance Lafontaine	Concordia
Jean-Michaël Lavoie	U. Montréal
Patrick Leroux	Concordia
Maude Levasseur***/comité d'axe	Place Courage
Audreanne Loiselle	U. Laval
Laurent Piché-Vernet	U. Montréal
Marie-Pascale Pomey	U. Montréal
Aude Porcedda	UQTR
Bénédicte Ramade	U. Montréal
Annelise Routier	U. Montréal
Annie-Hélène Samson	Collège Dawson

* : membre du comité de direction
** : membre du comité scientifique
*** : membre du comité d'axe

Collaborateurs·trices	Institution
Valérie Amiraux	U. Montréal
Claudia Bilodeau	TNM
François Bethoux	Cleveland Clinic (USA)
Louis Bherer	U. Montréal
Nathalie Bondil	Institut du Monde Arabe (France)
Myriam Boucher	Université de Montréal
Alexandre Coutant	UQAM
Isabelle Galichon	U. Bordeaux (France)
Vincent Gérard	Université Clermont Auvergne (France)
Auriane Gros	U. Côte d'azur (France)
Andy Ho Hau Yan	Nanyang Technological U. (Singapour)
Yoko Hayashi	Arts alive Tokyo (Japon)
Manuel Gustavo Isaac	Swiss Federal Institute of Technology
Ian Koebner	Harvard U. (USA)
Johanne Lamoureux	U. Montréal
Nathalie Leroux	OSM
Pierre-Yves Lochon	Sinapses Conseils - Club Innovations et Cultures
Alexandra Plonka	U. Côte d'azur (France)

Annexe 2. Liste des partenaires du laboratoire AgeTeQ mobilisables

Institutions culturelles

- Espace pour la vie de la Ville de Montréal
- Jardin botanique de Montréal
- Biodôme de Montréal
- Musée McCord-Stewart
- Musée national des beaux-arts du Québec
- Musée des beaux-arts de Montréal
- Association des guides bénévoles du Musée des beaux-arts de Montréal
- Théâtre du Nouveau Monde
- Les Grands Ballets Canadiens
- Orchestre symphonique de la Ville de Montréal
- Opéra de Montréal
- École nationale de théâtre de Montréal
- École de cirque de Verdun
- Regroupement québécois de la danse
- Monastère des Augustines
- Presses Universitaires de Montréal
- Arsenal Art contemporain
- Tokyo Fuji Museum (Japon)
- Singapore National Gallery (Singapour)
- Musée d'art moderne et d'art contemporain de Nice (France)
- Institut du Monde arabe (France)
- La documentation française (France)
- ICOM (international)

Institutions universitaires et collégiales

- Université de Montréal
- Chaire de recherche du FRQSC en économie créative et mieux-être
- Institut de recherche en biologie végétale
- Université Concordia
- Laboratoire Ageing + Communication + Technologies à l'Université Concordia
- Université de Laval
- Université du Québec à Trois-Rivières
- Université du Québec en Outaouais
- Université du Québec à Chicoutimi
- École des arts numériques, de l'animation et du design (NAD-UQAC)
- Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue
- Université McGill
- Université Sherbrooke
- Université d'Ottawa
- Baycrest University
- Collège Dawson
- CDRIN (Centre de développement et de recherche en intelligence artificielle)

- CÉGEP de Matane
- IVADO (consortium de recherche, de formation et de mobilisation des connaissances en intelligence artificielle)
- École du Louvre (France)
- Université Côte d'Azur (France)
- Laboratoire CoBTeK (France)
- Université de Bordeaux (France)
- Université San Francisco de Quito (Équateur)
- Shobi University (Japon)
- Nanyang Technological University (Singapour)
- Cornell University (USA)
- Universidad Pablo de Olavide (Espagne)

Institutions sanitaires et sociales

- Centre Intégré Universitaire de Santé et de Services Sociaux (CIUSSS) Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal
- Centre Intégré Universitaire de Santé et de Services Sociaux (CIUSSS) Centre-Ouest-de-l'Île-de-Montréal
- Hôpital St. Mary
- Hôpital Sainte-Justine
- Hôpital général juif
- Institut universitaire de gériatrie de Montréal
- Veteran General Hospital de Kaoshiung (Taiwan)
- Centre hospitalo-universitaire de Nice (France)
- Institut Claude Pompidou de Nice (France)
- Hôpital de la police nationale de Quito (Équateur)
- Cleveland Clinic (USA)

Organismes institutionnels

- Ministère de la Santé et des Services Sociaux, secrétariat aux aînés
- Fonds de recherche du Québec, secteur Société et culture
- Fonds de recherche du Québec, secteur Santé
- Instituts de recherche en santé du Canada
- Réseau québécois de la recherche sur le vieillissement
- Patrimoine Canada
- Axelys
- Association de santé publique du Québec
- Association Médecins francophones du Canada
- Comité national de rapprochement Arts et santé
- Culture pour tous !
- Institut culturel Avataq
- Commission scolaire Kativik Illisarniliriniq
- Fondation David Suzuki
- Arts Alive (Japon)

Partenaires communautaires

- Service à la famille chinoise du Grand Montréal
- Groupe Harmonie

- Les Petits Frères
- Fédération québécoise des sociétés Alzheimer
- Autisme sans limites
- SAT (Société des Arts technologiques)
- La Boîte Rouge Vif

Partenaires/entreprises privées

- ZelStudio
- Agile DSS
- Code Lion
- DeSerres
- PME-MTL
- Agence Ninan

Artistes

- 7Starr (danseur, KRUMP)
- Laurence Graffensttaden (duo de plasticien·nes)
- Charlotte Gagnon (chant lyrique)
- Xavier Rousseau (pianiste, compositeur)
- Vincent Philippon (compositeur)
- Joséphine Bacon (poétesse Innue)
- Joey Partridge – Juurini (musicien, compositeur, interprète Inuk)
- Simon Walls (musicien, compositeur, producteur)
- Manasie Akpaliapik (sculpteur Inuk)

(liste non exhaustive)

Annexe 3. Liste des productions scientifiques de l'axe Arts et santé

Articles scientifiques

1) **Beauchet, O.**, Ho, A. H. Y., Koebner, I., & Gros, A. (2024). Editorial: New insights in the health benefits of art. Frontiers in Medicine, 11, Article 1426187. https://doi.org/10.3389/fmed.2024.1426187

2) **Beauchet, O.** (2025). An Innu poem as a reflection on innovation within One Health initiative at the Université de Montréal. BioScience. Advance online publication. https://doi.org/10.1093/biosci/biaf001

3) Boudreau LeBlanc, A., Pelletier, J., Aenishaenslin, C., **Beauchet, O.**, Boiteux, M., Bouchard, M., Chung, R., de Leeuw, E., Dupras, C., Gravend-Tirole, X., Poisot, T., Rocheleau, J.-P., Macia, N., & Stafford, L. (2025). Bridging One Health and Sustainability: The anatomy of a socioethical issue. BioScience. Advance online publication. https://doi.org/10.1093/biosci/biaf008

Conférences sur invitation

1) **Beauchet, O.**, & Agile DSS. (2024, October 16). *L'IA au service de l'humain : Meilleures pratiques* [Conference presentation]. **MTL Connecte – Intelligence artificielle et Culture & Créativité**, Montréal, Canada.

2) **Beauchet, O.** (2024, October 22–25). *L'art sur ordonnance : pourquoi et comment* [Conference presentation]. **Congrès annuel de médecine – Médecins francophones du Canada**, Montréal, Canada.

3) Gagnon, C. (2024, October 24–26). *L'écho des plantes, Opéra pour une terre en fleurs* [Performance presentation]. **RESEO Conference 2024: Navigating the Future**, Porto, Portugal. https://www.reseo.org/wp-content/uploads/2024/11/Lecho-des-plantes-Opera-pour-une-Terre-en-fleurs_compressed.pdf

4) RESEO. (2024, November). *Retour sur la conférence RESEO 2024 – Navigating the Future* [Event summary]. **RESEO Conference**, Porto, Portugal. https://www.reseo.org/resource/navigating-the-future-retour-sur-la-conference-reseo-2024/?lang=fr

5) Galéry, K. (2024, November 6). *McNicoll, de la toile à l'algorithme : L'art et l'IA à l'ère de l'immersion* [Panel discussion]. **Musée national des beaux-arts du Québec**, Québec, Canada.

6) **Beauchet, O.** (2024, November 13–15). *La revitalisation des traditions juridiques autochtones à travers la culture* [Panel contribution]. **Retraite nordique – Institut nordique du Québec**, Saint-Paulin, Canada.

7) **Beauchet, O.**, & Agile DSS. (2025, March 27). *IA & Humains* [Corporate presentation]. **Événement corporatif France–Québec – Agile DSS**, Montréal, Canada.

Annexe 4. Retombées dans la presse de l'axe Arts et santé

1) udemNouvelles (2024, 19 avril). *Première mission internationale de la délégation Une seule santé de l'UdeM*. https://nouvelles.umontreal.ca/article/2024/04/19/premiere-mission-internationale-de-la-delegation-une-seule-sante-de-l-udem/

2) Reseo (2024, 19 novembre). Navigating the Future : Retour sur la conférence RESEO 2024. https://www.reseo.org/resource/navigating-the-future-retour-sur-la-conference-reseo-2024/?lang=fr

3) Ici Première Feu Vert (2025, 30 mars). *L'Écho des plantes par Charlotte Gagnon*. https://ici.radio-canada.ca/ohdio/premiere/emissions/feu-vert/segments/rattrapage/2030234/echo-plantes-un-opera-ecologique-et-collaboratif

4) udemNouvelles. (2025, 11 mars). *Des ateliers au musée pour former les médecins de demain*. https://nouvelles.umontreal.ca/article/2025/03/11/des-ateliers-au-musee-pour-former-les-medecins-de-demain/

5) udemNouvelles. (2025, 11 mars). *Ateliers au musée : paroles de participantes et participants.* https://nouvelles.umontreal.ca/article/2025/03/11/ateliers-au-musee-paroles-de-participantes-et-participants/

6) Ici Première Pénélope (2025, 11 mars). *La médecine et l'art par Aspasia Karalis*. https://ici.radio-canada.ca/ohdio/premiere/emissions/penelope/segments/rattrapage/2014741/medecine-et-art

Annexe 5. Autres retombées de l'axe Arts et santé

1) Consultation Arts-Sciences des FRQ. *La science peut-elle se construire par l'intuition et l'émotion ? – Dr Olivier Beauchet.* https://www.youtube.com/watch?v=A8RcauSGCnQ

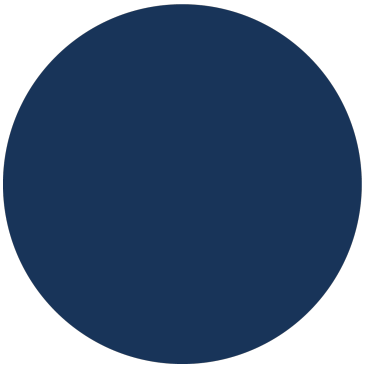
2) 2e symposium en santé publique autochtone, Montréal 17 mars 2025, Olivier Beauchet - *Mieux vivre demain : les arts et la santé.*

3) Webinaire Activité de transfert de connaissances des Fonds de recherche du Québec - Vieillissement actif de la population du Québec - 9 décembre 2024. https://www.youtube.com/watch?v=QbrS2Dcahjl

4) Mise en ligne du documentaire *Danse, théâtre et Autisme : L'art dans tous ses états* – 31 mars 2025. https://tnm.qc.ca/documentaire-danse-theatre-autisme

Rapport annuel d’activité – Année 2024-2025

Chaire de recherche en économie créative et mieux-être



Créativité numérique

<u>Titulaire de l’axe</u>
Laureline Chiapello

<u>Professeure titulaire</u>
École des arts numériques de l’animation et du design (NAD)
Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)

Hexagram - réseau de recherche-création en arts, cultures et technologies
Groupe de recherche *En jeu pour la musique*
Laboratoire *PRAXIS*

CHAIRE EN ÉCONOMIE CRÉATIVE & MIEUX-ÊTRE
CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE

L'Économie créative

Créativité numérique

LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE CONSISTE ICI À EXPLORER LES POSSIBILITÉS POUR DÉVELOPPER ET ENRICHIR L'EXPÉRIENCE DE CRÉATION ET FACILITER LA DIFFUSION DES ŒUVRES NUMÉRIQUES. DANS LE CADRE DE CET AXE DE LA CHAIRE, LES ACTIONS SE FOCALISENT SUR LES INDUSTRIES DU CINÉMA D'ANIMATION ET DES EFFETS VISUELS, DU JEU VIDÉO, ET DES EXPÉRIENCES IMMERSIVES, POUR STIMULER L'INNOVATION, ENCOURAGER LA CRÉATION ARTISTIQUE ET FAVORISER L'ÉMERGENCE DE NOUVELLES FORMES D'EXPRESSION CULTURELLE.

PRÉSENTATION DE L'AXE CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE

1. Mot de la titulaire

L'année 2024-2025 a marqué une étape significative dans le développement de l'axe Créativité numérique de la Chaire de recherche en économie créative et mieux-être (CREAT). Fidèle à la mission confiée par le FRQSC, l'axe a déployé une série d'initiatives structurantes qui répondent aux grands objectifs de la Chaire, en articulant recherche-création, engagement citoyen, maillage intersectoriel et rayonnement.

a) Soutenir la recherche-création

L'axe a mis en place un groupe de recherche-création réunissant des cochercheurs issus des secteurs du jeu vidéo, de l'art numérique et de l'animation. Les projets seront intégrés à un portfolio commun, documentant les processus de création et permettant de comprendre les enjeux de création et de mieux-être chez les créateur·ices.

b) Favoriser la recherche interdisciplinaire et intersectorielle

Le **Festival PRISE**, organisé à Montréal, a rassemblé chercheur·euses, artistes, étudiant·es et professionnel·les autour d'activités variées (colloques, expositions, spectacles, game jam), créant des ponts entre disciplines et milieux. Le **colloque ArtGame**, en collaboration avec l'Université Paul-Valéry de Montpellier, a illustré cette volonté de croisement des savoirs et des pratiques.

c) Cartographier les pratiques en créativité numérique

En s'associant avec le **Hub avantage numérique** et son projet **Avnu.ca**, l'axe Créativité numérique participe à la création d'une cartographie interactive des ressources technocréatives au Québec, une première dans la province. Les liens avec l'international (France, Belgique) permettent aussi de mieux situer les pratiques québécoises et d'affirmer notre position de meneur dans le secteur de la créativité numérique.

d) Renforcer les liens avec les milieux de pratique

Des collaborations structurantes ont été établies avec des partenaires, comme **le Hub Avantage numérique**, la **SAT** et **l'École de cirque de Verdun** et des institutions régionales. L'axe a soutenu des projets ancrés dans des contextes de pratique, comme le partenariat avec l'École de cirque de Verdun, qui a permis de former de jeunes artistes aux outils numériques et de favoriser leur expression artistique.

e) **Animer le domaine par des activités scientifiques et de diffusion**
L'axe a organisé ou participé à de nombreux événements scientifiques (colloques, conférences, expositions), tant au Québec qu'à l'international. Des publications, communications orales et projets de vulgarisation, tel que le projet de capsules vidéo, permettent de diffuser largement les résultats.

En conclusion, les projets menés participent au mieux-être, en particulier à la dimension de celui-ci lié à la citoyenneté culturelle et ont mis l'accent sur l'**inclusion**, la **diversité des voix** et la **valorisation des savoirs d'action**. La réflexion théorique sur la **citoyenneté culturelle** a guidé les actions de l'axe, en lien avec les enjeux de découvrabilité et de participation démocratique à la culture dans toute la province et à l'international.

Laureline Chiapello, professeure, NAD-UQAC

1.1 Composition de l'axe

Laureline Chiapello est professeure en design de jeux à l'École des arts numériques de l'animation et du design (NAD) de l'Université de Chicoutimi au Québec (UQAC), où elle fait partie du laboratoire PRAXIS. Elle enseigne la création de jeux vidéo et les approches de recherche, et participe à l'industrie vidéoludique au Québec depuis 2010.

Elle a collaboré avec des designers de diverses compagnies québécoises, ainsi qu'avec des étudiant·es en création de jeux. Elle tente de valoriser les savoirs des professionnel·les de l'industrie vidéoludique dans toute leur diversité. En utilisant une approche issue de la philosophie pragmatiste (Dewey, 1934 ; 1938 ; Schön, 1983 ; Joas, 1992 ; Thayer-Bacon, 2010 ; Glaveanu, 2014), ses recherches visent à mieux comprendre les processus créatifs, ainsi qu'à améliorer l'enseignement. Elle se distingue par sa pratique active de création de jeux. Elle supervise plusieurs projets de recherche-création et participe régulièrement à des événements de création de jeux (*game jam*), ainsi qu'à des expositions. Elle dirige actuellement un projet de recherche-création numérique financé par le FRQ, secteur Société et culture et une ethnographie dans des studios de jeux vidéo financée par le CRSH.

Ces deux subventions sont liées aux préoccupations de la chaire CREAT, puisque la première est une recherche-création en jeux vidéo ayant pour but d'explorer le plaisir féminin. Se déroulant à l'intérieur même du clitoris, le jeu développé, tout public, vise à intriguer les joueur·ses afin d'encourager la prise de conscience des tabous autour de la sexualité. Il est disponible sur https://cltrs.start.page.

La seconde s'intéresse à la collaboration entre design, artistes et programmeur·ses dans le développement de jeux vidéo. Ces subventions pourront toutes deux servir de tremplin à des études de plus large envergure. Ainsi, la seconde étude sur la collaboration pourrait être poursuivie par une subvention CRSH Savoir dans d'autres domaines que celui du jeu vidéo.

L'équipe est composée de la cotitulaire et de sa coordonnatrice. À cette équipe, des étudiant·es sont aussi embauché·es par l'UQAC afin d'assister dans divers mandats.

L'équipe (avril 2024 - mars 2025) :

Laureline Chiapello	Cotitulaire
Naomie Allard	Coordonnatrice d'axe

Une professionnelle de recherche ayant une maitrise, Mélanie-Béby Robert, a été engagée à la fin du mois de septembre 2023 pour occuper le poste de coordonnatrice. Elle a été employée jusqu'à la fin d'avril 2024, apportant une contribution précieuse et une continuité essentielle au sein de l'équipe de recherche. Elle souhaite désormais faire son doctorat, et une nouvelle coordination

est donc entrée en poste. Depuis septembre 2024, c'est Naomie Allard qui occupe le rôle de coordonnatrice d'axe.

1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe

1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année

Selon le mandat confié à la chaire CREAT par le FRQ, secteur Société et culture, celle-ci a pour but de « documenter et accompagner des activités créatives visant le mieux-être des personnes et des communautés en vue de les bonifier et de les faire connaître dans différents milieux » (FRQSC, 2022). Au cours de la première année, l'axe Créativité numérique a amorcé cette mission en développant des collaborations concrètes, notamment avec l'École de cirque de Verdun, afin d'expérimenter des activités de formation artistique et technologique en contexte de pratique.

L'axe Créativité numérique s'est particulièrement intéressé à la dimension de la citoyenneté dans le mieux-être, considérant que celui-ci implique, entre autres, « de hauts niveaux de participation démocratique, ainsi que l'accès et la participation aux loisirs et à la culture » (Indice canadien du mieux-être, 2016). Ainsi, les projets menés cette année ont permis d'interroger le rôle de la créativité numérique comme **support à l'expression démocratique**, à travers des activités favorisant l'accès aux outils numériques, la valorisation des expériences individuelles et culturelles, ainsi que la prise de parole artistique.

Nous nous sommes donc demandé·es en quoi la créativité numérique pouvait agir comme levier de participation citoyenne. Comment faire prendre conscience aux créateur·rices — quels que soient leur niveau d'expérience, leur médium ou leur localisation — de l'importance de faire entendre leur voix ? Comment valoriser l'expression singulière dans les œuvres ? Comment encourager le développement de créations qui reflètent leur culture, tout en abordant les enjeux de découvrabilité ? Et surtout, comment soutenir leur participation à la production de marchandises culturelles non seulement en tant que main-d'œuvre, mais en tant que citoyen·nes engagé·es dans la sphère culturelle ?

Ce questionnement a guidé les actions de cette année, posant les bases d'une réflexion approfondie sur les conditions de développement d'une citoyenneté culturelle et numérique.

1.2.2 Objectifs globaux_an 2

L'objectif principal est de documenter et de soutenir les aspects culturels et artistiques des projets en créativité numérique. Il est urgent de mettre en lumière la création (plutôt que l'innovation) dans les domaines numériques, tout en valorisant ses dimensions culturelles et son potentiel artistique. Comment pouvons-nous démontrer la richesse créative des œuvres numériques québécoises (plutôt que leur simple compétitivité sur le plan économique, tel que le coût de la main-d'œuvre) ?

La recherche-création s'impose comme la voie royale pour atteindre cet objectif. Sur une période de quatre ans, des projets de maillage autour de la recherche-création continueront d'être mis en place, avec pour but de produire des œuvres singulières dans les domaines du jeu vidéo, de l'art numérique, de l'animation et des effets visuels (VFX). La Chaire aspire à constituer un portfolio qui illustrera les spécificités du Québec et sa citoyenneté culturelle. Par la recherche-création, elle se donne également pour mission de documenter les processus de création et d'avoir un impact durable sur la communauté créative, tant au Québec qu'à l'échelle internationale.

1.2.3 Objectifs spécifiques_an 2

Dans la continuité des travaux amorcés lors de la première année, l'axe Créativité numérique prévoit, pour sa deuxième année, de **structurer un espace de réflexion collectif et interdisciplinaire autour de la recherche-création**, en collaboration étroite avec les cochercheur·euses.

a) **Développement d'un portfolio de recherche-création**
   L'un des objectifs centraux de cette année a été la mise en place d'un **groupe de travail sur la recherche-création**, réunissant les cochercheurs-créateurs issus des trois secteurs de la création numérique ciblés par l'axe : Jonathan Lessard (jeux vidéo), Yan Breuleux (art numérique) et Philippe Vaucher (animation 2D/3D et VFX). Ce groupe visera à stimuler des échanges intellectuels et créatifs autour des questions clés de l'axe, tout en générant des productions concrètes. Chaque cochercheur bénéficiera d'un financement pouvant aller jusqu'à 10 000 $ pour développer un ou plusieurs projets de recherche-création, qui viendront alimenter un **portfolio commun**, à la fois comme espace d'archivage, de réflexion et de rayonnement.

b) **Renforcement des liens avec les réseaux de création**
   Dans une logique de maillage institutionnel et de visibilité accrue, l'axe a également renforcé les ponts avec l'écosystème académique et artistique plus large du réseau Hexagram au Québec, le groupe du RIRRA21 à Montpellier en France, et les groupes de recherche belges (Bruxelles et Namur).

c) **Valorisation par la création de capsules vidéo**
   Afin de **diffuser les résultats de la recherche-création de façon accessible, dynamique et engageante,** le comité de l'axe a convenu de produire des **capsules vidéo courtes**, notamment sur Instagram. Ces formats visent à toucher un public élargi et à mettre en valeur les projets de manière créative. Les étudiant·es et chercheur·es seront invité·es à produire leurs propres vidéos, avec le soutien d'un vidéaste professionnel. Des ressources financières supplémentaires pourront être mobilisées pour assurer la qualité et la diffusion de ces contenus.

d) Livrables attendus pour l'année 2 et au-delà

- Réalisation d'une ou plusieurs œuvres intégrées au portfolio de la Chaire, accompagnées d'une documentation complète du processus de création.
- Communication annuelle sur l'état d'avancement des projets de chaque domaine.
- Rédaction d'un article scientifique par secteur (jeux, art numérique, VFX/animation), cosigné par la titulaire, à échéance du projet quadriennal.
- Contribution d'au moins un chapitre par domaine dans un ouvrage collectif dirigé par la titulaire, probablement aux Presses de l'Université du Québec en 2027.

Ce plan vise à consolider une communauté de pratique durable autour de la recherche-création numérique. Il vise aussi à documenter des démarches exemplaires alliant innovation artistique, réflexivité critique et rayonnement.

1.2.4 Cadre théorique

La citoyenneté culturelle implique que les citoyen·nes s'approprient la culture depuis sa production jusqu'à sa diffusion et sa consommation pour promouvoir la culture et le mieux-être individuel et collectif (Culture Montréal, 2023). Contrairement à une époque où les institutions contrôlaient largement la culture, le concept de citoyenneté culturelle suggère que la culture est générée par et pour les citoyen·nes, reflétant ainsi leur héritage (Grenier, 1999), leurs valeurs et leurs aspirations.

Nous construisons actuellement une vision de la citoyenneté culturelle s'appuyant sur les travaux s'inspirant de la philosophie pragmatiste, dans la lignée de Dewey (1916). Les approches pragmatiques sont déjà utilisées pour comprendre les dispositifs participatifs (Carlier, 2013) ainsi que la culture (Brinkmann, 2007). Cependant le concept de citoyenneté culturelle, largement développé au Québec par Christian Poirier (2017) ne semble pas à ce jour avoir été mis en relation avec les approches pragmatiques des théories de la création. Les théories de Dewey (Chiapello, 2019) peuvent donc constituer un cadre fécond afin de lier citoyenneté, culture et numérique.

Les concepts du pragmatisme sont particulièrement pertinents, car ils permettent de reconnaitre les savoirs d'action détenue par tous les acteur·rices (et non pas seulement par une élite) et leur importance pour la démocratie. Ils permettent d'accéder aux savoirs tacites, ces « savoirs en action », situés et singuliers. Cet axe se place ainsi dans le courant qui revisite les travaux de Dewey sur les savoirs et l'expérience, et les utilise pour décrire des situations variées, telles que l'expérience des artistes (Dewey, 1934) ou l'expérience des designers (Melles, 2008 ; Schön,

1983). De plus le pragmatisme permet aussi une compréhension d'enjeux liés à l'équité, l'inclusion et la diversité (Laurin, 2013 ; Thayer-Bacon, 2010).

1.2.5 Méthodologie

« L'axe de recherche sur la créativité numérique devra identifier les **besoins de recherche des artistes et des milieux utilisateurs** et les enjeux les plus cruciaux, afin de pouvoir éclairer les prises de décisions dans ces milieux et apporter des pistes de solutions. » (FRQSC, 2022).

Nos projets utilisent des méthodes visant à encourager l'hybridation entre les communautés des industries créatives numériques, mais aussi entre les communautés des différents axes de la Chaire. Nous souhaitons convier des citoyen·nes, des chercheur·ses, des artistes, des programmeur·ses, etc., dans des projets de **recherche-création**. La présentation des œuvres et la collecte de réactions sont aussi des moyens d'alimenter de nouvelles réflexions.

1.2.6 Fonctionnement de l'axe

Voici la composition des différents comités :

- *Comité d'axe* : Jonathan Lessard
- *Comité de direction* : Philippe Vaucher
- *Comité scientifique* : Yan Breuleux

Le siège sur le comité d'axe était auparavant occupé par Danny Godin, professeur en jeux vidéo au département de Créativité et Nouveaux Médias de l'UQAT, qui a effectué un changement de carrière pour retourner dans l'industrie du jeu vidéo. Cette année, Jonathan Lessard, professeur au département de design et d'arts numériques de l'Université Concordia, a été nommé sur le comité d'axe au côté de la titulaire. Pour ce qui est des autres comités, Yan Breuleux, professeur en art interactif à l'École NAD-UQAC apporte son expertise en recherche-création au comité scientifique. Philippe Vaucher, professeur en animation du département de Créativité et Nouveaux Médias de l'UQAT, siège sur le comité de direction.

L'axe tient deux à trois fois par an des rencontres avec ces cochercheurs afin de solliciter leur expertise et leur vision en ce qui concerne les projets de l'axe.

1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices

Depuis l'an dernier, l'axe a tissé davantage de liens avec Jonathan Lessard, qui siège désormais sur le comité d'axe. L'axe a également décidé de renforcer son lien avec les trois cochercheurs majoritairement impliqués dans l'axe (Jonathan Lessard, Philippe Vaucher et Yan Breuleux) en soutenant la réalisation de leurs projets et en les intégrant aux objectifs de la Chaire. Le tableau 16 présente le nombre de membres de l'axe depuis l'obtention de la Chaire.

Tableau 16. Nombre de membres depuis l'obtention de la Chaire

	2023-2024	2024-2025	Membres 2024-2025
Cochercheur·euses	**15**	**+ 3**	18
Collaborateur·rices	**12**	**+ 1**	13

BILAN DES RÉALISATIONS

2. Activités de recherche
2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe
2.1.1 Au Québec et à l'international
2.1.1.1 Groupe de travail en recherche-création

Un groupe de travail sur la recherche-création a été constitué afin de structurer un espace de réflexion et de production interdisciplinaire. Ce groupe réunit la titulaire et trois cochercheurs-créateurs aux expertises complémentaires : Jonathan Lessard, qui explore les usages de l'intelligence artificielle dans la conception de jeux vidéo et la souveraineté culturelle ; Yan Breuleux, dont les travaux portent sur l'archivage numérique des œuvres autochtones et les enjeux de mémoire culturelle ; et Philippe Vaucher, qui développe des approches hybrides mêlant animation 2D et 3D dans une perspective artistique. Chaque cochercheur bénéficie d'un financement allant jusqu'à 10 000 $, destiné à soutenir un ou plusieurs projets de recherche-création. Ces projets viendront alimenter un portfolio commun, conçu comme un espace de documentation, de rayonnement et de réflexion sur la citoyenneté culturelle québécoise. Ce groupe vise à repositionner la créativité numérique comme un champ artistique à part entière, au-delà des logiques d'innovation technologique. Il contribue également à renforcer les liens avec le réseau Hexagram et à diffuser les résultats sous des formats accessibles, notamment par la création de capsules vidéo. Les livrables attendus incluent la production d'œuvres originales, la documentation des processus créatifs, des communications scientifiques et des contributions à un ouvrage collectif dirigé par la titulaire de l'axe.

2.2 Activités liées à la recherche portées par l'axe en collaboration avec un·e ou des membres
2.2.1 Au Québec
2.2.1.1 Triennale de la recherche-création de l'UdeM

Du 24 mars au 1er avril 2025, la Triennale de la recherche-création de l'Université de Montréal a mis à l'honneur la thématique des jeux vidéo indépendants abordant les questions de genre, d'intimité et de sexualité. Ce projet a été dirigé par Caroline Bem, professeure au Département de littératures et de langues du monde de l'UdeM et cochercheuse au sein de la CREAT. L'activité a été organisée dans le cadre de son projet de recherche-développement Savoir du CRSH qui est intitulé

Développement d'une campagne vidéoludique francophone d'éducation et de prévention des violences sexuelles au postsecondaire, ainsi que de la première Triennale recherche-création de l'UdeM.

Voici un aperçu des activités qui se sont déroulées durant l'événement :

- **Exposition (24 mars au 1er avril 2025)** : Une exposition de jeux indépendants éducatifs traitant du genre, de la sexualité et de l'intimité a été présentée au public.
- **Journée d'étude (27 mars 2025)** : Une journée d'étude a été consacrée à ces thématiques, au cours de laquelle Laureline Chiapello a présenté son jeu *CLTRS*.
- **Game Jam créatif (28 au 30 mars 2025)** : Un week-end de création collaborative s'est tenu autour de la thématique du projet, avec Laureline Chiapello en tant que membre du jury.
- **Soirée de présentation (1er avril 2025)** : L'événement s'est conclu par une soirée de présentation des jeux créés, accompagnée d'une réception et d'une remise de prix.

L'événement a été soutenu par le CRSH, le Vice-rectorat à la recherche, à la découverte, à la création et à l'innovation de l'UdeM, ainsi que par l'axe Créativité numérique, en collaboration avec la Bibliothèque des Lettres et Sciences Humaines de l'Université de Montréal.

2.2.1.2 Cartographie avec Avnu.ca

Mis en ligne en mars 2024, le projet Avnu est une initiative conjointe du Petit Théâtre du Vieux Noranda et d'Avantage numérique. Il s'agit d'une base de données gratuite, ouverte et collaborative, dont le code source est libre, conçue pour documenter les ressources technocréatives des territoires éloignés, principalement en Abitibi-Témiscamingue, en Baie-James et dans le Nord de l'Ontario francophone. Avnu recense personnes, lieux, projets, équipements et événements liés aux technologies créatives. Pensée pour répondre aux besoins des communautés régionales, la plateforme se veut un outil structurant pour le développement numérique, tout en contribuant à la réflexion sur la souveraineté numérique et l'identité locale. Le projet a bénéficié de plusieurs subventions (FRR, MCCQ, etc.) pour son développement et sa consolidation.

En partenariat avec l'axe Créativité numérique de la chaire CREAT et l'accélérateur TADA de la FCCF, Avnu explore sa réplicabilité dans d'autres communautés franco-canadiennes, son utilité pour la recherche et son rôle dans la diffusion fiable de l'information technocréative.

La chaire CREAT soutient activement le projet en finançant un assistant de recherche (5 000 $) chargé d'enrichir la base de données. Une deuxième phase est prévue avec l'embauche d'une seconde personne pour produire des cartes

thématiques visant à analyser les dynamiques de la créativité numérique à l'échelle du Québec. Ces cartes pourront être croisées avec celles produites par les autres axes de la Chaire, afin d'établir un portrait global de l'économie créative québécoise.

2.2.1.3 Mesure des émotions dans un jeu vidéo artistique

Le projet d'évaluation émotionnelle du jeu vidéo artistique CLTRS, mené avec l'axe Arts et santé, s'inscrit dans une démarche interdisciplinaire mêlant recherche-création, neurosciences et art numérique. Il vise à analyser l'impact émotionnel de moments clés du jeu — notamment les premières et dernières séquences — en mobilisant des outils biométriques, tels que l'eye-tracking, les mesures physiologiques (rythme cardiaque, réponse galvanique) et des questionnaires d'autoévaluation. Le jeu CLTRS, qui révèle progressivement que l'environnement exploré est en réalité un clitoris, constitue un terrain d'étude idéal pour interroger les réactions émotionnelles, l'engagement et la perception des joueur·euses. Ce projet, mené en collaboration avec des chercheur·euses en neurosciences, des artistes et des spécialistes de l'expérience utilisateur·rice, explore les liens entre art et santé, et constitue une activité interaxe au sein de la CREAT. Une première étape a été réalisée par Laura Iseut LaFrance St-Martin (axe Créativité numérique) et Kévin Galéry (axe Arts et santé), consistant en une revue systématique des méthodes biométriques utilisées pour évaluer les jeux vidéo, afin de proposer une approche méthodologique adéquate et de contribuer à une meilleure compréhension des émotions dans les expériences vidéoludiques artistiques.

3. Activités de transferts des connaissances

3.1 Milieux universitaires

3.1.1 Rayonnement national

3.1.1.1 Colloques CIFEL et CGSA

La professeure Laureline Chiapello (École NAD-UQAC) a présenté son jeu vidéo CLTRS, axé sur le plaisir féminin, lors de la « démo night » tenue conjointement par les deux conférences du CIFEL (Colloque interuniversitaire francophone d'études ludiques) et du CGSA (Canadian Game Studies / Association canadienne d'études des jeux). Ce jeu a été réalisé en collaboration avec des étudiant·es et des professeur·es de la faculté de musique de l'Université de Montréal, du département d'informatique et de mathématiques de l'UQAC, de l'École NAD-UQAC, ainsi que des mentor·es de l'industrie du jeu vidéo. Elle a aussi présenté ses recherches sur l'épistémologie de la pratique (CGSA) et la collaboration dans les studios de jeux vidéo (CIFEL).

3.1.2 Rayonnement international

L'axe Créativité numérique a organisé un festival comportant des activités mettant en valeur la créativité québécoise et internationale. En maillant les différents réseaux académiques et professionnels, nous avons identifié le mois de juin 2024 à Montréal comme riche en activités ayant trait à la créativité numérique, pensons notamment à la BIAN et les différents événements qui l'entourent (tels que les

colloques sur le jeu vidéo cité ci-dessus). Pour profiter de cette effervescence, l'axe Créativité numérique a choisi de mettre en place un festival se tenant du 31 mai au 12 juin 2024. L'appellation *festival* a été choisie pour sa connotation conviviale et ludique. Dans un objectif de multidisciplinarité, d'ouverture et d'accessibilité, *PRISE* a regroupé plusieurs événements dirigés vers différents publics, soit la communauté académique, la communauté étudiante, le monde professionnel et le grand public. À travers sa programmation à la fois académique et culturelle, le Festival a permis de tisser des liens intéressants entre les disciplines artistiques et académiques, en plus de mettre de l'avant la recherche-création et ses différents potentiels.

3.1.2.1 Festival Prise

Le Festival PRISE a proposé une programmation riche et variée. Il a débuté avec un événement de création de jeux vidéo du 31 mai au 3 juin réunissant des créateur·rices de Chicoutimi, Montréal et Montpellier (*game jam*). Par la suite un spectacle de cirque incluant de l'art numérique a été présenté par l'École de cirque de Verdun, du 6 au 8 juin. Du 11 au 13 juin, une exposition *Art+Game* ainsi qu'une vidéo de l'École de cirque de Verdun ont été accessibles au public. En parallèle, les 11 et 12 juin, le colloque *ArtGame* a eu lieu en collaboration avec le RIRRA 21, réunissant des participant·es de Montpellier et de Montréal. Le 12 juin en soirée, une performance artistique est venue enrichir la programmation. Le Festival s'est clôturé le 15 juin par une soirée festive à l'École de cirque de Verdun. Plus de 250 personnes ont participé ou assisté aux différents événements du festival.

3.1.2.2 Colloque ART Game avec Montpellier, France

Organisé en collaboration avec l'Université Paul Valéry de Montpellier, le colloque s'est penché sur l'*art game*, qui est une forme d'expression vidéoludique privilégiant l'exploration artistique, narrative ou conceptuelle au-delà des conventions du divertissement traditionnel. Les jeux se réclamant de l'*art game* cherchent souvent à provoquer une réflexion sur des thèmes sociaux, politiques ou philosophiques à travers des mécaniques interactives et des esthétiques non conventionnelles.

Le colloque comptait 20 conférences données par des chercheuses et chercheurs en provenance de 9 universités différentes (NAD-UQAC, UPVM, Université Carnegie-Mellon, Université Concordia, Université de Lorraine, UdeM, UQAM, UQAT et Université McGill), notamment les renommés Paolo Pedercini (Université Carnegie Mellon), Pippin Barr et Jonathan Lessard (Université Concordia). L'événement académique a eu lieu le 11 et 12 juin 2024 dans un format hybride : simultanément à l'École NAD-UQAC, à l'Université Paul Valéry ainsi qu'en ligne. Une centaine de personnes ont assisté aux conférences.

3.1.2.3 Game Jam

Un événement de création de jeux vidéo inspirés du mouvement *ArtGame* a eu lieu du 31 mai au 4 juin, en format hybride (présentiel à Montréal au NAD-UQAC et virtuel). Les participant·es étaient invité·es à concevoir des jeux sortant des sentiers

battus, en rupture avec les normes établies de l'industrie. S'inscrivant dans la perspective sociocritique portée par le Rirra 21, cette initiative les a amené·es à repenser les frontières du jeu vidéo afin d'en faire un médium d'expression citoyenne. 56 personnes se sont inscrites à l'événement, encadrées par huit mentor·es issu·es de l'industrie. Au total, 8 jeux ont été créés et 3 ont reçu un prix.

3.1.2.4 Exposition ART+GAME

En parallèle du colloque ART GAME, une exposition intitulée *ART+GAME* s'est tenue à l'École NAD-UQAC. Elle rassemblait à la fois des œuvres relevant de l'*ArtGame* – offrant au public la possibilité de jouer aux jeux et d'échanger avec leurs créateur·rices – et du *Game Art*, c'est-à-dire des œuvres qui ne sont pas des jeux vidéo à proprement parler, mais qui s'en inspirent ou qui font partie du processus de création, comme le « concept art ». Les oeuvres (11) provenaient de la France, des États-Unis et du Québec.

L'exposition comprenait également un espace de visionnage, aménagé dans la salle de cinéma D-Box de l'École NAD-UQAC, dédié aux vidéos réalisées par les étudiant·es de l'École de cirque de Verdun. Ces projections, tenues en présence des étudiant·es et de leurs formateur·rices, ont permis aux spectateur·rices de mieux comprendre les logiciels utilisés dans la production, tout en offrant un échange enrichissant sur le point de vue artistique des créateur·rices.

En conclusion, le Festival a permis d'établir de nouveaux liens à l'international avec l'Université Carnegie Mellon (États-Unis) et l'Université de Lorrain, et de renforcer la collaboration avec l'Université Paul Valéry à Montpellier. La titulaire a ainsi été invitée à soumettre sa candidature pour un second échange Erasmus Mobilité Professorale à Montpellier pour 2026.

3.1.2.5 Haute École Albert Jacquard, Namur, Belgique

Laureline Chiapello a eu l'opportunité de partager son expertise à la Haute École Albert Jacquard (HEAJ) en Belgique du 8 au 16 mars 2025. Au cœur de cet échange, la professeure du NAD-UQAC a mis de l'avant l'importance du design de jeux et de la pensée systémique pour favoriser l'inclusivité et la diversité dans la création vidéoludique. À travers des ateliers et des conférences auxquels ont assisté plus de 100 étudiant·es, elle a démontré comment la recherche-création peut être un outil puissant pour questionner le monde, amorcer des discussions et transformer les perspectives des joueurs et des joueuses. La collaboration devrait se poursuivre dans les années à venir.

3.1.2.6 Colloque international *Scénographies et couleurs : Arts, Audiovisuel, Cinéma et Design,* Toulouse, France

La professeure Laureline Chiapello s'est rendue à Toulouse du 18 au 23 mars 2025 afin de participer au colloque international *Scénographies et couleurs : Arts, Audiovisuel, Cinéma et Design*, organisé par le laboratoire LARA-SEPPIA. Cet événement a rassemblé des chercheur·euses et créateur·rices autour des enjeux

esthétiques et symboliques liés à l'usage de la couleur dans les pratiques artistiques contemporaines. À cette occasion, Laureline Chiapello a présenté une communication intitulée *Scénographie et couleur dans le jeu vidéo CLTRS : réappropriation de la féminité en 3D*. Elle y a exploré l'utilisation du rose dans un univers vidéoludique réaliste, soulignant comment cette couleur, traditionnellement associée à des stéréotypes de genre, pouvait être réinvestie de manière critique et esthétique pour questionner et revaloriser la féminité. Sa démarche de recherche-création a mis de l'avant le potentiel expressif, narratif et politique de la couleur dans les jeux vidéo, en particulier dans ceux adoptant une approche féministe et expérimentale.
Suite à cette présentation, la professeure a été encouragée à déposer sa candidature pour un séjour de professeure invitée à l'Université Toulouse Jean Jaurès (UT2J) pour l'année 2025-2026.

3.1.2.7 Conférence EASST-4S, Amsterdam, Pays-Bas

Laureline Chiapello a présenté son jeu vidéo *CLTRS* et a obtenu un prix dans la catégorie *Making & Doing* dans le cadre de la conférence EASST-4S. Cette conférence en STS (études des sciences et des technologies), qui s'est tenue en juillet 2024 à Amsterdam, est consacrée à l'étude des aspects sociaux, culturels et politiques de la science, de la technologie et de la médecine. La section *Making & Doing* est une initiative qui met en valeur des formes de recherche et d'engagement allant au-delà des présentations académiques traditionnelles. Elle offre une plateforme pour des projets interactifs, créatifs et pratiques illustrant les théories et concepts des études des sciences et des technologies (STS) de manière tangible et originale.

Avec plus de 3 000 participant·es, cette conférence est une vitrine exceptionnelle pour ce projet de recherche, financé par une subvention de soutien à la recherche-création pour la relève professorale du Fonds de recherche du Québec (FRQ, secteur Société et culture).

La professeure a aussi présenté ses travaux de recherche en design dans le panel *Exploring the tools and uses of prototyping : Investigating how knowing by doing takes shape* le mardi 16 juillet 2024, avec une communication intitulée *« A Prototype, Which Prototype ? » Exploring Tensions in Using Digital Prototyping Tools in Video Game Projects*

3.2 Milieux pratiques

3.2.1 Rayonnement national

3.2.1.1 Collaboration avec l'École de cirque de Verdun

Grâce à la collaboration avec Mélanie-Beby Robert, directrice de l'École de cirque de Verdun et coordinatrice de l'axe, un partenariat pilote avait été mis en place entre cette école et la chaire CREAT. Ce partenariat s'était articulé autour de trois volets : la formation, la recherche et le rayonnement.

Le **volet formation** comprenait deux axes. Le premier portait sur l'apprentissage du montage et du compositing vidéo, destiné à quatorze artistes de la classe préprofessionnelle (âgés de 16 à 25 ans), afin de leur offrir des compétences numériques utiles à leur développement professionnel. Quatre sessions de trois heures avaient été dispensées par Gilles Alexandre Boisclair, étudiant à la maîtrise à l'École NAD-UQAC. Le second axe visait à initier les formateur·rices et coordonnateur·rices artistiques de l'École de cirque de Verdun aux technologies immersives, comme le « projection mapping ». Cette formation, donnée en avril 2024 par Louis-Philippe Rondeau, artiste et professeur à l'École NAD-UQAC, portait sur l'intégration de dispositifs numériques dans les performances circassiennes. En collaboration avec l'équipe artistique de l'école, un dispositif technologique simple d'utilisation avait été conçu pour permettre aux élèves de l'intégrer à leur spectacle. En complément, l'École NAD-UQAC avait mis à disposition ses studios ainsi que des équipements nécessaires à la réalisation des vidéos.

Le **volet recherche** avait pour objectif d'évaluer de quelle manière les apports du numérique pouvaient favoriser une meilleure expression de la citoyenneté culturelle dans les arts du cirque. Ce projet, conduit par la titulaire de la chaire CREAT, s'appuyait sur l'analyse de la formation suivie par la cohorte préparatoire 2023-2024. Des entrevues individuelles et de groupe avaient été réalisées après les présentations des spectacles, complétées par les notes d'observation des formateur·rices. Ces données devaient être analysées afin de dégager les forces et les faiblesses de la formation, avec pour ambition de reproduire cette initiative dans d'autres milieux, tels que l'ITHQ, et de pérenniser les activités de formation numérique à l'École de cirque de Verdun.

Enfin, le **volet rayonnement** s'était concrétisé par la présentation d'un spectacle final intégrant les éléments numériques développés avec Louis-Philippe Rondeau. Ce spectacle a été présenté à l'École de cirque de Verdun et a également fait partie du festival de créativité numérique organisé par l'axe.

3.2.2 Rayonnement international

3.2.2.1 Colloque *Art Game* avec le RIRRA 21

Le colloque *ArtGame* évoqué plus haut (qui a eu lieu les 11 et 12 juin 2024 à l'Université Paul-Valéry-Montpellier, en collaboration avec l'axe Créativité numérique, l'École NAD-UQAC, ainsi que l'UQAM) a été l'occasion de mettre de l'avant les praticien·nes du jeu vidéo expérimental et artistique. Ainsi, le financement de la chaire CREAT a permis de réunir des chercheur·ses et créateur·rices nord-américain·es reconnu·es et en émergence : Paolo Pedercini (Carnegie Mellon University), Pippin Barr (Concordia), Jonathan Lessard (Concordia) et Laureline Chiapello. Les jeux de ces intervenant·es ont aussi été présentés dans le cadre de l'exposition mentionnée au point 3.1.2.

4. Activités de formation

4.1 Bourses étudiantes

L'axe Créativité numérique a développé son programme de bourse avec deux volets destinés à la recherche-création. Le premier volet concerne des bourses d'initiation à la recherche-création. Ces bourses sont conçues pour permettre une première expérience en recherche-création aux étudiant·es de 1er ou de 2e cycle, en participant à un projet mené par un·e membre de l'axe. Ensuite, le deuxième volet concerne les bourses de recherche-création destinées aux étudiant·es de 2e et de 3e cycle ainsi qu'aux postdoctorant·es travaillant sur un projet en recherche-création.

Dans le cadre de cette année, l'axe Créativité numérique a soutenu la formation en recherche en allouant **52 500 $** pour encourager les projets de recherche en créativité numérique. Le tableau 17 regroupe les bénéficiaires d'une bourse ou d'un appui financier pour la réalisation d'un projet recherche-création :

Tableau 17. Bénéficiaires bourses ou appuis financiers en recherche-création

Nom	Statut/Institution	Période	Bourse
Anaïs Carton	Doctorat, NAD-UQAC	Mai 2025	7 500 $
Caroline Champagne-Hinojosa	Maitrise, NAD-UQAC (adm.)	Mai 2025	7 500 $
Coralyn Potvin	Maitrise, NAD-UQAC (adm.)	Mai 2025	7 500 $
Gilles-Alexandre Boisclair	Maitrise, NAD-UQAC	Mai 2025	7 500 $
Hugo Veillé	Doctorat, UQAM	Mai 2025	7 500 $
Marine Penard	Maitrise, NAD-UQAC	Mai 2025	7 500 $
Mélanie-Beby Robert	Doctorat, NAD-UQAC	Mai 2025	7 500 $

La formation de la relève en recherche est un défi particulier pour l'axe Créativité numérique, puisque l'École NAD-UQAC a actuellement un programme de maitrise en Art, option design numérique, mais n'a pas de Doctorat. À l'heure actuelle, deux Doctorats sur mesure ont pu être créés à l'École NAD-UQAC et l'assurance d'un financement de la Chaire a contribué à leur création.

Le passage à la maîtrise de deux étudiantes du baccalauréat ayant contribué au projet *CLTRS* illustre une progression significative dans leur parcours académique. Ayant toutes deux travaillé activement sur le projet *CLTRS*, leur implication dans ce projet ambitieux leur a permis d'approfondir leurs compétences, de gagner en autonomie et de se préparer à passer au cycle d'études supérieures.

4.2 Formation des auxiliaires de recherche

Plusieurs étudiant·es (7) ont été embauché·es afin de soutenir les projets de l'axe 3, notamment en lien avec l'organisation du festival *PRISE* et de la *Triennale en recherche-création*. Leur contribution a été essentielle à différentes étapes de la planification et de la mise en œuvre des événements, qu'il s'agisse de la logistique, de la communication, de la coordination technique ou du soutien à la production numérique. Cette implication leur a permis de développer des compétences

concrètes en gestion de projets culturels et en création numérique, tout en enrichissant les activités de la Chaire par leur dynamisme et leur expertise émergente.

4.3 Formation de personnel hautement qualifié

Afin de soutenir ses projets, l'axe 3 a formé des professionnel·les de recherche spécialisé·es dans la création numérique, capables d'assurer des tâches de coordination et de communication, spécifiquement dans les secteurs des effets spéciaux, de l'animation, du jeu vidéo et de l'art numérique. Carolyn Potvin occupe le poste de gestionnaire des projets multimédias. Elle coordonne les étudiant·es impliqué·es dans les projets de la Chaire nécessitant l'utilisation de logiciels spécialisés (par exemple : Perforce), assiste les chercheur·euses dans la préparation de leurs présentations (notamment les œuvres numériques), et réalise parfois elle-même ces présentations. De son côté, Charles Chouinard est responsable des supports de communication nécessitant une expertise en logiciels de création (comme Unreal Engine), incluant la production de vidéos et la capture d'écran.

5. Conclusion

Au terme de cette seconde année, l'axe Créativité numérique a consolidé sa mission en articulant des projets de recherche-création autour des jeux vidéo, de l'art numérique, de l'animation et des expériences immersives. En mettant l'accent sur la citoyenneté culturelle, l'accès aux outils numériques et le rayonnement des savoirs créatifs, l'axe a su développer des collaborations intersectorielles (École de cirque de Verdun, Avnu, Hexagram) et internationales (Montpellier, Toulouse, Namur), renforcer la formation de la relève, et poser les bases d'un portfolio d'œuvres et de pratiques exemplaires. Ces actions structurantes visent à enrichir durablement le paysage numérique québécois par une approche inclusive, critique et ancrée dans les réalités locales.

Références

21, R. (2017). *Présentation RIRRA 21*. Université Paul-Valéry Montpellier 3. Consulté en mai 2024, à https://rirra21.www.univ-montp3.fr/fr/lunité/présentation

Brinkmann, S. (2007). Culture as practices : A pragmatist conception. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology, 27*(2–1), 192.

Carlier, L. (2013). Les ambivalences de la démocratie urbaine : Une lecture par John Dewey. *Politique et Sociétés, 32*(1), 89–106.

Chiapello, L. (2019). *Le pragmatisme comme épistémologie pour le design de jeux : Enquête sur la créativité et le processus de design* [Thèse de doctorat, Université de Montréal].

Culture Montréal. (2015). *La culture Mon Avenir : Rapport de la commission permanente de la citoyenneté culturelle*. http://culturemontreal.ca/uploads/2017/03/Rapport-CM-jeunefinalfinal.pdf

Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. Macmillan.

Dewey, J. (1967). *Logique : La théorie de l'enquête* (O. Decroly, Trad.). Presses universitaires de France. (Œuvre originale publiée en 1938)

Dewey, J. (1980). *Art as experience*. Perigee Books. (Original work published 1934)

Dewey, J. (2014). *L'art comme expérience* (J. M. Schaeffer, Trad.). Gallimard. (Œuvre originale publiée en 1934)

Fonds de recherche du Québec. (2022). *FRQSC - Chaire de recherche en économie créative et mieux-être (CREAT)*. Consulté en mai 2024, à https://frq.gouv.qc.ca/programme/frqsc-chaire-de-recherche-en-economie-creative-et-mieux-etre-creat/#demande

Glăveanu, V. P. (2014). The psychology of creativity: A critical reading. *Creativity: Theories – Research – Applications, 1*(1), 10–32.

Grenier, L. (1997). « Je me souviens »... en chansons : Articulations de la citoyenneté culturelle et de l'identitaire dans le champ musical au Québec. *Sociologie et sociétés, 29*(2), 31–47.

Indice canadien du mieux-être. (2016). *Comment les Canadiens se portent-ils véritablement ?* Université de Waterloo.

Joas, H. (1999). *La créativité de l'agir* (P. Gauthier, Trad.). Les Éditions du Cerf. (Œuvre originale publiée en 1992)

Laurin, M.-F. (2013). Féminisme et pragmatisme : La question de l'expérience féminine à la lumière des apports du pragmatisme à la théorie féministe. *Ithaque : Revue de philosophie de l'Université de Montréal, 13*, 199–226.

Melles, G. (2008). An enlarged pragmatist inquiry paradigm for methodological pluralism in academic design research. *Artifact: Journal of Design Practice, 2*(1), 3–13.

Poirier, C. (2017). La citoyenneté culturelle : Considérations théoriques et empiriques. Dans *Expériences critiques de la médiation culturelle* (pp. 155–172).

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

Thayer-Bacon, B. (2010). A pragmatist and feminist relational (e)pistemology. *European Journal of Pragmatism and American Philosophy, 2*(II-1).

ANNEXES

Annexe 1. Liste des membres de l'axe Créativité numérique de la chaire CREAT

Tableau 18. Liste des membres axe Créativité numérique

	Nom	Institution/Personne-ressource
Cochercheur·ses	Laureline Chiapello	NAD-UQAC
	Thierry Beaupré-Gateau	UQAM
	Caroline Beauregard	UQAT
	Caroline Bem	UMontréal
	Kévin Bouchard	UQAC
	Yan Breuleux**	NAD-UQAC
	Danny Godin	Borealysgames
	Yannick Francillette	UQAC
	Sorelle Audrey Kamkuimo	NAD-UQAC
	Laura Iseut Lafrance St-Martin	NAD-UQAC
	Jonathan Lessard***	Concordia
	Florence Millerand	UQAM
	Alexandra Nemery	ÉTS
	Véronique Paradis	Société des arts technologiques
	Kim Sawchuk	Concordia
	Laurent Simon	HEC Montréal
	Dianne-Gabrielle Tremblay	TELUQ
	Michel Vallée	Culture pour tous !
	Philippe Vaucher*	UQAT
Collaborateur·rices	Laurence Allard	U. Paris Sorbonne Nouvelle-IRCAV (France)
	Philippe Bédard	SODEC
	Maude Bonenfant	UQAM
	Rosalie Chartier-Lacombe	Petit Théâtre du Vieux Noranda
	Catherine D'amours	UQAM*
	Emmanuelle Jacques	Paul-Valéry Montpellier III (France)
	Éric Kavanagh	U. Laval
	François Lord	UQAC
	Mathieu Mallet	École de cirque de Verdun
	Louis-Phillipe Rondeau	NAD UQAC
	Claire Siegel	Paul-Valéry Montpellier III (France)
	Raphaël Suire	U. Nantes (France)
	Bérangère Lauren Szostak	U. de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines (France)

* : membre du comité de direction
** : membre du comité scientifique
*** : membre du comité d'axe

Annexe 2. Liste des productions scientifiques de l'axe Créativité numérique

Publications scientifiques

1) Meury, S., et **Chiapello, L.** (2024). Identification et utilisation des métaphores dans le cadre du concept art d'environnements : la création d'un village aquatique. *Kinéphanos*.

2) **Chiapello, L.** (2024). Experience, rationality, situation, and fallibilism: Establishing a feminist pragmatist epistemology. *Games and Culture, 19(7)*, 897–915. https://doi.org/10.1177/15554120231234567

3) **Chiapello, L.** et Chouinard, C. (2024). The impact of a quadrupedal avatar on virtual reality locomotion. *Well Played, 12(2)*, 1–34.

Livres

1) Bérubé, J., Caron, H., **Chiapello, L.** et Tella, A.D. (2025). *Managing Projects in the Creative Industries*. Routledge. (Accepté)

Chapitres de livres

1) **Chiapello, L.** et Paillon, C. (2025). Scenic : la téléprésence au service de la culture entre régions. Dans Bérubé, J. et Paquette, J. (Eds.), *La culture en région : réussites et défis à relever*. Éditions JFD.

Articles de conférences

1) **Chiapello, L**. (2025, mai). *« Things happen » : Rethinking our relationship with game authoring tools through NonTeleological Action*. ISEA 2025 : 30e Symposium international sur l'art électronique, Séoul, Corée du Sud. https://isea2025.isea-international.org/program/full-program/

Communications orales

1) **Chiapello, L.** (2024). *L'artgame : un espace convenable pour un jeu inconvenant (CLTRS)* [communication orale]. Colloque ARTGAME, Montréal, Canada.

2) **Chiapello, L.** *(2024). « A Prototype, Which Prototype ? » Exploring Tensions in Using Digital Prototyping Tools in Video Game Projects* [communication orale]. EEAST-4S, Amsterdam, Pays-Bas.

3) **Chiapello, L.** (2024). *The Contribution of Pragmatist Philosophy to the Future of Game Studies* [communication orale]. Canadian Game Studies Association Conference, Montréal, Canada.

4) **Chiapello, L.** (2024). *Du design au design de jeux, enjeux d'éthique et d'élégance* [communication orale]. Journée d'étude : Naviguer entre recherche création et perspectives critiques est-il possible ? Réflexions et discussion à partir du design numérique et d'interaction., Laval, Canada.

5) **Chiapello, L.** (2024). *Le design de jeu élégant* [communication orale]. Conférence spéciale, Montpellier, France.

6) **Chiapello, L.**, Hawey, D., Benoit, J., Raffis, E., et Calixte, A. (2024). *Pouvoir et collaboration au sein d'une équipe de développement de jeu vidéo* [communication orale]. CIFEL : Colloque interuniversitaire francophone d'études ludiques, Montréal, Canada.

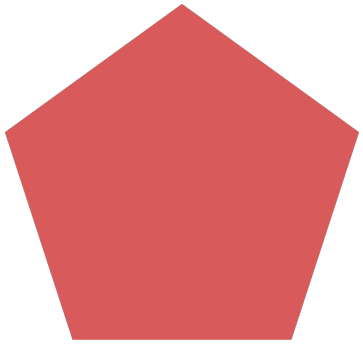
7) **Chiapello, L.** (2024). *La place du design dans les nouveaux espaces immatériels : développer la sagesse pratique des designers de jeux vidéo* [communication orale]. MUTATIONS : Où va le design ? Colloque des 50 ans de l'École de design de l'UQAM, Montréal, Canada.

Annexe 3. Retombées dans la presse de l'axe Créativité numérique

1) **Chiapello, L.** (2025, 13 février). *Le jeu vidéo, de l'idée à l'écran : récit de recherche sur et par la création*. Acfas. https://www.acfas.ca/publications/magazine/2025/02/conception-jeux-video-recherche-creationAcfas

Rapport annuel d’activité – Année 2024-2025

Chaire de recherche en économie créative et mieux-être



Découvrabilité

Titulaire de l’axe
Guillaume Blum

Professeur titulaire
École de technologie supérieure

CHAIRE EN ÉCONOMIE CRÉATIVE & MIEUX-ÊTRE
CULTURE EN RÉGION

L'Économie créative

Découvrabilité

L'ÉCONOMIE CRÉATIVE RECONNAÎT L'IMPORTANCE DE LA VISIBILITÉ DES ŒUVRES, DES IDÉES ET DES CRÉATEUR·TRICES DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE EN MUTATION. ELLE EXAMINE LES ENJEUX LIÉS AUX PLATEFORMES, AUX MÉTADONNÉES ET AUX ALGORITHMES QUI STRUCTURENT L'ACCÈS AUX CONTENUS CULTURELS. ELLE MET EN VALEUR LES INITIATIVES LOCALES, LES ÉCOSYSTÈMES FRANCOPHONES ET LES NOUVELLES FORMES D'INTERMÉDIATION. ELLE MISE SUR LE DESIGN, LA RECHERCHE CRÉATIVE ET LA PERSPECTIVE SOCIALE POUR REPENSER LA DÉCOUVRABILITÉ COMME LEVIER D'ÉQUITÉ. ELLE VISE ÉGALEMENT À SOUTENIR LA DIVERSITÉ CULTURELLE, À ACCOMPAGNER LA RELÈVE ET À PROMOUVOIR UNE ÉCOLOGIE NUMÉRIQUE FAVORABLE AU MIEUX-ÊTRE COLLECTIF.

PRÉSENTATION DE L'AXE DÉCOUVRABILITÉ

1. Mot du titulaire

L'année 2024-2025 a marqué une étape décisive pour l'axe Découvrabilité, portée par une dynamique de consolidation intellectuelle, de rayonnement et de nouveaux partenariats. Forte d'une vision critique et transversale des enjeux de visibilité culturelle à l'ère numérique, notre équipe a su maintenir le cap malgré certaines transitions institutionnelles pour le moins complexes. Le moment fort de cette année a été l'école d'été Écosystème musical québécois et découvrabilité, qui a permis de rassembler chercheur·euses, professionnel·les, artistes et étudiant·es autour d'une réflexion transdisciplinaire sur les conditions d'exposition et de circulation des œuvres locales. Cet événement a consolidé notre approche méthodologique fondée sur l'ancrage territorial, l'intermédialité et l'écologie des données culturelles.

Le dépôt du mémoire *Pour une politique de la découvrabilité* dans le cadre de la consultation publique du Ministère de la Culture et des Communications a également constitué un jalon important. Désormais intégré au catalogue de la Bibliothèque de l'Assemblée nationale, ce mémoire propose une structuration ambitieuse et pragmatique des leviers d'action publics pour soutenir la diversité culturelle francophone dans l'environnement numérique.

Cette année a été également marquée par notre implication dans les activités interaxes de la Chaire, notamment via le colloque *Économie créative, mieux-être et territoire* (CRSH Connexion), qui a permis de croiser nos travaux avec ceux des axes, Culture en région, Arts et santé et Créativité numérique, conformément à notre engagement envers une recherche collaborative et ancrée dans le réel.

Enfin, il convient de mentionner que j'ai rejoint l'École de technologie supérieure (ÉTS) à titre de professeur titulaire et y occupe à présent la fonction de directeur du Département de design. Bien que cela ouvre de nouvelles perspectives, ce changement a occasionné des retards administratifs, notamment en matière de transfert des fonds alloués à l'axe Découvrabilité. Ces lenteurs, symptomatiques de rigidités institutionnelles, que nous souhaitons indépendantes de la volonté de l'Université Laval, n'ont cependant pas freiné notre élan, qui poursuit son engagement en faveur d'une visibilité culturelle éthique, durable et territorialisée.

Guillaume Blum, professeur titulaire à l'École de technologie supérieure

1.1 Composition de l'axe

En cohérence avec la proposition de gouvernance de la chaire CREAT, l'axe Découvrabilité a structuré son équipe autour d'un comité d'axe, d'un comité scientifique et d'un comité de direction.

Le comité d'axe comprend Sacha Siary (assistant de recherche à l'ÉTS) et Romuald Jamet (cochercheur à l'INRS). Romuald Jamet occupe par ailleurs une fonction supplémentaire en siégeant désormais au comité de direction de la Chaire.

Laurent Simon (cochercheur à HEC Montréal) siège au comité scientifique.

Cette équipe rapprochée veille à l'orientation stratégique, scientifique et opérationnelle de l'axe Découvrabilité pour soutenir ses actions de recherche, de diffusion et de collaboration. Enfin, Sacha Siary, en sa qualité d'assistant de recherche à l'ÉTS, occupe la fonction de coordonnateur de l'axe.

1.2 Objectifs et fonctionnement de l'axe

1.2.1 Retour sur les objectifs de la première année

La première année de l'axe Découvrabilité a été consacrée à la structuration des fondations scientifiques et opérationnelles de ses activités. L'objectif principal était d'établir une approche critique de la découvrabilité culturelle, en dépassant les visions purement technologiques pour intégrer les dimensions sociales, économiques et politiques de la visibilité des contenus culturels.

Un effort particulier a été porté sur la cartographie des enjeux et initiatives locales, sur le développement de collaborations interdisciplinaires et sur la mise en place de dynamiques interaxes au sein de la chaire CREAT. L'axe a également amorcé la constitution de son équipe rapprochée et la participation active à des événements de diffusion et de réflexion collective (événements recensés en 2023–2024, incluant colloques, ateliers et consultations), jetant ainsi les bases d'un programme de recherche rigoureux, critique et ancré dans les réalités contemporaines du numérique culturel.

1.2.2 Objectifs globaux_an 2

Pour l'année 2024-2025, l'axe Découvrabilité a poursuivi la consolidation de ses objectifs globaux, en tenant compte des premiers jalons posés lors de la phase initiale. L'orientation générale a été confirmée : il s'agit de penser la découvrabilité culturelle comme un levier de souveraineté culturelle, d'équité et de vitalité territoriale, dans un environnement numérique mondial en mutation rapide.

Les objectifs globaux ont été précisés et renforcés autour des axes suivants :

- **Approfondir l'analyse critique des dynamiques de découvrabilité**, en intégrant les dimensions politiques, économiques, écologiques et technologiques.

- **Renforcer les collaborations interdisciplinaires et les maillages interaxes à l'intérieur de la chaire CREAT**, en particulier autour des questions de mieux-être, de territoires et de transitions numériques.
- **Participer activement aux débats publics sur la découvrabilité**, notamment en produisant des livrables structurants à destination des instances politiques et culturelles.
- **Développer une expertise appliquée sur les stratégies de découvrabilité** durable, éthique et territorialisée, en lien avec les réalités québécoises et francophones.

1.2.3 Objectifs spécifiques_an 2

Pour l'année 2024-2025, l'axe Découvrabilité s'est fixé des objectifs spécifiques alignés sur ses priorités critiques, stratégiques et de rayonnement :

- Déployer l'expertise de l'axe autour de la découvrabilité culturelle durable ;
- Valoriser les activités interaxes en renforçant les collaborations transversales avec les autres axes de la Chaire ;
- Accroître la diffusion des travaux de l'axe dans les milieux académiques et professionnels ;
- Structurer des ponts entre la découvrabilité numérique et les réalités territoriales.

1.2.4 Cadre théorique

Le cadre théorique de l'axe Découvrabilité repose sur une approche transdisciplinaire et critique, intégrant les apports du design stratégique, des sciences sociales, des études culturelles, du droit, et de la prospective numérique.
La découvrabilité y est abordée comme un enjeu multiscalaire (individuel, collectif, sociétal), dépassant la seule dimension technologique pour s'inscrire dans des dynamiques sociales, politiques, économiques et culturelles complexes. L'axe propose d'élargir le concept de découvrabilité en l'articulant autour de trois grands pôles d'analyse :

- **L'accès équitable à la diversité culturelle** : reconnaissance de la diversité des expressions culturelles dans un environnement algorithmique mondialisé.
- **La souveraineté culturelle** : capacité des territoires et des communautés à préserver et promouvoir leurs contenus dans l'espace numérique.
- **L'écologie des données** : critique de l'impact environnemental et social des pratiques numériques massives, et exploration d'alternatives durables.

1.2.5 Méthodologie

L'axe Découvrabilité adopte une méthodologie transdisciplinaire, critique et ancrée dans la réalité des pratiques culturelles numériques contemporaines. Elle repose sur plusieurs principes complémentaires :

- **Aller-retour constant entre théorie et terrain** : par l'organisation d'événements participatifs (école d'été, colloques, consultations) et l'analyse

critique des dynamiques de découvrabilité en contexte réel, en s'inspirant d'une approche abductive propre au design stratégique.

- **Croisement des savoirs** : mobiliser les outils du design, des sciences sociales, de la science politique, de l'économie politique du numérique et des études culturelles pour analyser les phénomènes de découvrabilité sous différents angles (techniques, sociaux, politiques, économiques).
- **Ancrage territorial et sectoriel** : privilégier l'étude de cas concrets issus de l'écosystème québécois et francophone, afin de produire des analyses situées et opérationnelles, en lien avec les réalités des acteur·rices locaux·les.
- **Approche critique des technologies** : analyser les plateformes, les algorithmes et les modèles de données en questionnant leurs effets sur la diversité culturelle, l'accès équitable aux contenus et l'évolution des pratiques culturelles.
- **Méthodes mixtes** : combiner des méthodes qualitatives (entretiens, observations participantes, analyses documentaires) et quantitatives (études de données d'usage, analyses d'écosystèmes numériques), en fonction des projets et des problématiques abordées. Présentation et/ou mise à jour de la méthodologie adoptée.

1.2.6 Fonctionnement de l'axe

Le fonctionnement de l'axe Découvrabilité repose sur une gouvernance structurée, combinant coordination rapprochée et flexibilité opérationnelle.

Durant l'année 2024-2025, l'axe a poursuivi l'organisation de rencontres du comité d'axe (5) pour assurer le suivi stratégique et opérationnel des projets en cours (école d'été, mémoire sur la découvrabilité, activités interaxes, octroi de bourses et d'appuis financiers). Des réunions de travail ont également été tenues de manière ponctuelle avec les membres de l'équipe et de la Chaire selon les besoins des projets.

L'axe continue de privilégier un fonctionnement souple, articulé autour de projets concrets, permettant une adaptation rapide aux dynamiques de la découvrabilité culturelle à l'échelle locale, nationale et internationale. Ceci est une présentation succincte du fonctionnement de l'axe, car ce dernier a été présenté dans le précédent rapport.

1.3 Cochercheur·euses et collaborateur·rices

Le tableau 19 présente le nombre de membres cochercheur·euses et collaborateur·rices depuis l'obtention de la Chaire.

Tableau 19. Membres de l'axe Découvrabilité

	2023-2024	2024-2025	Membres 2024-2025
Cochercheur·euses	**16**	**+ 2**	18
Collaborateur·rices	**18**	**+1**	19

BILAN DES RÉALISATIONS

2. Activités de recherche

L'année 2024-2025 a permis à l'axe Découvrabilité de consolider ses activités de recherche tout en affrontant plusieurs défis contextuels. Parmi les forces, l'axe a maintenu une dynamique scientifique soutenue.

Les défis restent principalement liés à l'instabilité des environnements numériques et culturels (mutations rapides de l'IA générative, évolutions des politiques publiques), exigeant de l'axe une capacité constante d'adaptation méthodologique et stratégique. En somme, la dernière année a permis de confirmer la solidité des fondements scientifiques de l'axe Découvrabilité, tout en faisant émerger de nouvelles pistes d'action pour renforcer encore sa capacité d'impact.

2.1 Activités liées à la recherche portées par l'axe

- **École d'été *Écosystème musical québécois et découvrabilité culturelle* (26–30 août 2024)**
  Coorganisée par Guillaume Blum et Romuald Jamet (INRS), cette école d'été a réuni chercheur·euses, artistes et professionnel·les pour explorer les enjeux contemporains de la découvrabilité musicale à l'ère du streaming.

  Objectifs : Approfondir les dynamiques contemporaines de la découvrabilité musicale à travers une perspective transdisciplinaire, en articulant enjeux technologiques, sociaux, politiques et culturels.
  Méthodologie : Une semaine de conférences, d'ateliers et de tables rondes à Québec, réunissant plus de 45 intervenant·es québécois·es et français·es issu·es des milieux académiques, culturels et institutionnels.
  Résultats attendus : Rédaction d'un article scientifique collectif, constitution d'un réseau d'expertise, production de recommandations pour une découvrabilité éthique et territorialisée, sensibilisation accrue aux effets de l'IA et de la plateformisation sur les scènes musicales locales.

- **Mémoire *Pour une politique de la découvrabilité* (juillet 2024)**
  Document stratégique rédigé dans le cadre de la consultation publique du Ministère de la Culture et des Communications (MCC), déposé par l'axe en collaboration avec la Chaire UNESCO et la Chaire IA et numérique francophone. Le mémoire a été intégré au catalogue de la Bibliothèque de l'Assemblée nationale du Québec.

  Objectifs : Formuler des propositions concrètes pour encadrer, renforcer et institutionnaliser la découvrabilité des contenus culturels francophones dans l'environnement numérique. Promouvoir la souveraineté culturelle et la diversité des expressions locales face aux logiques de plateformisation.
  Méthodologie : Rédaction collaborative fondée sur une revue critique des politiques existantes, l'analyse des enjeux juridiques, technologiques et culturels, ainsi que l'expertise croisée des trois chaires partenaires. Structuration autour de six axes d'intervention stratégiques (accès aux données, observatoire, fiducie numérique, algorithmes, régulation des plateformes, commissaire à la découvrabilité).
  Résultats attendus : Influencer les orientations législatives et réglementaires du gouvernement québécois ; encourager la création d'un Observatoire québécois de la découvrabilité ; introduire des obligations de transparence algorithmique et de quotas francophones ; établir les fondements d'un droit à la découvrabilité inscrit dans les politiques culturelles.

3. Activités de transferts des connaissances

En 2024–2025, l'axe Découvrabilité a poursuivi activement ses actions de transfert à destination des milieux universitaires, professionnels, politiques et médiatiques. Ces activités visent à rendre accessibles les résultats de la recherche, influencer les politiques publiques et contribuer aux débats sur la découvrabilité culturelle, l'IA et l'écosystème numérique.

3.1 Milieux universitaires

3.1.1 Rayonnement national

- **Blum, G.**, Tchéhouali, D., Jamet, R., Roberge, J., & Siary, S. (2024). *Pour une politique de la découvrabilité* [Mémoire déposé dans le cadre de la consultation publique sur l'encadrement législatif de la découvrabilité des contenus culturels francophones]. Ministère de la Culture et des Communications du Québec. https://consultation.quebec.ca/processes/encadrement-decouvrabilite/f/375/
- Capron, É., & Suire, R. (2024). From one place to another: Place attendance as resources for innovators. *M@n@gement,* 27(5), 1–18. https://management-aims.com/index.php/mgmt/article/view/9048/18435

3.1.2 Rayonnement international

- **Blum, G.** (2024, 6 décembre). *La désintermédiation comme nouvelle utopie de l'ère numérique* [Communication orale]. Colloque *Imaginaires sociaux, IA et industries culturelles – pour une approche critique, empirique et transdisciplinaire*, Centre Marc Bloch, Berlin. http://cmb.hu-berlin.de/fr/agenda/evenement/soziale-imaginaere-kuenstliche-intelligenz-und-kulturindustrien-fuer-einen-kritischen-empirischen-und-transdisziplinaeren-ansatz

3.2 Milieux pratiques

3.2.1 Rayonnement national

- Letarte, M. (2024, 8 octobre). *Découvrabilité du contenu francophone : la culture prépare une contre-attaque* [Article de presse]. *Affaires universitaires.* https://www.affairesuniversitaires.ca/actualites/decouvrabilite-du-contenu-francophone-la-culture-prepare-une-contre-attaque/
- Beaulieu-Lépine, M. (2025, 21 janvier). *Une nouvelle plateforme pour découvrir la musique d'ici* [Article de presse]. *Le Devoir*.
- Guyard, R., & **Blum, G.** (2025). Innover en facilitant l'appropriation critique des technologies par le design thinking : le cas de PRISME, laboratoire d'innovation numérique du Musée des beaux-arts de Montréal. *Management International*, 29(1), 4–15. https://doi.org/10.59876/a-561w-rsvv
- Jamet, R., Lumeau, M., **Blum, G.**, Roberge, J., Coavoux, S., & Moreau, F. (2025). *Recommandations algorithmiques et découverte des contenus francophones sur les plateformes de streaming musical (version québécoise)* [Rapport de recherche]. INRS – Centre Urbanisation Culture Société. https://espace.inrs.ca/id/eprint/16430/

4. Activités de formation et de réseautage

- **Participation à l'école d'été Mosaic HEC**

  L'*École d'été en management de la créativité et de l'innovation* est une initiative de Mosaic-HEC Montréal en partenariat avec l'Université de Barcelone, qui existe depuis 2009. Adoptant une méthode pédagogique basée sur les principes d'interdisciplinarité, d'internationalité, d'interculturalité, et d'intergénérationnalité, l'école vise à mettre en synergie les domaines de la gestion, de la science, du design, de l'art, et de la culture.

  En 2024, deux membres de l'axe Découvrabilité ont pris part à cette école d'été, ce qui a permis de renforcer leur formation dans le domaine du management de la créativité et de l'innovation ainsi que d'élargir les réseaux de collaboration académique et professionnel au sein de l'écosystème québécois et international de l'économie créative.

- **Création du parcours *Atelier entrepreneurial pour designers* – Ville de Montréal (novembre 2024)**
  Conception d'un parcours de formation destiné aux designers souhaitant structurer et déployer un projet entrepreneurial à fort impact culturel, social ou territorial. Déposé auprès de la Ville de Montréal, ce programme vise à offrir des outils concrets en modélisation d'affaires, communication stratégique, exploration de partenariats et validation terrain.

  L'atelier mise sur une pédagogie orientée favorisant l'autonomie des participant·es et leur ancrage dans l'écosystème montréalais. Cette initiative s'inscrit dans une volonté plus large de soutenir la professionnalisation des pratiques de design au Québec, tout en contribuant à leur visibilité dans l'espace public. Le projet vise à outiller les designers afin de mieux positionner, nommer et diffuser leurs démarches dans un environnement complexe et intermédié.

4.1 Bourses

L'axe Découvrabilité a poursuivi le développement de son programme de bourses, visant à soutenir les étudiant·es de 1er, 2e et 3e cycles engagé·es dans des recherches liées aux enjeux de découvrabilité, d'économie créative et de mieux-être. Ce programme favorise des projets rigoureux, situés, et susceptibles de contribuer à la transformation des pratiques culturelles et numériques.

En 2024–2025, quatre bourses ont été attribuées :

- Sarah Chartier-Edwards (1er cycle, UQAM) a reçu une bourse d'excellence de 1 100 $.
- Emilien Rogeboz (2e cycle, Université Laval) a bénéficié d'un soutien de 250 $.
- Nicolas Chartier-Edwards (3e cycle, INRS) a obtenu une bourse de 5 000 $ pour ses travaux.
- Raphaël Guyard, doctorant à l'ÉTS, a reçu une bourse triennale de 25 000 $ pour l'année 2024–2025, renouvelable sur trois ans. Son projet de recherche s'inscrit pleinement dans la mission critique et transversale de l'axe Découvrabilité. Il a également obtenu une bourse de déplacement à Berlin de 2 500 $ pour participation à un événement scientifique international.

Malgré ces résultats positifs, le nombre de bourses attribuées reste limité en raison des retards administratifs liés au changement d'institution du titulaire, qui ont freiné le déploiement de nouveaux appels. L'axe prévoit une reprise soutenue de ses activités de soutien financier à partir de l'année universitaire 2025–2026. Le tableau 20 présente les personnes qui ont obtenu une bourse ou un soutien financier au cours de la dernière année.

Tableau 20. Bénéficiaires bourses ou appuis financiers en recherche

Nom	Statut/Institution	Période	Bourse
Sarah Chartier-Edwards	1er cycle, Université Laval	2024-2025	1 100 $
Émilien Rogeboz	2e cycle, Université Laval	2024-2025	250 $
Nicolas Chartier-Edwards	3e cycle, INRS	2024-2025	5 000 $
Raphaël Guyard	Doctorat, ÉTS	2024-2025	27 500 $

5. Projets amorcés pour l'année 2025-2026

Bien que hors de la période couverte par le présent rapport, certains projets ont été amorcés en 2024–2025 et verront leur aboutissement au cours de l'année universitaire suivante. Nous les mentionnons ici à titre informatif, afin de documenter la continuité des actions de l'axe Découvrabilité.

- **Colloque ACFAS 2025 –*Industries culturelles, découvrabilité et IA* (5–7 mai 2025)**
  Codirigé par Romuald Jamet, Guillaume Blum et Jonathan Roberge, ce colloque interinstitutionnel visait à documenter les mutations provoquées par l'IA dans les écosystèmes culturels.
- **Colloque interaxes *Au-delà de l'innovation sociale : le design social ?* (prévu pour octobre 2025)**
  Projet copiloté avec l'axe Culture en région (Valérie Yobé, UQO), financé par une subvention CRSH Connexion. La préparation du colloque a été entamée en 2024–2025, avec une implication active de l'axe Découvrabilité dans la définition des thématiques liées à la découvrabilité sociale, au design critique et aux formes alternatives d'innovation.

6. Conclusion

L'année 2024-2025 aura marqué une phase d'affirmation méthodologique et stratégique pour l'axe Découvrabilité. L'axe a consolidé ses fondations, renforcé ses partenariats et ancré son positionnement dans les débats publics, académiques et professionnels sur la découvrabilité culturelle.

Par des actions ciblées – telles que l'école d'été sur l'écosystème musical québécois, le dépôt remarqué du mémoire *Pour une politique de la découvrabilité*, ou encore la coorganisation du colloque interaxes, l'axe a démontré sa capacité à structurer un espace de réflexion critique, transdisciplinaire dans les réalités du numérique culturel.

L'année à venir visera à approfondir ces chantiers, à consolider les maillages interinstitutionnels, et à mettre en œuvre les outils conceptuels, méthodologiques et politiques développés jusqu'ici pour répondre concrètement aux défis contemporains.

ANNEXES

Annexe 1. Liste des membres de l'axe Découvrabilité de la chaire CREAT

Tableau 21. Liste des membres axe Découvrabilité

Cochercheur·euses	**Nom**	**Institution/Personne-ressource**
	Guillaume Blum	ETS
	Thierry B.-Gateau	UQAM
	Joëlle Bissonnette	UQAM
	Maude Bouchard	U. Laval
	Mélanie Boucher	UQO
	Jessica Darveau	U. Laval
	François Dufaux	U. Laval
	Caroline Gagnon	U. Laval
	Philippe Gauthier	U. Montréal
	Romuald Jamet*/***	INRS
	Juan-Luis Klein	UQAM
	Florence Millerand	UQAM
	Jimmy Paquet-Cormier	LLIO
	Louise Paradis	UQAM
	Jonathan Roberge	INRS
	Laurent Simon**	HEC Montréal
	Guillaume Sirois	U. Montréal
	Michel Vallée	Culture pour tous !
	Sylvain Martet	Artenso
Collaborateur·rices	Laurence Allard	U. Sorbonne Nouvelle
	Geoges Azzaria	U. Laval
	Mahtilde Barraband	UQTR
	Viet Cao	Synapse
	Louis-Félix Binette	DG du Mouvement des accélérateurs du Québec
	Samuel Coavoux	ENSAE (France)
	Patrick Cohendet	HEC Montréal
	Alexandre Coutant	UQAM
	Géraldine Dallaire	Pôle entrepeneuriat culturel et créatif
	Sophie Deneuve	CHU de Rouen (France)
	Juliette Denis	Synapse C
	Bertrant Derome	World Design Organization
	Marianne Lumeau	U. Rennes 1 (France)
	François Moreau	U. Paris-Nord (France)
	Sébastien Proulx	The Ohio State University (USA)
	Jacynthe Roberge	U. Laval
	Bérangère Lauren Szostak	U. de Versailles Saint-Quentin en Yvelines (France)
	Raphaël Suire	U. Nantes (France)
	Philip Oligny	Conseil de l'Innovation du Québec

* : membre du comité de direction
** : membre du comité scientifique
*** : membre du comité d'axe

Annexe 2. Liste des productions scientifiques de l'axe Découvrabilité
Ouvrages, directions de numéros et chapitres collectifs

1) **Blum, G.**, Coulombe-Morency, T., & Gauthier, P. (Éds.). (2023). *Le design dans la démocratie*. Éditions Design et société. https://doi.org/1866/31897

Articles scientifiques

1) Capron, É., & Suire, R. (2024). From one place to another: Place attendance as resources for innovators. *M@n@gement,* 27(5), 1–18. https://management-aims.com/index.php/mgmt/article/view/9048/18435

2) Guyard, R., & **Blum, G.** (2025). Innover en facilitant l'appropriation critique des technologies par le design thinking : le cas de PRISME, laboratoire d'innovation numérique du Musée des beaux-arts de Montréal. *Management International*, *29*(1), 4–15. https://doi.org/10.59876/a-561w-rsvv

Mémoires et rapports de recherche

1) **Blum, G.**, Tchéhouali, D., Jamet, R., Roberge, J., & Siary, S. (2024). *Pour une politique de la découvrabilité* [Mémoire déposé dans le cadre de la consultation publique sur l'encadrement législatif de la découvrabilité des contenus culturels francophones]. Ministère de la Culture et des Communications du Québec. https://consultation.quebec.ca/processes/encadrement-decouvrabilite/f/375/

2) Jamet, R., Lumeau, M., **Blum, G.**, Roberge, J., Coavoux, S., & Moreau, F. (2025). *Recommandations algorithmiques et découverte des contenus francophones sur les plateformes de streaming musical (version québécoise)* [Rapport de recherche]. INRS – Centre Urbanisation Culture Société. https://espace.inrs.ca/id/eprint/16430/

Communications scientifiques

1) **Blum, G.** (2024, **6** décembre). *La désintermédiation comme nouvelle utopie de l'ère numérique* [Communication **orale**]. Colloque *Imaginaires sociaux, IA et industries culturelles – pour une approche critique, empirique et transdisciplinaire*, Centre Marc Bloch, Berlin. http://cmb.hu-berlin.de/fr/agenda/evenement/soziale-imaginaere-kuenstliche-intelligenz-und-kulturindustrien-fuer-einen-kritischen-empirischen-und-transdisziplinaeren-ansatz

Annexe 3. Retombées dans la presse de l'axe Découvrabilité

1) Letarte, M. (2024, 8 octobre). *Découvrabilité du contenu francophone : la culture prépare une contre-attaque* [Article de presse]. *Affaires universitaires*. https://www.affairesuniversitaires.ca/actualites/decouvrabilite-du-contenu-francophone-la-culture-prepare-une-contre-attaque/

2) Beaulieu-Lépine, M. (2025, 21 janvier). *Une nouvelle plateforme pour découvrir la musique d'ici* [Article de presse]. *Le Devoir*. https://www.ledevoir.com/culture/musique/834730/nouvelle-plateforme-decouvrir-musique-ici