

**DAiLY**  
**TOUS LES JOURS**

**Étude**  
**d'impact social**  
**d'œuvres interactives**  
**permanentes**  
**dans l'espace public**



**DAiLY**  
**TOUS LES JOURS**

**Une étude**  
**préparée par**  
**Addendum et**  
**le Lakota Group**

mai 2026

**DAiLY**  
**TOUS LES JOURS**



<b>Mise en contexte</b>	<b>4</b>
<b>Méthodologie</b>	<b>7</b>
Échantillons	<b>9</b>
Cueillette de données	<b>13</b>
<b>Points saillants</b>	<b>15</b>
1. <b>Création d'une destination et sentiment d'appartenance</b>	<b>16</b>
1.1 Création d'une destination	<b>16</b>
1.2 Fierté et appartenance	<b>17</b>
2. <b>Sociabilité, vivre-ensemble et interactions</b>	<b>18</b>
2.1 Interactions sociales : amplification des liens sociaux existants et des échanges avec des personnes inconnues	<b>18</b>
2.2 Adoption de comportements sociaux inédits	<b>19</b>
2.3 Intergénérationnalité	<b>21</b>
2.4 Sur l'importance de ne pas s'ancrer uniquement dans l'univers des enfants	<b>21</b>
3. <b>Bien-être et durabilité des effets émotionnels</b>	<b>22</b>
3.1 Effets émotionnels positifs	<b>22</b>
3.2 Durabilité des effets émotionnels et moments transformateurs	<b>24</b>
4. <b>Accessibilité et activation</b>	<b>25</b>
5. <b>Considérations pratiques</b>	<b>27</b>
6. <b>Un mot sur l'impact économique</b>	<b>28</b>
<b>Conclusion</b>	<b>29</b>
<b>On continue?</b>	<b>31</b>
<b>Références et crédits</b>	<b>31</b>
<b>À propos</b>	<b>32</b>
<b>Remerciements</b>	<b>33</b>

# Mise en contexte

Les villes du XXI<sup>e</sup> siècle font face à plusieurs défis et crises : itinérance, crise du logement, polarisation, crise environnementale. On assiste à un effritement du tissu social, ce qui met à mal la cohésion, la solidarité, la confiance des communautés ainsi que leur résilience.

En 2018, le Royaume-Uni a nommé un « ministre de la solitude » (Minister for Loneliness), et a lancé une stratégie pour faire face à l'épidémie de solitude qui accable sa population (HM Government s.d.). En 2023, l'administrateur de la santé publique des États-Unis (Surgeon General) a publié un rapport sur la solitude et l'isolement social, qui touchent environ la moitié des adultes de la population américaine, et dont les effets sont extrêmement nuisibles à la santé (l'équivalent de 15 cigarettes par jour !), en plus de représenter des coûts majeurs pour les collectivités (Office of the U.S. Surgeon General 2023, 8-9).

Un rapport de l'espace public *The Bentway*, publié en 2025, illustre le rôle clé que jouent les espaces publics dans la lutte contre la solitude et dans la recherche pour l'accroissement du bien-être individuel et collectif (The Bentway et coll., 2025). Une autre étude menée par ArtsFund aux États-Unis montre que les communautés bénéficiant d'un accès plus important aux arts et à la culture ainsi que d'un financement plus élevé présentent une cohésion sociale plus forte, un engagement civique important, et de meilleures opportunités économiques (ArtsFund 2025, 1).

En effet, il est devenu essentiel pour les villes de soutenir la création d'expériences sociales partagées, riches et stimulantes.

En 2016, l'impact socio-économique des *Balançoires musicales* de Daily tous les jours (DTLJ) a été étudié par la firme de recherche américaine Lakota Group. Les conclusions de cette étude sont sans équivoque : les *Balançoires musicales* ont des retombées positives sur les communautés qui les accueillent, tant au niveau social

qu'économique. Cette étude représente encore aujourd'hui un cadre de référence essentiel pour analyser l'impact des activations temporaires dans l'espace public.

Il s'agit d'un outil encore utilisé par l'équipe de DTLJ (ainsi que par ses client·e·s et ses pairs), puisqu'il incarne l'immense potentiel, pour les individus et les collectivités, que représentent les installations interactives dans l'espace public. Il soulève aussi une question importante : est-il possible d'envisager des retombées sociales similaires pour les œuvres d'art public permanentes — un impact qui pourrait ainsi s'inscrire dans la durée — et de mieux comprendre, au-delà du plaisir immédiat, la contribution de ces expériences pour faire face à des défis sociaux plus importants?

Aujourd'hui, plus d'une quinzaine de projets de Daily tous les jours sont installés de manière permanente au Canada, aux États-Unis, en Europe et au Moyen-Orient. Le présent travail de recherche se base sur l'étude de 2016 afin de mesurer les impacts sociaux à long terme de ces œuvres permanentes.

Quels facteurs sont à prendre en compte pour les qualifier? Plus spécifiquement, les œuvres d'art interactif, portées par une volonté de collaboration et d'échanges avec le public, contribuent-elles à améliorer la qualité de vie des utilisateurs et utilisatrices, à favoriser le vivre-ensemble et à solutionner certaines problématiques propres au contexte urbain? Les œuvres entraînent-elles vraiment une hausse des interactions sociales? Accroissent-elles la résilience des communautés qui les fréquentent? Sont-elles les vecteurs de changement imaginés, tant sur les plans individuel que collectif?

Depuis 2022, Daily tous les jours développe une plateforme de monitoring qui permet de suivre ses œuvres à distance, de compiler leurs données d'utilisation, et d'y accéder pour faire des modifications ou apporter des améliorations. Cette plateforme est un outil essentiel pour le suivi opérationnel des œuvres.



## Les *Balançoires musicales* ont des retombées positives sur les communautés qui les accueillent, tant au niveau social qu'économique.

Afin de pousser plus loin la compréhension des retombées des œuvres et de contribuer à la valorisation du secteur de la créativité numérique, DTLJ a lancé, en 2024, la présente étude d'impact, grâce au soutien de la SODEC et du ministère de la Culture et des Communications du Québec. Avec cette étude, DTLJ espère mieux comprendre l'usage de ses œuvres sur le long terme en plus de démontrer que la permanence des installations a le potentiel d'engendrer des effets positifs durables. DTLJ souhaite également valider les données recueillies par sa plateforme de monitoring et se doter de nouvelles connaissances qui permettront d'améliorer l'interprétation qui en est faite.

Après un bref survol méthodologique, le présent rapport présente les points saillants de ce travail de recherche, articulés autour de quatre grands axes : création d'une destination et sentiment d'appartenance; sociabilité, vivre-ensemble et interactions; bien-être et durabilité des effets émotionnels; et enfin, accessibilité et activation. Il se veut un outil au service du secteur de la créativité numérique et de ses parties prenantes, afin de valoriser la richesse et l'unicité de ses pratiques.

## Résultats de l'étude d'impact des *Balançoires musicales* en tournée (2016)

**joie**

**226 500**  
visiteur·se·s  
en trois semaines

**4 498 900 \$**  
en retombées  
économiques  
directes durant une  
période de  
19 semaines

**calme**

**293 %**  
en rendement des  
investissements

**fierté**

Un·e visiteur·se  
sur trois a interagi  
avec une personne  
inconnue

**« Je suis  
fière de  
ma ville. »**

Les mots plus utilisés  
pour décrire l'expérience :

**paisible**

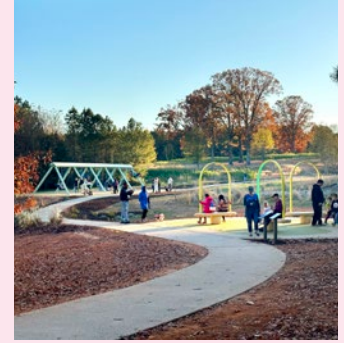
Une personne  
sur dix a collaboré  
avec un·e inconnu·e  
pour créer  
des mélodies

**thérapeutique**

**156**  
visiteur·se·s  
par heure

**super**

# Méthodologie



**Lakota Group** —  
approche terrain  
et observation

**Addendum** —  
approche comparative  
et à distance

Dans le cadre de ce projet, Daily tous les jours a travaillé avec deux partenaires de recherche.

D'abord, DTLJ a adapté, en collaboration avec le Lakota Group, la méthodologie de l'étude d'impact de 2016 à un nouvel échantillon de projets permanents. DTLJ s'est fixé comme objectif d'observer et d'analyser ses retombées sociales (interactivité, impact social et émotionnel, durée de la visite) et économiques. Cette étude s'inscrit en continuité avec celle de 2016 : DTLJ s'est basé sur une méthodologie éprouvée et sur une expérience partagée.

L'étude menée en collaboration avec la firme montréalaise Addendum, pour sa part, a préconisé une nouvelle approche visant l'étude de l'impact social des œuvres et souhaitant comprendre comment les œuvres interactives permanentes transforment durablement les milieux de vie, revitalisent les liens sociaux et stimulent le sentiment d'appartenance des utilisateur-riche-s.

# Grandes lignes méthodologiques

Pour plus de détails sur la méthodologie, consultez  
les deux études complètes (liens à la page 31).

## MÉTHODOLOGIE 1 :

### Approche terrain et observation

(Lakota Group)

#### 1 Cadrer l'étude

- ▼ Définir les objectifs d'impact, les indicateurs clés, les sites et la période d'analyse.

#### 2. Collecter les données sur le terrain

- ▼ Observer et compter l'achalandage à intervalles fixes (compter les visiteur·se·s lors des 20 premières minutes de chaque heure), documenter les interactions et le contexte.

#### 3 Saisir l'expérience des visiteur·se·s

- ▼ Réaliser de courts sondages et des entretiens pour comprendre les profils, les comportements et les perceptions.

#### 4 Croiser et analyser

- ▼ Combiner les données qualitatives avec les données quantitatives (si disponibles) pour identifier les tendances et effets.

#### 5 Interpréter et activer

- ▼ Présenter les résultats avec rigueur, reconnaître les limites et formuler des recommandations actionnables.

#### Rappels pour la cueillette de données sur le site :

Prévoir le temps et les ressources nécessaires pour le recrutement de bénévoles.

Allouer suffisamment de temps sur le site, pour l'observation et les entretiens dirigés.

Prévoir des cueillettes sur plusieurs jours, pour pallier des conditions météo défavorables.

## MÉTHODOLOGIE 2 :

### Approche comparative et à distance

(Addendum)

#### 1 Cadrer l'étude

- ▼ Définir les objectifs d'impact, les indicateurs clés, les sites et la période d'analyse.

#### 2 Concevoir un échantillonnage comparatif

- ▼ Recruter un échantillon représentatif. Intégrer un groupe témoin fréquentant des espaces publics comparables sans exposition à l'œuvre.
- ▼ Distinguer clairement les utilisateur·rice·s, les visiteur·se·s non utilisateur·rice·s et le groupe témoin.

#### 3 Collecter les données

- ▼ Diffuser un sondage structuré (multicanaux : infolettres, réseaux sociaux, affichage sur site, recrutement local).
- ▼ Comparer les perceptions actuelles à la situation « pré-installation ».
- ▼ Compléter l'analyse avec des groupes de discussion et des entretiens.

#### 4 Croiser et analyser

- ▼ Comparer les utilisateur·rice·s au groupe témoin pour établir une base de référence.
- ▼ Comparer avant/après usage pour identifier le changement perçu.

#### 5 Interpréter avec rigueur

- ▼ Reconnaître les limites (biais de mémoire, désirabilité sociale, effets de contexte). Éviter la surestimation et analyser chaque œuvre selon son contexte propre.

#### Rappels pour la cueillette de données à distance :

Prévoir le temps et les ressources nécessaires pour le recrutement des participant·e·s, et impliquer les client·e·s et partenaires dans la démarche (s'attendre à des niveaux d'engagement différents de la part des client·e·s, prévoir des plans B).

Prévoir un budget en traduction pour pallier d'éventuelles barrières de langue.

## Échantillons

Bien que DTLJ aurait aimé étudier l'ensemble de ses œuvres permanentes, il a fallu faire des choix. Les partenaires de recherche se sont concentrés chacun sur un échantillon d'œuvres représentatif de la diversité des projets, des contextes d'installation et des client·e·s. Leur choix a été principalement guidé par les critères suivants :

- ▼ le nombre d'années d'opération des œuvres;
- ▼ la famille d'œuvres (Balançoires musicales, Bancs musicaux, Lignes musicales, Pavés musicaux);
- ▼ la localisation (DTLJ souhaitait étudier au moins une œuvre à l'extérieur de l'Amérique du Nord);
- ▼ le lieu d'installation (pays, ville/banlieue/campagne);
- ▼ le contexte d'installation (parc, musée, édifice public, etc.);
- ▼ le type de client·e (public·que, privé·e).

Afin d'assurer une variété d'études de cas, chaque partenaire de recherche avait un échantillon différent. Celui du Lakota Group était composé d'œuvres aux États-Unis : les *Balançoires musicales*, installées en 2021 près d'un centre culturel à Lawrence, en Indiana; et *Nuages*, de la famille des lignes musicales, intégrée à une rampe d'accès d'une bibliothèque publique à Boulder, au Colorado, en 2024.

L'échantillon final d'Addendum était constitué de trois œuvres, installées sur deux sites : les *Balançoires musicales* et *Daydreamer* installées en 2023 dans le parc du North Carolina Museum of Art, à Raleigh, en Caroline du Nord (États-Unis), et *Cimbalom Circle*, les pavés musicaux au cœur du parc Városliget, à Budapest (Hongrie), installés en 2022.





## Nuages

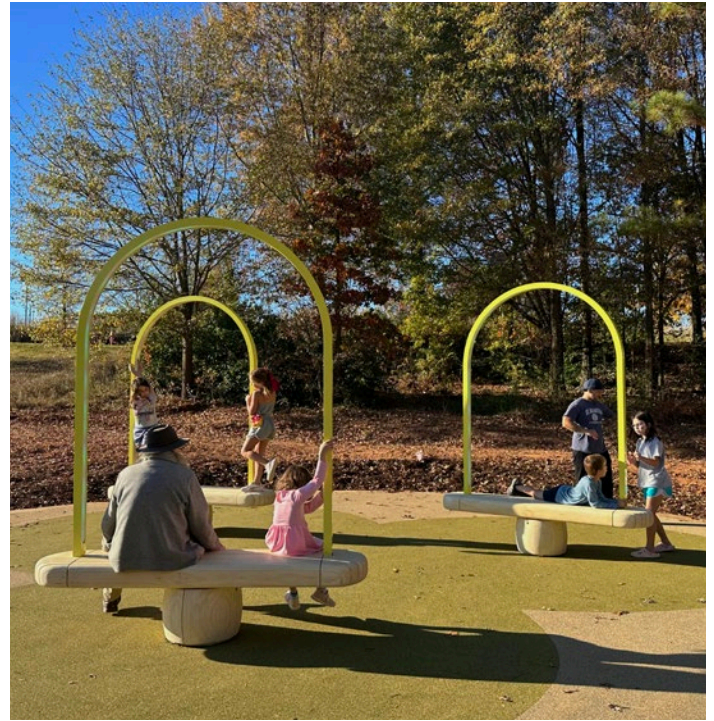
Créé spécifiquement pour la bibliothèque North Boulder au Colorado, *Nuages* est un parcours musical intégré à l'entrée du nouveau bâtiment. Marcher sur une ligne déclenche une note ou une courte phrase musicale. Chaque ligne joue des sons complémentaires qui se superposent en harmonie, avec des rythmes synchronisés. *Nuages* est composée de cinq ensembles de lignes musicales, espacées de différentes manières, invitant les gens à changer leur façon de bouger le long de leur passage.

## Cimbalom Circle

Située à proximité de la Maison de la musique de Budapest imaginée par l'architecte Sou Fujimoto, *Cimbalom Circle* rend hommage à l'héritage musical hongrois. On y joue de tout son corps un ensemble instrumental en traversant la place publique.

Au cœur de l'œuvre se trouve le cimbalom, un instrument de musique à cordes inventé à Budapest en 1874. Les gens marchent pour jouer une sonorité, explorent, inventent leurs propres jeux ou dansent, créant des compositions contemporaines évolutives à partir de sons traditionnels.

*Cimbalom Circle* a été inaugurée en janvier 2022. Étant l'une des attractions phares de Városliget, l'œuvre fait désormais partie de la collection permanente du plus grand développement muséal à l'heure actuelle en Europe.



## Balançoires musicales

Les *Balançoires musicales* invitent les participant·e·s à se livrer à une performance sensorielle, créant de la musique avec tout leur corps, alors que la coopération entre elles et eux dévoile des mélodies secrètes. Chaque balançoire joue les notes d'un instrument classique : piano, guitare, harpe ou vibraphone. Lorsque les balançoires se balancent toutes ensemble, elles composent une pièce musicale unique, dont certaines mélodies émergent grâce à la collaboration entre les participantes et les participants.

À Raleigh, *Daydreamer* et les *Balançoires musicales* sont installées dans le parc de 164 acres du North Carolina Museum of Art, et intègrent création musicale collaborative et mouvements collectifs relaxants.

À Lawrence, les *Balançoires musicales* sont intégrées au campus culturel de Fort Ben, qui comprend également un théâtre, un amphithéâtre extérieur et une galerie d'art.

## Daydreamer

*Daydreamer* compose une musique douce et encourage les mouvements synchrones. Lorsque l'on s'y berce, de la musique et des animations lumineuses sont déclenchées, fusionnant les mouvements analogiques et numériques.

Note : Le Lakota Group avait aussi initialement une troisième œuvre dans son échantillon, *Daydreamer*. Cet ensemble de trois bancs musicaux a été installé dans un parc en 2022, le long de la rivière St-Joseph à South Bend, en Indiana, dans le cadre d'un projet de redéveloppement des rives qui s'échelonne sur plusieurs années. Le temps et le budget impartis pour la présente recherche n'ont pas permis de recueillir suffisamment de données sur le site. Puisque les bancs musicaux faisaient aussi partie de l'échantillon d'Addendum (sur le site du North Carolina Museum of Art à Raleigh), les données de *Daydreamer* à South Bend n'ont pas été retenues dans le présent rapport.



<b>Œuvre</b>	<b><i>Cimbalom Circle, Budapest</i></b>	<b><i>Balançoires musicales et Daydreamer, Raleigh, Caroline du Nord</i></b>	<b><i>Nuages, North Boulder, Colorado</i></b>	<b><i>Balançoires musicales, Lawrence, Indiana</i></b>
<b>Série</b>	Pavés musicaux (2022)	Balançoires musicales (2023) ∨ Bancs musicaux (2023)	Lignes musicales (2024)	Balançoires musicales (2021)
<b>Contexte d'installation</b>	Parc Városliget : parc urbain revitalisé, œuvre intégrée à une place située devant la Maison de la musique de la Hongrie ∨ Accès central (marche, métro, bus, tram)	Ann and Jim Goodnight Museum Park du North Carolina Museum of Art (NCMA) ∨ Destination culturelle établie ∨ Accès au parc en voiture principalement	Nouvelle bibliothèque publique (ouverte en 2024) ∨ Intégration à l'architecture ∨ Accès piéton et en voiture	Nouveau parc culturel, historiquement un poste militaire adjacent à un parc national ∨ Situé à proximité d'une zone commerciale, accès piéton ou en voiture
<b>Type de client</b>	Architectes paysagistes	Musée	Ville	OBNL



## Cueillette de données

### Lakota Group — approche terrain et observation

Le Lakota Group a procédé à une cueillette de données en mai 2025, pendant trois jours, sur chaque site. Durant les semaines qui ont suivi, un groupe de bénévoles rémunéré·e·s, préalablement formé·e·s par l'équipe de recherche, a poursuivi la cueillette. Au total, 104 heures d'observation ont été réalisées pour l'ensemble des sites. Sur place, les investigateur·rice·s ont compté les utilisateur·rice·s des œuvres durant les 20 premières minutes de chaque heure, huit heures par jour. Ces données ont par la suite été analysées afin d'estimer la fréquentation d'une œuvre sur une période de 12 mois. Elles ont aussi été corrélées avec les données recueillies par la plateforme de monitoring automatique de DTLJ. Enfin, le Lakota Group a sondé les utilisateur·rice·s à l'aide d'un questionnaire et en réalisant des entretiens dirigés sur place.

### Addendum — approche comparative et à distance

Addendum, pour sa part, s'est appuyé sur un cadre de réflexion portant sur les dix dimensions du bien-être, mises de l'avant par l'Office for National Statistics (ONS) du Royaume-Uni. Dans le cadre de l'étude d'impact, deux dimensions ont été retenues : « milieu de vie » et « liens sociaux ».

Ces axes ont été déterminés de manière collaborative, à la suite de séances de réflexion et de remue-méninges, lors desquelles les valeurs du studio, ses intentions créatives et ses objectifs ont été discutés. Les axes de recherche ainsi ciblés ont par la suite été validés par des questionnaires envoyés aux parties prenantes des œuvres (propriétaires et commanditaires) et lors de la consultation d'un groupe d'utilisateur·rice·s existant·e·s des œuvres.

Ces démarches ont permis de confirmer l'énoncé d'impact suivant, qui a guidé la recherche d'Addendum afin de mesurer les changements engendrés par les œuvres :

**Nos œuvres interactives revitalisent les espaces publics en lieux de rencontre inclusifs, accessibles et engageants. Elles favorisent les interactions spontanées et les liens au sein de la communauté, atténuant ainsi la solitude et renforçant le sentiment d'appartenance.**

Puisque les œuvres de l'échantillon étaient installées depuis plusieurs années, Addendum s'est basé sur une approche d'évaluation rétrospective faisant appel à la mémoire des participant·e·s de l'étude, qui ont été amené·e·s à se remémorer leur perception des sites à l'étude avant l'installation des œuvres. Afin de comparer ses résultats à un groupe témoin, Addendum a également constitué un groupe de citoyen·ne·s qui fréquentent des espaces publics similaires au site à l'étude, mais sans exposition aux œuvres à l'étude ou comparables. Addendum a procédé à la collecte de données entre mai et août 2025. Les échantillons ainsi constitués (455 participant·e·s à Budapest et 449 participant·e·s à Raleigh) étaient représentatifs, avec une marge d'erreur de plus ou moins 4,6 % et un niveau de confiance de 95 %; ils ont donc permis de procéder à une analyse quantitative des données. Addendum a également animé des groupes de discussion regroupant 57 participant·e·s au total, afin de valider certains constats et de procéder à une analyse qualitative ciblée.

Le projet a aussi permis de constater le rôle important que doivent jouer les client·e·s, les institutions hôtes et les parties prenantes locales pour que l'étude soit fructueuse. Leur collaboration est essentielle à toutes les étapes du projet, des premières discussions afin de comprendre les attentes liées à l'œuvre et les intentions derrière celle-ci, jusqu'au recrutement des bénévoles qui feront la cueillette de données et les entretiens avec les visiteur·se·s.



**Les dix dimensions du bien-être de l'Office  
for National Statistics, au Royaume-Uni.**

# Points saillants

Les deux études ont d'abord et avant tout été portées par une volonté de comprendre les utilisateur·rice·s des œuvres, leurs motivations, leurs attentes, leurs émotions et leurs comportements, et ce afin de cerner, de manière plus générale, les impacts sociaux potentiels des œuvres. Il est risqué de tirer des conclusions générales, vu la spécificité des œuvres et la diversité de leurs contextes sociodémographiques et culturels. Des points saillants ressortent cependant et méritent que l'on s'y attarde.



# 1 Création d'une destination et sentiment d'appartenance

Les œuvres étudiées se sont intégrées, à divers degrés, dans le tissu social des communautés qui les accueillent. DTLJ constate deux dynamiques principales. D'une part, les œuvres ont contribué à créer de nouvelles destinations et à renforcer l'attractivité de destinations existantes. D'autre part, elles se sont intégrées organiquement à la vie quotidienne des utilisateur·rice·s, et ont contribué à renforcer leur sentiment d'appartenance envers le quartier.

## Indicateurs de création d'une destination

### Le cas de Lawrence :

- ✓ **Forte intentionnalité des visites :**  
**71 %** des personnes sondées ont déclaré se rendre sur place spécifiquement pour l'œuvre.
- ✓ **Forte récurrence des visites :**  
**68 %** des visiteur·se·s avaient déjà visité l'œuvre dans le passé.
- ✓ **Provenance diverse :**  
**88 %** des visiteur·se·s habitaient un code postal différent de celui du site de l'œuvre.

## Indicateurs d'intégration à la vie communautaire

### Le cas de Boulder :

- ✓ **Récurrence des visites importante :**  
**55 %** des visiteur·se·s avaient déjà fréquenté l'œuvre dans le passé.
- ✓ **Provenance locale :**  
**46 %** des visiteur·se·s habitaient le même code postal que la bibliothèque.

## 1.1 Création d'une destination

Située en périphérie d'Indianapolis, Lawrence est une petite ville où les gens ne faisaient que passer (communément appelée *drive-thru city* en anglais). Les *Balançoires musicales* ont contribué à changer les dynamiques d'usage pour faire de la ville un lieu où les gens s'arrêtent et contribuent à sa vitalité sociale et économique, ce qui a transformé le site en véritable destination.

Selon l'étude de Lakota Group, les visiteur·se·s proviennent de l'ensemble de la région de Lawrence, et pas seulement des environs immédiats (88 % des visiteur·se·s habitent un code postal différent de celui du campus culturel de Fort Ben) (Lakota Group 2026, 21). L'étude souligne également une forte intentionnalité des visites, puisque 71 % des personnes sondées ont déclaré se rendre sur place spécifiquement pour les *Balançoires musicales* (Lakota Group 2026, 15).

De plus, DTLJ a noté une récurrence élevée des visites : seul le tiers — soit 32 % (Lakota Group 2026, 15) — des visiteur·se·s des balançoires en étaient à leur première visite, ce qui indique une appropriation durable de l'œuvre. Cela permet de penser que l'œuvre contribue à résoudre le problème des utilisations uniques et éphémères des espaces publics, en garantissant des retours fréquents, intergénérationnels et durables.

Les espaces publics n'ont pas nécessairement tous la vocation d'être une destination. À North Boulder, les lignes musicales de *Nuages* sont implantées dans un contexte de proximité, au sein même de l'architecture de la bibliothèque municipale, qui a une vocation communautaire et qui offre une multitude d'activités destinées aux résident·e·s de tous âges du quartier. Sachant que 46 % des visiteur·se·s sondé·e·s (Lakota Group 2026, 30) résident dans le même code postal que la bibliothèque, la fréquentation est principalement locale. Alors que l'étude a été effectuée un peu moins d'un an après l'ouverture de l'œuvre, on note aussi que plus de la moitié des visiteur·se·s, soit 55 %, l'avaient déjà fréquentée (Lakota Group 2026, 25). L'installation s'inscrit ainsi dans les pratiques quotidiennes des habitant·e·s plutôt que dans une logique de déplacement intentionnel.

Dans ce contexte, la proximité favorise une appropriation progressive de l'œuvre, soutient le tissu social d'une communauté et contribue à la consolidation du lieu en tant qu'espace de vie partagé. La découverte de l'œuvre par hasard, au détour d'une visite à la bibliothèque, peut aussi contribuer à créer des moments d'émerveillement et d'échanges spontanés entre les citoyen·ne·s.

## 1.2 Fierté et appartenance

Le Városliget à Budapest et le North Carolina Museum of Art sont des destinations attrayantes en elles-mêmes, ce qui est notamment illustré par le fait que la majorité des utilisateur·rice·s sondé·e·s habitent à plus de 5 km des sites (Addendum 2026, 28 et 47). Les résultats d'Addendum démontrent que même lorsque les lieux d'implantation sont déjà des destinations, les œuvres interactives peuvent contribuer à renforcer l'ancrage communautaire et le sentiment d'appartenance des résident·e·s.

Le parc du NCMA, qui est gratuit et qui a une vocation culturelle et récréative, rassemble de nombreuses autres installations artistiques extérieures. Or, l'impact perçu des œuvres à l'étude sur l'identité du lieu est très positif, avec 97,3 % des répondant·e·s qui l'évaluent comme étant moyen à élevé (Addendum 2026, 52). Par ailleurs, parmi les visiteur·se·s du parc, 63,8 % (Addendum 2026, 51) ont déclaré une amélioration significative de leur satisfaction envers les infrastructures publiques du quartier à la suite de l'installation des œuvres, tandis que 35 % des visiteur·se·s ont noté une amélioration de leur sentiment de fierté par rapport au lieu (Addendum 2026, 53).

Le Városliget, à Budapest, est un vaste parc urbain ayant aussi une vocation culturelle et récréative. L'installation des pavés musicaux de DTLJ en 2022 s'est inscrite dans le cadre d'un grand projet de réaménagement du parc qui visait la revitalisation des espaces verts et l'implantation de nouvelles institutions culturelles, telles que la Maison de la musique de la Hongrie. Le projet de réaménagement du parc avait provoqué, à l'époque, certaines contestations de la part de citoyen·ne·s inquiet·ète·s de la préservation du caractère historique du parc, qui est l'un des plus anciens parcs publics urbains en Europe (Addendum 2026, 12). Malgré cela, plus d'une personne sur cinq, soit 22,6 % des visiteur·se·s du parc, ont rapporté, à la suite de leur visite de l'installation *Cimbalom Circle*, une nette amélioration de leur sentiment de fierté par rapport au quartier, et d'appartenance à celui-ci (Addendum 2026, 67).

« Ces deux [installations] ont tout simplement révolutionné l'espace du parc, je crois. »

« Ça a complètement changé comment je vois le parc — c'est devenu une destination à mes yeux. »

Témoignages recueillis par Addendum à Raleigh

### Indicateurs du sentiment d'appartenance

- ▼ **Satisfaction envers le milieu de vie:**  
64 % des visiteur·se·s à Raleigh ont déclaré une amélioration significative de leur satisfaction envers les infrastructures publiques du quartier à la suite de l'installation des œuvres.
- ▼ **Sentiment de fierté envers le site:**  
à Budapest, 23 % des visiteur·se·s du parc ont rapporté une nette amélioration de leur sentiment de fierté et d'appartenance par rapport au quartier à la suite de l'installation de l'œuvre. À Raleigh, 35 % des visiteur·se·s ont noté une amélioration de leur sentiment de fierté par rapport au lieu.

## 2 Sociabilité, vivre-ensemble et interactions

Au-delà de la variation du « avec qui », [on] examine ce que l'œuvre change dans la dynamique sociale elle-même : sa capacité à déclencher des échanges, à transformer la manière d'entrer en relation et à générer des interactions qui ont une valeur vécue pour les utilisateur[·rice·]s. Dans un espace public, où les interactions sont souvent brèves, opportunistes et fortement dépendantes du contexte, une œuvre interactive peut agir comme un dispositif d'activation : elle attire l'attention, donne un prétexte à l'échange, abaisse certaines barrières (hésitation, gêne) et crée un cadre partagé propice à la coprésence et à la coordination. L'objectif n'est donc pas uniquement de vérifier si les gens interagissent « plus », mais de comprendre comment l'interaction se produit : est-elle spontanée, collective, créative, porteuse de sens, et laisse-t-elle une trace au-delà du moment vécu ?

(Addendum 2026, 39)

La mesure des interactions sociales est un déterminant important du bien-être, et les études réalisées ont montré que les œuvres interactives contribuent à amplifier les liens sociaux existants — qu'ils soient familiaux, amicaux ou communautaires —, tout en favorisant des échanges avec des personnes inconnues. Les interactions générées par les œuvres s'expliquent aussi par des mécanismes de récurrence d'usage par un public intergénérationnel.

« Étant introverti, j'aime bien être seul... jusqu'à ce que je me sente seul. Les balançoires et les bancs sont une façon agréable d'interagir — sans trop interagir. »

Témoignage recueillis par Addendum au NCMA, à Raleigh

### 2.1 Interactions sociales : amplification des liens sociaux existants et des échanges avec des personnes inconnues

La méthodologie appliquée pour les balançoires musicales à Lawrence et pour les lignes musicales à North Boulder démontre que 70 % des visiteur·se·s ont joué avec les œuvres ou planifiaient de le faire, et que de ceux-ci et celles-ci, 30 % ont collaboré avec une personne qu'ils ou elles connaissaient pour jouer de la musique, alors que moins de personnes ont invité une personne inconnue à jouer (Lakota Group 2026, 16 et 26). On constate à partir de ces données le rôle des œuvres comme amplificateur de relations sociales existantes.

La méthodologie d'Addendum permet de creuser davantage la question des interactions sociales générées par les œuvres.

« Ça permet en quelque sorte de briser la glace entre inconnu·e·s... même si ce n'est que pour se balancer ensemble. »

Témoignage recueilli par Addendum au NCMA, à Raleigh

#### Indicateurs d'un écosystème social enrichi

- ▼ **Amplification des liens existants :**  
à Lawrence comme à North Boulder, **30 %** des utilisateur·rice·s ont collaboré avec une personne connue.
- ▼ **Facilitation des échanges spontanés :**  
à Raleigh, **69 %** des utilisateur·rice·s attribuent aux œuvres un fort impact de facilitateur d'échanges spontanés.
- ▼ **Favorisation des interactions entre des inconnus :**  
**la moitié** des utilisateur·rice·s ont interagi avec des personnes inconnues lors de leur utilisation des *Balançoires musicales* et de *Daydreamer* à Raleigh.

On note que les pavés musicaux à Budapest amplifient aussi les liens sociaux existants, en particulier au sein des groupes familiaux (88 % des utilisateur·rice·s ont rapporté une interaction attribuable à l'œuvre, contre 67 % avant l'usage) et amicaux (92 % des utilisateur·rice·s après usage contre 84 % avant usage) (Addendum 2026, 37). Toutefois, on ne note qu'une légère augmentation (trois pour cent) de l'ouverture des participant·e·s habituellement solitaires à des interactions sociales avec des inconnu·e·s, ce qui doit être replacé dans le contexte de la Hongrie, qui se situe au 112<sup>e</sup> rang mondial des pays quant au niveau de confiance de ses citoyen·ne·s envers les inconnu·e·s (Addendum 2026, 13). Ce constat a aussi été souligné lors des entretiens: « Les Hongrois·e·s ne sont habituellement pas très ouvert·e·s ou communicatif·ive·s — l'installation perturbe cette coutume d'une manière positive » (Addendum 2026, 108). On note aussi le caractère non verbal de l'interaction comme facilitateur de connexions sociales: « Une fois, j'ai observé une famille hongroise et une famille étrangère jouer en même temps — sans avoir besoin de se parler » (Addendum 2026, 108). Le gain observé, même s'il est minime, est un effet positif attribuable à l'œuvre. Addendum précise que « l'œuvre peut ouvrir une brèche et rendre l'interaction plus acceptable, sans pour autant transformer à elle seule les normes relationnelles en vigueur dans l'espace public » (Addendum 2026, 45).

À Raleigh, où les *Balançoires musicales* et les *Daydreamer* forment un duo d'installations contiguës, on parle plutôt d'une transformation radicale, d'une reconfiguration profonde des dynamiques sociales. Plus de la moitié des utilisateur·rice·s, soit 50,9 % (Addendum 2026, 56), déclarent avoir interagi avec des personnes inconnues durant leur visite, ce qui indique un fort potentiel de création de nouveaux liens sociaux dans l'espace public. Au contact des œuvres, par rapport à un espace public sans œuvre interactive, la pratique solitaire sans interaction sociale a chuté de 13 % à 2,3 %, ce qui contribue à lutter contre l'isolement social (Addendum 2026, 55). De plus, 68,8 % des utilisateur·rice·s attribuent aux œuvres un fort impact de facilitateur d'échanges spontanés (Addendum 2026, 57). Des personnes qui auraient a priori choisi de ne pas interagir avec d'autres se trouvent alors plus enclines à s'ouvrir, à échanger. Les interactions familiales se voient aussi augmentées (hausse de sept pour cent). Considérant la hausse importante d'interactions avec des personnes inconnues, les œuvres contribuent à enrichir l'ensemble des relations sociales des participant·e·s, à « [...] cré[er] un environnement où coexistent harmonieusement les liens intimes renforcés et les nouvelles connexions spontanées » (Addendum 2026, 56).

Au contact de l'œuvre, la pratique solitaire disparaît presque complètement, en chutant de **13 % à 2 %**.

## 2.2 Adoption de comportements sociaux inédits

La méthodologie d'Addendum permet de démontrer que les œuvres peuvent engendrer des comportements sociaux inédits, le mouvement coordonné sans parole, la collaboration créative, qui peuvent d'ailleurs se combiner ou non. Ces formes d'interaction entièrement nouvelles créent des répertoires comportementaux inédits. L'expérience sociale urbaine est ainsi transformée: l'œuvre crée un langage interactionnel propre (jeu, synchronisation, création à plusieurs), distinct des échanges sociaux classiques. On sort aussi du cadre de l'art public plus traditionnel: elle embellit, fait réfléchir, fait rêver, voire fait bouger l'auditoire, mais altère aussi concrètement les dynamiques sociales des lieux.

Les œuvres favorisent l'émergence de nouveaux comportements sociaux fondés sur la cocreation, le jeu et la coordination collective. Environ trois utilisateur·rice·s sur quatre réalisent au moins une forme d'interaction sociale inédite. Le dernier quart des utilisateur·rice·s semble favoriser d'autres types d'engagements, plus passifs (par exemple, observer les gens qui se balancent), qui font aussi partie intégrante de l'écosystème de l'œuvre (Addendum 2026, 58).

### Indicateurs de nouveaux comportements sociaux

- ✓ **Nouveaux types d'échanges:**  
à Raleigh, **environ le 3/4** des utilisateur·ice·s ont réalisé au moins une forme d'interaction sociale inédite.
- ✓ **Nouveaux comportements:**  
à Budapest, **environ la moitié** des visiteur·se·s ont adopté des comportements sociaux qui auraient été impossibles sans l'œuvre.

Les pavés musicaux à Budapest entraînent aussi des formes d'interactions qui auraient été impossibles sans la présence de l'œuvre: près de la moitié des visiteur·se·s (48,2 %) ont adopté de nouveaux comportements, tels que des mouvements coordonnés sans parole et une collaboration créative avec d'autres visiteur·se·s (Addendum 2026, 40). Ces résultats montrent que même dans des contextes sociaux moins propices aux interactions spontanées, les œuvres peuvent activer des modes de relations sociales rarement observés en l'absence de médiation artistique.

« C'est quelque chose que j'apprécie énormément — pouvoir connecter avec d'autres personnes tout en préservant ma batterie sociale. »

« J'aime beaucoup cet aspect... La coordination... Sans avoir à échanger le moindre mot. »

« Il y avait deux femmes plus âgées... Elles riaient et passaient d'une balançoire à l'autre. Nous nous sommes assis·e·s et nous les avons observées en train de créer de la musique ensemble. »

Témoignages recueillis par Addendum au NCMA, à Raleigh





## 2.3 Intergénérationnalité

L'étude de Lakota Group montre qu'à Lawrence comme à North Boulder, les enfants jouent un rôle essentiel dans la répétition des visites, car ils et elles convainquent leurs adultes accompagnateur·rice·s de revenir fréquenter les installations (Lakota Group 2026, 37). Cela contribue à rassembler les générations autour de pratiques communes. Ce phénomène intergénérationnel permet aux œuvres de s'inscrire dans la durée et renforce leur ancrage social au sein des communautés locales.

« Les enfants adorent que l'œuvre soit permanente, parce que les enfants aiment la répétition. Ils et elles aiment aussi montrer aux autres quelque chose de secret ou de nouveau. Alors les enfants diront: "Viens avec moi! Je vais te montrer comment faire de la musique!" »

## 2.4 Sur l'importance de ne pas s'ancrer uniquement dans l'univers des enfants

À Budapest, les pavés musicaux sont associés, dans les communications du parc, à l'univers des enfants (c'est un « terrain de jeu musical »). Or, l'œuvre de DTLJ a été créée pour être appréciée par tous les publics, de tous les âges. L'étude d'Addendum démontre que plusieurs adultes hésitaient à utiliser l'œuvre seul·e·s, sans enfants, ce qui peut expliquer le taux d'utilisation limité par un public élargi (Addendum 2026, 32).

« Je suis venue dès l'ouverture du site et j'ai adoré, alors j'ai amené mes enfants sans leur parler des œuvres. Ils et elles étaient émerveillé·e·s et n'arrêtaient pas de courir partout! »

Témoignages recueillis par le Lakota Group

### 3 Bien-être et durabilité des effets émotionnels

« Le bien-être se définit comme la qualité globale d'une vie vécue, à la croisée de deux perspectives : le ressenti subjectif des individus et les conditions objectives qui façonnent leur existence . »

(Addendum 2026, 17)

Les œuvres étudiées génèrent un impact social positif en suscitant des effets émotionnels bénéfiques chez les utilisateur·rice·s. Les résultats observés en Caroline du Nord, en particulier, illustrent le pouvoir transformateur et catalyseur des balançoires musicales et des bancs musicaux. Les œuvres favorisent des expériences perçues comme étant significatives, joyeuses et mémorables, et contribuent ainsi au bien-être individuel et collectif.

« Je suis gardienne et j'amène toujours le garçon dont je m'occupe. On commence par l'heure du conte à la bibliothèque, puis on va au terrain de jeu. Ensuite, je lui demande toujours s'il veut aller sur le pavé musical. Aujourd'hui, je suis avec mon partenaire Carlos et je voulais lui montrer. Mon idée était de l'embrasser chaque fois qu'on s'arrêtait au son de la musique. »

« Ce garçon a été grincheux toute la journée, mais on l'a amené ici et son humeur a changé du tout au tout. »

Témoignages recueillis à North Boulder par le Lakota Group

### 3.1 Effets émotionnels positifs

Les témoignages recueillis par le Lakota Group sont sans équivoque : les œuvres impactent positivement la vie des visiteur·se·s ayant interagi avec elles. Sans exception, chaque visiteur·se sondé·e par le Lakota Group a utilisé des mots positifs pour décrire son expérience et les sentiments que les œuvres ont suscités (Lakota Group 2026, 36). Les témoignages soulignent la capacité des œuvres à générer des moments de joie, à favoriser la création de souvenirs collectifs et à renforcer des liens intergénérationnels dans un cadre ludique et accessible.

Les mots les plus fréquemment utilisés par les utilisateur·rice·s pour décrire leur ressenti à la suite de leur visite des *Balançoires musicales* étaient « heureux » (*happy*), « paisible » (*peaceful*), « amusant » (*fun*), « relaxant » (*relaxed*), « joyeux » (*joyful*). Lorsque les visiteur·se·s se voyaient poser la question « Qu'est-ce que les *Balançoires musicales* vous ont inspiré ? » (*What did the Musical Swings leave you thinking about?*), beaucoup ont offert des réponses émotionnelles, telles que :

« Ma jeunesse »  
« La beauté du jour »  
« Ma mère les aurait adorées »  
« La joie de ralentir et le temps de réfléchir »  
« Les choses simples sont les meilleures »

L'expérience des œuvres invite à la réflexion, sur soi et sur son environnement (Lakota Group 2026, 17).



« Elles sont nécessaires dans toutes les villes parce qu'elles sont amusantes. »

« Nous avons essayé de nous balancer ensemble pour créer une plus belle mélodie. »

« Elles m'ont fait sourire. »

« Elles sont superbes et amusantes pour tous les âges. »

« Je viens tout le temps avec mes petits-enfants, on raffole tout simplement des balançoires. »

Quelques témoignages recueillis à Lawrence par le Lakota Group

À Raleigh, la majorité des utilisateur·rice·s (62,8 %) qualifie les interactions vécues de « très significatives ». Inversement, 4,2 % d'entre elles et eux ne rapportent que peu d'impact. Addendum souligne que « [c]ette configuration "65-30-5" représente une inversion de la distribution typique, où la majorité expérimente généralement des effets modérés. Le combo des œuvres présentes dans le parc du NCMA a réussi à faire de l'exception la norme, transformant la perception des interactions significatives en standard majoritaire. » (Addendum 2026, 59)

« Avec mon père, on allait voir ma mère à l'hôpital, puis on marchait jusqu'au parc du musée pour s'amuser sur les balançoires... C'était thérapeutique. »

Témoignage recueilli à Raleigh par Addendum

## 3.2 Durabilité des effets émotionnels et moments transformateurs

Afin de mesurer la capacité de l'œuvre à provoquer des effets émotionnels positifs et durables, Addendum a demandé aux participant·e·s de qualifier la durée habituelle de l'effet vécu, sur une échelle allant de quelques secondes à plusieurs jours.

À Budapest, 42,7 % des utilisateur·rice·s ont qualifié les interactions vécues de « très significatives » (Addendum 2026, 40). Les échanges stimulés par l'œuvre sont ainsi perçus comme dépassant une simple expérience ludique pour s'inscrire dans une dimension émotionnelle plus impactante. De plus, plus du tiers des utilisateur·rice·s (34,2 %, soit plus du double que dans le groupe témoin) de *Cimbalom Circle* ont noté que l'effet émotionnel ressenti a persisté au-delà de la visite, ce qui suggère une durabilité de l'impact de l'œuvre dans le temps (Addendum 2026, 41).

Les résultats à Raleigh sont encore plus probants : 60,7 % des utilisateur·rice·s rapportent que l'œuvre a eu un effet émotionnel durable plus de sept jours après l'interaction (Addendum 2026, 60). Cette persistance souligne la capacité des œuvres à dépasser l'instantanéité de l'expérience et à s'inscrire dans le quotidien des usager·ère·s. La création de « moments transformateurs plutôt que de simples interactions plaisantes et momentanées », dans les mots d'Addendum (2026, 60), en est une preuve.

À une époque caractérisée par plusieurs crises, marquée par une multiplication et une intensification des problèmes de santé mentale qui affectent les populations, les œuvres interactives contribuent positivement au bien-être collectif, en créant des moments de bonheur et de calme qui perdurent dans le temps. Addendum précise que « [c]ette performance suggère que les deux œuvres du parc du NCMA ne se contentent pas de divertir momentanément, mais semblent créer des moments qui continuent à résonner bien après la visite, contribuant au bien-être des utilisateur·rice·s » (Addendum 2026, 60).

### Durabilité des effets

- ✓ **À Raleigh,**  
61 % des utilisateur·rice·s rapportent un effet émotionnel durable plus de sept jours après l'interaction.
- ✓ **À Budapest,**  
*Cimbalom Circle* double la part d'effets émotionnels positifs durables (34,2 % vs 17,2 %), ce qui suggère un apport réel au-delà du contexte de visite.

Les œuvres interactives  
contribuent positivement  
au bien-être collectif,  
en créant des moments  
de bonheur et de calme qui  
perdurent dans le temps.

## 4 Accessibilité et activation

La création d'œuvres accessibles et inclusives en elles-mêmes n'entraîne pas nécessairement un taux d'utilisation élevé; cette étude démontre une réalité plus complexe.

À Raleigh, environ 58 % des utilisateur·rice·s des *Balançoires musicales* et 56 % des utilisateur·rice·s de *Daydreamer* considèrent les installations comme étant très accessibles, contre environ 9 % et 10 %, respectivement, qui les perçoivent comme étant peu accessibles (Addendum 2026, 50). Dans ce cas, le taux d'utilisation combiné des œuvres est très élevé, et grimpe à 82,8 % (Addendum 2026, 46), ce qui illustre une excellente appropriation des œuvres, et une adéquation entre celles-ci et les attentes des visiteur·se·s.

À Lawrence, plus de 70 % des visiteur·se·s ont essayé les *Balançoires musicales* ou avaient l'intention de le faire (Lakota Group 2026, 16), ce qui indique une forte lisibilité de l'œuvre en soi. L'implantation des *Balançoires musicales* dans un espace ouvert et identifiable favorise une compréhension de leur usage. Toutefois, cette identification n'est pas immédiate et demeure limitée depuis la voirie. L'étude de Lakota Group souligne en effet que l'absence de signalétique directionnelle à l'extérieur du campus culturel limite la fréquentation, en particulier pour les publics de passage, ou qui découvrent le site pour la première fois. De plus, les observations sur le terrain montrent que, lorsque les balançoires sont inoccupées, de nombreux usager·ère·s traversent le parc sans s'arrêter. À l'inverse, dès que l'œuvre est en usage, elle devient plus attrayante: les passant·e·s s'arrêtent presque systématiquement pour observer ou essayer les balançoires à leur tour (Lakota Group 2026, 22).

À North Boulder, plus de 70 % des visiteur·se·s ont fait l'expérience des lignes musicales ou avaient l'intention de le faire (Lakota Group 2026, 26); l'œuvre est donc perçue comme étant accessible et elle est comprise par une majorité de personnes. L'étude de Lakota Group note cependant un frein à son activation optimale, lié à l'emplacement de l'œuvre. Celle-ci est située sur une rampe menant au deuxième étage de la bibliothèque, et qui donne sur une petite zone éloignée du stationnement. Il s'agit donc d'une entrée secondaire qui n'est pas fréquentée par tous les visiteur·se·s de la bibliothèque. D'ailleurs, de nombreuses personnes ont exprimé leur surprise en entendant de la musique provenant de la rampe. Si cet effet de surprise est positif, car il génère un plaisir immédiat, l'emplacement de l'œuvre semble parfois empêcher une découverte plus évidente de l'œuvre (Lakota Group 2026, 32).

### Indicateurs d'activation

- ✓ **Perception de l'accessibilité :**  
à Budapest, **78 %** des visiteur·se·s sondé·e·s ont jugé les pavés musicaux très accessibles.
- ✓ **Taux d'utilisation de l'œuvre :**  
à Lawrence comme à North Boulder, plus de **70 %** des visiteur·se·s ont essayé l'œuvre ou avaient l'intention de le faire. À Raleigh, le taux d'utilisation combiné des œuvres a atteint **83 %**.

### Plus ensemble que séparément : l'exemple du NCMA

En présentant les *Balançoires musicales* non loin de *Daydreamer*, le NCMA maximise le lien spatial et fonctionnel entre les deux installations, ce qui prolonge l'expérience et invite naturellement à la découverte. Avec la création musicale collective comme fil conducteur, le tout est plus grand que la somme des parties et contribue à renforcer l'identité et la création d'une destination hautement sociale.

### Accessibilité cognitive et émotionnelle

Les résultats de l'étude d'Addendum indiquent une accessibilité à la fois cognitive et émotionnelle, particulièrement marquée pour les *Balançoires musicales*. La familiarité de l'objet et la compréhension du comportement attendu, qui mobilise des souvenirs d'enfance, activeraient rapidement l'envie de l'essayer.



Ainsi, si les œuvres sont perçues comme étant très accessibles par les utilisateur·rice·s, cela ne se traduit pas systématiquement par un usage effectif. La qualité de l'activation, qui inclut notamment l'ensemble des conditions spatiales et matérielles entourant l'œuvre, joue un rôle déterminant dans son taux d'utilisation: « [...] dans certains contextes, l'œuvre seule ne suffit pas: la qualité de son activation peut soit libérer pleinement son potentiel transformateur, soit au contraire en limiter la portée » (Addendum 2026, 75). Il est intéressant d'examiner l'exemple de Budapest, où 78 % des visiteur·se·s sondé·e·s jugent les pavés musicaux très accessibles, contre seulement 1,2 % qui les considèrent peu accessibles (Addendum 2026, 31). Cette perception positive contraste toutefois avec un taux d'utilisation effectif limité à 35,8 % (Addendum 2026, 28), révélant un écart marqué entre l'accessibilité perçue et la participation réelle des utilisateur·rice·s. Cette divergence

peut notamment s'expliquer par les conditions spécifiques du site d'implantation et par des facteurs contextuels. Installés au sein d'un grand parc urbain très dense, les pavés musicaux sont en partie camouflés par leur environnement immédiat. Le manque de signalétique freinerait également la compréhension du public. L'œuvre est aussi fréquemment associée à une zone pour enfants dans les communications officielles du parc, ce qui pourrait faire diminuer la participation des adultes. Ensemble, ces éléments participent à réduire la lisibilité de l'œuvre et à limiter son activation spontanée, malgré une accessibilité globalement reconnue par les visiteur·se·s (Addendum 2026, 31-33). L'intégration des œuvres dans une infrastructure culturelle existante, dotée d'un parcours lisible et d'une programmation soutenant l'appropriation collective, favoriserait une dynamique sociale inclusive visant un public varié (enfants comme adultes) et amplifierait l'impact social global des installations.

« Un pur bonheur...  
C'est comme reconnecter  
avec son enfant intérieur. »

« C'était presque comme  
une fleur qui éclot...  
Une multitude de  
magnifiques choses. »

Témoignages recueillis par Addendum à Raleigh

« C'est un immense parc  
[de sculptures]... Certaines  
des œuvres ont l'air un  
peu seules. Mais celles-là  
sont vraiment différentes.  
Elles fonctionnent en duo. »

Témoignage recueilli par Addendum lors  
d'un groupe de discussion

## 5 Considérations pratiques

Les études ont aussi mis en lumière certaines considérations qui doivent être prises en compte par les propriétaires des œuvres et par les créateur·rice·s, afin de maximiser l'impact social des œuvres interactives, au-delà de la compréhension fine du public cible, de ses attentes, de sa réalité, de ses défis et de ses motivations.

**« Je suis choqué qu'aucune promotion ne soit faite pour quelque chose d'aussi cool et distinctif dans notre ville. »**

Témoignage recueilli par Addendum  
lors d'un groupe de discussion

### QUELQUES NOTES

- ✎ Encourager une communication entre toutes les parties prenantes, incluant les client·e·s et les architectes, pour maximiser l'implantation de l'œuvre sur le site en optimisant sa visibilité et la clarté de son intention ainsi que son intégration dans les habitudes de fréquentation plus larges, et s'assurer de son évolution harmonieuse dans le développement de son milieu, naturel et bâti, économique et social;
- ✎ Prévoir des zones d'ombre et des assises autour des œuvres;
- ✎ Prévoir une signalétique adaptée aux œuvres, afin d'accroître leur visibilité et de donner des informations sur leur fonctionnement;
- ✎ Organiser un événement inaugural et inviter les membres de la communauté à y participer;
- ✎ Assurer une médiation sur place lors des premières semaines d'activités, ou lors de périodes ciblées;
- ✎ Offrir une boîte à outils aux clients;
- ✎ Organiser des ateliers saisonniers autour de l'œuvre, pour prolonger l'expérience de celle-ci, en explorer un aspect en profondeur, etc.;
- ✎ Inviter les visiteur·se·s à documenter leur visite et à partager leur expérience de l'œuvre auprès des membres de leur communauté;
- ✎ Développer une stratégie de communication adaptée au public cible et prévoir des actions promotionnelles régulières afin de générer de l'engouement et d'accroître la fréquentation du lieu.



## 6 Un mot sur l'impact économique

DTLJ souhaitait également poursuivre l'analyse effectuée en 2016 par le Lakota Group concernant les retombées économiques des œuvres, même s'il s'agissait d'un objectif secondaire.

Dans cette nouvelle étude, le Lakota Group a souhaité corréler l'intentionnalité de la visite aux dépenses rapportées par les personnes sondées. Toutefois, les données recueillies par le Lakota Group ne permettent pas de tirer des conclusions tangibles sur ce plan, car un plus grand échantillon aurait été nécessaire. Le Lakota Group note toutefois qu'il est primordial que les œuvres permanentes, comme c'était le cas des œuvres temporaires, se situent dans des zones commerciales afin d'avoir un impact économique significatif (Lakota Group 2026, 28). En plus du choix du site, les communications autour du projet, notamment la publicité qu'on en fait, doivent être intentionnelles et jouent un rôle important dans les retombées économiques possibles d'un projet.

Lors d'une étude future, il serait intéressant d'explorer le cadre méthodologique du *Social Return on Investment* (SROI). Le SROI est une approche visant à attribuer une valeur monétaire à des bénéfices sociaux et environnementaux, et qui permet donc de mesurer le rendement social des investissements des œuvres. Les impacts sociaux rapportés dans cette étude pourraient ainsi être eux-mêmes traduits en valeur monétaire directe et indirecte pour les sociétés qui les reçoivent, et permettre de comprendre les impacts économiques sans se limiter aux dépenses directes des participant·e·s. Cette approche nécessiterait la conduite d'une étude longitudinale misant sur un engagement soutenu et répété sur une durée beaucoup plus longue de l'ensemble des participant·e·s à l'étude, qui formeraient un échantillon représentatif des populations à l'étude.

# Conclusion

Les objectifs de ce projet étaient d'étudier les retombées sociales d'œuvres permanentes interactives sur les individus, les communautés et les villes, ainsi que d'établir certains grands principes que des partenaires pourront utiliser lors de l'établissement de stratégies d'intervention dans l'espace public, le développement de programmations culturelles, la mise en place de politiques ou encore la recherche de financement. DTLJ voulait également que l'étude devienne un outil au service du secteur créatif, en alimentant la réflexion collective sur le rôle et la valeur sociale des installations interactives dans l'espace public.

Les études ont permis de mettre en pratique deux méthodologies distinctes et complémentaires, et de les appliquer à un domaine, celui des installations interactives permanentes — qui est encore peu étudié —, afin de faire émerger plusieurs éléments qui alimentent la réflexion sur l'impact social de ce type d'œuvre d'art public.

L'échantillon était constitué de deux œuvres à Raleigh (C.N., É.-U.), soit une série de bancs musicaux et une série de balançoires musicales, une autre série de balançoires musicales à Lawrence (Ind., É.-U.), une série de lignes musicales à Boulder (Color., É.-U.) et des pavés musicaux à Budapest (Hongrie).

Les études démontrent que les œuvres interactives permanentes ont le potentiel de créer une destination et de s'intégrer durablement dans les habitudes de vie urbaine, en accroissant le sentiment de fierté et de satisfaction des utilisateur·rice·s envers les espaces publics. Les visites sont souvent intentionnelles et récurrentes : les personnes sondées ont majoritairement déclaré se rendre sur place spécifiquement pour une œuvre, et l'avaient déjà visitée dans le passé.

Les œuvres sont aussi des amplificatrices des relations sociales existantes. Elles favorisent l'ouverture envers les autres en facilitant les interactions avec des personnes inconnues, même dans un contexte normalement caractérisé par la méfiance. Ceci est une lueur d'espoir dans le climat social et politique actuel, souvent tendu, conflictuel et anxiogène.

Elles stimulent aussi l'adoption de nouveaux comportements sociaux, axés sur le jeu et la découverte, comme les mouvements coordonnés sans parole et la collaboration créative. Impossibles sans l'œuvre, ils créent un langage interactionnel propre qui transforme l'expérience sociale urbaine.

DTLJ a constaté que les enfants sont un puissant facteur de récurrence des visites et contribuent à rassembler plusieurs générations autour de pratiques communes, ce qui favorise les échanges et les apprentissages.

Les études ont démontré que les œuvres interactives ont le potentiel d'engendrer des effets émotionnels positifs.

« L'art public n'est pas assez valorisé. Boulder est magnifique. »

« Pourquoi n'y a-t-il pas plus de parcs interactifs? »

« De la musique et de l'expérimentation. Pourquoi n'y en a-t-il pas dans d'autres espaces publics? C'est vraiment génial. »

« On peut faire d'incroyables choses dans l'espace public. »

Certains des effets s'inscrivent dans la durée, voire plus de sept jours après l'interaction. Les œuvres ont le potentiel de contribuer à l'accroissement des échanges sociaux et du bien-être des utilisateur·rice·s.

Le cas du North Carolina Museum of Art donne les résultats les plus probants. Avec deux œuvres interactives musicales combinées dans un contexte de présentation clairement communiqué, l'impact social est décuplé, la qualité, la diversité et la durabilité des interactions étant hautement supérieures aux autres œuvres étudiées.

Les études ont aussi montré l'importance de l'écosystème dans lequel l'œuvre se situe. L'œuvre seule ne peut suffire et la qualité de son activation influence de façon déterminante son impact social. En fait, une accessibilité élevée du design d'une œuvre ne garantit pas une utilisation soutenue de celle-ci. Le site doit être réfléchi de manière globale, en collaboration avec toutes les parties prenantes, pour assurer lisibilité et inclusion, et en tenant compte des contextes sociodémographiques, afin d'optimiser les retombées.

Une œuvre d'art public ne se conçoit pas en silo : c'est l'implication et l'engagement de chacune des parties (les concepteur·rice·s, les donneur·se·s d'ouvrage, les citoyen·ne·s) qui, ultimement, font la richesse des projets réalisés et des milieux de vie où ils s'implantent. C'est ensemble qu'il est possible de multiplier les retombées sociales des œuvres et les bénéfices pour les communautés.

« J'apprécie les espaces comme celui-ci, qui sont ouverts à tous·tes. »

« Comment augmenter la présence de sites comme celui-ci dans les villes et les villages? »

« Les gens et les communautés sont tellement cool. Les créations publiques comme celles-ci sont incroyables. »

Témoignages recueillis par le Lakota Group

## On continue?

Consulter l'étude complète d'Addendum

[\(lien pour télécharger\)](#)

Consulter l'étude complète de Lakota Group

[\(lien pour télécharger\)](#)

## Références

Addendum. 2026. *Rapport : Étude d'impact social des œuvres permanentes de Daily tous les jours*. Montréal : Addendum.

ArtsFund. 2025. *Livability Impact Study of the Arts: Relationships between the arts and healthy communities*. Seattle : ArtsFund. [Lien](#).

HM Government. s.d. *Loneliness Annual Report. The First Year*. London : Minister for Civil Society. [Lien](#).

Lakota Group. 2026. *Daily tous les jours. Measuring What Matters: The Social Value & Economic Benefits of Public Interventions*. Chicago : Lakota Group.

Office of the U.S. Surgeon General. 2023. *Our Epidemic of Loneliness and Isolation. The U.S. Surgeon General's Advisory on the Healing Effects of Social Connection and Community*. Washington, D.C. : U.S. Public Health Service. [Lien](#).

The Bentway, Gehl Studio, Dalla Lana School of Public Health de l'University of Toronto. 2025. *Rx for Social Connection. Public space as a strategy to combat loneliness*. Toronto : The Bentway. [Lien](#).

## Crédits

Photos :

Page 2: Bertalan Soós (COLLOC)

Page 5: Daily tous les jours

Page 7: Bruce Damonte (gauche à droite)

Leah Tribbett

Bertalan Soós (COLLOC)

Daily tous les jours

Page 9: Leah Tribbett

Page 10: Bruce Damonte (gauche à droite)

Bertalan Soós (COLLOC)

Page 11: Leah Tribbett (gauche à droite)

Daily tous les jours

Page 12: Bertalan Soós (COLLOC) (gauche à droite)

Alex Buysse et Aamuro Kanda

Page 13: Alex Buysse et Aamuro Kanda (gauche à droite)

Daily tous les jours

Page 15: Daily tous les jours

Page 20: Daily tous les jours

Page 21: Bertalan Soós (COLLOC)

Page 23: Daily tous les jours

Page 26: Bruce Damonte

Page 28: Bertalan Soós (COLLOC)

Page 29: Bertalan Soós (COLLOC)

Design graphique:

Pastille rose

# À propos

## Daily tous les jours

Daily tous les jours dirige un champ disciplinaire émergent combinant art interactif, narration, performance et design urbain avec la mission de réinventer le vivre-ensemble au 21<sup>e</sup> siècle.

Fondé en 2010 à Tiohtià:ke/Mooniyang/Montréal, le studio a réalisé des projets dans plus de 60 villes dans le monde, rassemblant les publics dans un esprit de jeu et de coopération. Daily invite les gens à jouer un rôle actif dans la transformation de leurs villes, avec l'espace public que l'on partage tous les jours comme terrain de jeu, en abordant des sujets de mobilité, de résilience, de connexion sociale et d'engagement civique. Son travail a été décrit comme « une infrastructure pour l'esprit humain ».

[dailytouslesjours.com](http://dailytouslesjours.com)

[@dailytlj](https://twitter.com/dailytlj)

## Lakota Group

Fondé en 1993 et basé à Chicago, le Lakota Group est un cabinet spécialisé en urbanisme, en architecture paysagère, en préservation du patrimoine historique et en études de marché. Depuis sa création, le Lakota Group a réalisé des projets ayant gagné des prix dans plus de 500 villes à travers les États-Unis. Il s'agit d'une équipe de designers, de planificateur·rice·s et de communicateur·rice·s talentueux·euses, animé·e·s par la passion d'offrir des solutions créatives. Porté·e·s par leur volonté d'instaurer le changement de manière durable, les collaborateur·rice·s de Lakota Group suivent un processus qui allie esprit critique et engagement communautaire. Leur objectif est simple : améliorer les communautés en impliquant les habitant·e·s locaux·ales à travers des ateliers, des discussions et des enquêtes.

[thelakotagroup.com](http://thelakotagroup.com)

## Addendum

Depuis 1987, Addendum accompagne les organisations publiques, privées et les OBNL dans leurs démarches d'évolution stratégique, d'amélioration de la performance et de développement durable. Grâce à ses expertises complémentaires, Addendum clarifie le cap, consolide la compétitivité et transforme les opportunités en croissance durable et responsable.

Ses services s'articulent autour de trois grands axes. En stratégie, Addendum soutient la planification, la croissance ainsi que l'analyse des marchés, des risques et des enjeux ESG. En performance, Addendum optimise les processus, développe l'intelligence d'affaires et mesure l'impact social. Enfin, Addendum accompagne la gestion du changement par la conception d'outils et de guides, l'animation de conférences et le développement de parcours de formation. Rigueur, curiosité et pragmatisme guident chacune de ses interventions, avec un objectif constant : produire des résultats tangibles, durables et porteurs de sens.

[addendum.ca](http://addendum.ca)

# Remerciements

Nous tenons à remercier tous·tes nos précieux·euses  
collaborateur·rice·s et partenaires qui ont contribué  
à la réalisation de cette étude d'impact :

Josh Bloom et le Lakota Group  
Fannie Pelletier et Sophie Théberge, Addendum  
North Carolina Museum of Art  
Arts for Lawrence  
Városliiget et La maison de la musique de Hongrie  
Boulder Public Library et Ville de Boulder  
Ville de South Bend  
Dr. Marvin Curtis

Toutes les personnes qui ont accepté de participer  
à cette étude et de répondre à nos questions  
en partageant leur expérience et leur point de vue

Tous·tes les bénévoles qui ont participé à  
la collecte de données

L'équipe de Daily tous les jours

Ce projet a été rendu possible grâce au soutien financier  
du gouvernement du Québec et de la SODEC.

Québec 