Création en (r)évolution : les intelligences artificielles au défi de l'art

RAPPORT « INTELLIGENCE ARTIFICIELLE GÉNÉRATIVE ET CRÉATION »

réalisé dans le cadre du Cycle des Hautes Etudes de la Culture (CHEC)

6e session 2024-2025 - Identités, altérités : quels enjeux pour la culture ?

Auteurs :

Flavien Bazenet, Hervé Colinmaire, Eléonore Holtzer, Igor Primault, Astrid Reymond, Anne-Sophie Steinlein

Avec l'aide d'Emilie Gaudard

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

CHEC
CYCLE DES HAUTES ETUDES DE LA CULTURE

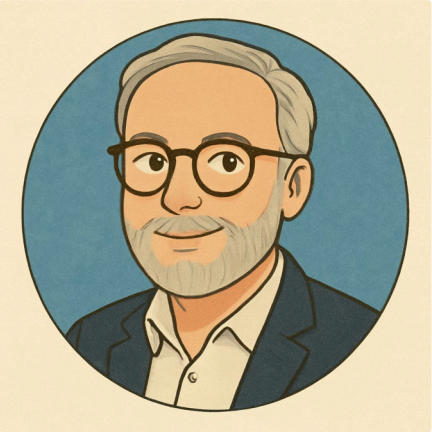
Nous souhaitons exprimer notre profonde gratitude à Manuel Bamberger et à Cécile Portier, responsables du Cycle des hautes études de la culture (CHEC), pour leur accompagnement précieux tout au long de cette année. Nos remerciements vont également à toutes les personnalités qui ont généreusement accepté de partager leur expérience et leur expertise lors de nos entretiens (la liste complète figure en annexe). Nous adressons enfin un remerciement particulier à notre référent, Frank Madlener, directeur de l'Institut de recherche et coordination acoustique/musique (IRCAM), ainsi que Jean-Louis Giavitto, directeur de recherche au CNRS & IRCAM, pour leur regard attentif et bienveillant. Et bien sûr, un clin d'œil à nos camarades auditeurs de cette 6e édition du CHEC : merci pour les débats passionnés, les cafés improvisés… et pour avoir prouvé qu'on pouvait survivre à une année aussi dense, ensemble, en étant toujours à l'heure.

Les auteurs

Flavien Bazenet

Maître de conférences à Institut Mines-Télécom Business School

Directeur général délégué du Cube Garges



Hervé Colinmaire

Inspecteur général de l'éducation, du sport et de la recherche (IGESR) au Ministères de l'éducation nationale et de l'enseignement supérieur

Eléonore Holtzer

Architecte des bâtiments de France

Cheffe de service de l'UDAP54

Igor Primault

Délégué au mécénat et en charge des relations avec la Géode d'Universcience

Astrid Reymond

Secrétaire Générale de la Fédération des entreprises du spectacle vivant, de la musique, de l'audiovisuel et du cinéma (Fesac)

Anne-Sophie Steinlein

CEO / Directrice Générale de YouScribe

Visuels générés via ChatGPT5

Création en (r)évolution

les intelligences artificielles au défi de l'art

Préambule

1.1 Rappel des objectifs de ce rapport

Ce rapport commandé par le ministère de la Culture vise à fournir une analyse approfondie des enjeux liés à l'intégration des intelligences artificielles (IA) dans le domaine artistique, en s'appuyant sur les perspectives de spécialistes tels que des chercheurs en IA, des artistes numériques et des cadres d'institutions culturelles.

Nous employons à dessein ici, et dans l'ensemble du rapport, le pluriel derrière l'acronyme « IA » plutôt qu'un singulier qui ne nous semble pas refléter la diversité, la complexité et l'hétérogénéité des outils, des pratiques et des enjeux liés aux intelligences artificielles.

L'étude se concentre sur trois sous thèmes principaux : l'impact des IA sur le **processus** créatif, son rôle dans la **formation** artistique, et les questions d'inclusivité, de biais et d'**éthique** soulevées par son utilisation.

L'objectif est double : partir d'un état des lieux, fruit d'entretiens issus d'approches variées, pour formuler des recommandations concrètes à destination majoritairement du ministère de la Culture, mais aussi de certains autres acteurs majeurs de cet écosystème des IA génératives, en tenant compte des spécificités du contexte français et des défis soulevés par cette (r)évolution technologique.

Image générée par Gamma.app

1.2 Résumé

Ce rapport explore les multiples facettes de l'intégration des intelligences artificielles (IA) dans le domaine de la création artistique, en s'appuyant sur une série d'entretiens avec des experts de divers horizons (artistes photographes, illustrateurs, plasticiens, universitaires et chercheurs, hauts fonctionnaires du ministère de la Culture).

Il examine comment les IA influencent le processus créatif, transforment les méthodes de formation artistique, et soulèvent des questions cruciales en matière d'éthique, d'inclusivité et de lutte contre les biais cognitifs et de représentation.

L'analyse met en lumière la distinction essentielle entre la "création automatisée", axée sur la production rapide de contenu, et la "création augmentée", qui considère les IA comme un outil de collaboration, un médium expressif ou une source d'inspiration pour les artistes (1).

Illustration 1. Portrait d'Edmond de Belamy, Obvious, 2018.

© Obvious

Vendue à 432 000 dollars chez Christie's le 25 octobre 2018, le *Portrait d'Edmond de Belamy* est une impression sur toile réalisée par le collectif français Obvious (Hugo Caselles-Dupré, Pierre Fautrel, Gauthier Vernier). Elle représente un personnage issu d'une famille fictive des XVIIIe et XIXe siècle, inventée par les trois artistes, et est signée du code de l'algorithme ayant permis de générer le tableau. Il s'agit de la première œuvre d'art créée par intelligence artificielle à être proposée en salle de ventes.

> " Ce rapport, il explore. C'est cela, il explore les contours, les lignes brisées de l'intelligence artificielle dans l'art. Il y a les voix, celles des experts, venues d'ailleurs, venues d'ici, qui parlent, qui disent. Comment l'IA, elle entre, elle traverse le geste, la pensée, le temps de la création.
>
> Il y a ce qui change, ce qui demeure. Les méthodes, les apprentissages, les doutes, les questions. L'éthique, l'inclusivité, les biais.
>
> Il y a deux mondes, peut-être. Celui de la création qui va vite, qui automatise, qui produit, qui remplace. Et puis l'autre. Celui où l'IA accompagne, où elle s'infiltre dans la main de l'artiste, dans le souffle, dans le silence.
>
> C'est là, dans l'entre-deux, que tout se joue.
>
> La création, augmentée, troublée, réinventée.
>
> Un rapport, une attente, une voix. "

Comme aurait pu l'écrire Marguerite Duras selon Perplexity

2 **https://www.perplexity.ai/**, juin 2025

1 (Avlonitou & Papadaki, 2025)

1.3. Synthèse des recommandations à destination du Ministère

Au terme de cette étude approfondie, plusieurs recommandations clés sont adressées au ministère de la Culture.

Il est impératif de mettre en place une veille active et une analyse approfondie des impacts des IA sur les différents métiers artistiques, afin d'anticiper les mutations, d'identifier les tensions émergentes, et d'accompagner les professionnels du secteur. Cette veille devra inclure les usages innovants autant que critiques, et permettre d'éclairer les évolutions esthétiques, économiques et sociales liées à la création assistée par les IA.

Parallèlement, un soutien renforcé doit être accordé à la structuration de la création assistée ou inspirée par les IA en France, en favorisant l'émergence de modèles originaux et en encourageant la collaboration entre artistes, chercheurs, ingénieurs et institutions culturelles. Il s'agit d'offrir aux créateurs des espaces d'expérimentation ouverts, de soutenir la recherche artistique sur les IA comme médium ou comme sujet, et de valoriser les démarches dans lesquelles les IA sont intégrées à un processus réflexif, conceptuel et singulier.

Le développement de formations complètes sur l'écosystème des IA est également essentiel, afin de permettre à tous les acteurs culturels – artistes, médiateurs, conservateurs, curateurs, décideurs, formateurs – de s'approprier ces technologies et d'en maîtriser les enjeux. Ces formations doivent aller au-delà de l'usage technique des outils : elles doivent favoriser une compréhension critique de leur fonctionnement, de leurs biais et de leurs implications, et s'appuyer sur des pédagogies expérientielles, contextualisées et transdisciplinaires. Il convient ainsi de consacrer un effort spécifique à la formation des formateurs et au soutien des initiatives hybrides, notamment en lien avec les tiers-lieux, les réseaux associatifs ou les établissements d'enseignement.

Enfin, il est crucial de sensibiliser et d'éduquer le public aux enjeux des IA dans le domaine artistique, en promouvant une approche critique et éclairée de ces technologies, et en soutenant des initiatives qui mettent en valeur la diversité et l'originalité de la création humaine. Cette exigence implique aussi de garantir que les corpus utilisés pour entraîner les IA soient diversifiés, multiculturels, multilingues, et respectueux des représentations minoritaires. L'ouverture encadrée de certaines bases patrimoniales publiques pourrait à ce titre constituer un levier, à condition de préserver les équilibres entre accès aux données et juste rémunération des ayants droit.

L'ensemble de ces recommandations converge vers un objectif commun : faire en sorte que les intelligences artificielles, loin de substituer la machine à l'humain, deviennent un levier d'expression, de pluralité démocratique et d'exigence artistique au service des mondes de la création, et non en vue de remplacer ceux-ci.

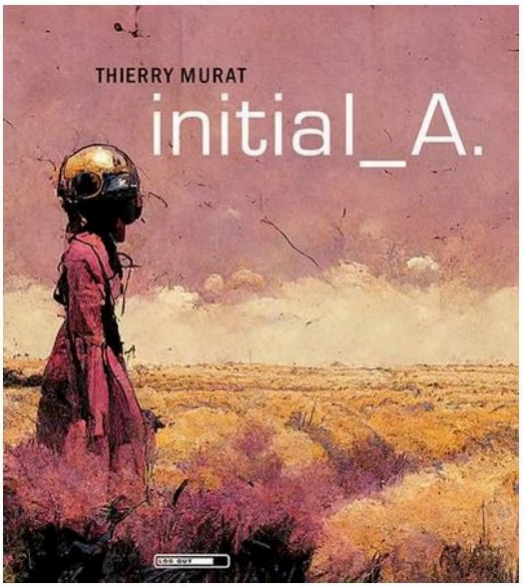


Illustration 2. initial_A., Thierry Murat, 2023.

initial A., publiée en octobre 2023, est la première bande dessinée entièrement créée à l'aide de l'intelligence artificielle (Midjourney) en France. Il s'agit d'un récit de science-fiction poétique qui aborde la question de l'hybridation homme-machine et de l'algorithmisation du monde. Elle a été autoéditée par l'auteur et illustrateur français Thierry Murat à l'aide d'un financement participatif.

© Thierry Murat

2. Introduction

2.1 Les IA génératives : un enjeu d'actualité

Le champ des intelligences artificielles a évolué rapidement, en particulier dans le domaine des modèles génératifs, présentant à la fois des opportunités et des défis dans divers secteurs, y compris les arts et la création (3). La capacité des IA génératives à générer des contenus, du texte aux images, soulève des questions fondamentales sur la créativité, le droit d'auteur et le rôle de la technologie dans la formation de l'expression culturelle (4).

L'émergence des IA génératives a été rapide et massivement déployée auprès du grand public, dépassant les attentes initiales d'une adoption plus lente et confinée aux laboratoires ou aux professionnels. La disponibilité généralisée de ces outils a démocratisé la génération de contenus, mais cette démocratisation soulève également des préoccupations concernant la qualité, l'originalité et les implications éthiques du contenu proposé par des IA à leurs utilisateurs (5). Cette technologie progresse à un rythme sans précédent, rendant rapidement obsolètes la formation initiale et même continue, et les outils, y compris les ouvrages récemment publiés sur le sujet. La stabilisation de cette évolution n'est pas prévisible dans un avenir proche, et d'autant moins au moment où ce rapport est rédigé.

2.2 IA(s) et art : Considérations éthiques et impact culturel

L'intersection de l'intelligence artificielle et de l'art a une histoire riche, et puise ses racines dans la Grèce antique avec le concept d'automate. L'idée plus large de l'IA a gagné quant à elle du terrain au milieu du 20e siècle (6)(7).

Les artistes et les chercheurs ont commencé à explorer les IA à des fins artistiques au début des années 1970. Le programme AARON d'Harold Cohen, qui générait des peintures, en est un exemple précoce important. Ces pionniers considéraient l'ordinateur comme un outil, un assistant, un médium, voire un méta-instrument, reconceptualisant l'acte artistique lui-même.

L'introduction des IA génératives, en particulier depuis ChatGPT en 2022, a conduit à un développement exponentiel des capacités offertes et a soulevé des questions dans toute la société, y compris au sein de la communauté artistique.

L'impact des IA sur l'art peut être comparé à celui de la photographie sur la peinture, qui a d'abord rencontré une résistance, mais a finalement conduit à de nouvelles opportunités créatives (8). On pourrait en tout cas présager d'un futur comparable, sans certitude cependant. Certains considèrent les IA comme un amplificateur de la créativité humaine, permettant l'exploration d'idées et de possibilités qui pourraient autrement être inaccessibles. L'intégration croissante de l'intelligence artificielle dans le domaine artistique a catalysé une profonde transformation du rôle de l'artiste, le faisant évoluer d'un créateur solitaire à un orchestrateur hybride, mêlant l'intuition humaine avec la puissance de calcul des IA, à la puissance computationnelle des algorithmes (9). Cette synergie permet l'émergence de nouvelles formes d'expression artistique ou, à tout le moins, de processus créatifs novateurs (10).

---

3 (Dasgupta et al., 2023)
4 (Cheng, 2022)
5 (Buschek et al., 2021)
6 (Akhtar, 2024)
7 (Ernst, 2023)
8 (Hertzmann, 2018; Petrick, 2024)
9 (Chi, 2024)
10 (Maravilla et al., 2024)

Perturbations et définitions

Cependant, il est important de reconnaître les perturbations causées par les IA. À mesure que les outils d'IA sont de plus en plus intégrés aux plateformes et aux logiciels courants, ils modifient le paysage créatif. Cette évolution soulève des questions sur la définition de "l'art de l'IA", certains le considérant comme une sous-catégorie de l'art numérique, tandis que d'autres incluent dans un nouvel art à part entière toute pratique artistique qui conceptualise ou utilise les IA. Elle appelle également à une réévaluation des critères utilisés pour juger l'art, certains soulignant l'importance d'un engagement critique considérant les biais, les limites et les dangers potentiels des IA.

Statut de l'IA

Nous veillerons ainsi dans la suite du rapport à ne pas assigner les IA à un statut simpliste, que le réel ne saurait que trop vite démentir. Ni simples outils, ni comparables à l'humain, les IA présentent un statut de l'ordre de l'indécidable, qui renvoie à la notion d'indissociabilité entre humain et technique, entre original et copie, que décrivait Jean Baudrillard dans Le Xerox et l'infini dès 1987. Réduire les IA à un pur outil reviendrait à nier la nature même de la capacité de génération qu'elles opèrent, sans qu'elles puissent à l'inverse être considérées sur le même plan que l'intelligence ou la création humaine.

Implications éthiques et culturelles

De plus, les implications éthiques des IA dans les contextes créatifs et culturels nécessitent un examen attentif des questions telles que la diversité, l'inclusion, les préjugés, qui doivent être abordées pour garantir que les systèmes d'IA promeuvent l'équité, l'égalité et la sensibilité culturelle. Le ministère de la Culture peut y contribuer en élaborant des lignes directrices éthiques et en édictant des bonnes pratiques pour l'utilisation des IA dans les secteurs culturels et créatifs, tout en promouvant le principe de diversité culturelle et d'innovation responsable.

2.3 Axe d'étude : processus créatifs, formation et considérations éthiques

Ce rapport approfondit les perceptions des IA parmi les spécialistes des différents secteurs d'activité rencontrés, en se concentrant sur l'impact des IA sur les processus créatifs, la formation, l'inclusivité, les biais cognitifs et de représentation ainsi que des considérations éthiques. Il constate que les IA génératives peuvent permettre dans certains usages de réaliser des projets avec des budgets et des équipes réduits par rapport aux méthodes traditionnelles, modifiant ainsi le paysage économique de la production créative. Il aborde également la question plus philosophique de savoir si la créativité est uniquement liée au simple fait d'être un être humain ou si elle est associée à l'acte même de créer quelque chose qui n'a jamais été vu ou généré auparavant (11)[1].

2.4. Les IA : un phénomène d'importance croissante

Bien que les racines de l'IA ne soient pas récentes, ses impacts se font aujourd'hui sentir dans toute la société (12)[1]. Le phénomène a pris une ampleur majeure et touche toutes les facettes de la société, les avancées en matière d'IA se frayant rapidement un chemin dans tous les secteurs, y compris jusqu'alors réservés exclusivement à l'humain.

Le monde de la culture et de la création artistique est indéniablement touché et ne peut rester insensible ou à l'écart de cette révolution. L'évolution rapide des IA, en particulier des modèles génératifs, présente à la fois des opportunités et des défis dans divers secteurs culturels, y compris celui des arts, soulevant des questions sur la créativité, le droit d'auteur et le rôle de la technologie dans la formation de l'expression culturelle.

La considérable accélération de son développement est alimentée par la démocratisation des outils, la puissance croissante du calcul, la multiplication des données, la numérisation du monde et le nombre considérable d'IA disponibles, ce qui conduit à l'acceptation croissante de cette nouvelle réalité par les citoyens (13)[1]. Ainsi, il est important d'"apprivoiser" les IA et de "réinventer les façons de travailler" en s'appuyant sur elle, plutôt que d'essayer de la combattre ou de l'ignorer. Comme l'écriture ou l'imprimerie avant elle, les IA ont le potentiel de démocratiser l'accès à l'information et à la connaissance, tout en présentant le risque de renforcer des inégalités existantes.

Illustration 3. La Vie quand t'ai mort, Raphaël Frydman, 2024.

Vainqueur de la première édition du Grand Prix de l'Artefact AI Film Festival en 2024, La Vie quand t'ai mort est un court-métrage conçu par le réalisateur français Raphaël Frydman. Il présente un monde post mortem imaginé par un garçon de dix ans. Les images (Midjourney), l'animation (Runway), les musiques (Udio) et les effets sonores du film (Eleven Labs) ont été fabriqués par des intelligences artificielles.

© Raphaël Frydman

11 **(Crimaldi & Leonelli, 2023)**
12 **(Ranga, 2024)** **(Wang & Lester, 2023)**
13 **(Liu et al., 2022)**

2.5 Notre problématique

Le sujet soulève plusieurs interrogations quant à la création, au statut de l'artiste, à la diffusion des œuvres, à l'innovation, à la formation, ainsi qu'aux biais et à l'éthique.

> **Notre problématique centrale est la suivante : Comment les professionnels de la culture et de la création perçoivent-ils l'essor des IA génératives ? Quelles adaptations envisagent-ils pour tenir compte de ces implications sur leurs métiers, sur les processus créatifs, et sur les enjeux éthiques et de formation ?**

L'essor des intelligences artificielles génératives ne se limite pas à l'introduction de nouveaux outils dans le champ de la création : il reconfigure plus largement nos repères culturels, nos manières de produire, d'apprendre et de transmettre, ainsi que les rôles et légitimités au sein de l'écosystème artistique.

En imitant certains codes du geste créatif, ces technologies interrogent la singularité du regard humain, la part de l'intention dans l'œuvre, et les formes de reconnaissance symbolique et les chaînes de valeurs qui définissent les identités professionnelles dans le monde de la culture.

Ce sont aussi les modalités d'altérité – qu'elles soient sociales, culturelles ou machiniques – qui se trouvent redéfinies à travers la prolifération de formes automatisées, soulevant des enjeux éthiques, éducatifs et politiques.

C'est dans ce contexte que s'inscrit notre rapport-enquête : en donnant la parole à une diversité d'acteurs culturels, il vise à comprendre comment ces mutations sont perçues, vécues et pensées sur le terrain, et à identifier les leviers d'action pour accompagner les transformations en cours, tout en préservant la vitalité, la diversité et la responsabilité de la création artistique.

Illustration 4. *LILITH.AEON*, **Compagnie AΦE, 2024.**

© Aoi + Esteban

LILITH.AEON est un spectacle de danse crée à l'aide de l'intelligence artificielle par les chorégraphes de la compagnie AΦE (Aoi Nakamura et Esteban Lecoq). Produit dès octobre 2024 à Paris, il s'agit du premier spectacle de danse piloté par une entité IA, Lilith.Aeon. Cette dernière est projetée sur un cube LED autour duquel le public se déplace afin de déclencher ses mouvements. L'œuvre est inspirée de l'histoire vraie de Lilith, une enfant cryogénisée par ses parents dans l'espoir de la faire revivre.

3. Méthodologie du travail

3.1 Un travail de veille académique, technique et d'actualité

Pour répondre à cette problématique, nous avons adopté une approche multidimensionnelle, en commençant par une analyse (quasi) exhaustive de la littérature et des rapports existants à date, afin d'établir une base de connaissance solide. Ce travail de veille dans les différents domaines de l'information académique, technique et d'actualité nous a aidés à comprendre le paysage actuel des IA dans le secteur de la création de contenu en général, et de la création artistique en particulier.

Compte tenu de l'évolution technologique et du développement rapides des IA, avec de nouveaux documents et outils qui émergent constamment (14)[1], nous avons mis en place un processus de suivi sur neuf mois, d'octobre 2024 à juin 2025.

Pour ce faire, nous avons construit progressivement un outil numérique collaboratif, un "*Padlet*", qui a servi de dépôt central des articles et éléments d'information recueillis par chaque membre de l'équipe au long de la réflexion. Les ressources pertinentes étant classées selon une typologie adaptée à la date de la rédaction du rapport, nous avons catalogué un large ensemble de références, y compris des ressources sur différentes IA, des applications dans les domaines créatifs, des considérations éthiques, des ressources de formation et d'éducation, des cadres théoriques, des exemples d'œuvres/projets d'IA et des rapports et analyses de l'industrie.

Cette collection de ressources est partageable et consultable à l'adresse :

https://padlet.com/flavienbazenet/ia-g-n-rative-creation-artistique-2ftifrxsxs11v5qo.

Illustration 5. Hello World, Skygge, 2018.

© Skygge

Paru en 2018, "Hello World" est le premier album musical composé à l'aide d'une intelligence artificielle. Il a été créé par Skygge, l'alias de l'auteur-compositeur français Benoît Carré qui expérimente la musique assistée par IA depuis 2015 et s'est appuyé sur différents algorithmes pour imaginer les mélodies, produire des sons et faire les arrangements. L'album comptabilise aujourd'hui plus de douze millions de *streams* sur les plateformes d'écoutes en ligne.

---

14 (Leiker et al., 2023) (Gozalo-Brizuela & Merchan, 2024)

3.2 La conduite d'une étude qualitative sur la perception des acteurs au travers d'entretiens semi-directifs

Au cœur de ce travail de réflexion, nous avons choisi d'interviewer différentes parties prenantes afin de mieux comprendre leurs perceptions des utilisations récentes des IA.

C'est ainsi que nous avons mené une étude qualitative de la perception des différents acteurs rencontrés, visant à saisir un éventail diversifié de perspectives sur les enjeux des IA génératives dans les secteurs créatifs et culturels.

Compte tenu de l'actualité du sujet et de l'abondance de publications et de prises de paroles en lien avec les IA et la création, nous avons choisi de nous concentrer sur trois thèmes principaux dans le cadre de ces entretiens. En dehors de la question de la « création artistique » à l'ère de l'IA, les enjeux de la « formation, éducation et métier » et la « diversité et inclusion » nous semblaient particulièrement pertinents à étudier. Nous avons délibérément laissé de côté les questions juridiques (notamment les questions de droits d'auteurs) et celles relatives à l'impact environnemental des IA génératives qui nous semblent déjà amplement traitées par ailleurs.

Nous avons mené une étude qualitative basée sur 18 entretiens semi-structurés d'une durée d'une à deux heures. Nous avons principalement interrogé trois catégories d'acteurs : des chercheurs, des artistes numériques et des administrateurs culturels, en accordant la priorité à la diversité des compétences et de l'expérience afin de garantir une compréhension globale du sujet.

Les trois axes d'interrogation privilégiés évoqués avec nos différents interlocuteurs ont été les suivants :

- **IA et processus créatif :**

  Les IA génératives sont-elles susceptibles de modifier fondamentalement les processus créatifs par lesquels les créateurs formulent des idées et les mettent en production ?

- **IA et formation :**

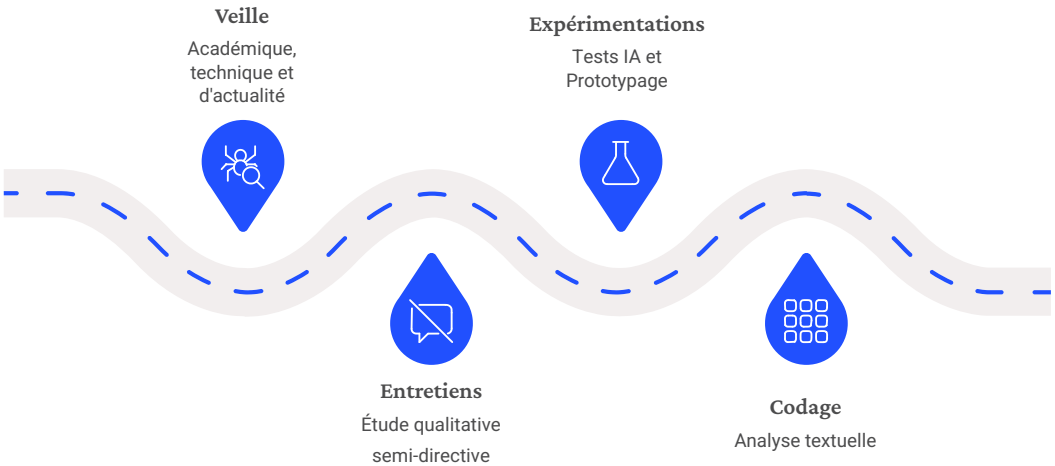
  La croissance exponentielle des capacités des IA nécessite-t-elle une réévaluation des programmes de formation dans les secteurs éducatifs et professionnels ?

- **IA, inclusion, biais et éthique :**

  Les algorithmes qui alimentent les IA génératives sont formés sur de vastes ensembles de données, reflètent-ils les biais sociétaux existants et exacerbent-ils potentiellement les inégalités ?

Chaque entretien a été mené par deux membres de notre équipe, enregistré en audio et retranscrit intégralement. Les entretiens ont ensuite été codés afin d'établir les points saillants de chaque entretien, en utilisant à chaque étape à la fois un outil d'IA et une analyse manuelle. Cette étape de codage a permis d'accorder une attention particulière aux opinions divergentes et aux points de vue contradictoires, ce qui nous a aidés à affiner notre compréhension des complexités du sujet.

Mettre en lumière ces points de tension nous semble d'autant plus intéressant que le sujet des IA et leur impact sur nos sociétés est omniprésent dans les débats. Il en résulte trop souvent une opposition Technophiles vs. Technophobes , qui a tendance à scléroser le sujet. Dans ce contexte de transformation rapide, nous sommes pleinement conscients que les technologies, les usages et les discours évoluent en permanence. Il nous paraît donc essentiel de ne pas figer notre analyse dans un état de l'art définitif, mais au contraire de faire apparaître les tensions, les incertitudes, les espoirs et les inquiétudes exprimés par les acteurs rencontrés.



3.3 Des expérimentations conduites avec différents types d'intelligences artificielles

Afin d'ancrer notre réflexion dans la pratique, nous avons mené une phase d'exploration concrète de diverses intelligences artificielles génératives. Un travail d'exploration d'outils et agents à disposition notamment en matière de transcription de son en texte, de texte en image, d'analyse et de synthèse textuelles a été effectué par les membres du groupe afin d'évaluer la puissance de ces IA non destinées à des professionnels et leur facilité d'utilisation, ainsi que leurs limites.

L'objectif de notre phase expérimentale consistait à dépasser les discussions théoriques et d'acquérir une connaissance pratique des capacités et des limites des IA génératives, en les testant dans des scénarios créatifs du monde réel, tout en observant leur évolution rapide au fil du temps.

Nous avons exploré une variété d'IA génératives listée ci-dessous :

Nom de l'IA	**Fonctionnalités utilisées**
Midjourney, Dall-E, Flux1., D-ID studio	Générateurs d'image
Suno	Générateur de musique et de chanson
Fathom	Enregistrement et retranscription de rendez vous en visioconférence
	Générateur de texte à partir d'un enregistrement audio-vidéo
Vidnoz	Générateur de vidéo à partir de texte
Notebook LM	Générateur d'analyse et de synthèse textuelles
	Générateur de podcast à partir de texte
	Générateur de carte mentale de concepts
ChatGPT, Mistral, Perplexity, Claude, Jenny	Outils d'aide et d'accompagnement à la réflexion
	Générateur de textes « à la manière de »
Gamma	Générateur de mise en page

Cette approche pratique a enrichi nos analyses, structuré nos choix de thématiques et directement alimenté la production de livrables, en lien étroit avec les IA mobilisées.

3.4 Ceci n'est pas un rapport, c'est un rapport à l'IA

Ainsi le présent rapport écrit n'épuise pas, à lui seul, le résultat de l'enquête menée par les auteurs sur le thème « *Intelligences génératives et création artistique* ». Il en constitue une pièce centrale, et indispensable, mais s'inscrit dans une démarche plus large volontairement protéiforme, cohérente avec l'objet même de l'étude : l'impact des technologies génératives sur les processus créatifs.

En effet, notre livrable final intègre, aux côtés de ce rapport écrit, d'autres productions complémentaires, qui offrent des modes de restitution différents – textuels, sonores, visuels, scéniques – conçus avec et par des IA génératives. Chacun de ces formats vise à incarner, dans la forme même de notre rendu, les questions et enjeux développés dans le fond du rapport :

Un album musical, composé d'une chanson par grande partie du rapport, explorant divers styles musicaux, généré avec l'appui d'IA (NoteBookLM/ChatGPT puis Suno).

Une série de **podcasts dialogués**, synthétisant chaque partie du rapport écrit, également générés par IA (NoteBookLM).

Une pièce de théâtre avec un acte par grande partie du rapport.

Un **podcast intégral et une vidéo-synthèse** du rapport, générés avec NotebookLM : la version audio offre une écoute continue et chapitrée, tandis que la vidéo propose une mise en récit visuelle en séquences thématiques illustrées et animées.

Des visuels et synthèses « à la manière de » grands auteurs ou artistes, produits par IA (Midjourney, Perplexity…), en cours de réalisation et qui seront insérés sous forme d'encarts spécifiques dans la mise en page finale du rapport.

Retrouvez l'intégralité de ces productions

en scannant ce QR code

Ce choix éditorial s'appuie sur plusieurs convictions fortes :

Aligner le fond et la forme

Expérimenter l'IA, c'est aussi interroger la manière de produire et restituer à un auditoire, à un spectateur, à un interlocuteur, à une altérité ;

Expérimenter pour mieux comprendre

La manipulation concrète des IA, avec leurs réussites, leurs limites et leurs surprises, a nourri nos analyses et affuté notre regard critique. Ce travail pratique fait donc pleinement partie du livrable ;

Augmenter la « découvrabilité » du rapport

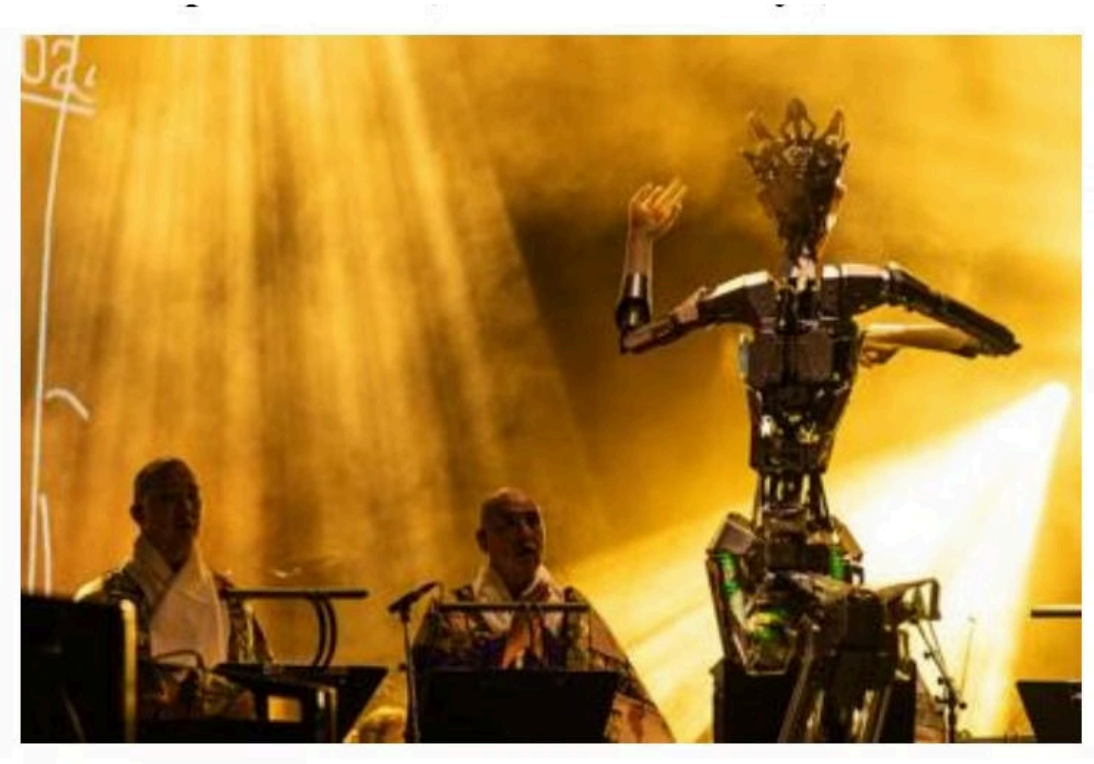
Symbole du livrable administratif et institutionnel, le rendu écrit s'adresse *de facto* à un auditoire ciblé et coutumier de ce format. D'autres formats plus artistiques, plus légers ou simplement plus facile à écouter, peuvent le cas échéant espérer toucher un auditoire plus large, grâce également à un attrait d'originalité, ou plus simplement la mobilisation d'autres champs pédagogiques ;

Inscrire la démarche dans son temps

Face à l'évolution rapide des technologies, les conclusions écrites du rapport risquent d'être rapidement datées. En revanche, l'originalité des formats produits constituera un témoignage durable de ce qui était techniquement et créativement envisageable en 2025, par des non-spécialistes.

Ainsi, ce rapport écrit ne saurait être dissocié des autres supports qui le complètent : ensemble, ils forment une œuvre collective illustrant concrètement l'hybridation des pratiques créatives à l'ère des IA génératives.

Illustration 6. Android Opera Mirror, Keiichiro Shibuya, 2023.



© Thomas Amouroux

Android Opera Mirror est un spectacle imaginé par l'artiste japonais Keiichiro Shibuya et présenté au Théâtre du Châtelet à Paris en juin 2023, Mêlant chants bouddhistes et extraits d'essais philosophiques et de romans, cet opéra met en scène Alter 4, un robot humanoïde doté d'une intelligence artificielle et programmé à partir de ChatGPT. Accompagné par un orchestre et des moines japonais, Alter 4 "improvise" une partie de sa partition à partir des chants de ces derniers.

4. De l'impact des intelligences artificielles génératives sur le processus de création artistique

Les IA génératives modifient rapidement le paysage des activités créatives, offrant des possibilités nouvelles aux créateurs dans diverses disciplines. Toutefois, l'intégration des intelligences artificielles dans le domaine de la création artistique s'inscrit dans un paradigme complexe : si les IA offrent aux artistes des outils sans précédent, elles suscitent également des inquiétudes quant à l'authenticité, à la valeur et à la nature même de la création artistique, ainsi que de la place de l'artiste dans notre société. Bien que les IA génératives permettent à un plus large éventail de personnes d'exprimer leur créativité et de proposer au monde un message tout en présentant des opportunités passionnantes, elles suscitent également des débats essentiels sur la nature de la créativité, le rôle de l'artiste et le potentiel d'autonomisation et d'homogénéisation au sein de la sphère culturelle.

4.1 Les IA génératives comme catalyseur de transformation pour le processus créatif et le rôle de l'artiste

L'intégration des IA génératives dans le processus créatif représente un changement important, offrant de nouveaux outils et de nouvelles opportunités aux artistes et aux créateurs, mais soulevant également des questions fondamentales sur la nature de la créativité, le rôle de l'artiste et l'impact sur la production culturelle. Les capacités génératives des IA sont ainsi susceptibles de modifier fondamentalement les processus créatifs par lesquels les créateurs formulent des idées et les mettent en production.

Les IA génératives sont de plus en plus considérées comme un producteur d'informations et de connaissances, au point même où une machine peut pour la première fois produire de la matière perçue comme inédite et semblerait alors avoir une capacité de génération « autonome ». Elles sont ainsi perçues par les artistes à la fois comme un outil et un collaborateur dans le processus créatif, augmentant les capacités humaines et permettant de nouvelles formes d'expression.

L'apport créatif des IA génératives apparaît aujourd'hui largement admis, qu'il provienne de l'outil en lui-même ou qu'il relève de l'amélioration du travail du créateur, même si son efficacité dépend de la capacité de ce dernier à maîtriser l'IA, en particulier « l'art » du *prompting*. Certaines études révèlent notamment que les systèmes d'IA offrent une assistance et des informations en s'alignant sur les étapes clés du processus créatif (15)[1]. Les capacités génératives des IA sont ainsi susceptibles de modifier fondamentalement les processus créatifs par lesquels les créateurs formulent des idées et les mettent en production (16)[1].

Au-delà du strict processus de création, certains interlocuteurs interrogent également l'impact des IA sur le rôle de l'artiste, qui pourrait évoluer vers celui de curateur ou sélecteur critique. Le savoir-faire des artistes pourrait ainsi passer de la fabrication à la "sélection critique" et à la "capacité à s'expliquer" sur les choix opérés, dans l'interaction avec les IA notamment : l'artiste devient curateur, explorateur conceptuel. Pour les artistes les plus à l'aise avec l'informatique, cela peut même aller jusqu'à l'adaptation / le développement de leur propre IA pour explorer des "marges" inaccessibles avec les systèmes génériques, à l'instar des peintres qui broyaient leurs pigments ou des musiciens qui fabriquaient leurs instruments, présageant d'une tendance vers une forme d'«individualisation » dans la maîtrise des outils et agents d'IA. Les artistes peuvent ainsi devenir prescripteurs dans l'évolution des IA, les modifiant pour mieux correspondre à leur vision et leurs pratiques.

En outre, au-delà de son rôle de transformation sur le processus de création artistique lui-même, les IA - ou plutôt l'IA, concept au singulier cette fois - devient également un sujet d'art en tant que tel : elle est en soi un médium, un langage, qui va au-delà d'un simple outil ou une technique, constituant l'expression d'une époque très particulière de l'humanité. L'IA devient à ce titre un objet culturel à part entière, au cœur des narratifs actuels, que les artistes peuvent explorer pour en appréhender les dimensions émotionnelles et existentielles, et leur capacité à représenter une forme d'altérité.

---

15 (Chompunuch & Lubart, 2025)

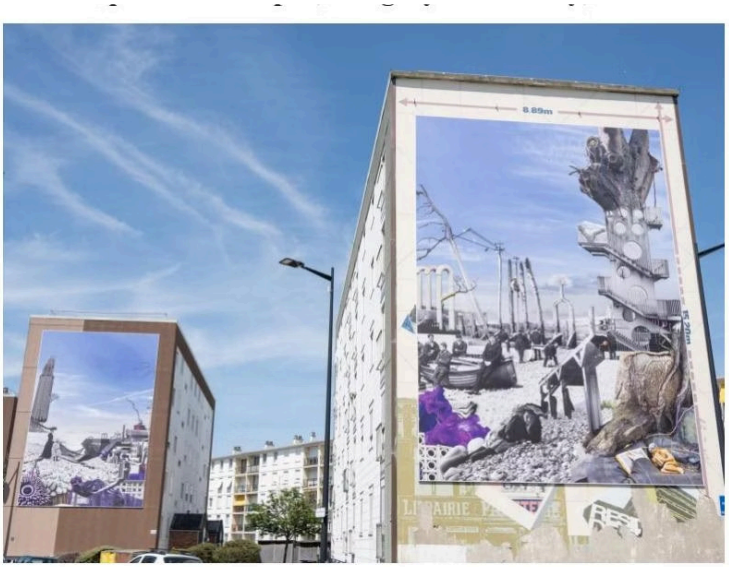
16 (Epstein et al., 2023)

4.2 Des interrogations et distinctions en débat sur la nature de la création assistée par IA

De nombreuses questions émergent sur l'intention artistique et l'originalité des productions ayant recours à l'utilisation d'IA génératives : qu'on les perçoive comme un simple outil ou un changement de paradigme, une distinction émerge en particulier dans les rapports des artistes aux IA, entre la "création automatisée" (où les IA génèrent rapidement du contenu standardisé, favorisant des gains de productivité) et la "création augmentée" (où les artistes travaillent avec les IA non pas pour le gain de temps, mais dans le cadre d'un acte créatif réflexif et conceptuel). Dans cette dernière approche, les artistes peuvent aller jusqu'à concevoir ou entraîner leurs propres modèles d'IA sur leurs données spécifiques et propriétaires, rendant cette démarche moins productiviste et souvent plus exigeante en termes de temps et de ressources.

Pourtant, certains soulignent la nature non-spontanément créative des IA au sens propre, car elles agissent en rassemblant et en combinant des informations existantes : selon ce point de vue, les IA répondent à un ordre, une commande, elles ne seraient donc pas spontanément et intrinsèquement créatives.

Illustration 7. La ville qui n'existait pas, Grégory Chatonsky, 2023-2025.



La ville qui n'existait pas est un projet en trois volets imaginé par l'artiste franco-canadien Grégory Chatonsky. Son idée était de créer, à l'aide de l'IA, une projection contrefactuelle du Havre dont l'identité architecturale est fortement marquée par la destruction et reconstruction de la ville au milieu du XXe siècle. En 2023, il a ainsi affiché vingt-cinq fresques numériques sur des bâtiments de la ville, proposant une version alternative de cette dernière. Plusieurs dizaines de milliers de cartes postales ont également été distribuées entre 2023 et 2025, représentant le quotidien des habitants de ce Havre imaginaire, et un film d'animation sur leur vie a été projeté. Différentes installations ont, enfin, été mises en place afin de matérialiser l'architecture fantasmée de la ville.

© Un été au Havre

Un autre aspect des IA qui interroge leurs impacts sur le processus de création artistique est essentiellement lié à la nature probabiliste ontologique des images produites par les IA, troublant la notion de "*trait artistique*". À ce titre, les images produites par l'IA sont moins des traces ou représentations subjectives d'une réalité que des « constructions statistiques de possibles ».

Une question philosophique est également posée sur les possibles artistiques avec les IA, sur la nature de l'art produit avec les IA, suggérant que l'art réside peut-être moins dans ce qui est produit que dans ce qu'il évoque. La production artistique avec les IA, soulève la question de savoir si un film entièrement généré par une IA, par exemple, peut être considéré comme une œuvre. Passerions-nous d'une époque de « *reproductibilité technique* » de la création artistique telle qu'analysée par le philosophe W. Benjamin à une phase de « *productibilité technique* » ? Plus largement, l'utilisation des IA dans la création d'images soulève la question même de savoir si l'image a été générée ou non via l'utilisation d'IA, avec la possibilité que même un artiste ou un spécialiste ne soit pas capable de faire la différence.

4.3 Une démocratisation des pratiques qui s'accompagne d'inquiétudes quant à la prolifération des contenus générés par IA

Par la croissance de leurs capacités de calcul et leur développement rapide au sein même du grand public, les IA peuvent potentiellement démocratiser la fabrique de l'art en permettant à un public plus large de s'engager dans l'expression créative, en abaissant les barrières à l'entrée et en permettant aux individus de produire du contenu sans formation préalable ni ressources importantes. Cela soulève toutefois des inquiétudes quant à la dévalorisation des compétences artistiques et au potentiel d'homogénéisation de la production créative.

En effet, la prolifération de contenus générés par les IA a suscité des débats sur la valeur artistique et l'authenticité intrinsèques de ces contenus et le potentiel de saturation du marché de l'art qu'ils peuvent provoquer (17). Les artistes peuvent hésiter à adopter les IA en raison d'une préférence pour les méthodes traditionnelles, telles que les pratiques manuelles et tangibles comme la photographie argentique, le dessin, le storyboard ...

Malgré la facilité technique que les IA offrent aux utilisateurs pour générer et modifier facilement des images en écrivant quelques mots dans un prompt, la capacité technique ne garantit pas la qualité artistique, car l'expression artistique se situe dans un ailleurs. L'utilisation des IA génératives dans la création artistique soulève des inquiétudes quant à la dévalorisation des compétences spécifiquement humaines pouvant aller jusqu'à craindre le remplacement des artistes humains par la machine en concourant à la prolifération de contenus considérés comme étant de faible qualité.

Enfin, en dépit de l'existence de solutions techniques gratuites proposées au grand public, la dépendance actuelle aux IA génératives en ligne et sur abonnement peut constituer un obstacle à l'accessibilité d'un grand nombre, liant potentiellement la productivité aux ressources financières plutôt qu'aux compétences individuelles. Cela souligne l'importance qu'il y aurait à démocratiser l'accès à des outils *open source, ad hoc* et installables en local.

Illustration 8. Qui est là ? La machine à prompter des images I.A., Albertine Meunier, 2024.

© Albertine Meunier

Albertine Meunier est une artiste numérique française. Si elle exerce depuis 1998, ses productions souvent humoristiques interrogent particulièrement, depuis quelques années, la place de l'IA dans le processus créatif. L'installation *"Qui est là ?"*, mise en place en 2024, se présente comme une machine aux allures de machine à écrire permettant au public de prompter en temps réel, c'est-à-dire de générer une image à partir d'un texte. En 2025, elle a également développé un programme à destination des utilisateurs d'outils conversationnels afin qu'ils puissent extraire leurs données de ces plateformes.

17 **(Zhou & Lee, 2024)**

4.4 Paradoxes et débats : l'IA générative dans le processus créatif

Les échanges avec les acteurs rencontrés ont permis de faire émerger les paradoxes et les tensions suivants qui permettent de fournir une compréhension nuancée de l'évolution de la relation entre les humains et les IA dans le domaine de la création artistique.

Évolutions technologiques ou révolutions anthropologiques ?

- **Les IA en tant qu'évolution technologique :** dans cette perspective, les IA génératives sont simplement le dernier épisode d'une longue série de progrès technologiques qui ont façonné la création artistique tout au long de l'histoire. Comme la presse à imprimer ou l'appareil photo, les IA offrent aux artistes de nouvelles possibilités de s'exprimer et d'entrer en contact avec le public. L'accent est mis sur l'adaptation à ces nouvelles technologies et l'exploitation de leur potentiel pour améliorer la créativité humaine.
- **Les IA en tant que révolution anthropologique :** d'autres pensent que l'impact des IA est beaucoup plus profond, car elles pourraient modifier notre compréhension de la créativité elle-même. La capacité des machines à générer du contenu original soulève des questions fondamentales sur la nature de la conscience humaine, le rôle de l'émotion dans l'art et la définition même de ce que signifie être créatif. Travailler avec les IA devient une exploration d'un espace latent, un dialogue avec une « *altérité* » qui provient de l'immense culture humaine dont elle se nourrit. Les IA en tant que construction humaine, deviennent l'ultime *« miroir magique »* que l'on promène le long du chemin de nos cultures et de nos représentations. Cette perspective appelle à une réévaluation de nos valeurs, mais aussi des chaines de valeurs, et de nos hypothèses à la lumière de ces technologies transformatrices.

Simples outils créatifs ou nouveau paradigme créatif ?

- **Les IA, simples outils :** certains considèrent les IA génératives comme un simple outil supplémentaire dans la boîte de l'artiste. Comme un pinceau ou un instrument de musique, les IA peuvent être utilisées pour exécuter des visions créatives, augmenter les compétences existantes et explorer de nouvelles techniques. Dans cette optique, l'artiste reste le principal moteur du processus créatif, utilisant les IA pour améliorer ses capacités et atteindre des objectifs artistiques spécifiques.
- **Les IA : un changement de paradigme, de l'outil au co-créant :** d'autres soutiennent que les IA génératives représentent un changement plus profond dans le paradigme créatif. La capacité des IA à générer du contenu novateur, à suggérer des idées inattendues et même à remettre en question les conventions artistiques, peut fondamentalement modifier la façon dont les artistes conçoivent et exécutent leur travail. Cette perspective suggère que les IA ne sont pas seulement un outil, mais un assistant ou un collaborateur, capable de co-créer avec les humains et de repousser les limites de l'expression artistique. L'utilisation des IA déplace le rôle de l'artiste, qui devient davantage un curateur.

IA : Accélérateur créatif ou moteur normatif ?

- **Les IA en tant qu'accélérateur créatif :** les partisans des IA soulignent leur capacité à accélérer le processus créatif en automatisant les tâches fastidieuses, en générant des variations sur des thèmes existants et en fournissant un retour d'information instantané. Les IA, catalyseurs de sérendipité augmenté, peuvent influencer l'inspiration, en proposant des éléments déclencheurs ou des points d'ancrage pour rebondir vers d'autres idées. Elles peuvent aider ainsi les artistes à surmonter les blocages créatifs, à explorer un éventail plus large d'idées et à itérer plus rapidement, ce qui conduit finalement à un travail plus innovant et plus percutant, et qui permet d'explorer des possibilités créatives qui étaient auparavant infaisables ou trop coûteuses. Elles seraient ainsi utiles à la divergence et à l'exploration, mais leur efficacité semble décroitre au fur et à mesure que le créateur cherche à converger vers un résultat précis et contrôlé.
- **Les IA en tant que moteur normatif :** inversement, certains craignent que les IA ne conduisent à une homogénéisation de la production créative, car les algorithmes ont tendance à favoriser et à rendre découvrables les schémas et les conventions établis, en réinterprétant par ailleurs des données préexistantes. Des inquiétudes surgissent quant à la surabondance de contenus similaires, pouvant mener à un lissage et une uniformisation culturelle, voire à un *« abrutissement massif »*. Cela pose d'autant plus problème si ce contenu productiviste ne trouve pas son public et contribue à une accumulation stérile (avec les coûts écologiques associés). La dépendance au contenu généré par les IA pourrait étouffer l'originalité et entraîner un déclin de la pensée critique et de l'expérimentation artistique. Sans apport humain, enchaînées à l'existant et aux statistiques, les IA génèreraient du contenu *« qui tourne en rond »*, des « *readymade* digitaux », des *« mémoires de mémoires »*, soit une boucle infinie autophage, avec notamment une altération irréversible de leurs datasets.

Les IA en tant que moteur d'émancipation : tous artistes ?

- **Grâce aux IA, l'expression artistique pour tous !** Certains pensent que les IA démocratisent la création de contenu et la capacité de création, permettant à davantage de personnes de s'exprimer de manière créative. La barrière technique traditionnellement associée à de nombreux domaines artistiques (maîtrise de logiciels complexes, techniques manuelles longues à acquérir) semble s'abaisser considérablement. Cela ouvre de nouvelles perspectives pour les amateurs. Les IA deviendraient ainsi un moteur d'émancipation et permettraient une diversification des profils créateurs. Les IA peuvent ainsi être une technologie inclusive en donnant accès à des formes de production qui s'adaptent aux styles d'apprentissage individuels, ce qui pourrait permettre à diverses personnes d'accéder à des formes d'expression. Cette vision d'une démocratisation de la démarche artistique semble majoritairement portée par des acteurs extérieurs au champ de la création artistique elle-même.
- **L'artiste reste l'expert et commande les IA :** *a contrario*, si les IA facilitent selon d'autres la création et la modification d'images, elles ne font pas automatiquement de tout le monde un artiste. Il ne faut pas confondre produit et processus créatif. L'expertise et les compétences restent essentielles pour produire un art significatif et percutant. Les artistes font de nombreux choix lorsqu'ils collaborent avec les IA, conservant ainsi un rôle important dans le processus créatif grâce au réglage des paramètres, à l'écriture et à la sélection des images... Les IA permettent certes d'abaisser la barrière à l'entrée, mais elles n'éliminent pas le besoin de talent, de formation et de pratique. Car ce n'est pas parce que chaque smartphone possède désormais une caméra intégrée que pour autant nous sommes tous devenus cinéastes. Au contraire, plus l'artiste maitrisera son art et saura traduire sa vision notamment grâce à un vocabulaire technique précis, mieux il pourra éviter les résultats " *pâteux*" pour manipuler son "*nouveau pinceau IA*" et ses possibles. La qualité artistique n'est pas garantie par les capacités techniques. Il faut donc distinguer la simple « *génération de contenus* » de la « *création artistique* », guidée par une intention artistique maîtrisée. Les meilleurs projets artistiques viennent d'une volonté personnelle qui rencontre un outil / agent adapté, et non l'inverse.

Les IA génératives : risque économique ou résilience artistique ?

- **Peur du remplacement et baisse des revenus :** les gains d'efficacité et de réduction des coûts offerts par les IA génératives sont indéniables. Elles permettent de réaliser, en un temps et à un coût largement réduits, des projets qui auraient auparavant nécessité des ressources humaines et financières importantes. Cette promesse séduit naturellement les industries culturelles et créatives, toujours soumises à des contraintes économiques fortes. Le risque existe que les clients finaux s'approprient eux-mêmes les IA, court-circuitant les professionnels. Avec cette technologie, on assiste à un glissement de l'ère de la simple reproductibilité à celle de la productibilité technique à grande échelle. Face à cette mutation, de nombreux professionnels s'inquiètent d'un impact profond sur les métiers créatifs. Ce ne sont pas nécessairement les gestes artistiques les plus singuliers qui sont les plus menacés, mais plutôt les tâches dites "*alimentaires*" que l'on peut retrouver dans une part des missions attachées à certains métiers (graphisme, illustration, doublage, retouche, montage, animation, etc.) qui assurent souvent un revenu régulier. C'est ce large et peu documenté « *halo* » de l'activité créative qui semble particulièrement exposé. Les IA, en s'immisçant dans tous les maillons de la chaîne de production, redéfinissent les équilibres économiques des professions artistiques et contribueront suivant cette trajectoire à une forme de paupérisation des créateurs, déjà souvent précaires.

- **La conviction que l'humain restera au cœur de la création :** beaucoup considèrent que produire quelque chose, comme de la musique, équivaut à susciter une émotion, qui pour le moment resterait validée par une sensibilité humaine. Les IA dans leur nature mimétique ne seraient pas, de leur point de vue, capables de créer l'émotion avec intention et ne seraient donc pas un danger pour le créateur. La notion d'« *aura* » de l'œuvre et de « *catharsis* » resterait du côté de l'humain et serait essentielle pour créer une œuvre d'art fertile capable de toucher un public par une intentionnalité. Ainsi les IA produiraient et l'humain créerait, l'art ne se limitant pas au produit, mais résidant dans le processus, la démarche, le regard, le choix, la justification, le bagage culturel et l'intention, la dignité de la création humaine. Par ailleurs, la prolifération de contenus générés par IA pourrait paradoxalement rehausser la valeur perçue des contenus originaux créés par des humains. Dans cette vision, on pourrait arriver à une création à deux vitesses : du contenu standard « *prêt-à-penser* », *« prêt-à-recevoir »,* produit massivement par les IA et des œuvres de qualité et de sens, nécessitant un savoir-faire humain, à l'instar de l'artisanat face à la production de masse. Le rôle de l'artiste n'est pas de produire des images rapidement, mais d'apporter une démarche artistique et un récit. Le besoin de construire un discours et une intention forte deviennent nécessaires pour élever la « *production* » au niveau d'une « *œuvre* ».

En tout état de cause, à l'aune de ces points de débats ou dialogues, les IA génératives constituent une transformation majeure du paysage créatif. Si certains contestent qu'elles puissent nécessairement constituer une rupture radicale par leur nature, elles le sont assurément par leur rythme d'évolution et par leur diffusion massive. Elles bouleversent les pratiques, reconfigurent les modèles économiques et interrogent en profondeur notre rapport à la création.

Par ailleurs, les tensions actuelles entre démocratisation et uniformisation, productivité et valorisation du processus, ainsi qu'entre génération probabiliste et intention humaine, exigent d'apprivoiser les IA via une culture critique et une formation exigeante, qui restent indispensables pour préserver la singularité et accompagner ces transformations.

4. 5 Les IA et les processus créatifs : préconisations et recommandations

Face aux mutations profondes induites par les intelligences artificielles génératives dans les pratiques de création, plusieurs actions prioritaires peuvent être engagées pour accompagner les professionnels de la culture, encourager l'expérimentation responsable et préserver la singularité du geste artistique.

Il est d'abord essentiel de reconnaître la diversité des pratiques artistiques face aux IA. Certains créateurs l'intègrent comme outil, d'autres en font un médium, d'autres encore en dénoncent les effets normatifs. Le ministère de la Culture doit soutenir cette pluralité en adaptant les dispositifs de soutien à la création pour qu'ils puissent inclure des démarches intégrant les IA sans les contraindre à des logiques exclusivement technocentrées ou productivistes. Il conviendrait notamment d'adapter certains appels à projets pour valoriser la création augmentée, c'est-à-dire les projets dans lesquels les IA sont mises au service d'une intention artistique affirmée et d'un processus réflexif.

Afin d'encourager une appropriation critique des IA génératives par les artistes, il est recommandé de financer des lieux d'expérimentation dédiés à la création assistée par IA, en lien avec des écoles d'art, des tiers-lieux culturels ou des centres de ressources existants. Ces espaces pourraient proposer des ateliers publics, des résidences croisées entre artistes, chercheurs et ingénieurs, ainsi que des dispositifs de sensibilisation adressés aux publics. Ces "*guichets créatifs*" constitueraient des laboratoires ouverts où l'expérimentation technique resterait au service de la démarche artistique.

Par ailleurs, la recherche artistique sur les usages des IA doit être activement encouragée. Un soutien spécifique pourrait être attribué à des travaux explorant les marges ou les contre-usages des IA, en lien avec les enjeux éthiques, esthétiques et politiques du numérique. Les modèles d'accompagnement existants (résidences, chaires, bourses doctorales) devraient être mobilisés pour permettre aux artistes de développer des pratiques singulières à partir ou à rebours des IA génératives dominantes.

Le ministère est également invité à structurer une veille active sur les pratiques artistiques émergentes mobilisant les IA, en lien avec les réseaux professionnels, les écoles et les pôles de recherche, afin d'identifier les évolutions en cours, les tensions et les attentes des créateurs. Cette veille pourrait nourrir des recommandations plus larges sur les critères d'évaluation des œuvres intégrant des IA, afin d'éviter les biais liés à une lecture technophile ou au contraire à un rejet systématique.

Enfin, une réflexion éthique collective sur la place des IA dans la création mérite d'être encouragée. La rédaction de chartes de bonnes pratiques, en lien avec les acteurs du secteur, pourrait permettre de poser des repères partagés sur les usages des IA dans les processus créatifs, en réaffirmant la primauté de l'intention, la transparence des outils utilisés et la responsabilité de l'artiste. Ces chartes pourraient également servir de socle à des démarches d'accompagnement ou de médiation auprès des publics.

Dans un contexte où les IA génèrent massivement des contenus, mais sans nécessairement produire du sens, il devient crucial de soutenir celles et ceux qui choisissent de créer avec discernement. Il ne s'agit pas de distinguer de manière rigide les "*bons*" et "*mauvais*" usages, mais de reconnaître la valeur d'un regard humain qui interroge les outils, les détourne, les ralentit ou les sublime. L'enjeu est moins celui d'une nouvelle esthétique que d'une nouvelle responsabilité artistique.

5. De la nécessité et de la difficulté à intégrer les intelligences artificielles dans la formation de l'artiste et du citoyen

L'intégration de l'intelligence artificielle dans les programmes d'éducation et de formation est une opportunité majeure, à condition d'adopter une approche globale. Il ne s'agit pas seulement de former les créateurs à l'usage des outils, mais aussi de préparer le public à décrypter, évaluer et comprendre les contenus générés. Les agents d'IA peuvent en outre s'avérer des outils au service de l'enseignement et des apprentissages (18).1

> Un défi majeur réside dans le décalage entre la rapidité d'évolution des agents d'IA génératives et la capacité des systèmes éducatifs à s'y adapter, ce qui peut entraîner confusion et obsolescence précoce des contenus de formation et des compétences des formateurs. Il existe une certaine confusion dans la sémantique, les IA étant souvent perçues comme un simple outil technologique plutôt qu'un champ scientifique complexe.

> Une inquiétude centrale réside dans le risque de voir l'humanité régresser ou perdre des compétences fondamentales en utilisant les IA pour éviter l'effort intellectuel pourtant nécessaire à la construction personnelle. Cependant, le déploiement des IA est jugé inéluctable et elles devraient être largement utilisées dans tous les domaines, rendant indispensable pour l'insertion professionnelle l'acquisition de compétences associées.

L'enjeu pour les acteurs de la création est d'apprendre à intégrer intelligemment et de manière responsable les IA dans leur processus, en conservant leur intention et en développant un regard critique sur ses biais et limites. La formation initiale et continue des émetteurs autant que des récepteurs doit impérativement aborder les biais inhérents aux IA, leurs limites, leur fonctionnement interne, et les implications politiques, éthiques et environnementales, qu'elles induisent. Cette double exigence implique de repenser à la fois les pédagogies, les *curricula* et les compétences visées : il faut outiller les émetteurs pour qu'ils conservent une intention claire et un propos singulier dans un environnement automatisé, tout en développant chez les récepteurs une culture critique capable de faire la distinction entre création, génération et manipulation.

18 **https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647**

5.1 Une formation insuffisante et différenciée

Les établissements d'enseignement ont un rôle crucial à jouer en guidant les étudiants dans l'utilisation responsable et éthique des IA. L'exemple de l'université Harvard aux Etats-Unis, également suivi par l'École supérieure de commerce de Paris, qui offrent toutes deux au corps enseignant mais aussi à l'ensemble de leurs étudiants un accès gratuit et illimité à une version académique de ChatGPT montre que l'enseignement supérieur s'est d'ores et déjà saisi du sujet et concentre désormais ses efforts non plus à la seule transmission de connaissances mais s'oriente vers un accent mis plus fortement qu'auparavant sur la validation des sources et le développement de l'esprit critique de l'apprenant-citoyen. Cependant si l'auto-formation est facilitée par l'abondance de ressources en ligne (AFDAS, IRCAM, programmes proposés par France 2030), la formation institutionnelle reste inégale.

Les écoles publiques, notamment les écoles d'art, de cinéma, ou d'architecture, sont structurellement peu dotées en compétences spécifiques liées aux IA, peuvent manquer de budgets pour rémunérer des intervenants extérieurs experts et leurs maquettes de formation sont jugées trop rigides pour s'adapter à la rapidité des évolutions des IA. *A contrario*, les écoles privées, bien que plus agiles, sont critiquées pour leur nombre exponentiel, le coût élevé de leurs cursus avec des promesses de débouchés parfois incertaines. Certaines formations coûteuses dites de "sensibilisation" aux IA sont perçues comme abusives.

Cela crée par conséquent des formations à deux vitesses et un risque d'inégalités entre les acteurs ainsi formés. Les établissements d'enseignement doivent veiller à ce que tous les étudiants aient un accès équitable aux outils et aux ressources des IA, quel que soit leur milieu socioéconomique, pour éviter de renforcer la fracture numérique. Dans la précipitation à intégrer les IA dans l'éducation, on risque par ailleurs de privilégier la technologie à la pédagogie, ce qui pourrait conduire à l'adoption d'IA sans une compréhension claire de leur valeur ou de leur impact éducatif.

> L'éducation à l'esprit critique est jugée globalement insuffisante dans le système éducatif français et la formation des enseignants ne les prépare pas adéquatement à cet enjeu. L'utilisation précoce des IA par les jeunes, sans le recul nécessaire, est parfois considérée comme problématique car elle nuit au développement de leurs compétences fondamentales et de leur esprit critique en les plaçant prématurément dans un rôle de "donneur d'ordre ».

Le système scolaire n'est pour l'instant pas encore prêt à intégrer les IA comme usage, et à adapter en conséquence les méthodes d'évaluation. Les agents d'IA peuvent pourtant être considérés aussi en eux-mêmes comme des aidants à l'apprentissage en ce qu'ils performent l'accès au savoir, permettent d'établir des liaisons complexes entre une multitude de données, et d'individualiser le rythme d'apprentissage de chacun en fonction du niveau correspondant.

La formation se concentre en réalité souvent sur des outils d'IA spécifiques qui évoluent trop rapidement. Un manque de *"safe spaces"* (espaces sécurisés) pour l'expérimentation des IA est également constaté dans les établissements d'enseignement ce qui freine son utilisation. Enfin, la formation actuelle n'intègre pas suffisamment les questions des biais (culturels, de genre, etc.), de la transparence et de l'impact environnemental des IA.

Toutefois, le rapport de l'Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGESR) paru en juin 2025, intitulé *L'intelligence artificielle dans les établissements scolaires, sur le plan administratif et pédagogique*[19] , trace des pistes sérieuses d'amélioration de cette situation encore insatisfaisante au travers de ses principales recommandations : *« mise en place rapide d'un plan de formation massif à destination des cadres [de l'éducation nationale] pour permettre l'impulsion et la coordination d'initiatives au niveau local, […] mise en place rapide d'un curriculum de formation à l'IA permettant à la fois la formation de futurs spécialistes et l'éducation de tous les élèves aux enjeux et usages de l'IA, […] élaborer un modèle économique pérenne pour permettre le passage à l'échelle si l'on veut éviter que l'IA ne renforce les inégalités territoriales, sociales et scolaires dans le système éducatif français ».*

19 **https://www.education.gouv.fr/media/227799/download**

5.2 La nécessité d'une formation par l'expérimentation à l'aune de l'esprit critique

L'amélioration de la formation en la matière nécessite un changement fondamental de perspective. Plutôt que de former à des outils éphémères, il s'agit de former à une logique générale de compréhension des processus (*workflows*), et à l'appréhension / compréhension de l'écosystème global des IA. L'accent doit être mis sur l'intelligence de l'usage, la capacité de réflexion avant la production, et la maîtrise de l'intention et de l'imagination. Il est crucial de développer l'esprit critique face aux productions des IA, en expliquant comment fonctionnent ces agents, leurs limites, leurs biais, leur infrastructure sous-jacente et leurs implications éthiques et politiques.

L'apprentissage par l'expérimentation et la pratique est préféré pour mieux appréhender les IA. Une formation est majoritairement jugée pertinente lorsque la formation métier intègre les IA, plutôt que lorsqu'il s'agit d'une formation générique sur « l'IA » seule. Pour les acteurs de la création, l'enjeu est d'apprendre à inscrire leur style, à articuler leurs propres *inputs* avec les apports des IA, à développer leur regard critique et esthétique pour sélectionner et donner sens aux propositions de la machine, et à maîtriser la direction artistique.

Pour les jeunes, il ressort que l'éducation précoce est préconisée pour les accompagner dans la compréhension de l'outil et le développement de leur pensée, curiosité et esprit critique. L'expérimentation seule n'est en effet pas suffisante. Plusieurs acteurs rencontrés souhaitent le développement de la recherche académique sur les IA et la création artistique ainsi que des efforts soient faits pour former le public à l'éducation du regard face aux œuvres liées aux IA. Des initiatives concrètes et ludiques sont suggérées, comme la création de "guichets" créatifs ou d'ateliers populaires, pour démystifier l'outil, encourager l'expérimentation et surmonter la peur psychologique des récepteurs s'estimant insuffisamment avertis. Il serait également utile d'explorer des alternatives aux grands modèles dominants, potentiellement des outils plus sobres ou spécialisés.

Toutefois, l'intégration des IA dans l'éducation exige d'éviter une dépendance excessive à l'égard de la technologie et de veiller à ce que l'interaction humaine et les compétences en matière de pensée critique restent au cœur du processus d'apprentissage (20). Une préoccupation majeure est le potentiel d'abêtissement de l'humanité à cause des IA, l'utilisation des IA pouvant entraîner une réduction de l'effort intellectuel nécessaire à la croissance personnelle, engendrer un recul de l'ancrage mémoriel et provoquer un défaut d'assimilation des références, sources de créativité.

Illustration 9. Franck Lecrenay, 2023.

Créée à l'aide de l'intelligence artificielle, cette œuvre du photographe français Franck Lecrenay a reçu le prix européen Golden Camera en avril 2023. Il est le premier artiste français à gagner ce prix prestigieux décerné par la Fédération des photographes européens (FEP), dans la catégorie "Digitally Created Images". Franck Lecrenay génère ses œuvres à l'aide d'outils qu'il a lui-même développés et est également formateur en création numérique assistée par IA.

© Franck Lecrenay

20 **(Vieriu & Petrea, 2025)**.

5.3 Un renforcement indispensable de la formation des formateurs

Le manque de formateurs qualifiés dans le domaine des IA est un défi majeur pour répondre efficacement au besoin massif de formation identifié. Les personnes qui se forment elles-mêmes sur le terrain et se déclarent ensuite formateurs témoignent de cette pénurie. Un effort important doit donc porter sur la formation des formateurs, qu'il s'agisse des enseignants du système scolaire et universitaire, des formateurs en formation continue, ou des équipes de médiation culturelle dans les institutions.

Il est important de souligner le rôle des enseignants dans l'écosystème de l'IA (21) 2, qui doivent comprendre les capacités et les limites des IA afin de l'intégrer efficacement dans leur enseignement (22)22. Il est essentiel d'éduquer le public, en lui apprenant comment ces agents fonctionnent, pourquoi ils génèrent certains résultats et les restrictions qui leur sont liées.

Défis de la formation initiale

La formation initiale des enseignants est explicitement pointée du doigt comme ne les rendant pas suffisamment compétents pour former à l'esprit critique ou pour intégrer les IA dans leurs pratiques pédagogiques.

Enjeu pour la formation continue

À moyen terme, l'intégration des IA dans les formations métiers existantes dépendra aussi de la capacité des formateurs métiers actuels (graphistes, photographes, etc.) à intégrer eux-mêmes les IA dans leur pratique et à réinjecter cette connaissance dans leurs cours.

Cela implique un double enjeu pour la formation continue : faire évoluer les compétences des salariés qui utiliseront les nouvelles IA, et potentiellement assurer la reconversion de ceux dont les métiers sont menacés. L'effort est donc complexe, puisqu'il nécessite de pallier un manque de compétences, alors même qu'il est nécessaire d'accompagner les professionnels de la culture en développant des formations adaptées pour les artistes, curateurs, décideurs, et financeurs, afin qu'ils appréhendent l'écosystème de l'IA et son intégration dans leurs métiers et processus créatifs.

1 ### Préconisations pour les écoles d'art

Utilisation du levier des chaires de Professeurs Juniors (CPJ) pour les écoles d'art liées aux universités, afin d'attirer des enseignants-chercheurs spécialisés en IA et monde de l'art.

2 ### Financement de thèses CIFRE

Financer des thèses CIFRE attribuées aux écoles supérieures d'art, ce qui permettrait de développer la recherche doctorale en lien avec des entreprises ou institutions et d'intégrer cette expertise.

3 ### Diversification des formateurs

Au-delà des enseignants et formateurs traditionnels, il est suggéré que les formateurs pertinents ne soient pas nécessairement les experts techniques. Des artistes, sociologues ou experts de l'usage pourraient être de bons formateurs pour le grand public, et non pas nécessairement des experts techniques.

---

21 **(Mello et al., 2023)**

22 **(Klímová et al., 2023)**

5.4 Les IA et la formation : les paradoxes et débats

L'intégration des IA génératives en éducation et dans le cadre plus particulier de la création artistique soulève des enjeux majeurs concernant les finalités, les publics et les contenus de formation. Entre promesses de démocratisation et risques d'accentuation des inégalités, entre nécessité d'apprentissage technique et impératif d'esprit critique, le débat reste ouvert quant au moment, à la nature et à l'objectif de la formation aux IA pour les créateurs et le public.

Les IA favorisent-elles la pensée critique ou encouragent-elles la paresse intellectuelle ?

- **Les IA favorisent la pensée critique** : les défenseurs soutiennent que les IA peuvent favoriser les compétences de pensée critique en mettant les étudiants au défi d'analyser l'information, d'évaluer les arguments et de résoudre des problèmes complexes (23). Les simulations et les jeux basés sur les IA peuvent offrir aux étudiants des possibilités d'expérimenter, de prendre des décisions et de tirer des leçons de leurs erreurs.
- **Les IA encouragent la paresse intellectuelle** : certains craignent cependant que la facilité et la commodité des IA entraînent une paresse intellectuelle et un déclin des compétences de pensée critique. Les étudiants peuvent devenir trop dépendants des IA pour trouver des réponses et résoudre des problèmes, sans développer la capacité de penser par eux-mêmes. Cela soulève des inquiétudes quant au fait que les étudiants se contentent d'imiter les œuvres existantes plutôt que d'en créer de nouvelles en s'étant appropriés leur message, leur exemplarité, leur imaginaire.

Cette question de la copie et de l'appropriation n'est cependant pas nouvelle dans les champs de la création artistique, l'usage des IA n'est pas le fait générateur de cette problématique.

Acculturer ou protéger ? À quel moment et pour qui former aux IA génératives ?

- **Former tôt et universellement** : certains intervenants estiment que l'introduction des IA devrait se faire dès l'école primaire. Selon eux, une initiation précoce et généralisée permettrait de garantir une égalité des connaissances, de développer une culture commune des IA et de renforcer l'esprit critique dès le plus jeune âge. Cette approche vise à faire de chaque citoyen un utilisateur éclairé, capable d'interagir avec ces technologies de manière active plutôt que passive. Il ne s'agit pas seulement d'enseigner l'outil, mais de comprendre son fonctionnement, ses limites, ses biais, et son impact.
- **Former plus tard et de manière ciblée** : d'autres intervenants se montrent plus réservés quant à une formation trop précoce. Ils redoutent que l'introduction des IA dès l'enfance ne freine le développement des compétences cognitives fondamentales. Certains comparent cette précocité à l'usage d'outils de navigation assistée (GPS) qui empêcheraient l'acquisition de repères de base. Plusieurs témoignages distinguent également les besoins en formation selon les profils : une formation approfondie pour les concepteurs de ces outils, et une formation plus pratique et fonctionnelle pour les utilisateurs finaux. D'autres encore soulignent que l'exposition précoce à ces technologies pourrait entraver la construction d'un esprit critique autonome.

---

23 **(Hou & Xu, 2021)**.

Faut-il former à l'outil ou renforcer les capacités cognitives des apprenants ?

- **Former à l'outil est nécessaire :** pour maitriser les IA l'accent se déplace vers le *prompt engineering* plutôt que vers le développement d'une expertise de base dans un domaine précis. Il faut former aux concepts de l'IA, au *prompting*, aux notions d'apprentissage automatique, de réseaux neuronaux et se familiariser avec les algorithmes, pour en connaître les potentiels, mais aussi les limites. En outre, il faut enseigner aux étudiants comment utiliser les IA de manière responsable, éthique et critique, tout en favorisant la créativité, la résolution de problèmes et les compétences en communication.
- **Former aux IA est inutile tant leur prise en main est simple :** il est surtout nécessaire de développer les capacités cognitives et la culture des apprenants. **L**e besoin n'étant pas de se former à des agents qui sont de plus en plus « parfaits » et simples à utiliser. Mais il est crucial de savoir critiquer la *« sortie de l'IA »* et de posséder une culture (de l'image, du texte, du son) pour distinguer, qualifier, classifier, choisir. Cela implique de surcroît et plus largement de comprendre les limites, les biais éthiques et culturels des IA, leur fonctionnement interne (pour sortir d'une impression de « boîte noire »), et leurs implications politiques.

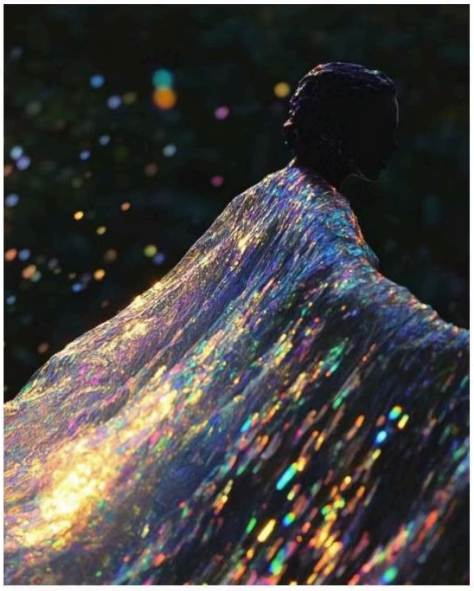


Illustration 10. Photo sombre d'une statue de profil portant une cape chromée, Yann Philippe.

Spécialisé dans la photographie infrarouge et le traitement d'images, l'artiste français Yann Philippe a été parmi les premiers à intégrer le programme d'IA générative Midjourney à sa pratique en 2022. Aujourd'hui professeur à l'école de création visuelle des Gobelins, il forme les étudiants à la prise en main de l'IA et les sensibilise aux risques associés à cet outil.

© Yann Philippe

Bien que l'accès à la connaissance et à l'histoire artistiques et culturelles via le développement des IA sur le plan éducatif, et son impact social, ne faisait pas partie de notre objectif initial d'étude, il s'est imposé de lui-même dans la majorité des débats relatifs à la formation, et gagnerait à être examiné sous le prisme d'une approche interministérielle.

Il en ressort que les IA disposent à la fois du potentiel de démocratiser l'accès à l'éducation en offrant des expériences d'apprentissage personnalisées aux étudiants, quels que soient leur lieu de résidence, leur origine ou leur style d'apprentissage. En ce sens, les systèmes de tutorat basés sur des outils d'IA peuvent offrir un soutien individualisé à ceux qui n'ont pas accès à un enseignement ou à des ressources de haute qualité. De plus, les IA génératives donnent accès à tout un chacun à une version compressée et compréhensible de siècles de création artistique humaine[24].

Toutefois, les critiques avertissent que les IA pourraient exacerber les inégalités existantes dans l'éducation si elles ne sont pas mises en œuvre avec soin. Les biais dans les algorithmes d'IA et les données d'entraînement pourraient entraîner des résultats injustes ou discriminatoires pour certains groupes d'étudiants. En outre, l'inégalité d'accès à la technologie et à la culture numérique pourrait renforcer la *"fracture numérique"*. Ainsi, certains étudiants bénéficieraient d'une éducation basée sur les IA tandis que d'autres seraient laissés pour compte, ce qui commence même à se profiler entre promotions d'étudiants avant ou après 2022.

---

24 **(Black & Chaput, 2024)**

5.5 Les IA et la formation : préconisations et recommandations

L'essor des intelligences artificielles génératives appelle une transformation profonde des systèmes de formation, tant pour les artistes que pour les publics et les acteurs de l'écosystème culturel. Face à la rapidité de cette évolution, l'enjeu n'est pas simplement d'ajouter des modules techniques aux formations existantes, mais de repenser plus largement les compétences à transmettre, les temporalités d'apprentissage, et les finalités éducatives.

Il est recommandé de déployer rapidement un programme national de formation aux IA génératives dans les domaines artistiques et culturels, fondé sur une approche intégrée. Plutôt que d'enseigner des outils amenés à devenir obsolètes, ces formations devraient privilégier une compréhension systémique : fonctionnement des modèles, logiques algorithmiques, enjeux éthiques, biais, droits d'auteur, écosystème économique et environnemental. Cette approche doit articuler expérimentation, esprit critique et développement de l'intention artistique.

Les établissements d'enseignement supérieur artistique, les écoles du ministère de la Culture, les universités et les établissements publics culturels, mais aussi les lieux et acteurs de l'éducation populaire, doivent pouvoir être soutenus pour intégrer des contenus actualisés sur les IA génératives dans leurs cursus. Il conviendrait à cet effet de favoriser l'accueil de chercheurs ou artistes-enseignants spécialisés via des chaires, des conventions CIFRE ou des partenariats inter-établissements. La création d'un master en beaux-arts dédié à la création assistée par IA pourrait également constituer un signal fort. Par ailleurs, intégrer les agents d'IA comme outils d'apprentissage peuvent améliorer l'accès au savoir, faciliter les rapprochements de données, et ainsi performer la capacité à apprendre.

La formation ne peut cependant être réservée aux seuls artistes ou étudiants : les professionnels de la culture, les équipes de médiation, les décideurs publics, les financeurs, les curateurs et les diffuseurs doivent eux aussi bénéficier d'une montée en compétences ciblée. Cela suppose de renforcer l'offre de formation continue (AFDAS, CNFPT, écoles de service public) pour accompagner les transformations en cours dans les pratiques culturelles. Des programmes de formation transversaux pourraient être conçus à cette fin, en lien avec les DRAC, les établissements culturels et les réseaux professionnels.

Il est également recommandé de soutenir les lieux de création, les tiers-lieux, les associations ou les structures indépendantes qui expérimentent déjà des formats pédagogiques originaux en lien avec les IA. Leurs initiatives, souvent souples, mixtes et accessibles, constituent un levier puissant pour une acculturation large et inclusive. L'accompagnement de ces espaces, y compris dans les territoires ruraux ou périphériques, permettrait de lutter contre la fracture numérique et culturelle.

Enfin, il est essentiel de favoriser le développement d'outils publics ou open-source de formation aux IA, accessibles à tous, interopérables et respectueux des principes éthiques portés par les politiques publiques françaises. Cela inclut notamment des simulateurs, des bases de données critiques, des jeux pédagogiques, ou encore des IA locales dédiées à la médiation culturelle et artistique.

La formation aux IA génératives doit permettre à chacun – créateur, spectateur, citoyen – de ne pas subir passivement les transformations en cours, mais de s'y inscrire lucidement, en connaissance de cause. C'est à cette condition qu'elle pourra devenir un levier d'émancipation et non une nouvelle source d'aliénation.

Face à l'ampleur des transformations induites par les intelligences artificielles génératives, la formation apparaît comme un levier prioritaire et structurant de toute politique culturelle ambitieuse. Il est essentiel que les professionnels de la culture – qu'ils soient créateurs, médiateurs, décideurs ou prescripteurs – puissent non seulement comprendre les technologies d'IA, mais aussi se les approprier de manière critique, située et responsable.

Le ministère de la Culture est invité à mettre en œuvre un programme de formation et d'accompagnement à grande échelle, afin de permettre aux acteurs culturels d'évaluer les apports, les limites et les conditions d'usage des IA dans leurs domaines respectifs. Ce programme devra articuler une montée en compétences technique, une acculturation aux enjeux éthiques et esthétiques, et une capacité à contextualiser les usages dans des démarches créatives singulières. L'objectif n'est pas seulement de former à l'outil, mais de renforcer l'intelligence collective sur les mutations en cours, et de soutenir une appropriation éclairée de ces technologies.

Une attention particulière devra être portée aux publics jeunes et aux nouvelles générations, souvent très exposés aux IA, mais rarement accompagnés dans la construction d'un regard critique sur leurs usages. Il est recommandé de favoriser, dès les formations initiales, une articulation entre expérimentation pratique, formation à l'intention artistique et éducation à la citoyenneté numérique. Cela suppose de travailler avec les établissements d'enseignement pour intégrer durablement les IA dans les *curricula*, tout en veillant à la qualité, à l'accessibilité et à la pertinence des offres de formation.

Il conviendrait également de structurer un écosystème de recherche et de développement centré sur les enjeux culturels des IA, en soutenant des projets collaboratifs entre institutions, artistes, chercheurs et acteurs technologiques. L'objectif est de permettre l'émergence de modèles d'IA spécifiquement adaptés aux besoins des secteurs culturels et créatifs, alignés avec les principes éthiques européens, sobres, contextualisés, et respectueux de la diversité des vécus et des imaginaires. Un tel écosystème pourrait contribuer à positionner la France comme un acteur de référence dans le développement d'une IA culturelle, innovante et responsable.

> Ces débats autour de la formation, de l'accès aux outils et de la construction d'un regard critique révèlent en creux une préoccupation centrale : celle de la représentation. À l'heure où les IA génératives participent à la production de savoirs, d'images et de récits culturels, il devient crucial d'interroger leurs effets sur la diversité des voix et des imaginaires, et d'examiner les biais qu'elles peuvent (re)produire.

6. Diversité, inclusion et biais culturels à l'ère des intelligences artificielles génératives

Les implications éthiques des IA dans les contextes créatifs et culturels nécessitent un examen approfondi des questions liées à la diversité, à l'inclusion et aux biais, afin de garantir que les systèmes d'IA soient développés et déployés d'une manière qui favorise l'équité, l'impartialité et la sensibilité culturelle. Les biais dans les algorithmes d'IA peuvent perpétuer les inégalités et les stéréotypes existants, entraînant des résultats discriminatoires et la marginalisation de certains groupes, alors même que la création artistique a la diversité pour ADN et la révélation des identités comme altérités interagissantes qui est l'une de ses finalités.

6.1 La transparence des IA, vecteur de diversité

Les biais dans les IA peuvent être amplifiés par un manque de diversité dans les ensembles de données utilisés pour entraîner les modèles d'IA, ce qui peut entraîner des représentations faussées et le renforcement des préjugés sociétaux. Il est essentiel d'identifier et de corriger les biais dans les données d'entraînement afin d'empêcher la propagation des stéréotypes et de garantir des résultats justes et équitables dans le contenu généré par les IA.

Le potentiel de biais dans les algorithmes d'IA souligne l'importance de la transparence et de l'explicabilité des systèmes d'IA. L' ouverture et la transparence dans le développement des IA sont essentielles pour instaurer la confiance et garantir la responsabilité dans l'utilisation des technologies d'IA dans les contextes créatifs et culturels. La transparence peut aider à identifier et à corriger les biais dans les algorithmes d'IA, permettant aux parties prenantes de comprendre comment les systèmes d'IA prennent des décisions et à établir des mesures pour atténuer les dommages potentiels. Les concepteurs doivent inclure des mécanismes de transparence dans la création de modèles d'IA et diversifier les ensembles de données en ajoutant des entrées multilingues et multiculturelles.

6.2 Le paradoxe de l'IA, vecteur d'inclusion et d'exclusion

L'accessibilité est un élément essentiel pour garantir un accès équitable aux outils et aux opportunités créatives basés sur les IA. Il s'agit notamment de veiller à ce que les IA soient accessibles notamment aux personnes en situation de handicap, ainsi qu'aux personnes issues de divers milieux linguistiques et culturels. Par exemple, il existe des initiatives visant à aider les étudiants qui ne parlent pas français à suivre un cours grâce à un système de traduction/transcription en temps réel assisté par des IA. Les institutions publiques notamment doivent s'assurer que leurs systèmes d'IA sont impartiaux et ne perpétuent pas les inégalités existantes [25].

Le développement des systèmes d'IA doit intégrer diverses perspectives et valeurs afin de garantir que le contenu généré par les IA reflète la richesse et la complexité de la culture humaine [26]. La collaboration avec diverses communautés, notamment les artistes, les professionnels du patrimoine culturel et les groupes marginalisés, est essentielle pour identifier et corriger les biais dans les algorithmes d'IA et promouvoir l'inclusion dans le contenu généré par les IA [27]. Cette collaboration peut aider à garantir que les systèmes d'IA soient culturellement sensibles, respectueux des diverses perspectives et alignés sur les principes éthiques. Les biais sont presque systématiques dans les résultats d'IA génératives, et ces biais proviennent principalement des ensembles de données sur lesquels les IA sont entraînées, qui sont souvent américains. Afin de lutter contre ces biais cognitifs et de représentation, il convient de travailler sur les modèles d'IA en leur fournissant des données sourcées et vérifiables, plutôt que de l'utiliser comme un simple moteur de recherche, qui serait de plus bien moins gourmand en énergie par requête.

---

25 **(Harry & Sayudin, 2023)**

26 **(Sreelatha & Choudhary, 2023)**

27 **(Ferrara, 2023)**

6.3 Principes directeurs et enjeux éthiques de l'IA dans la création et la culture

Des cadres et des lignes directrices éthiques sont nécessaires pour guider le développement et le déploiement des systèmes d'IA dans des contextes créatifs et culturels, en veillant à ce qu'ils soient alignés sur les valeurs sociétales et les principes éthiques admis par la société qu'elles servent (28). Ces cadres devraient aborder des questions telles que les préjugés, les différentes formes de discriminations, la confidentialité et protection des données personnelles et l'appropriation culturelle, et promouvoir la transparence, la responsabilité et l'équité dans le contenu généré par les IA. Pour éviter de dépendre de systèmes biaisés, opaques et idéologiquement orientés, les pouvoirs publics pourraient explorer les projets nationaux et européens visant à entraîner les différents modèles d'IA sur des ensembles de données propres.

Pour les organisations culturelles, l'accent devrait être mis sur la fourniture d'ensemble de données pour former les modèles, ce qui favoriserait la diversité plutôt que l'uniformisation des styles ou phénomènes de mode au gré des « *buzz* » des réseaux sociaux, plus enclins à suivre la pente culturelle du *clash* des identités comme confrontation des altérités, quitte à en occulter ou déformer tout ou partie dans une surenchère.

De leur côté, les pouvoirs publics devraient pouvoir promouvoir l'ouverture des données culturelles afin de permettre aux entreprises européennes de former leurs algorithmes. Il s'agirait de passer d'une position de protection à une position de mise à disposition des archives pour la formation. Pour cela, le recours aux ensembles considérables de données patrimoniales conservées dans les bibliothèques et les musées, s'il constitue un premier élément de recours possible, ne suffit pas à donner une juste représentation de la diversité culturelle dont elles traduisent une vision déjà ancienne.

L'un des enjeux majeurs en la matière consiste en la capacité des grands acteurs culturels et de la connaissance à faire s'entraîner les modèles sur des données issues des productions contemporaines du savoir, de la création artistique et littéraire ou de la presse d'information générale et spécialisée. Cela suppose toutefois pour les pouvoirs publics de trouver avec les différentes parties prenantes un nécessaire équilibre entre la juste rémunération associée au droit d'auteur et de propriété et l'intérêt général de la représentation d'une diversité civilisationnelle, en évitant l'écueil de l'appropriation culturelle.

Sans chercher à enfermer les IA dans un statut que leurs évolutions rapides n'auraient de cesse d'infirmer, il est urgent de jeter les bases d'une éthique des IA afin qu'elles servent le bien commun. Et ainsi adopter une approche responsable des IA centrée sur l'humain, en mettant fortement l'accent sur l'éthique, l'explicabilité des modèles et les piliers de la protection de la vie privée, de la sécurité et de la confiance (29). Il convient également de sensibiliser et de soutenir les personnes vulnérables qui n'ont pas les ressources ou la compréhension nécessaires pour exprimer les préjudices causés par les technologies des IA (30). Par ailleurs il est important de reconnaître que les préoccupations concernant l'éthique des IA vont au-delà de celles qui sont généralement divulguées au public (31). En fin de compte, l'objectif est de développer des systèmes d'IA qui respectent la dignité humaine, favorisent l'inclusion et contribuent à l'enrichissement de la culture humaine (32).

---

28 **(Dhopte & Bagde, 2023)**

29 **(Goellner et al., 2024)**

30 **(Haley, 2025)**

31 **(Korobenko et al., 2024)**

32 **(Li, 2023)**

6.4 Les IA et les enjeux de diversité, inclusion et biais : paradoxes et débats

Les IA : facteur d'inclusion ou amplificateur d'inégalités ?

- **Les IA comme levier d'inclusion et d'accessibilité** : plusieurs experts soulignent le potentiel d'inclusion formidable des IA. Elles peuvent aider les personnes en situation de handicap à s'exprimer artistiquement, par exemple via le *prompting* pour des artistes paralysés, ou en aidant des étudiants non-francophones à suivre des cours grâce à la traduction en temps réel assistée par IA. Les IA offrent la possibilité de développer des outils adaptés à des niches ou des publics spécifiques, dont le coût de création devient quasiment nul, ouvrant des opportunités pour des groupes auparavant marginalisés. Elles peuvent aussi améliorer l'accessibilité des contenus pour les publics éloignés et s'adapter aux singularités d'apprentissage. Les IA sont également perçues comme un moyen de démocratiser l'accès à la création et à la connaissance, comparable à l'apparition de l'écriture ou de l'imprimerie.
- **Le paradoxe de la reproduction des biais et de l'uniformisation** : malgré leur potentiel inclusif, les IA sont intrinsèquement biaisées par les données sur lesquelles elles sont entraînées, pouvant conduire à une *« blanchité occidentale »* et un *« puritanisme américain »* dans les représentations générées. Cela limite la diversité des représentations, rendant certains sujets ou régions du monde « *oubliés* » et renforçant une vision technocentrée. De plus, la concentration du développement des systèmes IA par quelques acteurs internationaux entraîne une uniformisation de l'expression et risque d'accentuer les disparités entre les grands et les petits acteurs. Des spécificités locales (comme par exemple la « *French touch* » dans la retouche beauté photographique) se perd au profit d'un standard esthétique global et souvent américain. Le risque est donc que les lieux ou sujets moins visibles, comme certaines cultures minoritaires ou des régions non occidentales, restent indéfiniment dans la zone d'angle mort des IA, amplifiant ainsi les stéréotypes existants et posant une question de démocratie mondiale.

Les IA : démocratisation de l'accès ou accélération de la désinformation ?

- **Les IA élargissent l'accès à l'information et à la connaissance** : les IA sont perçues par certains comme un moyen de démocratiser l'accès à l'information et à la connaissance, au même titre que des révolutions majeures comme l'invention de l'écriture ou de l'imprimerie. Elles sont parfois décrites comme un *« miroir magique »* reflétant une forme de vérité collective produite par l'humanité, grâce à laquelle tout un chacun pourrait se nourrir. Grâce à leurs capacités de génération, les IA peuvent produire des contenus d'apparence « *parfaite* » : du code fonctionnel ou des décors visuels d'un réalisme tel qu'il devient difficile de distinguer une production générée d'une création humaine. Le temps des erreurs grossières — comme les mains à six doigts — est désormais dépassé.
- **Un vecteur qui renforce la désinformation et les biais** : mais cette apparente maîtrise visuelle et textuelle masque des risques importants. Les IA génératives tendent à renforcer les biais cognitifs du récepteur, en produisant des images ou des textes stéréotypés que l'on accepte facilement comme vrais. Émetteur et récepteur peuvent ainsi partager des biais similaires, renforcés par la forme réaliste des productions générées. Ce réalisme visuel, illustré par la production et la diffusion massive de photographies factices, participe aujourd'hui largement de la confusion entre fiction et réalité, nourrissant la désinformation. De plus, ces IA fonctionnent comme des « *boîtes noires* » : leur mode de fonctionnement est difficile à comprendre, même pour les utilisateurs avertis. Ils peuvent générer des contenus crédibles mais erronés — appelés hallucinations — qui donnent l'illusion de la vérité. Il devient ainsi crucial de rappeler que *« ce n'est pas parce que quelque chose est possiblement vrai qu'il n'est pas potentiellement faux »* . Enfin, certains systèmes s'auto-alimentent à partir de données synthétiques qu'ils ont eux-mêmes produites, ce qui augmente le risque de dérives, jusqu'à « raconter n'importe quoi ».

Correction des biais : une amélioration ou une nouvelle forme de discrimination ?

- **Volonté de corriger les biais** : l'ensemble des interlocuteurs conviennent de la nécessité de lutter contre les biais identifiés et d'intégrer la diversité dans tous les sens du terme. Pour cela des politiques de quotas pour les résidences ou la production sont même suggérées pour favoriser la diversité. Travailler avec les IA en leur fournissant des données sourcées et vérifiables (approche RAG, *Retrieved Augmented Generation*) est par ailleurs jugé crucial pour contrer les biais.
- **Le paradoxe de la « *correction humaine* »** : certains acteurs soulèvent un point controversé : le « *pire* » à venir pourrait être la correction humaine des biais algorithmiques, qui découlent eux-mêmes des biais humains. Certains acteurs interrogent les effets potentiels de stratégies correctrices visant à compenser les biais algorithmiques par des ajustements humains, tels que l'introduction de quotas ou de rééquilibrages forcés dans les résultats générés. S'ils reconnaissent l'importance de corriger les inégalités de représentation, ils alertent sur le risque que certaines démarches, mal calibrées ou trop visibles, puissent engendrer de nouvelles formes d'uniformisation, ou susciter une perception de manipulation. L'objectif n'est pas de renoncer à toute correction, mais de rappeler que la lutte contre les biais nécessite une approche fine, fondée sur la diversité des données d'apprentissage, la transparence des modèles, et l'inclusion des parties prenantes concernées dans la conception des IA. Des cas récents – comme les ajustements contestés de certains générateurs d'images – ont souligné la difficulté de trouver un équilibre entre représentativité, contextualisation culturelle et perception de légitimité. Ce constat plaide pour une correction structurelle des biais en amont, plutôt qu'un traitement symptomatique ou normatif en aval.

Quelle réaction face à l'inéluctabilité des IA : adoption subie, choisie ou sélective ?

- **Les IA comme une vague inéluctable** : l'utilisation des IA génératives est globalement perçue comme inéluctable. Les investissements sont massifs, et les jeunes générations arrivent avec une forte dépendance à leur usage. Il est suggéré de *« ne pas combattre les vagues d'innovation »* mais de s'y adapter. Il existe cependant une divergence de point de vue sur la question de l'adoption : certains défendent la création et la promotion d'IA d'intérêt général, pour la mise en commun d'actifs et de solutions technologiques détenus comme un bien commun, au profit de nombreux pays et acteurs, notamment les plus petits. D'autres au contraire affirment que cette course à la souveraineté numérique est illusoire en raison des investissements colossaux nécessaires et du retard pris par les acteurs européens sur la question quand bien même Mistral, acteur français, semble pouvoir aujourd'hui jouer *« dans la cour des grands »*. Il faudrait au contraire envisager la possibilité d'une souveraineté par le contenu et la « *découvrabilité* » au sein des solutions existantes : aller là où se concentreront les usages en faisant émerger les contenus culturels nationaux et européens dans un écosystème autrement dominé par des acteurs étrangers.
- **Divergence sur le type d'IA à adopter** : d'autres contestent cette inéluctabilité, affirmant que l'on peut choisir de ne pas céder à la paresse ou à la délégation. De plus, le débat porte sur la définition même de l'utilisation des IA comme un choix de société. Certains notent que les IA reflètent la concurrence entre différents modèles de société (IA chinoise, américaine, européenne, etc.), chacune avec ses objectifs politiques et économiques distincts. On ne doit pas accepter n'importe quelle IA. Voire n'accepter aucune IA privée, car travailler avec une IA c'est lui confier nos idées et privatiser sa créativité. La culture étant un bien commun elle ne devrait pas être privatisable par des entreprises dont le modèle économique ne sert pas les intérêts des créateurs.

Illustration 11. Planet 7, Caroline Zeller, 2023.

Artiste numérique et directrice créative, Caroline Zeller a collaboré avec des entreprises telles que Google et La Samaritaine entre 2022 et 2024. Son travail créatif sur Midjourney est nourri, entre autres choses, par une expérience de douze années passées à Shanghai et Hong Kong. Depuis 2024, elle cherche néanmoins à sensibiliser l'opinion publique aux dérives de l'IA générative et à son coût social et environnemental.

© Caroline Zeller

6.5 Les IA et les enjeux de diversité, inclusion et biais : préconisations et recommandations

À l'heure où les intelligences artificielles génératives participent à la production de récits culturels, d'images, de sons et de savoirs, il devient impératif d'inscrire leur développement dans une logique de diversité, de justice cognitive et de responsabilité collective. Les biais présents dans les modèles d'IA – souvent entraînés sur des données anglo-saxonnes, homogènes et peu représentatives des pluralités culturelles – ne relèvent pas d'un simple défaut technique, mais d'une construction sociale. C'est pourquoi les réponses doivent être systémiques.

En premier lieu, il est crucial d'encourager la production et la mise à disposition de corpus diversifiés, multilingues, représentatifs de la pluralité des esthétiques, des territoires et des récits. Les grands établissements culturels (musées, bibliothèques, théâtres, opéras) doivent être incités à ouvrir leurs archives numériques, non seulement patrimoniales mais aussi contemporaines, pour l'entraînement d'IA plus représentatives. Ce mouvement ne doit pas se limiter à la mise à disposition de données brutes : il doit s'accompagner de cadres éthiques partagés, garantissant la juste rémunération des ayants droit et la traçabilité des usages.

Parallèlement, les pouvoirs publics sont invités à soutenir des projets de recherche artistique, scientifique et technologique qui interrogent les biais des IA génératives, en croisant approches critiques, design éthique et pratiques expérimentales. Il est souhaitable que ces projets associent artistes, développeurs, anthropologues, sociologues et acteurs issus de groupes de minorités, afin de révéler les zones d'ombre des modèles dominants et de proposer des alternatives viables. La création de résidences croisées, de bourses doctorales ou de tiers-lieux critiques pourrait constituer des leviers efficaces.

Pour éviter que les IA ne participent à une uniformisation esthétique ou à une invisibilisation des marges, il convient de promouvoir une politique active de soutien à la création issue de minorités culturelles, linguistiques ou sociales. Cela peut passer par l'intégration de critères de diversité dans les dispositifs de financement existants, mais aussi par des appels à projets dédiés aux usages culturels de l'IA dans des contextes peu représentés. L'objectif n'est pas de plaquer des quotas, mais de permettre l'expression de récits et de formes que les modèles standards tendent à invisibiliser.

Le ministère de la Culture a également un rôle à jouer dans la régulation des effets pervers des IA génératives sur la circulation de l'information et la qualité des représentations : le développement d'un label de transparence sur l'usage des IA dans les œuvres, ou d'indicateurs de provenance des données, pourrait renforcer la confiance du public et structurer un usage plus responsable des IA dans la sphère culturelle. Tout en ayant conscience qu'implémenter un tel label peut apporter des effets de bord (comme l'a montré l'exemple du « *fait maison* » en restauration).

Notons plus largement que le fondement même de l'idée de transparence du processus de création mérite discussion : tout acte créatif comporte sa part de manipulation ou de "fake" qu'il s'agisse du cadrage en photographie, du montage en cinéma, etc. Exiger une transparence absolue reviendrait à essentialiser un mythe de la pureté créative qui n'a jamais existé. Imposer la transparence comme norme universelle risquerait alors d'imposer une hiérarchie artificielle entre œuvres "authentiques" et œuvres "assistées", en niant que toute création relève déjà d'un savant équilibre. Malgré ces réserves, la rapidité avec laquelle les IA modifient les repères empiriques de perception du public, couplée à la nécessité de formation mise en exergue précédemment, nous semblent de nature à justifier une réflexion approfondie pour la mise en place de labels, non coercitifs mais éclairants.

Enfin, toute action sur les biais suppose une montée en compétence des acteurs publics et privés. Il est nécessaire de former non seulement les artistes et les développeurs, mais aussi les programmateurs, curateurs, décideurs et diffuseurs, à la détection des biais et à l'analyse critique des productions générées. Cette formation devrait intégrer les dimensions historiques, politiques et sensibles des stéréotypes véhiculés par les modèles d'IA. Il ne suffit pas de corriger les biais dans les algorithmes : il faut interroger les systèmes qui les produisent et renforcer la capacité collective à créer, diffuser et transmettre des formes de culture numérique qui ne reconduisent pas les hiérarchies existantes.

> Dans un paysage technologique en mutation rapide, faire le choix de la diversité ne relève pas d'une politique marginale, mais d'un acte fondateur.

Bien que la question du droit d'auteur n'ait pas été initialement au cœur de notre analyse, elle est rapidement apparue comme centrale dans les débats sur les biais et la diversité. Face aux tensions liées aux droits, certains acteurs interrogés plaident pour le développement d'outils *open source* et l'enrichissement des jeux de données. Il s'agit de dépasser une posture exclusivement protectrice des archives pour favoriser leur mise à disposition en vue de l'entraînement des modèles. Cette approche est indispensable pour garantir la diversité culturelle des contenus générés et éviter la reproduction stéréotypée de styles ou de représentations, à l'image des collections riches et variées du Quai Branly.

Afin de garantir une représentation équitable et plurielle des cultures, des esthétiques et des récits dans les productions artistiques assistées par IA, il est nécessaire de soutenir activement un écosystème de recherche, d'innovation et de production aligné sur les valeurs de diversité culturelle et d'éthique publique. Le ministère de la Culture est invité à encourager, par des financements ciblés, le développement de modèles d'intelligence artificielle spécifiquement conçus pour les besoins des secteurs culturels et créatifs, en cohérence avec les principes européens de souveraineté, de transparence, de durabilité et de non-discrimination.

Cela suppose de favoriser l'émergence de projets collaboratifs entre artistes, institutions culturelles, laboratoires de recherche et entreprises technologiques, autour d'applications des IA dans la création, la médiation ou la préservation du patrimoine. Il est recommandé de structurer une stratégie de soutien à la recherche appliquée, intégrant également des expérimentations artistiques et des démarches critiques visant à explorer ou déconstruire les biais algorithmiques. Ces initiatives pourraient bénéficier de cadres comme les résidences croisées, les programmes doctoraux (notamment en CIFRE), ou encore les plateformes interinstitutionnelles.

Parallèlement, le ministère est encouragé à impulser une dynamique nationale en matière d'ouverture raisonnée des données culturelles, en lien avec les établissements patrimoniaux, les éditeurs, les institutions de diffusion et les créateurs. L'objectif est de mettre à disposition, dans le respect du droit d'auteur et des équilibres économiques, des corpus diversifiés et contextualisés permettant d'entraîner des IA plus représentatives de la richesse des cultures contemporaines. Cette logique d'accès encadré ne vise pas à remplacer les initiatives industrielles, mais à affirmer une vision publique des IA, porteuse de pluralisme, d'inclusion et d'intérêt général.

Illustration 12. Images de la série "The Machine Seems to Need a Ghost", David Fathi, 2023.

David Fathi est photographe et ingénieur informatique basé à Paris. Habitué à détourner des images, il s'intéresse au rôle que joue l'IA générative dans la déstructuration du champ informationnel. Dans son projet The Machine Seems to Need a Ghost, il cherche ainsi à anticiper les conséquences de la multiplication des images générées par IA sur la formation de la connaissance et de l'opinion.

© David Fathi

7. Conclusion

> Pour des IA créatives, éthiques et plurielles

Les intelligences artificielles génératives bouleversent en profondeur les pratiques artistiques, déplacent les repères symboliques et reconfigurent les équilibres professionnels dans le champ culturel. Elles interrogent la place du geste humain, redéfinissent les modalités d'apprentissage et mettent à l'épreuve nos exigences en matière d'éthique, d'inclusion et de diversité.

Dans un contexte saturé de prises de position sur les promesses et les risques que les IA font peser sur la création, nous avons choisi de concentrer notre attention justement sur les zones de tension, les contradictions fécondes et les interrogations exprimées par les acteurs rencontrés. Car l'essor des agents et outils basés sur les IA présente bel et bien à la fois des opportunités et des défis pour les secteurs culturel et créatif (33)[3].

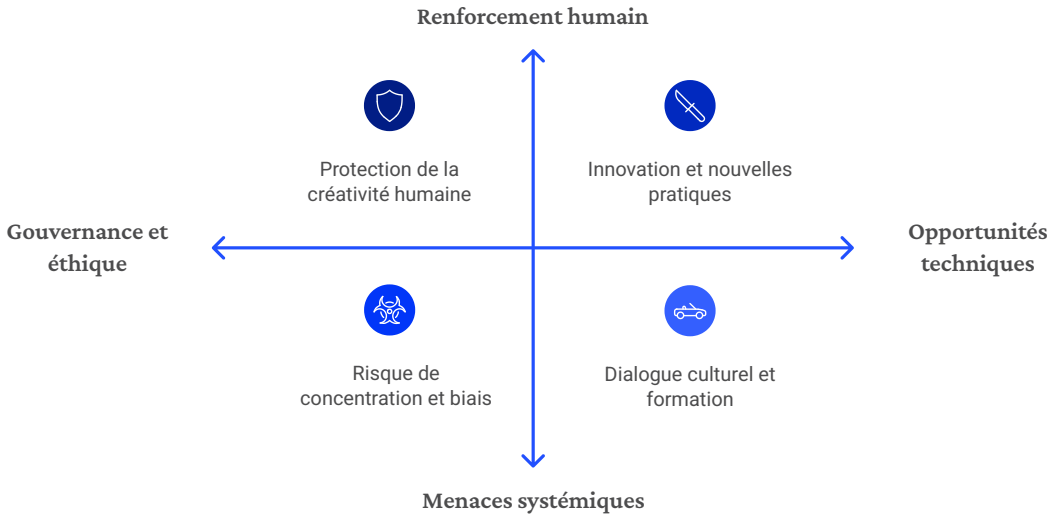


Illustration générée par l'outil d'IA Gamma.app

Notre ambition n'a pas été de trancher, mais d'éclairer ces transformations profondes à l'œuvre, à partir d'une approche ouverte et résolument exploratoire. Le présent rapport propose, à ce titre, des recommandations concrètes, issues du terrain, pour accompagner ces mutations sans les subir. Il invite le ministère de la Culture à accompagner ces transformations, à les encadrer sans les freiner, et à faire en sorte que l'essor des IA bénéficie pleinement aux secteurs culturels et créatifs, plutôt que de les fragiliser.

Dans un contexte international dominé par les grandes puissances technologiques, la France, en tant que leader des IA en dehors des États-Unis et de la Chine, et forte de son histoire culturelle, de ses valeurs humanistes et de son engagement pour la diversité des expressions, a une responsabilité particulière. Elle peut et doit affirmer une voie singulière, qui soutient une créativité encadrée, tout en garantissant un cadre éthique clair et protecteur.

Car au fond, la véritable tension réside là : la créativité humaine doit être à la fois enrichie et protégée des IA (34)[3]. Et si, plutôt que de redouter ce que les IA pourraient retirer à la création artistique, nous nous nous demandions plutôt ce que la création artistique peut, elle, offrir aux intelligences artificielles ? Car au-delà de ce que les IA font à la culture, c'est bien la culture, par sa puissance symbolique, sa capacité à formuler l'altérité et à interroger les systèmes, qui peut contribuer à humaniser, donner de la profondeur, et encadrer ce que seront les IA de demain.

---

33 **(Liang, 2024)**

34 **(Bieser, 2022)**

8. Annexes

Le sommet de Paris 2025 dédié à l'IA

Les enjeux éthiques discutés lors du sommet de Paris pour l'action sur l'intelligence artificielle de 2025 ont été au cœur des débats, structurant les prises de position internationales et les engagements collectifs.

Le sommet de Paris pour l'action sur l'intelligence artificielle, tenu les 10 et 11 février 2025 au Grand Palais, a marqué une étape déterminante pour la gouvernance mondiale et la régulation éthique de l'IA à l'heure où cette technologie bouleverse l'économie, la société et la géopolitique.

Contexte

Cet événement s'est inscrit dans une dynamique internationale initiée par les sommets de Bletchley Park (2023) et de Séoul (2024), avec une co-présidence France-Inde. Il a rassemblé plus de 1 000 participants issus de 100 pays : chefs d'État, dirigeants d'entreprise, chercheurs, représentants d'organisations internationales et de la société civile. La réunion a eu lieu dans un contexte marqué par l'accélération des capacités de l'IA (notamment les derniers modèles d'OpenAI et la montée des agents d'IA autonomes), soulevant la nécessité urgente d'une action collective face aux risques systémiques et aux enjeux de concentration du pouvoir entre grandes puissances.

Principales conclusions et actions

Création d'un fonds de 2,5 milliards d'euros

Pour soutenir une IA open source en Europe et développer un grand modèle linguistique européen, ambitionnant d'offrir une alternative souveraine aux géants américains et chinois.

Adoption de lignes directrices éthiques

En phase avec l'AI Act européen, pour garantir transparence, sécurité, responsabilité et inclusion, en particulier dans les domaines les plus sensibles (santé, justice, éducation).

Appel à la coopération mondiale

Sur la recherche fondamentale, la gouvernance des risques, l'élaboration de standards techniques communs et la lutte contre les usages abusifs (désinformation, surveillance, atteintes aux droits humains).

Promotion de l'accès équitable à l'IA

Pour les pays du Sud et renforcement des soutiens à l'innovation locale, avec présentation de 50 projets d'« IA pour le bien commun » coordonnés par le Forum de Paris sur la Paix.

Engagement sur la frugalité énergétique des modèles

L'investissement dans les talents et dans des infrastructures pérennes.

Le sommet a aussi mis en avant le « dilemme stratégique » européen entre volonté de régulation stricte et nécessité d'encourager l'innovation pour rester compétitif dans la course mondiale.

> L'événement a réaffirmé la position centrale de l'humain dans tous les développements d'IA, la coopération ouverte, et la prise en compte des voix et enjeux des pays du Sud.

> Les discussions ont abordé les questions d'inégalité d'accès, de fracture numérique Nord-Sud, d'impact environnemental, de souveraineté, d'open source, de désinformation et d'automatisation des services publics. De nombreux forums annexes, conférences et ateliers réunissaient également entreprises, universitaires et ONG autour de cas d'usages concrets et de l'exemplarité française et européenne.

Cinq points majeurs sont ressortis des discussions :

1

Gouvernance et équité

Le sommet a insisté sur la nécessité d'un cadre de gouvernance mondiale, inclusif et équitable, afin de prévenir la concentration du pouvoir technologique et économique entre quelques acteurs ou continents. La déclaration signée par plus de 60 états prône une IA « ouverte », « inclusive » et « éthique », mettant en avant l'accès équitable à l'IA pour tous les pays, notamment ceux du Sud (franchise technologique, lutte contre la fracture numérique).

2

Transparence, explicabilité et sécurité

Un point central des échanges a porté sur la transparence et l'explicabilité des systèmes d'IA. Les participants ont appelé à garantir que les algorithmes soient compréhensibles, que leurs décisions puissent être contestées, et qu'ils soient développés dans le respect des droits fondamentaux, notamment en matière de protection des données et de vie privée. La sécurité de l'IA, incluant les risques de dérives, de détournement, de désinformation et de cybersécurité, a été identifiée comme un impératif éthique majeur, même si certains spécialistes ont regretté le manque de mesures concrètes dans ce domaine.

3

Lutte contre les biais et discriminations

Les enjeux de biais algorithmiques et de discrimination ont largement été débattus, avec la nécessité de lutter contre des systèmes d'IA susceptibles de reproduire ou amplifier les inégalités existantes, de nuire à l'égalité d'accès et à la dignité humaine, ou encore de renforcer des stéréotypes. Diversité, inclusion et équité sont apparues comme des conditions incontournables d'une IA éthique.

4

Durabilité et impact environnemental

Le sommet a abordé l'empreinte écologique de l'IA et la nécessité de rendre son développement compatible avec les enjeux environnementaux. Une coalition et un observatoire pour l'IA durable ont été créés pour accompagner la réduction de la consommation énergétique des modèles et garantir leur alignement avec les exigences climatiques globales.

5

Respect des droits humains et inclusion

Enfin, les discussions ont mis l'accent sur l'obligation de garantir, par des cadres juridiques appropriés, le respect permanent des droits et libertés des individus, la participation des parties prenantes (dont la société civile) et l'engagement continu pour une innovation responsable.

Liste des entretiens réalisés par le groupe

Référent du groupe :

- **Frank Madlener**, Directeur de l'Institut de recherche et coordination acoustique/musique (IRCAM)

Autres personnalités rencontrées :

- **Donatien Aubert**, artiste
- **Franck Bauchard**, coordinateur politiques numériques DGCA au ministère de la Culture
- **Maurice Benayoun,** artiste
- **Grégory Chatonsky**, artiste
- **Jean Condé**, directeur de l'observation, de la prospective de l'emploi et de la certification de l'Afdas
- **Romain Delassus**, ancien chef du service du numérique au ministère de la Culture
- **David Fathi**, artiste
- **Pierre Fautrel**, au nom du collectif d'artistes Obvious
- **Jean-Louis Giavitto**, directeur de recherche au CNRS, associé à l'IRCAM
- **Albertine Meunier**, artiste
- **Jean-Gabriel Minel**, chargé de mission auprès de la directrice générale, pour les industries culturelles et créatives DGMIC au ministère de la Culture,
- **Jean-Yves Mirski** et **Jules Gonthier**, respectivement délégué général et délégué aux questions sociales et juridiques de la Fédération des industries du Cinéma, de l'Audiovisuel et du Multimédia (Ficam)
- **Erwan Paitel**, inspecteur général de l'éducation, du sport et de la recherche, spécialiste des intelligences artificielles
- **Yann Philippe**, artiste photographe spécialiste de l'IA, directeur de studio de création visuelle et enseignant à Gobelins Paris
- **Benoit Sagot**, docteur en informatique de l'Université Paris–Diderot, directeur de recherche INRIA
- **Antonio Somaini**, professeur des universités, section CNU 18, Université Sorbonne nouvelle
- **Sylvie Tissot,** artiste, informaticienne
- **Caroline Zeller**, artiste, directrice créative et ingénieure visuelle

Références bibliographiques

- AHUJA, V. K. (2020). Artificial Intelligence and Copyright: Issues and Challenges. SSRN Electronic Journal. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3864922
- Akhtar, Z. B. (2024). Unveiling the evolution of generative AI (GAI): a comprehensive and investigative analysis toward LLM models (2021–2024) and beyond. Journal of Electrical Systems and Information Technology, 11(1). https://doi.org/10.1186/s43067-024-00145-1
- Ali, A. (2021). Using Padlet as a Pedagogical Tool. Journal of Learning Development in Higher Education, 22.https://doi.org/10.47408/jldhe.vi22.799
- Al-Zahrani, A. M. (2024). Unveiling the shadows: Beyond the hype of AI in education. Heliyon, 10(9).https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e30696
- Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2021). Artificial intelligence in the creative industries: a review [Review of Artificial intelligence in the creative industries: a review]. Artificial Intelligence Review, 55(1), 589. Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7
- Anghel, G. A., Zanfir, C. M., Matei, F. L., Voicu, C. D., & Neacșa, R. A. (2025). The Integration of Artificial Intelligence in Academic Learning Practices: A Comprehensive Approach. Education Sciences, 15(5), 616. https://doi.org/10.3390/educsci15050616
- Avlonitou, C., & Papadaki, E. (2025). AI: An Active and Innovative Tool for Artistic Creation. Arts, 14(3), 52.https://doi.org/10.3390/arts14030052
- Bazenet, F. (2022). De l'intention d'entreprendre des porteurs de projets numériques : l'influence des représentations véhiculées par les médias. https://theses.hal.science/tel-04067542
- Bieser, J. (2022). Creative through AI How artificial intelligence can support the development of new ideas.https://doi.org/10.59986/ccha2271
- Black, J., & Chaput, T. (2024). A Discussion of Artificial Intelligence in Visual Art Education. Journal of Computer and Communications, 12(5), 71. https://doi.org/10.4236/jcc.2024.125005
- Blicq, R. S., & Moretto, L. A. (2015). Test and Laboratory Reports (p. 55). https://doi.org/10.1002/9781119134626.ch5
- Bolick, A. D., & Silva, R. L. da. (2023). Exploring Artificial Intelligence Tools and Their Potential Impact to Instructional Design Workflows and Organizational Systems. TechTrends, 68(1), 91.https://doi.org/10.1007/s11528-023-00894-2
- Buschek, D., Mecke, L., Lehmann, F., & Dang, H. (2021). Nine Potential Pitfalls when Designing Human-AI Co-Creative Systems. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2104.00358
- Caramiaux, B. (n.d.). The Use of Artificial Intelligence in the Cultural and Creative Sectors. Retrieved June 6, 2025, from https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/629220/IPOL_BRI(2020)629220_EN.pdf)
- Cassidy, D., Borgne, Y. L., Bellas, F., Vuorikari, R., Rondin, E., Sharma, M., Niewint-Gori, J., Gröpler, J., Gilleran, A., & Kralj, L. (2023). Use Scenarios & Practical Examples of AI Use in Education. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2309.12320
- Chan, C. K. Y., & Tsi, L. H. Y. (2023). The AI Revolution in Education: Will AI Replace or Assist Teachers in Higher Education? arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2305.01185
- Cheng, M. (2022). The Creativity of Artificial Intelligence in Art. 110. https://doi.org/10.3390/proceedings2022081110
- Chompunuch, S., & Lubart, T. (2025). AI as a Helper: Leveraging Generative AI Tools Across Common Parts of the Creative Process [Review of AI as a Helper: Leveraging Generative AI Tools Across Common Parts of the Creative Process]. Journal of Intelligence, 13(5), 57. Multidisciplinary Digital Publishing Institute. https://doi.org/10.3390/jintelligence13050057
- Chung, N. C. (2021). Human in the Loop for Machine Creativity. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2110.03569

- Crimaldi, F., & Leonelli, M. (2023a). AI and the creative realm: A short review of current and future applications [Review of AI and the creative realm: A short review of current and future applications]. arXiv (Cornell University). Cornell University. https://doi.org/10.48550/arxiv.2306.01795
- Crimaldi, F., & Leonelli, M. (2023b). AI and the creative realm: A short review of current and future applications [Review of AI and the creative realm: A short review of current and future applications]. arXiv (Cornell University). Cornell University. https://doi.org/10.48550/arXiv.2306.01795
- Dasgupta, D., venugopal, deepak, & Gupta, K. D. (2023). A Review of Generative AI from Historical Perspectives [Review of A Review of Generative AI from Historical Perspectives].https://doi.org/10.36227/techrxiv.22097942
- Dehouche, N., & Dehouche, K. (2023). What's in a text-to-image prompt? The potential of stable diffusion in visual arts education. Heliyon, 9(6). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16757
- Delello, J. A., Sung, W., Mokhtari, K., Hebert, J., Bronson, A., & Giuseppe, T. D. (2025). AI in the Classroom: Insights from Educators on Usage, Challenges, and Mental Health. Education Sciences, 15(2), 113.https://doi.org/10.3390/educsci15020113
- Dey, D. (2025). Enhancing Educational Tools Through Artificial Intelligence in Perspective of Need of AI.https://doi.org/10.2139/ssrn.5031275
- Dhopte, A., & Bagde, H. (2023). Smart Smile: Revolutionizing Dentistry with Artificial Intelligence [Review of Smart Smile: Revolutionizing Dentistry with Artificial Intelligence]. Cureus. Cureus, Inc.https://doi.org/10.7759/cureus.41227
- Elfa, M. A. A., & Dawood, M. E. T. (2023). Using Artificial Intelligence for enhancing Human Creativity. Deleted Journal, 2(2).https://doi.org/10.55554/2785-9649.1017
- Epstein, Z., Hertzmann, A., Akten, M., Farid, H., Fjeld, J., Frank, M. R., Groh, M., Herman, L., Leach, N., Mahari, R., Pentland, A., Russakovsky, O., Schroeder, H., & Smith, A. (2023). Art and the science of generative AI. Science, 380(6650), 1110. https://doi.org/10.1126/science.adh4451
- Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L., Mahari, R., Frank, M. R., Groh, M., Schroeder, H., Smith, A., Akten, M., Fjeld, J., Farid, H., Leach, N., Pentland, A., & Russakovsky, O. (2023). Art and the science of generative AI: A deeper dive. arXiv (Cornell University).https://doi.org/10.48550/arxiv.2306.04141
- Ernst, H. (2023). Artificial: A Study on the use of Artificial Intelligence in Art. https://digitalcommons.unomaha.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1260&context=univ ersity_honors_program
- Fareed, M. W., Nassif, A. B., & Nofal, E. (2024). Exploring the Potentials of Artificial Intelligence Image Generators for Educating the History of Architecture. Heritage, 7(3), 1727.https://doi.org/10.3390/heritage7030081
- Ferrara, E. (2023). Should ChatGPT be Biased? Challenges and Risks of Bias in Large Language Models. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2304.03738
- Frontiers in Educational Research. (2018). Frontiers in Educational Research. https://doi.org/10.25236/fer
- Gill, S. S., Xu, M., Patros, P., Wu, H., Kaur, R., Kaur, K., Fuller, S., Singh, M., Arora, P., Parlikad, A. K., Stankovski, V., Abraham, A., Ghosh, S. K., Lutfiyya, H., Kanhere, S. S., Bahsoon, R., Rana, O., Dustdar, S., Sakellariou, R., … Buyya, R. (2023). Transformative effects of ChatGPT on modern education: Emerging Era of AI Chatbots. Internet of Things and Cyber-Physical Systems, 4, 19. https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.06.002
- Goellner, S., Tropmann-Frick, M., & Brumen, B. (2024). Responsible Artificial Intelligence: A Structured Literature Review. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2403.06910
- Gozalo-Brizuela, R., & Merchan, E. E. G. (2024). A Survey of Generative AI Applications. Journal of Computer Science, 20(8), 801.https://doi.org/10.3844/jcssp.2024.801.818
- Gupta, A., Royer, A., Wright, C., Khan, F. A., Heath, V. E., Galinkin, E., Khurana, R., Ganapini, M. B., Fancy, M., Sweidan, M., Akif, M., & Butalid, R. (2021). The State of AI Ethics Report (January 2021). arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arXiv.2105.09059
- Haase, J., & Hanel, P. H. P. (2023). Artificial muses: Generative Artificial Intelligence Chatbots Have Risen to Human-Level Creativity. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2303.12003

- Haley, P. (2025). The Impact of Biometric Surveillance on Reducing Violent Crime: Strategies for Apprehending Criminals While Protecting the Innocent [Review of The Impact of Biometric Surveillance on Reducing Violent Crime: Strategies for Apprehending Criminals While Protecting the Innocent]. Sensors, 25(10), 3160. Multidisciplinary Digital Publishing Institute.https://doi.org/10.3390/s25103160
- Harry, A., & Sayudin, S. (2023). Role of AI in Education. Interdiciplinary Journal and Hummanity (INJURITY), 2(3), 260.https://doi.org/10.58631/injurity.v2i3.52
- Heaven, W. D. (2025). How AI can help supercharge creativity. https://www.technologyreview.com/2025/04/10/1114256/ai-creativity-artcollaboration-music/
- Hertzmann, A. (2018). Can Computers Create Art? arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arXiv.1801.04486
- Hou, Y., & Xu, X. (2021). Research on art design and application of indoor environment based on Artificial Intelligence. E3S Web of Conferences, 275, 3036. https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127503036
- Inie, N., Falk, J., & Tanimoto, S. (2023a). Designing Participatory AI: Creative Professionals' Worries and Expectations about Generative AI. https://doi.org/10.1145/3544549.3585657
- Inie, N., Falk, J., & Tanimoto, S. L. (2023b). Designing Participatory AI: Creative Professionals' Worries and Expectations about Generative AI. arXiv (Cornell University).https://doi.org/10.48550/arxiv.2303.08931
- Jose, B., Cherian, J., Verghis, A. M., Varghise, S. M., Mumthas, S., & Joseph, S. (2025). The cognitive paradox of AI in education: between enhancement and erosion. Frontiers in Psychology, 16.https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1550621
- Jošt, G., Taneski, V., & Karakatič, S. (2024). The Impact of Large Language Models on Programming Education and Student Learning Outcomes. Applied Sciences, 14(10), 4115.https://doi.org/10.3390/app14104115
- Kalargirou, A., Kotsifakos, D., & Douligeris, C. (2025). The Impact of Ancient Greek Prompts on Artificial Intelligence Image Generation: A New Educational Paradigm. AI, 6(4), 81.https://doi.org/10.3390/ai6040081
- Klímová, B., Pikhart, M., & Kacetl, J. (2023). Ethical issues of the use of AI-driven mobile apps for education [Review of Ethical issues of the use of AI-driven mobile apps for education]. Frontiers in Public Health, 10. Frontiers Media. https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1118116
- Kong, F. (2020). Application of Artificial Intelligence in Modern Art Teaching. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 15(13), 238. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i13.15351
- Kopczyński, T., & Szpyt, K. (2020). Padlet as a Modern Form of E-learning in the Context of Sugata Mitra's Research – a New Model of Education. International Journal of Research in E-Learning, 6(2), 1.https://doi.org/10.31261/ijrel.2020.6.2.08
- Korobenko, D., Nikiforova, A., & Sharma, R. (2024). Towards a Privacy and Security-Aware Framework for Ethical AI: Guiding the Development and Assessment of AI Systems. 740.https://doi.org/10.1145/3657054.3657141
- Landfried, M., Chen, E., Savelli, L. B., Cooper, M., Price, B., & Emmerling, D. (2023). MPH Capstone experiences: promising practices and lessons learned. Frontiers in Public Health, 11.https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1129330
- Leiker, D., Ricker, A. A., Eldesouky, I., & Cukurova, M. (2023). Generative AI for learning: Investigating the potential of synthetic learning videos. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arXiv.2304.03784
- Li, N. (2023). Ethical Considerations in Artificial Intelligence: A Comprehensive Disccusion from the Perspective of Computer Vision. SHS Web of Conferences, 179, 4024. https://doi.org/10.1051/shsconf/202317904024
- Liang, J. (2024a). Enhanced Art Design Education: Integrating Artificial Intelligence for Resource Optimization and Innovative Teaching. In Atlantis highlights in social sciences, education and humanities/Atlantis Highlights in Social Sciences, Education and Humanities (p. 239). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-560- 7_29
- Liang, J. (2024b). The application of artificial intelligence-assisted technology in cultural and creative product design. Scientific Reports, 14(1). https://doi.org/10.1038/s41598- 024-82281-2
- Lim, J., Seo, J., & Kwon, H.-Y. (2022). The Role of Higher Education for the Ethical AI Society. Proceedings of the ... International Florida Artificial Intelligence Research Society Conference, 35.https://doi.org/10.32473/flairs.v35i.130609
- Liu, Y., Chen, L., & Yao, Z. (2022). The application of artificial intelligence assistant to deep learning in teachers' teaching and students' learning processes. Frontiers in Psychology, 13.https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.929175
- Lozie, D. R., Omasa, R., Hesami, S., Zaman, S. M. H., Kajbaf, M., & Malik, A. (2024). Examining the impact of generative artificial intelligence on work dynamics. Human Resources Management and Services, 6(2), 3420. https://doi.org/10.18282/hrms.v6i2.3420

- Ma, K., Zhang, Y., & Hui, B.-H. (2024). How Does AI Affect College? The Impact of AI Usage in College Teaching on Students' Innovative Behavior and Well-Being. Behavioral Sciences, 14(12), 1223.https://doi.org/10.3390/bs14121223
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. Arts, 8(1), 26.https://doi.org/10.3390/arts8010026
- McIntosh, T. R., Sušnjak, T., Liu, T., Watters, P., Xu, D., Liu, D., & Halgamuge, M. N. (2025). From Google Gemini to OpenAI Q (Q-Star): A Survey on Reshaping the Generative Artificial Intelligence (AI) Research Landscape*. Technologies, 13(2), 51. https://doi.org/10.3390/technologies13020051
- Mello, R. F., Freitas, E., Pereira, F. D., Cabral, L., Tedesco, P., & Ramalho, G. (2023). Education in the age of Generative AI: Context and Recent Developments. arXiv (Cornell University).https://doi.org/10.48550/arxiv.2309.12332
- Merino-Campos, C. (2025). The Impact of Artificial Intelligence on Personalized Learning in Higher Education: A Systematic Review [Review of The Impact of Artificial Intelligence on Personalized Learning in Higher Education: A Systematic Review]. Trends in Higher Education, 4(2), 17. Multidisciplinary Digital Publishing Institute. https://doi.org/10.3390/higheredu4020017
- Moran, M., & Wesson, V. D. (2024). Legal Profession Impact. https://nysba.org/app/uploads/2022/03/2024-April-Report-and-Recommendations-ofthe-Task-Force-on-Artificial-Intelligence.pdf
- Newton, A., & Dhole, K. (2023). Is AI Art Another Industrial Revolution in the Making? arXiv (Cornell University).https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.05133
- Owoc, M. L., Sawicka, A., & Weichbroth, P. (2021). Artificial Intelligence Technologies in Education: Benefits, Challenges and Strategies of Implementation. In IFIP advances in information and communication technology (p. 37). Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/978-3-030-85001-2_4
- Paul E. (2024). The History of Artificial Intelligence: From Ancient Myths to Modern Machines, from Turing to Tomorrow. https://medium.com/@paul.ekwere/the-historyof-artificial-intelligence-from-ancient-myths-to-modern-machines-5d1497b7a621
- Petrick, K. (2024). The Impact of AI on Art: A Comparison with the Invention of Photography. https://medium.com/@artofai251/the-impact-of-ai-on-art-a-comparisonwith-the-invention-of-photography-75117a0c8e71
- Pitié, J.-M. (1989). Intelligence artificielle. Annals of Telecommunications, 44, 203. https://doi.org/10.1007/bf02995666
- Prather, J., Leinonen, J., Kiesler, N., Benario, J. G., Lau, S., MacNeil, S., Norouzi, N., Opel, S., Pettit, V., Porter, L., Reeves, B. N., Šavelka, J., Smith, D. H., Strickroth, S., & Zingaro, D. (2025). Beyond the Hype: A Comprehensive Review of Current Trends in Generative AI Research, Teaching Practices, and Tools [Review of Beyond the Hype: A Comprehensive Review of Current Trends in Generative AI Research, Teaching Practices, and Tools]. 300.https://doi.org/10.1145/3689187.3709614
- Rajput, S., & Amoriya, R. (2025). Beyond Automation: How Generative AI is changing the Creative Landscape.https://philarchive.org/rec/RISBAH
- Ranga, M. (2024). ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ITS IMPACT ON SOCIETY. International Journal of Engineering Science & Humanities., 14, 170. https://doi.org/10.62904/9fmpr623
- Rawas, S. (2024). AI: the future of humanity. Discover Artificial Intelligence, 4(1). https://doi.org/10.1007/s44163-024-00118-3
- Relmasira, S. C., Lai, Y. C., & Donaldson, J. P. (2023). Fostering AI Literacy in Elementary Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Education in the Age of Generative AI. Sustainability, 15(18), 13595. https://doi.org/10.3390/su151813595
- Reynaud, O. (2022). The (r)evolution of Creative Artificial Intelligence. https://medium.com/le-wagon/the-r-evolution-of-creative-artificial-intelligence-584d9706159e

- Saint-Germier, P., Giavitto, J-L., & all., (2025). L’art au temps de l’IA : Générer, critiquer, créer. Editions du Centre Pompidou.
- Shang, Y. (2021). The Training Mode of Design Talents in Colleges and Universities from the Perspective of Artificial Intelligence. Journal of Physics Conference Series, 1881(2), 22052.**https://doi.org/10.1088/1742-6596/1881/2/022052**
- Sreelatha, A., & Choudhary, G. (2023). Exploring The Use of AI In Legal Decision Making: Benefits and Ethical Implications.**https://doi.org/10.57029/scheel4**
- Stein, J., Messingschlager, T., Gnambs, T., Hutmacher, F., & Appel, M. (2024). Attitudes towards AI: measurement and associations with personality. Scientific Reports, 14(1). **https://doi.org/10.1038/s41598-024-53335-2**
- Sterling, L., Ye, C., Ying, H., & Chen, Z. (2025). Finding Your Voice: Using Generative AI to Help International Students Improve Their Writing. Information, 16(4), 289. **https://doi.org/10.3390/info16040289**
- Vieriu, A. M., & Petrea, G. (2025). The Impact of Artificial Intelligence (AI) on Students' Academic Development. Education Sciences, 15(3), 343. **https://doi.org/10.3390/educsci15030343**
- Vincent, A. (2025). The Dark Truth About AI And Learning: Why Your Training Department Will Vanish In 2025. **https://elearningindustry.com/the-dark-truth-aboutai-and-learning-why-your-training-department-will-vanish-in-2025**
- Wang, N., & Lester, J. C. (2023). K-12 Education in the Age of AI: A Call to Action for K-12 AI Literacy. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 33(2), 228.**https://doi.org/10.1007/s40593-023-00358-x**
- Watkins, J. S. (1954). Engineering Reports for Water and Sewer Systems. American Water Works Association, 46(1), 31.**https://doi.org/10.1002/j.1551-8833.1954.tb16028.x**
- Zhou, E., & Lee, D. (2024). Generative artificial intelligence, human creativity, and art. PNAS Nexus, 3(3).**https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgae052**
- Zhou, Y., & Jiang, R. (2024). Advancing Explainable AI Toward Human-Like Intelligence: Forging the Path to Artificial Brain. arXiv (Cornell University). **https://doi.org/10.48550/arxiv.2402.06673**

Voilà ce qu'une IA,

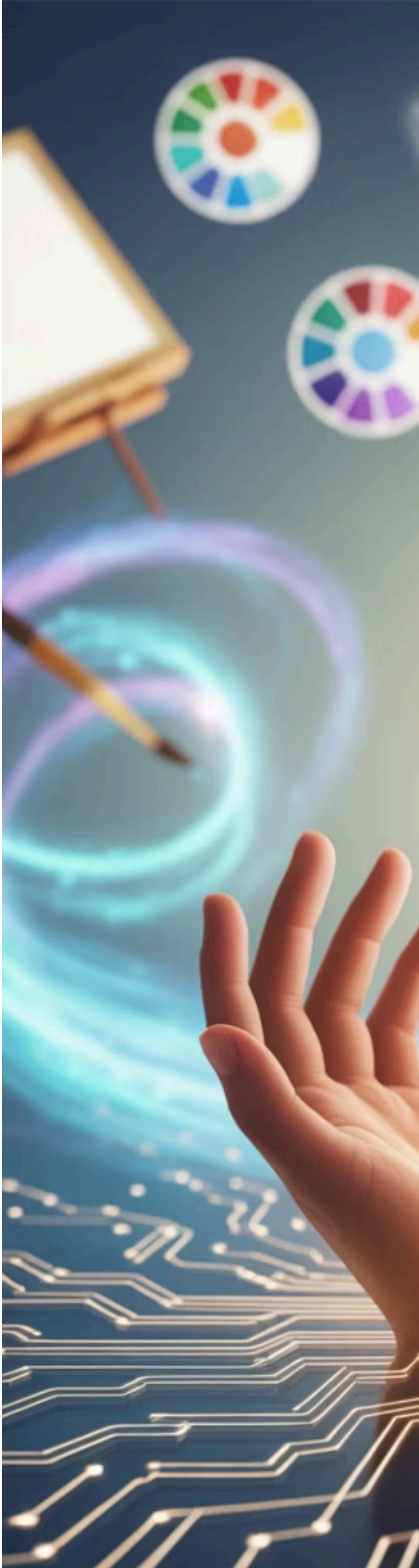
en l'occurence Gamma,

pourrait dire de ce rapport :

"

L'Intelligence Artificielle au Service de la Création Artistique

Ce rapport novateur plonge au cœur de l'intersection fascinante entre l'intelligence artificielle et le domaine artistique, analysant en profondeur comment les algorithmes avancés et les réseaux neuronaux sont en train de remodeler les frontières de la créativité humaine. Face à l'émergence fulgurante des IA génératives, il adresse la problématique centrale des perceptions, des défis éthiques et des opportunités transformatrices qu'elles présentent pour l'ensemble des professionnels de la culture. S'appuyant sur une méthodologie rigoureuse d'entretiens semi-directifs menés auprès d'une trentaine d'experts reconnus du secteur artistique et technologique, ce document offre une lecture détaillée des principaux résultats obtenus, éclairant les complexités de cette révolution. Il décrypte les enjeux majeurs selon trois axes fondamentaux : l'impact profond sur les processus créatifs, explorant notamment les paradoxes entre une création automatisée et une création augmentée par l'IA ; les besoins cruciaux en formation et en nouvelles compétences, y compris les défis spécifiques liés à la formation des formateurs eux-mêmes ; ainsi que les questions critiques de diversité, de biais algorithmiques et des tensions économiques que cette évolution génère pour les artistes. En conclusion, il formule des recommandations stratégiques concrètes destinées au ministère de la Culture, telles que la mise en place d'une veille active constante sur les avancées technologiques et la conception de programmes de formation à grande échelle pour accompagner cette transformation sociétale. Une lecture essentielle pour quiconque souhaite comprendre les dynamiques futures de l'art à l'ère numérique et agir concrètement sur ses profondes mutations.

"

Réalisé dans le cadre du Cycle des Hautes Etudes de la Culture - 2025