

« Stimuler, ne pas remplacer » : comment la conception des systèmes d'IA façonne l'effort créatif humain

Éléments de preuve pour la stratégie en matière d'intelligence artificielle pour les secteurs culturels et créatifs, avec un cas venu de France

DECCS · France · septembre 2026 · Document de travail : <https://doi.org/10.5281/zenodo.22514980> · Contact : info@cinecoach.paris · Intérêt déclaré : les auteurs développent CineCoach.

LE BILAN CRÉATIF DE L'EUROPE

Les films des pays européens, l'Europe étant définie ici comme les 27 États membres de l'Union européenne et leurs États prédécesseurs, ont remporté 52 des 79 récompenses recensées dans le décompte par pays de l'Oscar du meilleur film international (l'Italie 14 et la France 12) et 213 des 359 nominations. Un État membre figure comme pays de production sur 54 des 102 films qui ont obtenu la Palme d'or, et la France seule sur 29. Les festivals de Venise (créé en 1932), de Cannes (première édition en 1946) et de Berlin (1951) sont européens. En 2025, environ 8,9 millions de personnes travaillaient dans la culture dans l'Union européenne – 4,3 % de l'ensemble des emplois, dont 1,8 million d'artistes et d'écrivains (Eurostat 2026). Les industries culturelles et créatives représentent environ 3,95 % de la valeur ajoutée de l'Union (Commission européenne, DG GROW). Sur les cent premières entreprises mondiales du luxe, 23 sont italiennes, et sept maisons françaises réalisent à elles seules près d'un tiers des 347 milliards de dollars américains de chiffre d'affaires de cet ensemble (Deloitte 2023). Tout cela se fait en 24 langues officielles, à partir de traditions qui ne partagent guère plus qu'un continent.

L'intelligence artificielle générative touche désormais chacun de ces domaines – le cinéma d'abord. Les travaux de recherche des trois dernières années (publiés pour la plupart en 2024 et 2025) montrent que son effet sur une culture dépend de la manière dont l'outil est conçu, et non du modèle qu'il contient. Conçu pour produire l'œuvre, il rend chaque utilisateur plus productif et les productions de tous plus semblables – et il attire les auteurs de toutes les cultures vers le style de ses données d'entraînement. Conçu pour interroger l'auteur sur son propre travail, le même modèle élève la qualité sans perte de diversité mesurée, et ses utilisateurs conservent l'appropriation du résultat. La première conception érode ce qui rend la créativité européenne unique. La seconde la démultiplie.

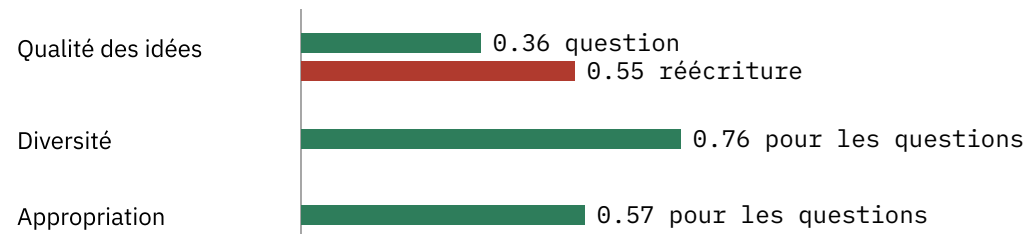
Dans l'enquête de la Commission elle-même (Eurobaromètre spécial 562, enquête de terrain en février et mars 2025), 81 % préféraient les contenus culturels faits par des humains aux contenus produits par l'IA (chiffre cité dans le corps du rapport ; le tableau en annexe donne 77 %) et 73 % se disaient préoccupés par l'effet de l'IA générative sur l'emploi ou les revenus des artistes. La question posée à la stratégie est de savoir quelle IA construire, acheter et enseigner.

LES DONNÉES PROBANTES

L'IA augmente la production individuelle et abaisse la diversité collective. Sur 28 études et 8 214 participants, les personnes qui travaillaient avec l'IA générative ont produit des idées mieux notées que celles qui travaillaient seules ($g = 0.27$), tandis que la diversité des idées entre les personnes chutait fortement ($g = -0.86$) (Holzner, Maier et Feuerriegel, 2025 – une prépublication, et la plus vaste synthèse à ce jour). Une seconde méta-analyse (19 études et 61 tailles d'effet) situe l'effet d'homogénéisation à $d = 0.33$ et constate qu'il résiste aux tests de sensibilité (de Rooij et Biskjaer 2026). Sur plus de quatre millions d'œuvres réalisées par 50 000 utilisateurs, ceux qui ont adopté les générateurs d'images ont augmenté leur production de 25 % et la valeur de leurs œuvres de 50 %, mesurée en favoris par vue, tandis que la nouveauté moyenne de leurs œuvres baissait par rapport aux non-adoptants et que leurs sujets et leurs styles devenaient de plus en plus semblables (Zhou et Lee 2024). L'effet est culturel autant qu'esthétique – dans une comparaison contrôlée de 118 auteurs d'Inde et des États-Unis, les suggestions d'un assistant d'IA ont déplacé les auteurs indiens vers le style occidental, tandis que les auteurs américains tiraient davantage profit de l'outil (Agarwal, Naaman et Vashistha 2025).

C'est l'interface qui décide de l'effet obtenu. Maier, Schneider et Feuerriegel (2025, une expérience préenregistrée auprès de 486 participants) ont donné à un groupe une IA qui posait des questions sur l'idée de la personne, et à un autre groupe une IA qui réécrivait l'idée à sa place. L'IA qui questionne a élevé la qualité des idées ($d = 0.36$ face à un groupe témoin

sans IA) et n’a pas abaissé la diversité des idées par rapport à un assistant d’IA ordinaire ($d = 0.003$, non significatif), tandis que ses utilisateurs déclaraient une appropriation plus forte que ceux qui recevaient l’IA de réécriture ($d = 0.57$) ou un assistant ordinaire ($d = 0.60$). L’IA de réécriture a elle aussi élevé la qualité face au groupe témoin ($d = 0.55$), mais elle a produit un ensemble d’idées moins divers que l’IA qui questionne ($d = 0.76$). Neuf de ses utilisateurs sur dix ont accepté la réécriture sans y toucher. Six membres sur dix du groupe « questions » ont développé leur propre idée de façon substantielle.



Sur un sous-ensemble codé de 20 conversations par condition :
mode réécriture : 90 % ont accepté le texte de l’IA tel quel
mode question : 60 % ont développé leur idée, 40 % en ont ajouté une

Tailles d’effet (d de Cohen) d’après Maier, Schneider et Feuerriegel (2025, étude 1, $N = 486$). En mode question, l’IA interroge la personne sur son idée. En mode réécriture, elle améliore l’idée elle-même. En mode question, la diversité ne différait pas de celle d’un assistant d’IA ordinaire ($d = 0.003$), et aucun test face à un travail sans aide n’a été mené. Les chiffres de développement proviennent du sous-ensemble de 20 conversations par condition codé par les auteurs.

La même régularité apparaît dans les salles de classe. Dans une expérience de terrain auprès de près de 1 000 élèves du secondaire (en Turquie, à l’automne 2023), un tuteur GPT sans restriction a élevé les scores d’entraînement de 48 % et abaissé de 17 % l’examen ultérieur passé sans aide. Un tuteur limité à des indices a élevé les scores d’entraînement de 127 % et laissé l’examen inchangé (Bastani et al. 2025). Sur 435 études du retour d’information dans l’éducation, l’effet d’un retour riche en information est de $d = 0.99$, contre 0.46 pour un retour correctif et 0.24 pour l’éloge ou la punition (Wisniewski, Zierer et Hattie 2020). Une synthèse plus ancienne portant sur 607 effets a montré que plus d’un tiers des interventions de retour d’information dégradaient la performance – surtout lorsque le retour visait la personne plutôt que la tâche (Kluger et DeNisi 1996). Ce qui aide un artiste, c’est une information précise sur l’œuvre – mise en pratique par l’artiste. Ce qui nuit, c’est un verdict ou un produit fini qu’on lui remet.

L’expertise fixe toujours le plafond. Les images produites à partir des instructions d’artistes professionnels ont été jugées plus créatives que celles produites à partir des instructions d’un agent conversationnel, qui l’emportaient à leur tour sur celles des novices (Seli et al. 2025, 299 évaluateurs). Dans le travail de conception, l’IA générative a aidé tout le monde au stade de la recherche d’idées et n’a rien apporté aux experts au stade de la réalisation, tout en leur coûtant 57 % de temps en plus (Hou et al. 2025). La fenêtre dans laquelle l’IA augmente un artiste formé est celle de la recherche d’idées et de la critique – et elle se rétrécit à mesure que l’artiste mûrit.

CONSÉQUENCES POUR LES TROIS PILIERS

PILIER	CONSÉQUENCE	INSTRUMENT
1 · Innovation et compétitivité	Les développeurs européens peuvent se démarquer par la conception qui augmente l’artiste. Les générateurs à usage général sont construits pour produire un résultat. Un outil d’accompagnement qui retient le résultat est un autre produit, et les données probantes lui sont	Valoriser dans la notation le principe « l’humain produit, l’IA questionne » dans les appels d’Europe créative, d’Horizon Europe et de l’Europe numérique portant sur l’IA destinée aux artistes dans l’éducation et la formation, et exiger de chaque système

	favorables pour l'apprentissage comme pour la diversité.	financé qu'il déclare la conception qu'il met en œuvre.
2 · Modèles équitables, éthique, diversité	La diversité des productions au sein d'une cohorte d'utilisateurs peut être mesurée (la distance sémantique entre les travaux remis en est une méthode). Elle peut donc être exigée, déclarée et comparée.	Adopter la diversité des productions comme mesure de résultat obligatoire pour l'IA créative financée sur fonds publics, à côté de l'adoption et de la productivité.
3 · Compétences et transition vers l'IA	La maîtrise de l'IA pour les artistes doit enseigner la différence entre un outil qui produit et un outil qui accompagne, et pourquoi le second protège leur voix.	Financer l'IA destinée aux artistes dans les écoles et les studios sous le contrôle des établissements eux-mêmes, avec une information claire sur ce que l'outil fera et ne fera pas à la place de l'artiste.

CINECOACH

CineCoach encode la méthode d'enseignement de Paco Wiser (directeur de la photographie formé à l'INSAS à Bruxelles, 45 ans de cinéma, aujourd'hui enseignant à l'école EICAR à Paris) sous la forme d'un accompagnateur d'écriture scénaristique fondé sur l'IA. Sa conception est cohérente avec les données ci-dessus (le système a été construit avant que nous n'examinions ces données), et les règles sont inscrites dans les instructions système plutôt que laissées au modèle. L'étudiant doit écrire avant qu'un retour n'existe (une scène d'au moins 50 caractères ou un exercice d'au moins 20). L'instruction système dit au modèle qu'il est « socratique, non didactique » et qu'il ne doit « jamais écrire leur scénario ou leur histoire à leur place ». Les suggestions sont retenues devant un travail solide (« un travail solide n'a pas besoin qu'on lui tienne la main »). Le retour est donné dimension par dimension, en mots, et se termine par l'étape suivante pour l'étudiant. Le système fonctionne en quinze langues, dont onze sont des langues officielles de l'Union européenne (les quatre autres sont le russe, le turc, l'espagnol d'Amérique latine et le portugais du Brésil). Chacune porte sa propre sélection de 24 films du cinéma national (360 au total), analysés dans la langue même plutôt que traduits – ainsi un étudiant hongrois rencontre le cinéma hongrois en hongrois. En septembre 2026, les personnels qui coordonnent les productions de films des étudiants à l'école EICAR (un établissement d'environ 1 500 étudiants) ont reçu des comptes et ont demandé à tester le système.

Paco Wiser écrit : « Ce que je voulais éviter, c'était de dire aux utilisateurs comment ils doivent écrire, ou d'écrire à leur place. Sur CineCoach.paris, ils ne trouveront ni manuels dogmatiques ni formules toutes faites destinées à lisser les aspérités de leurs histoires. Mon but n'est ni de normaliser la création ni d'enfermer l'imagination des utilisateurs dans des règles rigides qui risqueraient de les décourager. CineCoach.paris offre un cadre exigeant et bienveillant, conçu pour alimenter le feu créatif des utilisateurs, les aider à dépasser leurs doutes et les encourager à porter à l'écran des mondes puissants, singuliers et profondément vivants, enracinés dans leur propre expérience, leur créativité et leur imagination. »

Ce que nous ne prétendons pas. Le produit fonctionne sur un modèle de fondation des États-Unis (avec un second modèle américain en secours). La couche européenne, ce sont l'expertise, les langues, les sélections et la gouvernance. Le modèle est remplaçable. Nous y voyons le sens pratique de la souveraineté culturelle numérique européenne : des modèles de fondation européens existent (Mistral AI à Paris parmi eux) et nous avons l'intention de les tester, mais une règle de résidence du modèle imposée aujourd'hui exclurait de nombreux outils européens en service, dont le nôtre, alors que la souveraineté sur la sélection, la pédagogie, les langues et la gouvernance des données est atteignable dès maintenant et n'est pas substituable. Nos données d'usage sont bien trop réduites pour étayer des affirmations de résultat – quelques dizaines d'utilisateurs réels à la date de rédaction. Aucune étude publiée (la nôtre comprise) n'a encore testé une IA qui questionne sur une tâche créative avec un résultat différé et sans aide. Le seul test direct d'un accompagnateur fondé sur l'IA qui donne des stratégies a montré qu'il laissait les utilisateurs en moins bonne position, pour la pensée divergente ultérieure sans aide, que l'absence totale d'IA (Kumar et al. 2024) – savoir si des questions ancrées dans le travail propre de la personne évitent cette perte n'est pas testé, et c'est l'hypothèse qu'une telle étude examinerait. Une étude avec consentement éclairé est en cours de conception avec l'école EICAR pour produire ces données, et le produit a besoin d'un parcours de consentement à la recherche avant de pouvoir la mener. Le document de travail énumère les lacunes.

CONCLUSION

L'IA est un outil, et un outil puissant. Mal employée, elle réduira la créativité humaine – les données sur ce point sont déjà réunies (dans les méta-analyses, dans les données de terrain portant sur quatre millions d'œuvres et dans les salles d'examen). Bien employée, elle l'augmentera et l'accélérera – et ces données sont réunies elles aussi. Les films venus d'Europe ont remporté la majorité des Oscars du meilleur film international et la majorité des Palmes d'or – ce que l'Europe attend de l'IA, c'est qu'elle forme des cinéastes, des compositeurs et des concepteurs, dans ses 24 langues. CineCoach en est un exemple européen, construit en France à partir de l'enseignement d'un maître français. Il devrait y en avoir beaucoup d'autres. Nous invitons la Commission à valoriser dans sa notation la conception qui augmente l'artiste dans son soutien aux outils destinés aux artistes, et à exiger de chaque système financé qu'il dise de quelle conception il relève – afin que la prochaine génération d'artistes européens utilise l'IA comme elle utilise une caméra ou un piano, comme un instrument de sa propre voix.

TROIS RECOMMANDATIONS

1. **Financer la conception, non la technologie.** Valoriser dans la notation le critère « augmente la production propre de l'artiste plutôt que de produire l'objet » dans les appels portant sur l'IA destinée aux artistes dans l'éducation et la formation, et exiger de chaque système d'IA créative financé qu'il déclare la conception qu'il met en œuvre. Notre propre système obtiendrait une bonne note sur ce critère, et le lecteur doit peser cette recommandation en gardant cet intérêt à l'esprit.
2. **Mesurer la diversité comme un résultat.** Exiger de l'IA créative financée sur fonds publics qu'elle déclare la diversité des productions entre les utilisateurs et entre les langues, et publier les résultats.
3. **Placer les outils sous l'autorité des écoles.** Financer l'IA destinée aux artistes dans les écoles de cinéma et les conservatoires par l'intermédiaire des établissements, avec un contrôle de la pédagogie par les enseignants, plutôt que par des licences de produits à usage général.

Là où le règlement européen sur l'intelligence artificielle (AI Act) aide déjà. L'article 50 impose depuis le 2 août 2026 qu'une personne soit informée qu'elle a affaire à un système d'IA. Cette information devrait préciser laquelle des deux conceptions le système met en œuvre, car c'est elle qui décide si l'artiste conserve l'appropriation du résultat. Le point 3 b) de l'annexe III traite déjà comme à haut risque un système qui évalue les acquis d'apprentissage dans un établissement scolaire, avec des obligations reportées au 2 décembre 2027 par le règlement (UE) 2026/1744, et l'article 4 impose aux écoles, en tant que déployeurs, une obligation de maîtrise de l'IA depuis le 2 février 2025. La stratégie peut s'appuyer sur ces trois dispositions plutôt que de partir de rien.

Sources. Agarwal, Naaman and Vashistha 2025, CHI, doi 10.1145/3706598.3713564 · Bastani et al. 2025, PNAS, doi 10.1073/pnas.2422633122 · de Rooij and Biskjaer 2026, OSF preprint, doi 10.31234/osf.io/rz5s4_v1 · Holzner, Maier and Feuerriegel 2025, arXiv 2505.17241 · Hou et al. 2025, Information Systems Research, doi 10.1287/isre.2024.0937 · Kluger and DeNisi 1996, Psychological Bulletin, doi 10.1037/0033-2909.119.2.254 · Kumar, Vincentius, Jordan and Anderson 2024, arXiv 2410.03703 · Maier, Schneider and Feuerriegel 2025, arXiv 2510.23324 · Seli et al. 2025, Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, doi 10.1037/aca0000743 · Wisniewski, Zierer and Hattie 2020, Frontiers in Psychology, doi 10.3389/fpsyg.2019.03087 · Zhou and Lee 2024, PNAS Nexus, doi 10.1093/pnasnexus/pgae052. Faits européens : décomptes des Oscars et de la Palme d'or additionnés à partir des tableaux par pays tels que compilés dans Wikipédia, consultés le 28 août 2026 (le tableau de l'Académie compte les crédits de pays, de sorte que 79 crédits correspondent à 78 récompenses remises ; le sous-ensemble européen est celui des 27 États membres actuels avec leurs États prédécesseurs figurant dans les tableaux, à savoir l'Allemagne de l'Ouest, l'Allemagne de l'Est et la Tchécoslovaquie ; les sources primaires sont la base de données des récompenses de l'Académie et les archives du Festival de Cannes, que les compilations citent) · Eurostat, Culture statistics: cultural employment, données extraites en juin 2026 · Commission européenne, DG GROW, Cultural and creative industries · Deloitte, Global Powers of Luxury Goods 2023 · Union européenne, Languages · Eurobaromètre spécial 562 (2025), doi 10.2766/4514147 · Règlement européen sur l'intelligence artificielle (AI Act), règlement (UE) 2024/1689, eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj. Revue complète avec la méthode et les limites : <https://doi.org/10.5281/zenodo.22514980>.