

De l'émotion à l'algorithme : les nouvelles voies de la médiation culturelle numérique à travers le cas de Google Arts & Culture

From Emotion to Algorithm: New Pathways of Digital Cultural Mediation through the Case of Google Arts & Culture

Hasna MEKKAOUI ALAOUI

Enseignante -chercheure en communication et soft skills

Université Ibn Zohr Maroc

Larlanco,

Fatine LEMOUALDI

Docteure en Langue, communication et médias

Université Ibn Zohr Maroc

Larlanco,

Malika ELFARRAN

Doctorante en communication et médias

Université Ibn Zohr Maroc

LVSD

Date de soumission : 15/05/2025

Date d'acceptation : 18/06/2025

Pour citer cet article :

MEKKAOUI ALAOUI. H & Al (2025) « De l'émotion à l'algorithme : les nouvelles voies de la médiation culturelle numérique à travers le cas de Google Arts & Culture », Revue Internationale du chercheur «Volume 6 : Numéro 2» pp : 1349- 1365

Résumé

Dans un contexte de mutation numérique accélérée, l'intelligence artificielle (IA) s'impose comme un levier majeur de transformation dans le secteur culturel. Cette étude propose une analyse approfondie de l'intégration de dispositifs d'IA au sein de la plateforme Google Arts & Culture, en interrogeant leur contribution à la démocratisation de l'accès au patrimoine, à l'enrichissement de l'expérience utilisateur et à la personnalisation des parcours culturels. Fondée sur une méthodologie d'analyse qualitative de contenu, la recherche examine une sélection de formats interactifs tels que Mixtape, les vidéos à 360° ou Art Transfer en tant que nouveaux vecteurs de médiation numérique. Elle met en évidence les opportunités offertes par ces outils en termes d'immersion sensorielle, de créativité participative et de vulgarisation des savoirs culturels. Toutefois, elle souligne également les limites et tensions associées à l'usage de l'IA, notamment en ce qui concerne les déséquilibres culturels reproduits par certains algorithmes et la standardisation des représentations patrimoniales. Les résultats appellent ainsi à un usage plus inclusif, pluriel et éthique de l'IA dans les pratiques de médiation culturelle, en faveur d'une valorisation équitable de la diversité culturelle mondiale.

Mots-clés : intelligence artificielle, médiation culturelle, humanités numériques, Google Arts & Culture, accessibilité, inclusion.

Abstract

In a context of accelerated digital transformation, artificial intelligence (AI) has emerged as a key driver of innovation in the cultural sector. This study offers an in-depth analysis of the integration of AI-based tools within the Google Arts & Culture platform, examining their contribution to the democratization of heritage access, the enhancement of user immersion, and the personalization of cultural experiences. Based on a qualitative content analysis methodology, the research explores a selection of interactive formats such as Mixtape, 360° videos, and Art Transfer as new vectors of digital mediation. It highlights the opportunities these tools offer in terms of sensory immersion, participatory creativity, and the popularization of cultural knowledge. However, the study also points to limitations and tensions linked to the use of AI, particularly regarding the cultural imbalances reproduced by certain algorithms and the standardization of heritage representations. The findings underscore the need to promote more inclusive, diverse, and ethically responsible uses of AI in cultural mediation practices, with a view to fostering a more equitable valorization of global cultural diversity.

Keywords : artificial intelligence, cultural mediation, digital humanities, Google Arts & Culture, accessibility, inclusion.

Introduction

À l'heure où la numérisation bouleverse en profondeur les pratiques culturelles, l'intelligence artificielle (IA) s'impose progressivement comme un acteur clé de transformation dans les institutions patrimoniales (Cornelissen, 2025). Longtemps cantonnée à des fonctions techniques telles que le classement automatisé, la reconnaissance d'image ou la recommandation algorithmique, l'IA se déploie désormais comme un outil créatif, éducatif et interactif. Elle participe activement à la production de contenus culturels, à leur contextualisation, et surtout, à leur mise en relation avec les publics, réinterrogeant ainsi les modalités classiques de médiation (Pasikowska-Schnas & Young-Shin, 2023).

Cette mutation technologique s'inscrit dans une dynamique plus large : celle de la démocratisation de l'accès à la culture à l'échelle globale (Fleury, 2016). Dans ce contexte, la plateforme Google Arts & Culture constitue un terrain d'observation privilégié. Lancée en 2011, elle fédère aujourd'hui des centaines de musées et d'institutions culturelles à travers le monde, proposant des expositions virtuelles, des reconstitutions immersives, des outils de création augmentée ou encore des expériences d'apprentissage personnalisées. L'intelligence artificielle y joue un rôle croissant, non seulement pour enrichir l'expérience utilisateur, mais aussi pour reconfigurer la relation entre l'œuvre, le contexte historique et l'interprétation individuelle.

Toutefois, cette promesse d'un accès élargi au patrimoine soulève également des tensions critiques. Quels types de publics sont réellement touchés par ces dispositifs ? Quelles cultures sont représentées ou invisibilisées dans les choix algorithmiques ? Et dans quelle mesure les outils IA parviennent-ils à concilier interactivité, immersion et inclusion dans une logique véritablement interculturelle ? C'est à l'intersection de ces enjeux techniques, culturels et politiques que se situe la présente étude.

L'objectif de ce travail est ainsi d'interroger l'impact des dispositifs d'intelligence artificielle intégrés à Google Arts & Culture sur l'expérience patrimoniale des usagers. À travers une approche qualitative, centrée sur l'analyse de formats interactifs tels que Mixtape, Vidéos 360° ou Art Transfer, l'étude propose d'examiner comment l'IA transforme la médiation culturelle tant en

termes d'enrichissement cognitif et sensoriel, qu'en matière d'équité et de représentativité culturelle.

Pour ce faire, la méthodologie adoptée repose sur une analyse de contenu qualitative appliquée à un corpus de formats interactifs intégrant des technologies d'intelligence artificielle. Ce corpus, extrait de la plateforme Google Arts & Culture, a fait l'objet d'une observation immersive, d'un codage thématique à l'aide du logiciel NVivo et de visualisations générées avec Python. Ce dispositif méthodologique a permis de faire émerger les dimensions-clés de la médiation numérique : interactivité, immersion, émotion et accessibilité.

L'article s'organise en trois temps. Il commence par poser le cadre théorique, en mobilisant les apports de la médiation culturelle, de l'apprentissage expérientiel, des humanités numériques et de l'inclusion numérique. Il développe ensuite la problématique à partir de l'analyse du cas Google Arts & Culture, en interrogeant les tensions entre innovation technologique et représentativité culturelle. Enfin, la dernière partie présente et discute les résultats issus de l'analyse empirique, avant d'ouvrir sur les enjeux éthiques et éducatifs liés à la construction d'une intelligence artificielle culturelle plus inclusive et équitable.

1. Cadre théorique et problématique

1.1. Cadre théorique

L'analyse des dispositifs d'intelligence artificielle appliqués à la médiation culturelle s'inscrit dans une approche interdisciplinaire mobilisant plusieurs perspectives théoriques complémentaires. En premier lieu, la théorie de la médiation culturelle, développée par Serge Davallon (Davallon & Le Marec, 2000) conçoit la médiation comme un processus dynamique de mise en relation entre une œuvre, un dispositif qu'il soit institutionnel ou technologique et un public. Loin de se limiter à une simple transmission d'information, cette médiation implique une construction de sens. Dans cette perspective, l'IA peut être envisagée comme une interface culturelle, agissant sur les conditions d'accès, de réception et d'interprétation des œuvres, notamment en enrichissant l'expérience visuelle et sonore ou en adaptant les contenus aux préférences des utilisateurs.

Cette logique de personnalisation trouve un écho dans la théorie de l'apprentissage expérientiel de David Kolb (Kolb, 1984) qui postule que l'apprentissage est plus efficace lorsqu'il repose sur un cycle combinant expérience concrète, réflexion, conceptualisation et expérimentation active. Les dispositifs d'IA immersive ou émotionnelle, tels que les Vidéos 360° ou Mixtape, s'inscrivent dans cette approche, en stimulant l'engagement sensoriel et affectif du visiteur, et en favorisant une appropriation subjective et mémorable du patrimoine.

Par ailleurs, les humanités numériques offrent un cadre critique ((Terras et al., 2013);(Manovich, 2013)) pour comprendre les transformations opérées par les technologies dans les pratiques culturelles. Elles considèrent l'IA comme un outil d'hybridation qui redéfinit les frontières entre disciplines (art, histoire, informatique), entre formats (texte, image, son) et entre acteurs (chercheurs, ingénieurs, publics). La plateforme Google Arts & Culture incarne cette convergence, en articulant des archives numérisées, des algorithmes de traitement de données et des dispositifs esthétiques interactifs au service de la médiation patrimoniale.

Enfin, le paradigme de l'inclusion numérique, tel que promu par l'UNESCO ((UNESCO, 2021)), invite à interroger les inégalités persistantes dans l'accès à la culture numérique. Il ne suffit pas de rendre les ressources disponibles en ligne : encore faut-il garantir leur accessibilité effective à des publics diversifiés, en tenant compte des disparités linguistiques, culturelles et géographiques. Dans ce cadre, l'IA soulève des tensions entre une logique de globalisation technique et la reconnaissance des pluralités culturelles. Les biais intégrés dans les algorithmes, en termes de langues, d'esthétiques dominantes ou de provenance des œuvres, peuvent contribuer à renforcer des déséquilibres de visibilité (Crawford, 2022), et limiter la portée inclusive des dispositifs.

1.2. Problématique

L'introduction de l'intelligence artificielle dans les dispositifs de médiation culturelle ouvre de nouvelles perspectives en matière d'interaction, d'immersion et de personnalisation. Toutefois, elle interroge également les fondements même de l'universalité culturelle : quelles voix sont mises en avant ? Quels récits sont filtrés ? Quels publics sont réellement rejoints ?

Dans ce contexte, la plateforme Google Arts & Culture constitue un terrain pertinent pour étudier les tensions entre innovation technologique et représentativité culturelle. Elle offre une grande variété de formats interactifs fondés sur l'IA, tels que des expositions virtuelles guidées par l'émotion, des reconstitutions immersives, ou encore des filtres artistiques appliqués aux images personnelles.

Dès lors, la problématique centrale de cette étude peut être formulée ainsi : **Dans quelle mesure les dispositifs d'intelligence artificielle de Google Arts & Culture permettent-ils une médiation culturelle plus accessible, immersive et personnalisée ?**

Cette interrogation vise à comprendre si l'IA constitue un véritable levier de démocratisation culturelle ou si elle reproduit, voire accentue, certaines inégalités d'accès et de représentation.

2. Fondements empiriques et méthodologiques de l'étude

Cette recherche s'appuie sur l'hypothèse générale selon laquelle l'intelligence artificielle, lorsqu'elle est mobilisée à des fins culturelles, transforme les modalités traditionnelles de médiation en introduisant de nouvelles dimensions émotionnelles, immersives et interactives. Trois hypothèses spécifiques structurent l'analyse :

- **H1** : Les dispositifs IA enrichissent l'expérience de médiation en favorisant l'interaction, l'émotion et l'engagement du visiteur.
- **H2** : Malgré leur potentiel innovant, les formats IA restent limités dans leur portée inclusive en raison de biais culturels et géographiques persistants.
- **H3** : L'intelligence artificielle soutient un apprentissage plus sensoriel, personnalisé et participatif du patrimoine culturel.

Afin de tester ces hypothèses, l'étude repose sur un corpus ciblé constitué de contenus proposés par la plateforme Google Arts & Culture. Ce corpus comprend une sélection représentative de formats intégrant des technologies d'IA, notamment :

- Des expositions virtuelles, offrant des parcours thématiques guidés.

- Des collections muséales numérisées, accessibles via des visites interactives ou le mode Street View.
- Des projets interactifs et créatifs, tels que Mixtape (musique générée à partir d'émotions), Vidéos 360° (visites immersives), et Art Transfer (retransposition stylistique d'images personnelles).

Sur le plan méthodologique, l'étude adopte une approche qualitative fondée sur l'analyse de contenu. Le traitement des données repose sur :

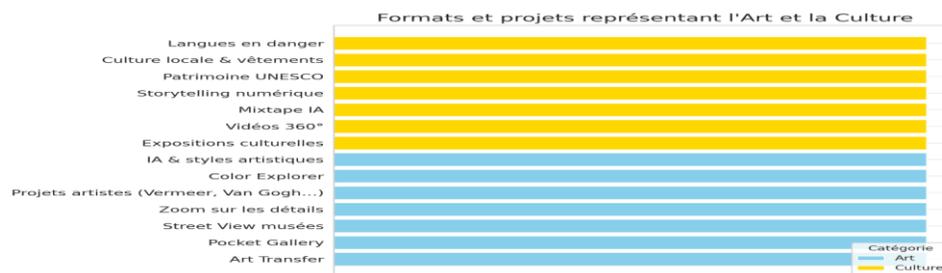
- L'observation immersive des dispositifs proposés par la plateforme.
- La capture d'écran de contenus significatifs.
- Le codage thématique assisté par le logiciel NVivo, couplé à des visualisations générées avec Python , a permis d'identifier les dimensions récurrentes de la médiation culturelle par l'IA : émotion, immersion, personnalisation, accessibilité.

L'analyse suit un protocole en trois étapes :

1. Collecte des données visuelles et textuelles à partir de la plateforme.
2. Codage thématique et catégorisation des éléments selon les dimensions théoriques retenues.
3. Interprétation critique à la lumière des hypothèses formulées, en croisant les résultats avec les référents conceptuels (médiation culturelle, apprentissage expérientiel, inclusion numérique).

3. Résultats

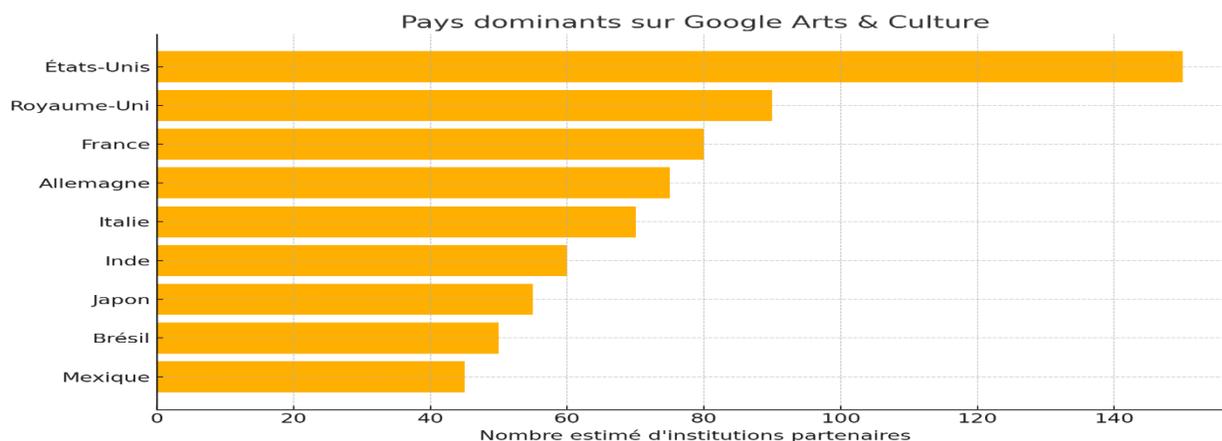
Figure 1. Formats et projets représentatifs de l'Art et de la Culture sur Google Arts & Culture



Source : Visualisation générée à l'aide de Python (Matplotlib), à partir d'un recensement manuel des contenus disponibles sur la plateforme.

Ce graphique (Figure1) présente une classification des formats et projets disponibles sur Google Arts & Culture en deux grandes catégories : Art (en bleu) et Culture (en jaune). L'objectif est de rendre compte de la diversité des dispositifs mobilisés par la plateforme pour représenter et valoriser le patrimoine mondial dans ses dimensions artistiques et culturelles. La catégorie Culture regroupe des projets orientés vers la sauvegarde et la transmission du patrimoine immatériel, des traditions locales et des pratiques culturelles globales. On y retrouve des initiatives telles que *Langues en danger*, *Culture locale & vêtements*, ou encore *Patrimoine UNESCO*, qui mettent en avant la diversité des expressions culturelles. Des formats plus interactifs, comme le *Storytelling numérique*, *Mixtape IA* ou les *Vidéos 360°*, permettent une immersion sensorielle et narrative dans les cultures du monde. L'objectif principal de ces formats est de favoriser une médiation inclusive et éducative, tout en renforçant la visibilité de cultures parfois marginalisées. En parallèle, la catégorie Art rassemble des dispositifs conçus pour explorer, analyser ou revisiter les œuvres artistiques à travers des outils technologiques innovants. Des formats comme *Art Transfer*, *Pocket Gallery* ou *Zoom sur les détails* permettent à l'utilisateur de découvrir des œuvres avec une grande précision ou d'expérimenter avec les styles artistiques. D'autres projets, tels que *Color Explorer*, *Street View musées* ou les *Projets artistes* (Vermeer, Van Gogh...), proposent une navigation créative à travers l'histoire de l'art. Ce classement illustre ainsi l'équilibre que cherche à atteindre Google Arts & Culture entre valorisation esthétique et préservation culturelle, en mobilisant l'intelligence artificielle et les technologies numériques pour enrichir l'accès au patrimoine mondial.

Figure 2 : Pays dominants sur Google Arts & Culture selon le nombre estimé d'institutions partenaires.



Source : Visualisation générée avec Python (Matplotlib), à partir de données extraites manuellement de la plateforme Google Arts & Culture.

Ce graphique (Figure2) en barres horizontales présente les pays les plus représentés sur la plateforme Google Arts & Culture, en fonction du nombre estimé d'institutions partenaires.

En tête du classement, les États-Unis se distinguent largement avec plus de 150 institutions partenaires, confirmant leur position dominante dans la collaboration avec Google Arts & Culture. Ils sont suivis par le Royaume-Uni (environ 90), la France (80), l'Allemagne (environ 75) et l'Italie (près de 70). Ce groupe de tête est principalement composé de pays occidentaux disposant d'un patrimoine culturel riche et bien institutionnalisé.

Les pays émergents ou hors Europe/Amérique du Nord, tels que l'Inde, le Japon, le Brésil et le Mexique, apparaissent également dans le graphique, mais avec un nombre inférieur de partenaires (entre 45 et 60). Leur présence souligne une ouverture progressive vers des collaborations plus diversifiées, bien que des déséquilibres géographiques persistent.

Ce schéma met ainsi en évidence une concentration des partenariats dans les pays historiquement dominants en matière culturelle et technologique, tout en signalant un potentiel d'élargissement vers d'autres régions du monde.

Figure 3. Relations entre pays, institutions muséales partenaires de Google Arts & Culture et types d'art valorisés. Manuellement sur la plateforme



Source : Schéma conçu à l'aide d'un outil d'intelligence artificielle (Python + Graphviz), à partir de données collectées

Ce schéma (Figure3) met en évidence la diversité géographique et culturelle des musées partenaires de Google Arts & Culture, en illustrant la contribution de plusieurs pays à la valorisation du patrimoine mondial. Chaque pays est associé à un musée emblématique, reconnu pour une spécialité artistique ou patrimoniale particulière.

En Asie, l'Inde est représentée par le Chhatrapati Shivaji Maharaj Vastu Sangrahalaya, qui se consacre à l'art indien et aux objets historiques. Le Japon est présent à travers le Tokyo National Museum, institution phare de l'art japonais et asiatique. Le Brésil, pour sa part, contribue à la plateforme avec le Museu de Arte de São Paulo, connu pour sa riche collection d'art moderne brésilien.

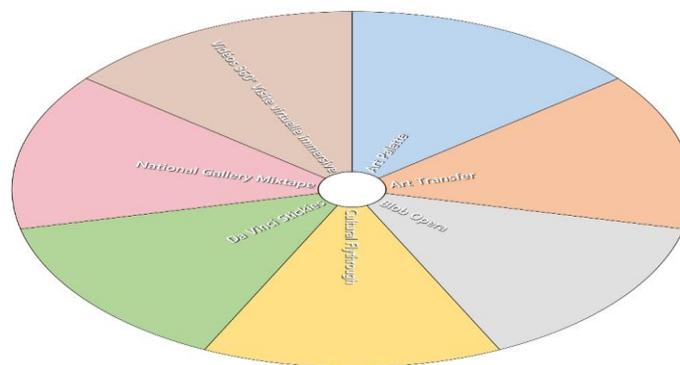
En Europe, plusieurs grandes institutions mettent en valeur des courants artistiques majeurs. Les Pays-Bas sont représentés par le Rijksmuseum, spécialisé dans l'art néerlandais du XVIIIe siècle. L'Italie, avec les Uffizi, illustre la Renaissance italienne. Le Royaume-Uni propose les collections variées du British Museum, axées sur les antiquités et l'art mondial. Quant à la France, elle est présente via le Musée d'Orsay, référence incontournable de l'impressionnisme du XIXe siècle.

Les États-Unis sont représentés par deux institutions majeures. Le Metropolitan Museum of Art offre un panorama complet allant de l'art classique à l'art moderne, en passant par l'art égyptien.

La Smithsonian Institution se distingue par la richesse de ses collections en histoire, sciences et art africain.

Ainsi, cette carte souligne la complémentarité des contributions muséales et la richesse des domaines artistiques couverts, reflétant la mission de Google Arts & Culture de rendre accessible un patrimoine mondial diversifié.

Figure 4. Répartition des projets culturels associés à l'intelligence artificielle identifiés dans le corpus Google Arts & Culture.



Source : Diagramme généré avec NVivo sur la base d'une analyse qualitative thématique

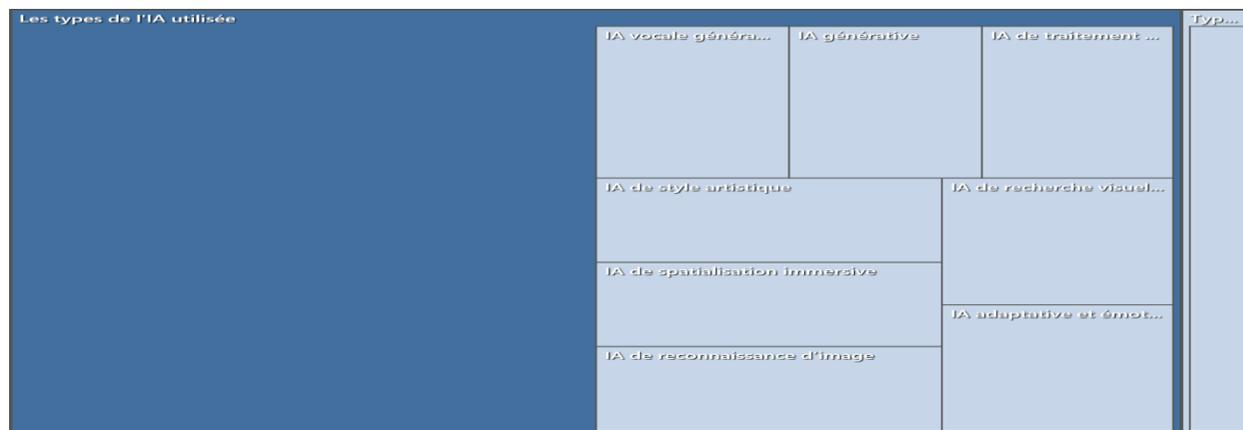
Ce schéma (Figure 4) circulaire illustre les principaux formats d'intelligence artificielle mobilisés sur la plateforme Google Arts & Culture. Chaque segment représente un dispositif distinct ayant recours à l'IA pour enrichir l'expérience culturelle, à travers des approches interactives, visuelles ou sonores.

Parmi ces formats, on retrouve Art Palette, qui permet d'explorer des œuvres d'art à partir de combinaisons de couleurs, et Art Transfer, qui applique des styles artistiques classiques à des images personnelles. Blob Opera propose une expérience ludique et musicale, où l'IA génère des chants d'opéra selon les manipulations de l'utilisateur.

D'autres formats se concentrent sur l'immersion. Cultural Flythrough et les Vidéos 360° utilisent l'intelligence artificielle pour créer des visites virtuelles fluides et visuellement enrichies, plongeant l'utilisateur dans des environnements culturels de manière interactive.

En parallèle, Da Vinci Stickies exploite l’IA pour organiser visuellement des idées ou des contenus culturels à l’aide de regroupements sémantiques, facilitant la navigation thématique. Enfin, National Gallery Mixtape génère une bande-son personnalisée à partir d’une œuvre choisie, en fonction des émotions sélectionnées par l’utilisateur. Ainsi, ces différents formats témoignent de la diversité des usages de l’intelligence artificielle dans la médiation culturelle, en conjuguant créativité, immersion et personnalisation.

Figure 5. Typologie des formes d’intelligence artificielle mobilisées sur la plateforme Google Arts & Culture



Source : Visualisation produite avec NVivo à partir d’une codification thématique des dispositifs IA observés dans le corpus

Le graphique (Figure5) met en évidence différents types d’intelligences artificielles mobilisées dans le cadre de la médiation culturelle, chacun jouant un rôle spécifique dans l’enrichissement de l’expérience utilisateur. L’IA vocale générative permet la synthèse de voix artificielles et contribue ainsi à une meilleure accessibilité des contenus pour les publics malvoyants ou dans les expériences immersives guidées. L’IA générative, en produisant des contenus originaux (images, musiques, textes), favorise l’émergence de nouvelles formes de créativité et crée une interaction émotionnelle plus forte entre l’utilisateur et l’œuvre. L’IA de traitement du langage naturel permet une analyse sémantique des contenus ou une génération de texte personnalisée, facilitant ainsi l’adaptation des parcours culturels aux préférences individuelles.

D'autres formes d'IA sont également mobilisées à des fins immersives ou expressives. L'IA de style artistique, par exemple, permet le transfert de style sur des images personnelles, donnant lieu à une médiation plus participative. L'IA de recherche visuelle, quant à elle, facilite la navigation et la découverte d'œuvres similaires à partir d'éléments visuels, renforçant l'intuition et l'esthétique dans l'exploration du patrimoine. L'IA de spatialisation immersive, souvent utilisée dans les vidéos à 360°, contribue à une plongée sensorielle dans les environnements culturels. Enfin, l'IA adaptative et émotionnelle ajuste les contenus en fonction des émotions ou des préférences de l'utilisateur, rendant l'expérience plus sensible, individualisée et engageante. Ensemble, ces technologies développent des dimensions affectives, immersives et personnalisées de la médiation culturelle.

4. Discussion

Les résultats de l'analyse confirment les hypothèses H1 et H3 : les dispositifs d'intelligence artificielle intégrés à Google Arts & Culture favorisent effectivement une médiation culturelle plus sensible, interactive et personnalisée. Loin d'une simple numérisation passive du patrimoine, ces outils engagent les usagers dans une relation émotionnelle et expérientielle avec les œuvres. Le projet Mixtape IA, par exemple, permet à l'utilisateur de générer une bande sonore personnalisée à partir d'une ambiance émotionnelle liée à une œuvre d'art, transformant ainsi l'expérience en une forme d'expression sensible. De même, les Vidéos 360° et les explorations virtuelles muséales offrent une immersion visuelle qui intensifie la perception de l'espace patrimonial, tandis que des outils comme Art Transfer permettent une appropriation créative et participative du patrimoine par le visiteur.

Cependant, l'hypothèse H2 est elle aussi largement vérifiée. Les formats d'IA étudiés restent inscrits dans des logiques de conception dominées par des standards occidentaux, tant sur le plan institutionnel que linguistique et esthétique. La représentation géographique inégale des musées partenaires, la prédominance de l'anglais et des langues européennes dans les métadonnées, ainsi que la faible visibilité des patrimoines non occidentaux révèlent des biais structurels. Ces constats montrent que, bien que les technologies IA aient le potentiel d'élargir l'accès à la culture

((Benhamou, 2017)), elles peuvent aussi, si elles ne sont pas repensées de manière critique, reproduire voire accentuer des asymétries culturelles existantes.

Face à ces constats, il devient impératif de repolitiser la conception et l'usage de l'IA dans les domaines culturels. Cela signifie intégrer les enjeux de diversité, de justice cognitive et de pluralité culturelle dès la phase de développement algorithmique. Il ne s'agit pas seulement d'ajouter des contenus dits « inclusifs », mais de repenser les cadres épistémologiques, les critères de visibilité, les choix de partenariats et les modes de narration. Une IA culturelle véritablement démocratique ne peut se construire sans une gouvernance participative, attentive aux voix minorées et capable de porter une vision plurielle de la mémoire collective. En ce sens, l'IA ne doit pas être seulement un outil d'innovation, mais aussi un levier critique pour une médiation patrimoniale plus équitable et consciente des diversités culturelles mondiales.

Conclusion

Cette étude met en évidence les dynamiques de transformation que l'intelligence artificielle imprime à la médiation du patrimoine culturel. À travers l'analyse des formats interactifs proposés par Google Arts & Culture, il apparaît que l'IA ne se contente plus de soutenir l'accès à la culture : elle redéfinit en profondeur les modalités d'interaction, d'immersion et de personnalisation de l'expérience patrimoniale. Toutefois, ces innovations technologiques, aussi prometteuses soient-elles, ne sont pas exemptes de tensions. Elles soulèvent des enjeux cruciaux en matière de représentativité, de diversité culturelle et d'inclusion numérique.

Dans cette perspective, il peut être proposé d'intégrer l'intelligence artificielle comme un levier stratégique pour la préservation du patrimoine culturel. En complément des dispositifs techniques, l'éducation apparaît également comme un facteur essentiel : l'enseignement des arts et de la culture peut jouer un rôle prééminent dans la transmission des héritages matériels et immatériels, en favorisant une appropriation critique et éclairée des outils numériques (Martah & Triki, 2024).

Dès lors, il devient essentiel de concevoir une IA culturelle éthiquement encadrée, capable de refléter la pluralité des mémoires et des récits patrimoniaux à l'échelle mondiale. L'enjeu n'est pas



seulement technologique, mais profondément politique et culturel : il s'agit de garantir que les outils d'intelligence artificielle contribuent à une médiation équitable, plurielle et véritablement universelle du patrimoine.

Bibliographie :

- Benhamou, F. (2017). IV. Les industries culturelles. Livre, musique, cinéma, jeu vidéo. *Repères*, 63-86. <https://shs.cairn.info/l-economie-de-la-culture--9782707197047-page-63>
- Cornelissen, A. (2025). Art et IA, une cohabitation est-elle possible? *Dossiers Cairn*, 3. <https://shs.cairn.info/dossiers-2025-3-page-1>
- Crawford, K. (2022). Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. *Perspectives on Science and Christian Faith*, 74, 61-62. <https://doi.org/10.56315/PSCF3-22Crawford>
- Davallon, J., & Le Marec, J. (2000). L'usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des musées. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 18(101), 173-195. <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2250>
- Fleury, L. (2016). 4. La question de la démocratisation de la culture. *128*, 3, 70-91. <https://shs.cairn.info/sociologie-de-la-culture-et-des-pratiques-culturel--9782200613945-page-70>
- Kolb, D. (1984). Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development. In *Journal of Business Ethics* (Vol. 1).
- Manovich, L. (2013). *Media After Software—Lev Manovich, 2013*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412912470237>
- Martah, M., & Triki, D. (2024). Art, langue et patrimoine au Maroc contemporain : Une exploration plurielle. *Revue Internationale du Chercheur*, 5(3), Article 3. <https://www.revuechercheur.com/index.php/home/article/view/1051>
- Pasikowska-Schnas, M., & Young-Shin, L. (2023). *Artificial intelligence in the context of cultural heritage and museums*.
- Terras, M., Nyha, J., & Vanhoutte, E. (2013). *Defining Digital Humanities : A reader | Request PDF*. https://www.researchgate.net/publication/291233896_Defining_Digital_Humanities_A_reader
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together : A new social contract for education | UNESCO*. <https://www.unesco.org/en/articles/reimagining-our-futures-together-new-social-contract-education>