



Strasbourg, 13 décembre 2024

CDCPP(2024)3

**COMITE DIRECTEUR  
DE LA CULTURE, DU PATRIMOINE ET DU PAYSAGE  
(CDCPP)**

**Lignes directrices pour compléter les normes du Conseil de l'Europe dans le domaine de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel étant donné l'évolution des nouvelles technologies telles que l'IA**

**LIGNES DIRECTRICES POLITIQUES**

Mémoire du Secrétariat  
Établi par  
La Division de la culture et du patrimoine pour la démocratie  
  
Division de la culture et du patrimoine pour la démocratie,  
Service des institutions démocratiques et des libertés

[www.coe.int/cdcp](http://www.coe.int/cdcp)  
[cdcp@coe.int](mailto:cdcp@coe.int)

# Lignes directrices pour compléter les normes du Conseil de l'Europe dans le domaine de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel étant donné l'évolution des nouvelles technologies telles que l'IA

## LIGNES DIRECTRICES POLITIQUES

### Sommaire

I. L'intelligence artificielle, un impact majeur sur la culture, la créativité et le patrimoine culturel.....	4
II. IA, culture, créativité et patrimoine culturel – Opportunités et défis .....	6
III. Champ d'application des lignes directrices .....	11
IV. Lignes directrices .....	12
1. Améliorer l'égalité d'accès aux systèmes d'IA .....	12
2. Inspirer confiance en l'utilisation de l'IA .....	13
3. Assurer une utilisation sûre, sécurisée et fiable de l'IA.....	16
4. Encourager la coopération interdisciplinaire et internationale .....	17
V. Glossaire.....	19
Annexe I - Bibliographie .....	22
Annexe II – Liste des membres du groupe de travail .....	23

## Contexte

Dans la [Déclaration finale de la Conférence des ministres de la Culture du Conseil de l'Europe](#) (Strasbourg, 1<sup>er</sup> avril 2022), les Ministres ont souligné que « la transformation numérique implique une transformation culturelle, et que les développements de l'intelligence artificielle accélèrent considérablement le changement ». En outre, ils ont souligné que « la culture, la créativité et le patrimoine doivent faire partie du dialogue sur la transformation numérique, car ils apportent un éclairage essentiel et contribuent aux décisions concernant notre avenir commun, stimulent l'engagement actif de la population et génèrent l'intelligence sociale nécessaire pour accompagner les pratiques de vie marquées par une interaction croissante entre l'homme et la machine ».

En conséquence, le [Comité directeur de la culture, du patrimoine culturel et du paysage](#) (CDCPP) a reconnu l'importance d'élaborer de nouvelles « lignes directrices pour compléter les normes du Conseil de l'Europe dans le domaine de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel compte tenu de l'évolution des nouvelles technologies telles que l'intelligence artificielle ».

Le CDCPP a mis en place un groupe de travail sur l'intelligence artificielle, la culture et le patrimoine culturel, composé d'experts et de représentants politiques (la liste complète du groupe figure à l'annexe II) qui a œuvré tout au long de l'année 2023-2024 pour concevoir un projet de lignes directrices.

Les présentes lignes directrices sont conçues pour compléter les travaux du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits humains, la démocratie et l'État de droit, en donnant des orientations aux États membres sur les implications de l'intelligence artificielle et de son utilisation pour la culture, la créativité et le patrimoine culturel.

Les travaux du CDCPP sur les lignes directrices doivent être considérés parallèlement aux travaux du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle, en particulier de son Comité sur l'intelligence artificielle, dont les travaux ont conduit à l'adoption en mai 2024 de la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#). Ce traité, qui est le tout premier traité international juridiquement contraignant dans ce domaine, vise à garantir que les activités menées dans le cadre du cycle de vie des systèmes d'intelligence artificielle soient pleinement conformes aux droits humains, à la démocratie et à l'État de droit, tout en étant propices au progrès technologique et à l'innovation. Le 5 septembre 2024, le traité a été ouvert à la signature à Vilnius sous la Présidence lituanienne du Comité des ministres.

Il est important de noter que la Convention établit, en priorité, un cadre juridique applicable à l'échelle mondiale définissant des règles et des principes généraux communs régissant les activités au sein du cycle de vie des systèmes d'intelligence artificielle, qui préserve efficacement les valeurs partagées et exploite les avantages de l'intelligence artificielle pour la promotion de ces valeurs d'une manière propice à l'innovation responsable. Les présentes lignes directrices ont été élaborées en tenant dûment compte des principes énoncés dans la Convention et des travaux antérieurs du CDCPP sur la transformation numérique et l'évolution récente de l'intelligence artificielle.

## Introduction

### I. L'intelligence artificielle, un impact majeur sur la culture, la créativité et le patrimoine culturel

Les systèmes d'intelligence artificielle (IA)<sup>1</sup> transforment la nature et les méthodes de la culture et des pratiques du patrimoine culturel. Ils ont des effets sur l'évolution des notions d'intégrité artistique, de compétences et d'éthique et sur les implications pour l'avenir de la culture et du patrimoine culturel. De l'automatisation de la création artistique et musicale à l'évolution de la consommation culturelle, la portée de l'IA dans les secteurs de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel s'étend, remodelant la manière dont nous comprenons, nous produisons et nous distribuons les produits culturels.

L'IA pourrait améliorer l'efficacité, la précision et la créativité des acteurs culturels. En outre, la culture, la créativité et le patrimoine culturel peuvent servir de catalyseur à l'intégration et au développement adéquats de l'IA dans la société. Il s'agit de donner un sens à cette nouvelle technologie et d'interpréter la manière dont elle peut contribuer à un meilleur fonctionnement du système social.

Dans le domaine du patrimoine culturel, en particulier, l'IA ouvre de nouvelles perspectives en facilitant la cartographie de données plus diverses sur le patrimoine culturel, l'élaboration de matériaux plus durables ou la découverte de nouveaux rapports entre les pratiques culturelles et les caractéristiques historiques. La culture et le patrimoine culturel renferment une multitude de contenus historiques, archéologiques et artistiques qui peuvent considérablement enrichir les capacités de l'IA.

L'exploitation de la richesse et de la diversité de millions d'images et de données liées à la culture, au patrimoine culturel et à l'expérience humaine et améliore leur capacité à comprendre divers scénarios et perspectives, et donc à répondre de manière plus adaptée aux réalités culturelles lors des interactions humaines. Les bases de données liées à la culture et au patrimoine culturel constituent des ressources inestimables pour l'entraînement des modèles d'IA et améliorent les applications d'IA dans des domaines tels que la traduction, la reconnaissance d'images, la détection des changements, les expériences interactives et la création de contenu.

L'IA pourrait également contribuer à des opportunités de transformation dans la recherche, l'interprétation, l'accessibilité et la préservation des artefacts, des œuvres d'art, des sites et du patrimoine immatériel. Qu'elle soutienne la préservation d'artefacts ou la reconstitution de textes perdus, l'IA pourrait avoir un impact profond sur l'interprétation des archives historiques, le partage du patrimoine culturel et même la promotion de sa préservation physique.

L'IA peut contribuer de manière positive à la compréhension et à la célébration du patrimoine culturel commun. En outre, les techniques basées sur l'IA permettent d'identifier de nouveaux modèles et de nouveaux rapports dans de vastes jeux de données, qu'il serait difficile d'établir autrement. Cela offre un potentiel considérable pour la création et la recherche et encourage les professionnels à adopter des techniques plus performantes que les méthodes existantes.

---

<sup>1</sup> Ainsi que le précise la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'état de droit](#) (article 2), « Aux fins de la présente Convention, on entend par « système d'intelligence artificielle » un système automatisé qui, pour des objectifs explicites ou implicites, déduit, à partir d'entrées reçues, comment générer des résultats en sortie tels que des prévisions, des contenus, des recommandations ou des décisions qui peuvent influencer sur des environnements physiques ou virtuels. Différents systèmes d'intelligence artificielle présentent des degrés variables d'autonomie et d'adaptabilité après déploiement ».

La capacité des outils d'IA à identifier des modèles à partir de contenus existants et à générer des prévisions de nouveaux contenus permet aux acteurs culturels d'effectuer des simulations plus précises et de créer des données synthétiques.

Enfin, l'IA peut contribuer à démocratiser l'accès à la création culturelle, en permettant à toute personne disposant d'un ordinateur de produire des œuvres d'art, d'écrire des histoires et de composer de la musique. Les artistes utilisent déjà l'IA pour stimuler leur imagination et rendre possible de nouvelles formes d'expression créative. L'IA peut accélérer le processus de création et offrir de nouveaux espaces créatifs. Elle peut aider les entreprises culturelles et créatives à devenir plus efficaces, à faire des économies, à soutenir la prise de décision, à intervenir auprès de nouveaux publics et à améliorer le déploiement de services multilingues.

L'adoption rapide de l'IA dans la culture a également posé des défis en matière de sécurité et de rigueur d'utilisation. Un nombre croissant d'études et de cas pratiques soulèvent des inquiétudes quant à la robustesse des bases de données ou des créations basées sur l'IA et à la capacité de catégorisation de celle-ci.

Premièrement, la nature souvent opaque des systèmes d'IA pose des problèmes de vérification et de contrôle externe. Son adoption soulève des questions éthiques concernant son impact environnemental, culturel et sociétal.

Deuxièmement, les cybercriminels peuvent utiliser l'IA pour accéder à des données (confidentielles) et produire des infox, des contenus illicites ou des contrefaçons. Les applications de l'IA sont capables de produire des textes et des images génératives qui pourraient potentiellement être considérés comme des œuvres littéraires et artistiques. Cela représente un énorme défi pour les artistes, les créateurs et les interprètes, en rendant encore plus floue la frontière entre professionnels et amateurs.

Troisièmement, cette capacité soulève des questions politiques majeures pour le système des droits d'auteur, qui est associé à l'esprit créatif humain et à la récompense de l'expression de la créativité humaine. L'application à grande échelle de l'IA remet en question des concepts importants tels que la paternité, l'originalité et la créativité humaine. Le droit d'auteur peut-il être attribué aux œuvres générées par IA ? À qui revient le droit d'auteur ? Comment la création humaine doit-elle être protégée et récompensée ? Doit-on accorder la même valeur à la créativité humaine et au contenu généré par IA ? Comment garantir le droit et la capacité d'être créatif et de participer pleinement à la vie culturelle à l'ère de l'IA ? Comment protéger au mieux la paternité et la propriété des contenus à l'ère de l'IA ?

L'une des questions centrales est l'utilisation d'œuvres protégées par le droit d'auteur pour la formation de modèles d'IA générative, ce qui a des implications financières et éthiques pour les créateurs dans l'ensemble des industries créatives et du paysage des médias et du journalisme. Le droit dans ce domaine est contesté, les détenteurs de contenus créatifs invoquant un manque de contrôle et de rémunération sur la manière dont leurs œuvres sont utilisées par les entreprises d'IA, tandis que le secteur de l'IA réclame un accès accru à de grandes quantités de données pour une formation efficace des modèles.

Quatrièmement, l'IA formée sur des jeux de données mondiaux peut diluer les cultures locales, avoir un impact sur la diversité linguistique et culturelle et exacerber les préjugés et les stéréotypes sociaux. Il est essentiel de soumettre les systèmes d'IA à un examen éthique et de tenir compte de l'importance de la culture dans les systèmes d'IA afin de garantir la représentation de la diversité et de préserver les nuances culturelles.

D'autres menaces sont liées à la concentration du développement de l'IA dans quelques entreprises et pays. Une réponse adéquate en matière de politique industrielle et de

concurrence s'impose. La culture, la créativité et le patrimoine culturel servent de plateforme vitale pour le discours public et constituent des piliers essentiels d'une société démocratique. Ils doivent donc être entretenus et soutenus en tant qu'activités contribuant au bien commun. Cela est essentiel pour éviter que les infrastructures et les outils essentiels à la production et à la dissémination de la culture ne soient contrôlés que par un nombre limité d'acteurs.

Compte tenu des principes énoncés dans la Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit (article 5), il devient primordial dans ce contexte d'assurer une gouvernance démocratique garantissant un accès équitable à la culture et à son expression. A cette fin, il faut que toutes les catégories de la population maîtrisent l'IA afin d'exercer pleinement le droit de contribuer à la création et de participer à la vie culturelle. Les plateformes d'IA conviviales devraient être responsables de la protection des droits humains et des libertés fondamentales et empêcher toute utilisation abusive de l'intérêt public dans le respect de l'État de droit. En mettant en œuvre des règles de transparence, d'accessibilité et de participation équitable, le pouvoir de transformation de l'IA générera des contenus culturels nouveaux et diversifiés susceptibles de contribuer au bien-être humain.

## II. IA, culture, créativité et patrimoine culturel – Opportunités et défis

L'utilisation de l'IA affecte la vie quotidienne des Européens, car elle crée une réalité plus complexe. Son intégration dans les secteurs de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel présente aujourd'hui à la fois de nouvelles opportunités et des défis spécifiques, dont une liste non exhaustive est présentée ci-dessous.

### OPPORTUNITÉS

#### Créativité, productivité et efficacité augmentées

- L'IA peut aider la création humaine à développer de nouvelles idées dans les domaines de la musique, de l'audiovisuel, de l'écriture ou du design. Elle peut offrir de nouveaux outils aux créateurs de contenus et aux artistes.
- L'IA pourrait rendre les sociétés de production et de distribution et les organisations culturelles plus productives et plus efficaces dans le ciblage des publics, l'amélioration de la recherche des contenus (accès multilingue) ou l'adaptation de nouvelles offres culturelles. Un grand nombre d'activités de production et de distribution pourraient être automatisés (montage, sous-titrage, création de bandes sonores, effets spéciaux, gestion des droits d'auteur), ce qui libérerait ainsi davantage de ressources pour la création humaine et pourrait renforcer la capacité des petites structures culturelles à être compétitives.
- L'IA peut contribuer à la création de récits ou d'explications liés aux artefacts culturels et améliorer ainsi l'expérience interprétative des visiteurs.
- L'IA peut aider les chercheurs à acquérir de nouvelles connaissances sur les aspects culturels et à identifier de nouveaux domaines de recherche. Cela pourrait transformer les secteurs de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel.

## Accessibilité

- L'IA pourrait réduire les obstacles à la création et à la production, facilitant ainsi l'émergence d'activités créatives d'une plus grande partie de la population.
- La réalité augmentée (RA) et la réalité virtuelle (RV) alimentées par l'IA peuvent favoriser la participation des visiteurs, en offrant des interactions immersives avec les artefacts et les sites culturels.
- Les outils d'IA pourraient servir au tri de contenus pour limiter l'effet négatif de la désinformation, des « infox » et aider à vérifier les faits dans certains cas.

## Préservation de la culture et du patrimoine culturel

L'IA pourrait contribuer à rendre la préservation du patrimoine culturel plus efficace et plus rentable dans des domaines spécifiques :

- Dans le domaine de la recherche

L'IA peut discerner des tendances et des modèles dans de vastes bases de données aidant ainsi les chercheurs intéressés par le patrimoine culturel à donner un sens aux données et à les interpréter.

L'IA peut reconstruire automatiquement des artefacts du patrimoine culturel sous forme fragmentaire, comme dans un puzzle, et réunir virtuellement des œuvres d'art subdivisées et dispersées.

L'IA peut être utilisée pour intégrer les parties manquantes de documents anciens, retranscrire des textes anciens et historiques directement à partir d'images de leurs supports d'écriture, ou traduire des textes historiques, permettant ainsi une meilleure accessibilité.

- Dans le domaine de l'archivage et de la conservation

L'IA peut automatiser le processus de catalogage et d'inventaire des objets du patrimoine en les reconnaissant et en les classant par catégories sur la base d'images ou de descriptions.

L'IA peut être utilisée pour analyser les images et les données afin d'évaluer l'état physique des objets et des sites, en repérant les zones qui pourraient nécessiter des mesures de conservation. Elle peut également permettre de prédire la détérioration éventuelle des objets et des sites et favoriser ainsi les mesures de conservation préventive.

L'IA peut jouer un rôle essentiel en archéologie en facilitant la détection automatique et le dévoilement de sites archéologiques jusqu'alors inconnus, y compris des sites enfouis dans le sol, sur des images de télédétection, offrant ainsi une percée dans la gestion des paysages et du patrimoine.

L'IA peut faciliter l'archivage, la préservation et la réutilisation du matériel audiovisuel et imprimé.

L'IA peut aider à vérifier l'authenticité d'artefacts et d'objets historiques, ou à examiner les détails subtils d'œuvres d'art ou de documents historiques pour faciliter l'identification de contrefaçons éventuelles.

L'IA peut jouer un rôle crucial dans la lutte contre les fouilles illicites en automatisant la détection des activités de fouilles archéologiques non autorisées, en sauvegardant l'intégrité des sites archéologiques et en luttant contre le pillage des sites archéologiques et le trafic illicite de biens culturels.

L'IA peut aider, dans certains cas, à lutter contre l'utilisation illicite de contenus protégés par le droit d'auteur.

### Collaboration interculturelle et internationale

- Les outils de traduction pilotés par l'IA et les systèmes de recommandation interculturels peuvent favoriser une meilleure collaboration internationale. Cela permettrait d'améliorer le dialogue entre les différentes traditions culturelles et contribuerait à une meilleure compréhension entre les pays.
- L'IA pourrait contribuer au partage des connaissances à grande échelle, à l'accès rapide aux données, à la collecte de données, à la rentabilité et à l'identification rapide des risques liés à la culture et au patrimoine culturel au niveau international.

### DÉFIS

L'IA permet de générer de nouveaux contenus sous forme de textes, d'images, de sons ou de codes. Cela a de nombreuses implications sur ce qui constitue la créativité et sur les mécanismes permettant de l'alimenter. Elle remet également en question nos méthodes de collecte d'informations et de prise de décisions.

### Protection des principes fondamentaux

- L'ampleur de l'effet négatif du système d'IA sur les droits humains, l'Etat de droit et la démocratie est un élément déterminant dans l'examen des risques posés par l'IA. Ces principes sous-jacents comprennent le droit à la dignité humaine, le droit à la liberté et à l'autonomie humaines, la prévention des dommages (intégrité environnementale, physique et mentale des êtres humains), le droit à l'égalité de traitement et à l'égalité, y compris l'égalité de genre (préjugés culturels, discrimination)<sup>2</sup>, la liberté d'expression et d'opinion, les droits de propriété intellectuelle, la protection des données à caractère personnel et le respect de la vie privée et familiale. Les outils d'IA peuvent servir à la désinformation, à la propagation « d'infox », et peuvent renforcer l'exclusion sociale, constituant ainsi une menace pour les valeurs démocratiques. Dans certains cas, on a constaté que les outils d'IA générative peuvent porter atteinte à la dignité humaine, notamment en créant l'impression trompeuse d'interactions humaines, et être potentiellement néfaste pour des personnes humaines.

### Authenticité, intégrité artistique et participation culturelle

- La puissance des différents modèles d'IA peut stimuler la désinformation, l'utilisation abusive et les mauvaises pratiques, en créant intentionnellement de faux contenus ou en détournant des contenus existants. Cela menace la création artistique, sa

---

<sup>2</sup> En vertu de la [Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#), « Chaque Partie adopte ou maintient des mesures visant à garantir le respect de l'égalité, y compris l'égalité de genre, et l'interdiction de la discrimination dans les activités menées dans le cadre du cycle de vie des systèmes d'intelligence artificielle, comme le prévoit le droit international et interne applicable ».

rémunération et le statut des artistes. Cela affecte également la capacité de contribuer à la vie culturelle et à la participation en limitant les activités créatives d'une grande partie de la population qui n'est pas formée ou familiarisée avec l'IA.

## Propriété intellectuelle

- L'IA est de plus en plus utilisée à des fins génératives, c'est-à-dire pour produire de nouveaux contenus sous forme de textes, d'images, de sons ou de codes. Les applications d'IA peuvent générer ces contenus en apprenant à partir de données. Les données utilisées pour l'apprentissage de l'IA peuvent être couvertes par le droit d'auteur et par d'autres formes de protection juridique. Par conséquent, notre compréhension de ce qui constitue la créativité et nos mécanismes existants pour l'alimenter, la protéger et la récompenser sont remis en question. La viabilité économique des industries créatives et des secteurs des médias pourrait également être affectée par l'utilisation de données protégées par le droit d'auteur pour l'entraînement de modèles d'IA. De nombreux créateurs réclament une rémunération équitable pour leur travail, le contrôle de l'utilisation des données par les entreprises d'IA et la transparence sur la manière dont les données sont collectées et traitées. Un certain nombre de questions mériteraient d'être clarifiées par les décideurs politiques, notamment les suivantes :
- Qu'est-ce qui constitue une infraction lorsque des données protégées par le droit d'auteur sont utilisées sans autorisation ? Doivent-elles faire l'objet d'une exception au titre du droit d'auteur, et dans quelles circonstances ?
- La protection du droit d'auteur doit-elle être accordée aux œuvres générées par l'IA ou faut-il un créateur humain ? À qui le droit d'auteur doit-il être dévolu si le droit d'auteur est étendu aux œuvres générées par l'IA ?
- Quelles informations les fournisseurs d'IA devraient-ils rendre publiques pour permettre aux titulaires de droits d'exercer leurs droits lorsque leur contenu est utilisé ? Comment les fournisseurs et les développeurs de systèmes d'IA peuvent-ils améliorer la transparence en ce qui concerne les intrants (ensembles de données d'entraînement) et les extraits des modèles d'IA (par exemple en ajoutant un filigrane aux contenus générés par l'IA) ?
- Quels outils ou quel étiquetage approprié devraient être adoptés pour informer le public de l'utilisation des systèmes d'IA afin d'éviter les hypertrucages (deepfakes) et la manipulation de la réalité ?

## Impact économique, emploi et concentration du marché

- L'impact de l'IA sur l'économie culturelle et créative, sur les chaînes de valeur et sur l'emploi n'est pas encore connu. La création devra s'adapter aux mutations technologiques et à l'évolution des modèles économiques. Le secteur devra s'engager dans une transition rapide.
- La perturbation des chaînes de valeur s'étend à celles qui concernent l'accès aux contenus créés, ce qui entraîne un risque de concentration économique entre les mains d'un petit nombre d'acteurs mondiaux. Cette concentration du marché pourrait limiter l'offre culturelle et marginaliser les petites structures qui ne peuvent pas utiliser les outils de l'IA dans leurs stratégies de production ou de commercialisation.
- Les mutations dans l'écosystème culturel augmentent la pression exercée sur les travailleurs et les industries culturelles pour qu'ils intègrent des techniques d'IA avancées

au risque de négliger des méthodologies plus conventionnelles, mais créatives – il s’agit d’être « bon en IA » plutôt que « bon en création ». Le fait de s’appuyer fortement sur les outils d’IA pourrait entraîner un déclin de l’apprentissage et de la pratique des compétences traditionnelles et de l’artisanat. Cela pourrait entraîner la perte de compétences culturelles et créatives.

- Il existe également des obstacles à l’adoption du principe de libre accès en raison de la transparence limitée des modèles commerciaux qui alimentent la recherche et la mise en œuvre basées sur l’IA.

L’IA présente le risque d’une concentration économique entre les mains de quelques acteurs mondiaux et d’une utilisation abusive à des fins économiques ou politiques. Cette concentration du marché pourrait limiter l’offre culturelle et marginaliser les petites structures qui ne peuvent pas exploiter les outils de l’IA dans leurs stratégies de production ou de marketing.

## Représentation culturelle et exploitation des données

Les systèmes d’IA sont utilisés pour faciliter la prise de décision et la compréhension. Par conséquent, des défis se posent en matière de représentation culturelle et d’exploitation des données :

- Les algorithmes d’IA pourraient, par inadvertance, renforcer les préjugés intégrés dans les données historiques ou dans leur représentation, ou ceux qui sont liés à des préjugés plus généraux fondés sur l’appartenance ethnique, le sexe, l’âge, etc., ce qui pourrait conduire à des interprétations déformées de l’histoire et à une présentation erronée du passé<sup>3</sup>.
- Le contenu généré automatiquement par l’IA pourrait, par inadvertance, favoriser l’appropriation culturelle en simplifiant à l’excès ou en interprétant de manière erronée des éléments culturels.
- Le contenu généré à partir de modèles linguistiques prédominants pourrait être moins performant dans d’autres langues.
- Il est essentiel de disposer de données de qualité pour les applications de l’IA. Les modèles d’IA (et leurs résultats ultérieurs) pourraient, par inadvertance, renforcer les préjugés figurant dans leurs données d’apprentissage. Le manque de transparence quant aux données d’entraînement utilisées accentue ce problème. Les chercheurs se heurtent à des obstacles liés à l’hétérogénéité, à la sensibilité et aux biais qui affectent la qualité des données. La génération et la fabrication artificielles de données risquent de polluer les jeux de données. Parmi les aspects menacés figurent la reproductibilité (lorsque d’autres chercheurs ne peuvent pas reproduire des expériences menées à l’aide d’outils d’IA) et l’interdisciplinarité (lorsque la collaboration limitée entre les disciplines qui sont liées à l’IA et celles qui ne le sont pas peut conduire à une exploitation moins rigoureuse de l’IA dans l’ensemble des secteurs).
- Les défis potentiels comprennent l’accessibilité et la réutilisation des données exploitées pour l’IA, les cadres juridiques, la longévité des données et l’interopérabilité.

---

<sup>3</sup> Voir [l’Étude sur l’impact des systèmes d’intelligence artificielle, leur potentiel de promotion de l’égalité, y compris de l’égalité de genre, et les risques qu’ils peuvent entraîner en matière de non-discrimination](#) (2023), réalisée par la Commission pour l’égalité de genre (GEC) et le Comité directeur sur l’anti-discrimination, la diversité et l’inclusion (CDADI), pp. 15-16.

### III. Champ d'application des lignes directrices

Avec la disponibilité croissante de jeux de données importants, de nouvelles techniques algorithmiques et d'une puissance de calcul accrue, l'intelligence artificielle (IA) devient un outil bien établi utilisé par les artistes, les créateurs, les travailleurs culturels, les institutions et les industries dans les secteurs de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel.

Les présentes lignes directrices sont conçues pour inciter les acteurs, y compris les décideurs politiques, des milieux culturels à participer à des recommandations et à oeuvrer pour un avenir où le potentiel de l'IA sera exploité pour soutenir la culture et le patrimoine culturel et bénéficier à notre bien-être collectif.

Le texte propose un ensemble de lignes directrices que les États membres du Conseil de l'Europe peuvent souhaiter suivre afin de s'assurer que le système d'IA contribue à l'accès à la culture et au patrimoine culturel, à la création artistique, à la diversité culturelle, au développement du/des secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel (particuliers, institutions publiques et entreprises) et à la promotion du patrimoine culturel.

Les Lignes directrices visent à permettre au(x) secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel d'exploiter les avantages des systèmes d'IA, d'adapter les objectifs de la politique culturelle au pouvoir de transformation de l'IA et de prévenir l'utilisation abusive de l'IA.

Rien dans les Lignes directrices ne doit être interprété comme excluant ou limitant les dispositions des instruments du Conseil de l'Europe relatifs à la culture et au patrimoine culturel et d'autres textes normatifs tels que la Convention-cadre sur l'IA et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit<sup>4</sup>. Les Lignes directrices visent à améliorer l'accès aux infrastructures de l'IA, à instaurer la confiance, la transparence et l'intégrité dans les résultats de l'IA, à garantir une utilisation sûre, sécurisée et fiable de l'IA et à encourager la coopération interdisciplinaire et internationale.

---

<sup>4</sup> Les références aux instruments du Conseil de l'Europe figurent à l'annexe I.

## IV. Lignes directrices

L'IA offre des opportunités et des défis. Il est essentiel de réfléchir aux divers mécanismes et mesures politiques qui permettront au(x) secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel d'exploiter pleinement leur potentiel pour « promouvoir la prospérité humaine et le bien-être des individus et de la société »<sup>5</sup>.

La série de lignes directrices de politiques qui suit est axée sur les objectifs politiques suivants :

1. Améliorer l'égalité d'accès aux systèmes d'IA
2. Inspirer confiance en l'utilisation de l'IA
3. Assurer une utilisation sûre, sécurisée et fiable de l'IA
4. Encourager la coopération interdisciplinaire et internationale.

---

### 1. Améliorer l'égalité d'accès aux systèmes d'IA

La connaissance et la compréhension de l'IA pour la culture, la créativité et le patrimoine culturel devraient être promues sur une base multi-niveaux associant les institutions gouvernementales, les organes de contrôle indépendants, les structures nationales des droits humains, le pouvoir judiciaire, les forces de l'ordre, les ONG et le grand public, comme l'encourage la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#) (article 19). Il faut donc que le(s) secteur(s) de la culture et du patrimoine culturel dispose(nt) d'une capacité d'apprentissage de l'IA. La formation à l'IA et à son utilisation dans la culture, la créativité et le patrimoine culturel contribuera à enrichir les systèmes d'IA et à tirer parti de leur potentiel. Les acteurs concernés (instituts de recherche, agences gouvernementales, industries, particuliers / utilisateurs et organisations internationales) devraient garantir l'accès à des jeux de données de qualité et à des infrastructures de données interopérables entre les secteurs et les régions.

L'utilisation de l'IA dans la culture, la créativité et le patrimoine culturel peut contribuer à la diffusion des connaissances et promouvoir la démocratisation de la culture. C'est pourquoi les institutions culturelles qui utilisent des outils d'IA devraient être encouragées. Cela implique également de reconnaître le patrimoine numérique dans les politiques culturelles et patrimoniales et de garantir un financement durable, non seulement pour le développement et l'utilisation des outils numériques et de l'IA, mais aussi pour leur maintenance et pour la préservation des données.

Pour améliorer l'accès aux systèmes d'IA, les États membres devraient :

- i. Améliorer les connaissances et les compétences numériques au sein de toutes les catégories sociales en encourageant la mise en œuvre des préconisations de la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#) telles qu'énoncées à l'article 20, y compris les catégories sociales défavorisées, les personnes âgées et les enfants, par le biais de programmes de financement public.
- ii. Adapter les programmes d'enseignement pour garantir l'accès aux emplois nécessitant des compétences liées aux systèmes d'IA et au(x) secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel.

---

<sup>5</sup> Préambule de la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#).

- iii. Promouvoir des initiatives qui sensibilisent aux opportunités et aux défis liés à l'utilisation des outils d'IA dans le(s) secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel.
- iv. Favoriser des collaborations équitables entre les institutions culturelles et les instituts technologiques, notamment par le biais de la recherche.
- v. Encourager les bailleurs de fonds et les développeurs d'IA à donner la priorité à l'accessibilité et à la facilité d'utilisation des outils d'IA.
- vi. Favoriser les actions visant à soutenir la facilité d'utilisation des outils d'IA, qui pourraient inclure les éléments suivants :
  - Développer des programmes de formation à l'IA dans tous les domaines culturels afin de renforcer la capacité à comprendre les possibilités offertes par les outils basés sur l'IA.
  - Renforcer les capacités de gestion et de conservation des données et mettre en œuvre des principes en matière de données.
- vii. Associer les parties prenantes du/des secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel aux débats politiques sur le rôle que l'IA devrait jouer dans la dynamique sociale et les processus décisionnels, et impliquer les parties dans le suivi et l'atténuation des risques.

En appliquant l'IA à la préservation, à la conservation ou à la protection du patrimoine culturel, les États membres devraient :

- i. Tirer parti des progrès de l'IA pour promouvoir la numérisation du patrimoine culturel en tant que mesure de documentation, enrichir les inventaires, les chartes et les cartes et aider à superviser les zones protégées actuelles et futures.
- ii. Utiliser l'IA pour protéger le patrimoine culturel et servir de preuve de pratiques inappropriées ou illégales dans les procédures administratives ou judiciaires.
- iii. Définir et utiliser des normes communes pour les reconstitutions numériques en 3D pour le partage et la réutilisation des données.

## 2. Inspirer confiance en l'utilisation de l'IA

Afin d'inspirer la confiance dans l'utilisation de l'IA, il est essentiel que les États-membres s'attachent à :

- i. Préserver les intérêts des auteurs d'œuvres protégées par le droit d'auteur et autres détenteurs de droits.
- ii. Promouvoir des normes et des pratiques scientifiques ouvertes.
- iii. Faire comprendre l'IA à la société et instaurer un niveau de confiance et de transparence entre les fournisseurs et les consommateurs d'AI.
- iv. Adopter ou maintenir des mesures applicables aux développeurs et aux fournisseurs de systèmes d'IA afin de protéger les principes fondamentaux.
- v. Prévenir les pratiques abusives et anticoncurrentielles afin de favoriser la diversité culturelle.
- vi. Protéger l'environnement.

## 2.1 Préserver les intérêts des auteurs d'œuvres protégées par les droits d'auteur et des autres détenteurs de droits

Les États membres devraient :

- i. Veiller à ce que les règles relatives aux droits d'auteur protègent les intérêts des détenteurs de droits, y compris, sans s'y limiter, les mécanismes leur permettant d'exercer leurs droits lorsque des œuvres protégées par les droits d'auteur sont utilisées pour former des systèmes d'IA, tout en encourageant les fournisseurs d'IA à remplir leurs obligations de transparence envers les détenteurs de droits.
- ii. Renforcer le rôle des bibliothèques dans la préservation des droits d'auteur à l'ère de l'IA.
- iii. Prévoir des exceptions aux droits d'auteur à des fins éducatives et de recherche pour faciliter l'accès aux données à des fins non commerciales.

## 2.2 Promouvoir les normes et les pratiques de la science ouverte

L'investissement dans les infrastructures, les outils et les pratiques de la science ouverte encouragera les principes et les pratiques de la science ouverte afin de faciliter les avantages de l'IA pour la culture et le patrimoine culturel. L'intérêt de l'ouverture réside dans la qualité des données - leur fiabilité, leur contextualisation et l'expertise en matière d'interprétation des données dans leur contexte respectif. Ce sont des qualités dont les données doivent être dotées et qui ne s'acquièrent que par un traitement scientifique et conservatoire approprié.

Pour atteindre cet objectif, les États membres devraient s'attacher à :

- i. Soutenir le développement de systèmes d'IA basés sur des contenus sous licence libre, offrant une alternative aux approches propriétaires utilisées par les principaux fournisseurs de technologie du secteur.
- ii. Mettre en œuvre des processus et des systèmes pour rendre les données fiables. Des infrastructures, des normes et des mécanismes de certification appropriés pourraient être utilisés afin d'assurer la transparence et de fournir des données fiables.
- iii. Contribuer à ce que l'accès aux ressources numériques culturelles et au patrimoine culturel créés par les institutions publiques - ou grâce à l'utilisation de ressources publiques - soit aussi ouvert que possible dans les cadres juridiques existants afin de faciliter l'utilisation de données fiables à des fins scientifiques et éducatives, ainsi que la protection du patrimoine culturel.

## 2.3 Faire comprendre l'IA à la société et assurer dans une certaine mesure la confiance et la transparence entre les fournisseurs et les consommateurs d'IA<sup>6</sup>

Afin de sensibiliser la société et d'inspirer un climat de confiance dans les rapports entre l'IA et la culture, la créativité et le patrimoine culturel, les États membres devraient :

- i. Continuer à informer le public que l'utilisation de l'IA en relation avec le patrimoine, la culture ou la créativité ne doit pas porter atteinte aux droits et aux libertés d'autrui et qu'elle ne peut pas remplacer la participation humaine.

---

<sup>6</sup> En vertu de l'article 12 de la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#), « Chaque Partie prend, de manière appropriée, des mesures pour promouvoir la fiabilité des systèmes d'intelligence artificielle et la confiance en leurs résultats, ce qui pourrait inclure des exigences en matière de qualité et de sécurité adéquates tout au long du cycle de vie des systèmes d'intelligence artificielle ».

- ii. Veiller à ce que le développement des compétences numériques dans le système d'enseignement scolaire comprenne la vérification de la fiabilité des sources et des résultats obtenus à l'aide de l'IA et d'autres technologies.
- iii. Soutenir les possibilités d'éducation numérique tout au long de la vie visant à réduire la fracture numérique qui existe actuellement, à la fois dans les environnements professionnels et non professionnels.
- iv. Mettre en œuvre des mécanismes de garantie et de transparence de l'IA afin de maintenir la confiance du public dans l'IA et de garantir son utilisation responsable.

#### 2.4 Adopter ou maintenir des mesures de protection des principes fondamentaux à l'intention des développeurs et des fournisseurs de systèmes d'IA

L'ampleur des effets négatifs que les systèmes d'IA peuvent avoir sur les droits humains, la démocratie, l'État de droit et la propriété intellectuelle impose que les développeurs, les déployeurs et les fournisseurs de systèmes d'IA dans les domaines de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel soient soumis à des obligations de transparence. À cet égard, les États membres devraient :

- i. Adopter ou maintenir des mesures appropriées pour s'assurer que les développeurs, les déployeurs et les fournisseurs de systèmes d'IA respectent les normes du Conseil de l'Europe en matière de droits humains, de démocratie et d'État de droit.
- ii. Adopter ou maintenir des mesures pour s'assurer que des exigences de transparence et de contrôle, notamment de contrôle humain, adaptées aux contextes et aux risques spécifiques soient en place pour les activités du cycle de vie des systèmes d'intelligence artificielle, y compris en ce qui concerne l'identification de contenus générés par les systèmes d'intelligence artificielle, comme indiqué à l'article 8 de la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit.

#### 2.5. Mettre en œuvre le droit de la concurrence ou d'autres mesures appropriées pour favoriser la diversité culturelle

La centralisation du développement de l'IA entre les mains d'un nombre limité d'acteurs pourrait conduire à une domination de certaines entreprises sur les infrastructures de l'IA. Il s'agit notamment de la propriété d'énormes jeux de données pour l'entraînement des modèles d'IA, de vastes infrastructures informatiques et des plus grands talents en matière d'IA. La concentration pourrait limiter une participation plus large au pilotage du programme de l'IA et empêcher que quelques décideurs seulement façonnent les résultats de la recherche et de l'IA.

Pour faire face à ces risques, les États membres devraient s'attacher à :

- i. Appliquer la législation sur la concurrence pour lutter contre le comportement anticoncurrentiel des acteurs dominants en ce qui concerne les systèmes d'IA, tout au long de leur cycle de vie, qu'il s'agisse de données, de recherche, de technologie ou de marché.
- ii. Promouvoir des marchés concurrentiels et éviter le risque de concentration sur le marché culturel, afin de garantir une offre diversifiée et un accès pluriel aux expressions culturelles et aux contenus locaux (notamment par le biais de recommandations algorithmiques).

## 2.6. Protéger l'environnement

Le droit fondamental à un niveau élevé de protection de l'environnement devrait également être pris en compte lors de l'évaluation de la gravité des dommages qu'un système d'IA peut causer, y compris à la santé et à la sécurité des personnes.

Les États membres devraient :

- i. Veiller au plein respect des normes applicables en matière de protection de l'environnement lorsque des systèmes d'IA sont élaborés et exploités.

## 3. Assurer une utilisation sûre, sécurisée et fiable de l'IA

Les systèmes d'IA soulèvent de nouveaux types de questions éthiques en rapport avec la culture et le patrimoine culturel, notamment le risque que les algorithmes d'IA reproduisent et renforcent les préjugés culturels existants et exacerbent ainsi les formes existantes de discrimination, de préjugés et de stéréotypes.

Parce qu'ils favorisent une compréhension approfondie de l'effet sociétal d'algorithmes biaisés, les développeurs, les fournisseurs et les exploitants de l'IA peuvent prendre des décisions éclairées tout au long du cycle de vie des systèmes d'IA, en s'attachant résolument à minimiser les conséquences involontaires et mal intentionnées. Les capacités des systèmes d'IA à effectuer une reconnaissance complexe de modèles dans d'immenses jeux de données pourraient considérablement améliorer l'exposition et la compréhension de la diversité dans différents domaines, contribuant ainsi à une meilleure appréciation des avantages découlant de la richesse et de l'étendue de la diversité culturelle.

Cela renforce directement l'importance de la culture et du patrimoine culturel dans le développement des systèmes et des applications d'IA - en tant que moteurs et diffuseurs principaux de la diversité - car les cultures sont, par essence, la pierre angulaire de la diversité. Cela nécessite une participation plus affirmée des acteurs de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel dans le développement de systèmes d'IA et de leurs applications, en offrant la perspective plus large, fondée sur l'utilisateur humain qui est indispensable pour la conceptualisation et le développement des systèmes et des applications d'IA.

Il est également essentiel d'apprécier l'importance de l'art<sup>7</sup> et du contenu culturel contemporains créés sous forme numérique, ainsi que la responsabilité accrue des fournisseurs d'IA traitant avec les secteurs de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel en matière de non-discrimination, d'égalité entre les femmes et les hommes, d'équité et de diversité.

Les catégories de la population dont les droits risquent d'être affectés de manière disproportionnée par l'IA, ainsi que l'indiquent la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#), y compris les femmes, les personnes en situations de vulnérabilité, les personnes handicapées et les enfants,<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Tels que les nouveaux arts médiatiques et l'art génératif.

<sup>8</sup> Dans son Préambule, les Etats signataires de la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#), se disent « préoccupés par les risques de discrimination dans les cadres numériques, en particulier ceux impliquant des systèmes d'intelligence artificielle, et par leur effet potentiel de création ou d'aggravation des inégalités, y compris celles vécues par les femmes et les personnes en situation de vulnérabilité, en ce qui concerne la jouissance de leurs droits humains et leur participation pleine, égale et effective aux affaires économiques, sociales, culturelles et politiques ». En outre, ils soulignent à l'article 18 que « chaque Partie tient dûment compte

Pour relever les défis susmentionnés, les États membres devraient :

- i. Inciter toutes les parties prenantes, y compris les entreprises, à veiller à relever les défis d'une éventuelle utilisation abusive de l'éthique.
- ii. Encourager le développement de systèmes d'IA qui préservent, enrichissent et favorisent l'accès à des contenus culturels diversifiés et qui atteignent les objectifs d'égalité des sexes.
- iii. Veiller à ce que les stratégies nationales en matière d'IA soient guidées par les principes et les valeurs éthiques inscrits dans les diverses conventions du Conseil de l'Europe sur la culture, la créativité, le patrimoine culturel et les droits de humains. La législation nationale relative aux systèmes d'IA doit être conforme aux obligations des États membres en matière de droits humains et de droits fondamentaux.
- iv. Favoriser la prise de conscience et la vigilance en formant les chercheurs, les développeurs, les fournisseurs de systèmes d'IA et les utilisateurs à l'éthique de l'IA.
- v. Promouvoir la mise en œuvre de programmes d'éducation et de formation continues pour les développeurs d'IA, les fournisseurs de systèmes d'IA et les praticiens qui travaillent avec des jeux de données numérisées ou d'origine numériques, en mettant particulièrement l'accent sur les implications éthiques des préjugés culturels pour promouvoir une culture de l'innovation responsable qui respecte les droits humains, la démocratie et l'État de droit.
- vi. Promouvoir des mécanismes de contrôle et d'évaluation en tant que parties intégrantes des systèmes d'IA afin d'atténuer les préjugés culturels, la discrimination, l'utilisation abusive et d'autres conséquences éthiques impliquant une collaboration interdisciplinaire.
- vii. Veiller à ce que les développeurs et les déployeurs de systèmes d'IA prennent des mesures adéquates afin de prévenir tout dommage physique ou mental causé aux individus, à la société et à l'environnement dû à une exploitation trompeuse d'éléments culturels.
- viii. Encourager les institutions de la culture et du patrimoine culturel à adopter des lignes directrices éthiques liées à l'utilisation de l'IA et encourager les parties prenantes du/des secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel à renforcer leur capacité à superviser les systèmes d'IA et à garantir leur utilisation éthique dans l'intérêt du public.
- ix. Prendre des mesures pour protéger les organisations, les entités et les individus des conséquences de l'utilisation par des tiers de systèmes d'IA qui sont discriminatoires, conduisent à des résultats discriminatoires et créent des clivages culturels.
- x. Communiquer les risques et impliquer les acteurs du/des secteur(s) public(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel dans la gouvernance de l'IA.

#### 4. Encourager la coopération interdisciplinaire et internationale

La collaboration interdisciplinaire et internationale est essentielle pour combler les lacunes en matière de compétences et optimiser les avantages de l'IA dans le domaine de la culture et

---

des besoins et des vulnérabilités spécifiques en rapport avec le respect des droits des personnes handicapées et des enfants, conformément à son droit interne et aux obligations internationales applicables ». Les catégories vulnérables comprennent aussi les personnes âgées, les personnes économiquement défavorisées, les membres de la communauté LGBTI, les groupes ethniques et indigènes ou les groupes religieux (liste non exhaustive).

du patrimoine culturel<sup>9</sup>. Les modèles d'IA gagneront en précision grâce à la collaboration entre l'IA et les experts du secteur (y compris les artistes, les professionnels de la création, les entreprises et les chercheurs dans le domaine des arts, des sciences humaines et des sciences sociales). Les incitations devraient être structurées de manière à surmonter un environnement cloisonné et à récompenser l'interdisciplinarité. Les défis pertinents peuvent être relevés grâce aux efforts conjoints des parties prenantes des secteurs de la technologie, du patrimoine et de la culture, en collaboration avec les décideurs.

Pour parvenir à une collaboration interdisciplinaire et internationale, les États membres devraient :

- i. Encourager la coopération aux niveaux national et international entre le(s) secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel et les organismes ayant des compétences en matière d'IA.
- ii. S'entraider par l'échange d'expériences, de connaissances, de recherches et de bonnes pratiques.
- iii. Coopérer entre eux pour l'échange de données et d'informations et la collecte de données et de bonnes pratiques.
- iv. Promouvoir des collaborations transversales internationales et nationales équitables entre les organismes chargés de la culture et du patrimoine culturel et tout partenaire ou partie prenante potentiellement intéressé, tel que les entreprises, les ONG et les instituts technologiques, en particulier par le biais de la recherche pluridisciplinaire.
- v. Soutenir la collaboration interdisciplinaire entre les sciences et les humanités dans les études sur la culture et le patrimoine culturel au sein des universités, par exemple sous la forme de cours universitaires ou de projets scientifiques conjoints. La collaboration pourrait se faire entre scientifiques et dans le cadre de la recherche multidisciplinaire (par exemple, les humanités numériques), des ONG, de l'éducation et du secteur créatif.
- vi. Former la main-d'œuvre nécessaire pour travailler dans le domaine de l'IA et encourager les institutions culturelles et celles du patrimoine culturel à intégrer des collaborateurs ayant les compétences techniques au sein de leur personnel.
- vii. Entreprendre, de bonne foi, les démarches nécessaires à la mise en œuvre des recommandations contenues dans les présentes Lignes directrices.

---

<sup>9</sup> La coopération internationale est l'un des principaux piliers de la [Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#), ainsi que le souligne l'article 25.

## V. Glossaire

**Acteurs culturels (*Cultural actors*)** : Autorités publiques, experts, propriétaires, investisseurs, entreprises, organisations non gouvernementales et société civile impliqués dans les secteurs de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel et s'occupant de production et de gestion d'éléments culturels<sup>10</sup>.

**Algorithme (*Algorithm*)** : Procédure ou série d'étapes fournissant des instructions sur la manière de traiter une série d'entrées et de produire un résultat. Par exemple, une recette peut être considérée comme un algorithme qui fournit des instructions pour traiter une série d'entrées (c'est-à-dire les ingrédients) et créer un résultat (par exemple un gâteau). Dans le cas de l'apprentissage automatique (*machine learning*), l'algorithme est généralement une série d'instructions qui demandent à un logiciel de prendre un jeu de données (c'est-à-dire les entrées) et d'apprendre un modèle ou de découvrir un modèle sous-jacent (c'est-à-dire le résultat)<sup>11</sup>.

**Appropriation culturelle (*Cultural appropriation*)** : adoption inappropriée et non autorisée de coutumes, de pratiques, d'idées et du patrimoine de personnes, de groupes ou de communautés par d'autres personnes, groupes ou communautés<sup>12</sup>.

**Arts des nouveaux médias (*New media arts*)** : œuvres d'art créées à l'aide des technologies des nouveaux médias, telles que l'art numérique, l'infographie, l'animation par ordinateur, l'art virtuel, l'impression 3D et le cyborg art<sup>13</sup>.

**Connaissance de l'intelligence artificielle (*AI literacy*)** : Connaissance et éducation sur la manière d'utiliser les systèmes d'IA de manière éthique dans le respect des principes de la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit. La maîtrise de l'IA permet aux utilisateurs d'identifier les contenus non fiables et les risques qui en découlent, et d'utiliser les outils d'IA de la manière la plus optimale et la plus efficace possible.

**Culture numérique (*Digital culture*)** : Désigne les diverses expressions et pratiques culturelles et créatives, y compris dans le domaine du patrimoine, qui sont apparues ou qui ont été facilitées et renforcées depuis l'explosion mondiale des technologies de l'information et des médias sociaux. La culture numérique est considérée comme étant plus librement disponible, accessible et inclusive, et comme supprimant les lignes de démarcation entre le créateur et le consommateur et entre les formes d'art traditionnelles et plus récentes, renforçant ainsi la démocratisation de la culture. La culture numérique produit une grande quantité de données volontaires et involontaires qui peuvent être détenues et exploitées par des plates-formes et des institutions en ligne<sup>14</sup>.

**Culture numérique et compétences numériques (*Digital literacy and digital skills*)** : ces deux termes désignent la capacité d'utiliser, de comprendre et de mettre en œuvre efficacement les technologies numériques, y compris l'intelligence artificielle et d'autres technologies basées sur les données. Ils contribuent ainsi à promouvoir une sensibilisation et une compréhension générales au sein de la population et à prévenir et à atténuer les risques

---

<sup>10</sup> Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur la valeur du patrimoine culturel pour la société ([STCE n° 199](#)), art. 11.

<sup>11</sup> [Intelligence artificielle, droits de l'homme, démocratie et État de droit - Guide introductif](#) (2021)

<sup>12</sup> En anglais (*Cultural appropriation*) : Oxford English Dictionary.

<sup>13</sup> [Recommandation CM/Rec\(2018\)10](#) du Comité des Ministres aux États membres sur la contribution de la culture au renforcement d'Internet comme outil d'émancipation.

<sup>14</sup> Recommandation [CM/Rec\(2017\)8](#) du Comité des Ministres aux États membres sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie.

ou les effets négatifs sur les droits humains, la démocratie ou l'État de droit, ainsi que d'autres préjudices sociétaux tels que l'utilisation malveillante ou criminelle de ces technologies.

**Déployeur (*Deployer*)** (d'un système d'IA) : Désigne toute personne physique ou morale, toute autorité publique, tout autre organe ou tout autre acteur qui exploite un système d'IA sous son autorité.

**Digitalisation (*Digitalisation*)** : Innovation de modèles économiques et de processus qui exploitent les possibilités offertes par les systèmes numériques<sup>15</sup>.

**Données d'origine numérique (*Born-digital data*)** : données numériques dès leur création, qui ne sont pas nécessairement dérivées d'un contenu ou d'un format pré-numérique<sup>16</sup>.

**Fournisseur (*Provider*)** (de système d'IA) : Désigne toute personne physique ou morale, toute autorité publique, tout autre organe, ou tout autre acteur qui conçoit, développe, commercialise ou met en service de tels systèmes.

**IA digne de confiance (*Trustworthy AI*)** : Elle comporte trois éléments : 1) elle doit être légale en garantissant le respect de toutes les lois et réglementations applicables ; 2) elle doit être éthique en faisant respecter les principes et valeurs éthiques et en garantissant l'adhésion à ceux-ci ; et 3) elle doit être robuste, tant d'un point de vue technique que social, car, même avec de bonnes intentions, les systèmes d'IA peuvent causer des dommages involontaires. L'IA digne de confiance concerne non seulement la fiabilité du système d'IA lui-même, mais aussi celle de tous les processus et acteurs qui font partie du cycle de vie du système<sup>17</sup>.

**IA éthique (*Ethical AI*)** : Utilisation de systèmes d'IA qui respectent les valeurs culturelles et les normes sociales conformément aux principes de la démocratie, des droits humains et de l'État de droit, tels qu'ils sont définis dans les instruments applicables du Conseil de l'Europe.<sup>18</sup>

**Institutions culturelles (*Cultural institutions*)** : Expression désignant traditionnellement les musées, les galeries d'art, les théâtres, les cinémas, les bibliothèques, les instituts de recherche culturelle et autres entités socioculturelles qui sont de plus en plus présentes en ligne et qui émettent des données. Elles sont complétées par un nouvel ensemble d'institutions émergentes telles que les laboratoires créatifs, les makerspaces, les fab labs, les learning commons, etc. qui incluent des données dans leurs formats et contenus créatifs et productifs<sup>19</sup>.

**Numérisation (*Digitisation*)** : Conversion d'informations et de documents au format numérique, notamment la production de métadonnées et les différents moyens de collecter et d'indexer des données<sup>20</sup>.

**Outils open-source (*Open-source tools*)** : outils numériques écrits dans un code ouvert que tout le monde peut utiliser et modifier<sup>21</sup>.

---

<sup>15</sup> Unruh et Kiron (2017).

<sup>16</sup> Recommandation [CM/Rec\(2017\)8](#) du Comité des Ministres aux États membres sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie.

<sup>17</sup> Lignes directrices en matière d'éthique pour une IA digne de confiance, Groupe d'experts de haut niveau sur l'intelligence artificielle, UE, 2019.

<sup>18</sup> [CAHAI\(2020\)07-fin](#) (Lignes directrices sur l'éthique en matière d'IA : situation en Europe et dans le monde), [CAHAI\(2020\)23](#) (étude de faisabilité).

<sup>19</sup> Recommandation [CM/Rec\(2017\)8](#) du Comité des Ministres aux États membres sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie.

<sup>20</sup> Recommandation [CM/Rec\(2017\)8](#) du Comité des Ministres aux États membres sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie.

<sup>21</sup> *Idem*.

**Patrimoine culturel immatériel (*Intangible cultural heritage*)** : traditions ou expressions vivantes héritées du passé, telles que les arts du spectacle, les pratiques sociales, les traditions orales, les rituels et les événements festifs, les connaissances et les pratiques concernant la nature ou les connaissances et les compétences utilisées pour produire de l'artisanat traditionnel<sup>22</sup>.

**Patrimoine numérique (*Digital heritage*)** : Il comprend notamment des textes, des bases de données, des images fixes et animées, du son, des graphiques, des logiciels et des pages web. Le patrimoine numérique peut résulter de la conversion d'objets physiques existants en objets numérisés, il peut comprendre des matériels conçus numériquement<sup>23</sup>, ou des informations numériques sur le patrimoine (métadonnées), c'est-à-dire la description d'objets ou de collections du patrimoine.

**Réalité augmentée - RA (*Augmented reality - AR*)** : Réalité qui superpose des informations au monde physique, soit en ajoutant, soit en cachant des parties du monde physique<sup>24</sup>.

**Réalité virtuelle – RV (*Virtual reality - VR*)** : Elle doit fournir une expérience immersive, distincte de l'environnement physique, par l'utilisation de dispositifs tels que les casques de RV<sup>25</sup>.

**Secteur(s) de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel (*Culture, Creativity and Cultural Heritage sector(s)*)** : Ensemble des secteurs dont le patrimoine culturel matériel ou immatériel est au cœur de leurs activités. En font partie les arts visuels, les arts du spectacle, les musées, les bibliothèques, la musique, l'architecture, l'audiovisuel et le design. La culture, la créativité et le patrimoine culturel favorisent l'ouverture, la santé, le pluralisme, la diversité, la durabilité, la réussite des sociétés et la stabilité des démocraties<sup>26</sup>.

**Système d'intelligence artificielle (*AI system*)** : Système basé sur une machine qui, pour des objectifs explicites ou implicites, déduit, à partir des données qu'il reçoit, comment générer des résultats tels que des prévisions, du contenu, des recommandations ou des décisions susceptibles d'influencer des environnements physiques ou virtuels. Les différents systèmes d'intelligence artificielle varient selon leurs niveaux d'autonomie et d'adaptabilité après déploiement<sup>27</sup>.

**Transformation numérique (*Digital transformation*)**: modification continue d'une organisation toute entière, entraînée et soutenue par l'utilisation croissante de la technologie numérique. La transformation est pour l'essentiel la mise en place d'un modèle économique différent. La transformation touche tous les aspects de l'organisation, qu'il s'agisse de la culture, de la stratégie, des processus, des compétences des salariés et de leurs rapports mutuels. Il s'agit d'une « transition au niveau des systèmes qui modifie les comportements à grande échelle »<sup>28</sup> et qui survient lorsque de nouveaux modèles et processus économiques numériques restructurent les systèmes économiques.

---

<sup>22</sup> [Résolution 2269 \(2019\) de l'APCE](#) (Sauvegarde et valorisation du patrimoine culturel immatériel en Europe).

<sup>23</sup> [Pôle de recherche sur le patrimoine \(\*Heritage Research Hub\*\)](#).

<sup>24</sup> Le métavers et ses effets sur les droits humains, l'état de droit et la démocratie ([DG1 \(2023\)06](#)).

<sup>25</sup> Le métavers et ses effets sur les droits humains, l'État de droit et la démocratie ([DG1 \(2023\)06](#)).

<sup>26</sup> [Déclaration finale](#) de la Conférence des Ministres de la Culture du Conseil de l'Europe (Strasbourg, 1<sup>er</sup> avril 2022).

<sup>27</sup> Convention-cadre sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'état de droit ([STCE n° 225](#)), art. 2.

<sup>28</sup> Unruh et Kiron (2017).

## Annexe I - Bibliographie

- Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur [l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#), 2024.
- Recommandation [CM/Rec\(2023\)3](#) du Comité des Ministres aux États membres sur la législation et la politique régissant les bibliothèques en Europe.
- [Aperçu des activités du Conseil de l'Europe dans le domaine de l'IA](#), Conseil de l'Europe, 2023.
- [Recommandation CM/Rec\(2022\)15 du Comité des Ministres aux États membres sur le rôle de la culture, du patrimoine culturel et du paysage pour relever les défis mondiaux](#).
- [L'impact des blockchains sur les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#). Conseil de l'Europe, 2022.
- [E-pertinence](#) : Le rôle des arts et de la culture à l'ère de l'intelligence artificielle, Conseil de l'Europe, 2021. ISBN 978-92-871-9149-6.
- [Intelligence artificielle, droits de l'homme, démocratie et État de droit : guide introductif](#), (Leslie *et al.*, 2021)
- Éducation à la citoyenneté numérique - [Kit du formateur](#), Conseil de l'Europe, 2020.
- [Recommandation CM/Rec \(2020\)7 du Comité des Ministres aux États membres sur la promotion de la prévention continue des risques dans la gestion quotidienne du patrimoine culturel:: coopération avec les États, les spécialistes et les citoyens](#).
- [Décoder l'intelligence artificielle : 10 étapes pour protéger les droits de l'homme](#), Commissaire aux droits de l'homme. Conseil de l'Europe, 2019. ISBN 084819GBR.
- [Lignes directrices sur l'intelligence artificielle et la protection des données](#), Conseil de l'Europe, 2019.
- [Recommandation CM/Rec\(2019\)10 du Comité des Ministres aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique](#).
- Convention 108 + : Convention du Conseil de l'Europe pour la [protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel](#), 2018.
- [Recommandation CM/Rec\(2018\)10](#) du Comité des Ministres aux États membres sur la contribution de la culture au renforcement d'Internet comme outil d'émancipation.
- Recommandation [CM/Rec\(2017\)8](#) du Comité des Ministres aux États membres sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie.
- Convention du Conseil de l'Europe sur les [infractions visant des biens culturels](#) (Nicosie, 2017).
- Recommandation CM/Rec (2016)2 sur l'[Internet des citoyens](#).
- Convention-cadre sur la [valeur du patrimoine culturel pour la société](#) (Convention de Faro, 2005).
- Convention européenne pour la [protection du patrimoine archéologique](#) (révisée) (La Valette, 1992).
- Convention pour la [sauvegarde du patrimoine architectural de l'Europe](#) (Grenade, 1985).
- [Convention culturelle européenne](#) (1954).
- Pour davantage de textes de références, [cliquer ici](#).

## Annexe II – Liste des membres du groupe de travail

### **COMITE DIRECTEUR DE LA CULTURE, DU PATRIMOINE ET DU PAYSAGE (CDCPP)**

#### **GROUPE DE TRAVAIL SUR LES INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES RÉCENTES TELLES QUE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE DOMAINE DE LA CULTURE ET DU PATRIMOINE (WG AI)**

#### **LISTE DES MEMBRES DU GROUPE DE TRAVAIL**

##### **Etats-membres**

##### **AUTRICHE**

**Dr Anna STEINER** Ministère fédéral des Arts, de la Culture, de la Fonction publique et des Sports  
Dép. IV/10: Politique culturelle européenne et internationale  
Concordiaplatz 2, AT-1014 VIENNE - Autriche

##### **FINLANDE**

**M. Kimmo AULAKE** Special Government Advisor, Department for Art and Cultural Policy,  
Division for Copyright Policy and Audiovisual Culture  
Ministry of Education and Culture, P.O. Box 29, FI - 00023 Government

##### **GRECE**

**Dr Amalia ANDROULIDAKI** Chef de la Direction générale des musées de la restauration et des travaux  
techniques,  
Ministère hellénique de la Culture et des Sports  
42, rue du 3 septembre, 104 33, Athènes, Grèce

##### **ITALIE**

**M. Antonio COSTATINO** Ministry of Culture, Via del Collegio Romano 27, 00186 Rome

##### **PAYS-BAS**

**Mme Margriet Kim NGUYEN** Policy advisor and Researcher, Department for Arts and Heritage  
Ministry of Education, Culture and Science

##### **NORVEGE**

**M. Terje Birkrem HOVLAND** Research Coordinator  
Président du CDCPP Norwegian Ministry of Climate and Environment  
Department for Cultural Environment and Polar Affairs  
P.O. Box 8013 Dep, 0030 Oslo

##### **ROUMANIE**

**Mme Carmen CROITORU** Directrice Générale  
Vice-Présidente du CDCPP National Institute for Cultural Research and Training  
Bd. Unirii, nr. 22 et. 2, sector 3, 030833 BUCAREST

## TÜRKIYE

**Dr Fatma Sezin DOĞRUER** Culture and Tourism / Architect-Conservation Expert  
General Directorate of Cultural Assets and Museums  
Ministry of Culture and Tourism

## ROYAUME-UNI

**Dr Valerie JOHNSON** The National Archives  
Kew, Richmond, Surrey TW9 4DU

**Dr Jenny BUNN** The National Archives  
Kew, Richmond, Surrey TW9 4DU

\* \* \*

## Experts

**M. Philippe KERN** Managing Director  
KEA European Affairs srl  
39 rue des Deux Eglises, 1000 Bruxelles, Belgique

**Mme Aleksandra CWIK-MOHANTY** KEA European Affairs srl  
39 rue des Deux Eglises, 1000 Bruxelles, Belgique

**Dr Gerfried STOCKER** Directeur artistique  
ARS ELECTRONICA LINZ  
Ars-Electronica-Strasse 1, Linz, Autriche

**Dr Arianna TRAVIGLIA** Coordinatrice  
Istituto Italiano di Tecnologia  
Via Torino 155, Epsilon Building, 30172 Venice Mestre, Italie

**Dr Agnieszka ONISZCZUK** Vice-Présidente  
Conseil archéologique européen  
Ul. M. Kopernika 36/40, 00-924 Warszawa, Pologne

**Dr Cristiana SAPPÀ** Associate Professor of Business Law  
IESEG School of Management, Lille-Paris

\* \* \*