N° 4 Spécial - Août 2025, pp. 528-557 ISSN : 1996-8310

ENJEUX ET PERSPECTIVES DE L'IA GENERATIVE DANS LES PRATIQUES ARTISTIQUES DES JEUNES EN COTE D'IVOIRE

Saman Ange-Michel GOUGOU
Université Alassane Ouattara
Bouaké- Côte d'Ivoire
michelgougou1@gmail.com

Résumé :
La révolution digitale, portée par le web sémantique, transforme profondément les pratiques communicationnelles au sein des organisations et de la société dans son ensemble. Après l'appropriation des médias sociaux, l'émergence de l'intelligence artificielle générative conduit à une mutation des pratiques artistiques, passant d'une approche fondée sur les représentations traditionnelles à une conception d'œuvres numérisées (image, vidéo, texte, audio, etc.) produites par la technologie et l'IA générative. Cette reconfiguration des représentations du beau et de l'art se diffuse progressivement dans plusieurs milieux, notamment chez les jeunes en Côte d'Ivoire. Face à ce phénomène, l'objectif de cette étude est de décrire les ***enjeux et les perspectives*** *des pratiques artistiques juvéniles liées à l'IA générative. Cette recherche qualitative et interprétative a mobilisé l'observation ethnographique (en ligne) d'ouvres d'artistes professionnel et l'entretien auprès d'un échantillon par convenance de jeunes amateurs de contenus artistiques générées par l'IA au sein du groupe WhatsApp « satify » afin d'analyser leurs* ***pratiques de l'art (génératif)*** *à partir de leurs contenus*

diffusés. Ces pratiques artistiques s'inscrivent dans une logique de ***médiation culturelle et artistique*** *des imaginaires médiaculturels juvéniles. Elles traduisent une appropriation créative de l'IA générative en vue de diffuser une renaissance artistique mediaculturelle, ancrée dans un* ***multivers hybride*** *alliant le réel et la réalité augmentée, dans un contexte de globalisation. Dès lors, au-delà de leur dimension esthétique, les pratiques artistiques assistées par l'IA engendrent une mutation des formes d'expression par* ***l'imbrication des imaginaires analogiques et numériques,*** *participant à la diffusion d'une médiaculture groupale chez les jeunes en Côte d'Ivoire.*

Mots-clés : *Art – IA générative – Communication – Médiaculture – Représentations sociales – Transcodage*

Abstract

The digital revolution, propelled by the semantic web, has deeply redefined modes of communication within organizations and society as a whole. Following the widespread appropriation of social media, the advent of generative artificial intelligence marks a paradigmatic shift in artistic practices—transitioning from conventional modes of representation to the conception of digitized works (image, video, text, audio, etc.) produced by technology and algorithmic processes. This transformation in aesthetic and artistic representation is increasingly observable across cultural contexts, notably among youth in Côte d'Ivoire. This study seeks to examine the stakes and prospects of youth artistic engagement with generative AI. Adopting a qualitative and interpretive methodology, the research draws on online ethnography observation of works by professional artists and interviews conducted with a purposive sample of young individuals engaged in AI-generated artistic production, notably within the WhatsApp group "Satify." These

practices reveal a dynamic of cultural and artistic mediation rooted in evolving youth media imaginaries. They reflect a creative appropriation of generative AI aimed at articulating a media-cultural renaissance grounded in a hybrid multiverse—intertwining tangible reality and augmented environments—within the context of globalization. Beyond their aesthetic dimension, AI-assisted artistic practices are indicative of a broader transformation in expressive forms, through the convergence of analog and digital imaginaries, contributing to the emergence of a shared youth media culture in Côte d'Ivoire.

Keywords: *Art – Generative Artificial Intelligence – Communication – Mediaculture – Social Representations – Transcoding*

Introduction

L'art, en tant que représentation du beau s'inscrit comme vecteur d'idées, de cultures, d'expression de perceptions existentielles et aspirations sociales à travers ces contenus variés (Mominé, 2025). Toutefois, dans un monde en constante évolution, les outils, les méthodes et les types de productions artistiques évoluent selon les changements liés aux modalités de création et de diffusion des contenus artistiques. Ainsi, la technique et les procédés de conception demeurent au cœur des processus et des modalités de la création artistique depuis l'antiquité jusqu'à aujourd'hui (Lukas et al. , 2023 ; Touré, 2025). Si la Renaissance a été marquée par un foisonnement de pratiques artistiques orientées vers le renouveau, cette transformation atteint son apogée à l'ère Classique avec une profusion d'œuvres répondant à des normes esthétiques figées en Occident.

À l'ère digitale et de la globalisation, les différentes générations du web, notamment le web sémantique, modifient les pratiques individuelles et collectives en renforçant l'intégration de la communication homme-machine dans un écosystème connecté (IoT) de diffusion des contenus personnels et médiatisé sur les plateformes virtuelles. Ce changement est notable dans l'analyse de Maigret (2009) dans a mesure où les pratiques culturelles de la plupart des contemporains, y compris des plus cultivés, sont massivement liées aux médias. Dans une dynamique socioculturelle, les mutations des pratiques sociales par les

citoyens tendent à être perçues comme des leviers de revendication, de médiation et de médiatisation d'expériences existentielles, dans une société où les espaces socio numériques redéfinissent le cadre existentiel par une immersion dans une réalité augmentée. Dans une optique, les mutations des pratiques sociales des citoyens tendent à être perçues comme des leviers de revendication, de médiation et de médiatisation d'expériences existentielles, dans une société où les espaces socio numériques redéfinissent le cadre existentiel par une immersion dans un univers hybride ou phygital (Physique et digital).

Depuis 2015, l'essor des agents intelligents dont les chabots (agents conversationnelles) et de l'IA générative (Ex : Open AI) crée une rupture épistémologique en accentuant une augmentation des échanges quotidiens médiés par les dispositifs socio-numériques dont l'intelligence artificielle (IA). Les machines, autrefois limitée à un langage de codage et algorithmique, se dote désormais d'une capacité d'apprendre et à s'exprimer dans le langage humain grâce à l'IA dans l'environnement de l'internet des objets (IoT). Ce qui en fait un outil intégré dans l'écosystème de vie et les échanges communicationnels quotidiens des usagers du web (Lukas et al. , 2023).En fait, l'évolution de l'IA permet aujourd'hui aux plateformes physiques et aux logiciels d'interagir avec les humains dans un langage intelligible, grâce à *machine learning* et au *deep learning* accentuant la culture du partage (Chatelet, 2024 ; Ménard, 2025). Il s'agit de la viralité des contenus générés par l'IA et

diffusé sur les plateformes sociotechniques par les usagers dans leurs activités professionnelles of personnelles. Cette appropriation de l'IA modifie les Industries Culturelles et Créatives (ICC) et devient un phénomène social influençant également le champ artistique et culturel (Omaini, 2023 ; Touré, 2025). Pour Mominé (2025), l'art assisté par l'IA est devenu un domaine à part entière, avec des artistes renommés qui utilisent activement cet outil pour créer des œuvres novatrices. Par exemple, l'artiste japonais Yoshi Sodeoka crée des œuvres génératives néo-psychédéliques en explorant de multiples médias et plateformes, plongeant le spectateur dans une expérience sensorielle unique (Bonin & Corver, 2022). Ce phénomène renvoie à la médiaculture, entendue comme des formes de culture produites, diffusées et reconfigurées par les médias (TV, Internet, réseaux sociaux, jeux vidéo, etc.).

De même, en Côte d'Ivoire, pays d'Afrique de l'Ouest, les usagers du web issus des générations Y, Z ou digital natives sont actifs dans les usages technologiques. Ces jeunes, passionnés par les nouvelles technologies et l'IA (ChatGPT, Meta AI…), s'approprient progressivement l'IA générative dans les sphères politique, économique et socioculturelle afin d'exprimer leur émois et aspirations existentielles. Cette appropriation, entre enthousiasme et inquiétude, touche aussi le domaine artistique avec la montée des productions génératives diffusées sur les plateformes numériques (Facebook, TikTok, WhatsApp, Instagram, etc.). Cette mutation des représentations du beau et de l'art se vulgarise

dans divers milieux, notamment chez les jeunes en Côte d'Ivoire. Ce nouveau phénomène d'expression culturelle médiée par l'art génératif transforme les pratiques des professionnels et amateurs d'art dans un processus qui mérite une analyse scientifique. Cette disruption suscite des interrogations aussi bien au plan scientifique que dans la sphère politique, économique, sociale et environnementale pour penser les opportunité et risques qui en découlent au regard de la technophobie et la technophilie (Fallery & Rodhain, 2022 ; Coris & Ahmed, 2020 ; Momié, 2025 ; Ménard, 2025). Dès lors, l'objectif de cette étude exploratoire est de décrire les enjeux et perspectives des pratiques artistiques des jeunes à partir de l'IA générative en Côte d'Ivoire.

1. Ancrage théorique

La théorie de l'appropriation de l'intelligence artificielle (IA) dans l'art est un champ émergent à l'intersection de l'esthétique, de la technologie et des sciences humaines. Elle interroge la manière dont les artistes, les institutions et les publics s'approprient l'IA comme médium, outil ou même sujet de création artistique. (Yuliia, 2021). L'appropriation, dans un sens large, est le processus par lequel un individu ou un groupe fait sien un objet, une idée ou une technologie. En art, cela désigne souvent le fait de réutiliser ou de détourner des éléments préexistants (objets, œuvres, codes, etc.) dans une intention créative. Certains artistes travaillent avec l'IA comme partenaire créatif de sorte que l'œuvre

devient le fruit d'une interaction homme-machine, soulignant ainsi l'aspect dialogique (Lukas et al. , 2023 ; Lamerichs , 2023) . D'autres artistes interrogent l'IA en tant qu'objet culturel, politique ou philosophique. Ils s'approprient ses codes et ses limites pour en révéler les biais, poser des questions sur la conscience, la créativité ou l'automatisation. Dans le cadre de notre étude, cette théorie met l'accent sur les modalités qui conduisent à une modification des pratiques artistiques, passant d'une approche de représentations traditionnelles à celle d'une conception d'œuvres numériquées (image, vidéo, texte, audio…) par la technologie et l'IA générative.

De même, les recherches scientifiques de Lukas et al (2023) ont mis en évidence une théorie spécifique à l'étude de l'art génératif : *New Paradigm' of Machine Learning-Based Image Production.* Pour les auteurs, ce paradigme appelle à étudier l'impact de l'IA générative sur la production d'œuvre artistiques en s'appuyant sur la particularité du processus de création d'œuvres médiées par les *prompts* et les enjeux qui en découlent. Ce paradigme indique clairement que l'art généré à partir de production d'IA s'appuie sur l'émergence d'une construction stochastique qui donne naissance à des formes hypermédia imbriquant le réalisme dans l'irréel en rompant les frontières du réel par une création dynamique et non figée. Selon cette théorie, l'art générée a partir de l'IA découle d'une relation entre créativité artistique et le rapport entre texte (prompt) et ouvre pour construire une réalité augmentée.

Aux regards de la particularité de cette présente étude, il nous a emblé adéquat d'utiliser cette théorie comme ancrage théorique supportant notre recherche pour une validité scientifique des résultats et de la discussion.

2. Revue de littérature

2.1. Art numérique / Art génératif

La définition la plus simple de l'art numérique est qu'il s'agit d'une « création artistique qui utilise le numérique comme outil de création » (Bonin & Corver, 2022). Pour ces auteurs, là où l'œuvre traditionnelle se présente sous une forme achevée, l'œuvre générative est autonome et en évolution constante. Là où l'artiste peut mettre plusieurs mois à parvenir au résultat souhaité, le numérique lui permet de concevoir un algorithme capable de produire des milliers de résultats artistiques. Ainsi, avec l'avènement de l'intelligence artificielle générative, la production de supports à caractère artistique via des plateformes révolutionne la conception même de l'œuvre (Ménard, 2025). Alors, en Côte d'Ivoire, les Industries Culturelles et Créatives (ICC) commencent à jouer un rôle actif dans le développement économique (Touré, 2024). La pratique artistique prend ainsi une nouvelle voie de production de contenus assistés par l'IA, donnant naissance à une ère inédite de représentations. Cependant, cette appropriation soulève de nombreuses interrogations, notamment autour de la notion d'auctorialité, du mode de conception algorithmique et de la représentation du vécu à travers une

réalité augmentée pluri-sémiotique. Ces enjeux traduisent et influencent les variations culturelles contemporaines en termes des médiacultures au sens du transcodage de contenu et de sens des œuvres artistique génératives.

2.2. Médiacultures dans un univers numérique

Selon Maigret et Jenkins, les médiacultures désignent un imaginaire collectif partagé par les jeunes générations. Ce concept repose sur une vision anthropologique de la culture, qui renvoie aux acteurs la responsabilité de l'organisation des hiérarchies culturelles (Fraser, 2023). Les médiacultures sont également comprises comme des ressources culturelles essentielles dans les processus d'acculturation, typiques des sociétés transnationales de la seconde modernité (Macé, 2005). Ainsi, cela implique une appréciation esthético-historique des types de culture engagés dans la production et la réception des œuvres, au-delà des formes supposées légitimes.

Dans l'univers numérique, particulièrement, la démocratisation du savoir et de l'art engendre l'émergence d'une culture de transposition de soi dans un environnement dynamique d'échanges conversationnels entre humains et machines dans une culture groupale de co-construction identitaire et partage de contenus interculturelles. Il ne s'agit plus d'opposer la culture de masse à la culture élitiste, mais d'explorer une immersion dans une réalité augmentée, soutenue par les usages des dispositifs socio-numériques et, plus récemment, par l'

intégration de l'IA dans le quotidien (Maffei, 2021). Cette appropriation du numérique dans la création artistique donne lieu au transcodage médiaculturel donnant lieu à la création d'œuvre autonome, évolutive imbriquant l'univers virtuel et surréaliste pour un dépassement des divergences de représentations sociales entre peuples. A travers les mediaculture, l'art génératif, en tant que media, explore comment les contenus culturels (récits, symboles, traditions) sont traduits, hybridés ou transformés via des médias numériques et des algorithmes (Manovich, 2001). Ce processus implique une hybridation entre codes culturels et langages technologiques. Ce transcodage, dans l'art génératif, s'opère lorsqu'un contenu culturel est encodé en données, manipulé par des algorithmes et régénéré sous forme d'œuvres visuelles, sonores ou interactives. L'artiste peut ainsi traduire des dynamiques sociales ou culturelles (mèmes, récits historiques, données des réseaux sociaux) en formes artistiques, tout en explorant l'ambiguïté entre la création humaine et celle de la machine. Dans l'univers numérique, l'art génératif transcode les réalités culturelles à travers un glissement de formes et de sens où des contenus médiatiques (cinéma, jeux vidéo, littérature, réseaux sociaux) sont recomposés par des algorithmes pour produire une œuvre nouvelle.

À la suite de cette présentation de notre objet d'étude, une immersion sur le terrain empirique s'avère indispensable. La section suivante en détaille la méthodologie.

3. Méthodologie

L'adoption de l'IA représente un phénomène culturel digne d'intérêt. Dans cette étude exploratoire, nous avons opté pour une recherche qualitative interprétative (Savoie-Zajc, 2018), afin d'analyser l'appropriation de l'IA générative dans la production d'œuvres à caractère artistiques en Côte 'Ivoire.

3.1. Enquête et participants

L'art étant un domaine particulier, la recherche s'est articulée autour de deux catégories de participants par le choix d'un échantillonnage par convenance (Gonthier, 2022) : d'une part, des artistes initiés à l'art génératif dans leurs productions, et d'autre part, des amateurs d'art ou usagers du web produisant des contenus à caractère artistique (photos, vidéos, etc.) qu'ils partagent dans leurs réseaux. Cette étude a reposé sur un **échantillonnage d'œuvres artistiques génératives produites par ces professionnels de l'art et des jeunes usagers de l'IA (ChatGpt, Meta IA , Gimini ...) en Côte d'ivoire. A**fin de limiter les biais, une recherche sur les plateformes socio numériques a permis d'identifier des contenus artistiques, tels que des vidéos, photos, tableaux, faisant parti de productions d'artistes de renoms en Côte d'Ivoire. Dans ce cadre le choix d'œuvres génératives présentées lors du **RIANA 2024**, (*Rencontre Internationale d'Art Numérique d'Abidjan*) et de vidéos (génératives) taguées sur Facebook, Twitter et YouTube a fourni matière pour notre analyse. Au niveau des jeunes

amateurs d'art, l'immersion dans le groupe WhatsApp *Satify*, a permis d'enregistrer les productions et 18 jeunes membres du groupe, passionnés d'intelligence artificielle.

Pour Face à la transformation que connaît la perception et les représentations sociales de l'art génératif, cet échantillon mixte, constitué d'œuvres d'art génératif réalisées par des artistes confirmés et par de jeunes amateurs assistés par l'IA, oriente notre processus d'investigation.

3.2. Collecte des données

La collecte des données s'est effectuée selon une **approche ethnographique**, combinant **observation participante** et **entretiens se mi-directifs (**Hine, 2000**).**

L'observation a impliqué une **immersion dans le groupe WhatsApp Satify**, ainsi que sur des **plateformes socio-numériques**. L'objectif était de recueillir les contenus diffusés par les usagers, présentant des caractéristiques propres à l'art génératif. Elle a également porté sur les **réseaux sociaux d'artistes génératifs,** et sur les contenus artistiques partagés par des utilisateurs de l'IA générative via des dispositifs sociotechniques (réseaux sociaux, plateformes de partage).

Les **entretiens semi-directifs** ont permis de mieux comprendre les **représentations sociales** et les **usages** de l'IA générative dans la production de contenus artistiques (texte, vidéo, image, photo). Ces échanges ont eu lieu du au Mois de juin 2025 et ont exploré le **récit du quotidien**, l'usage de l'IA, et les représentations liées à la pratique de

l'art numérique assisté par l'IA. Cette approche est analogue à celle utilisée par **Touré (2024)** et **Chatelet (2025)** dans leurs travaux sur l'art numérique et l'appropriation de l'IA dans les pratiques artistiques.

3.3. Axes d'analyse des données

Pour répondre à notre question de recherche sur les **enjeux et perspectives des pratiques artistiques des jeunes en Côte d'Ivoire,** nous avons procédé au traitement des données via le module **Lexica de Sphinx**. Une **analyse de contenu** (Sabourin, 2009) a été utilisée pour **décrire** et **interpréter** les œuvres générées par des artistes professionnels, en les comparant à celles des amateurs. L'analyse s'est également portée sur le **corpus d'entretiens**, traité qualitativement selon les modalités discursives. Les résultats sont structurés en **deux sections,** selon les catégories de répondants.

4. Résultats

4.1. L'art génératif dans les œuvres d'artistes professionnels

- **Figures artistiques analysées**

Notre échantillon s'est appuyé sur les œuvres génératives de l'artiste *David-Josué Oyoua* qui revisite le symbolisme spirituel et culturel évoquant le passage, la libération, et l'identité. Ces œuvres, proches du courant de la négro-renaissance d'Harlem, utilisent **une méthode appelée *compositing* : mélange de *photographies réelles,***

modélisation 3D, et peinture numérique, **ici générées par l'IA.**

Figure 1 : Wëyîkan, à travers la mer (David-Josué Oyoua, 2024)

Figure 2 : Samory (David-Josué Oyoua, 2024)

Le premier tableau est une œuvre d'art qui présente une **image générée multimodale (phygitale)**, marquée par un **glissement de sens** dans le visuel intégrant des éléments culturels inspirés de la spiritualité et un ancrage contextualisé dans la culture du peuple Dan, tribu de la Côte d'Ivoire. Au regard de la composition du tableau, la contextualisation des faits historiques par l'artiste correspond à un **transcodage** de la *traversée de la mer* par le peuple d'Israël, dans une représentation identique de la *traversée du peuple Dan* en Côte d'Ivoire. L'IA générative apparaît ici comme un **moyen de représentation du beau,** de **contextualisation historique** et de **revendication identitaire.**

La deuxième œuvre est une peinture représentant ***Samory Touré***, entouré de troupes. La présence d'un drapeau et la **composition visuelle** évoquent le tableau *la liberté guidant le peuple* de Delacroix. Ce glissement stylistique connotatif introduit une **contextualisation africaine de l'œuvre**, en réclamant la liberté par évocation de la lutte contre l'oppression. Cette œuvre d'art générée à partir de l'IA est une relecture visuelle historique, qui mêle réalisme et symbolisme, pour honorer l'héritage africain.

Ces visuels montrent qu'à travers l'IA générative, l'art se redéfinit en s'inscrivant dans un univers hybride (physique et virtuel), où réel et irréel s'imbriquent dans une dynamique de contenus transcodés contextualisant les faits dans une représentation adaptée aux imaginaires culturels. Par ailleurs, ces œuvres bénéficient d'un marché hybride.

- **Production audiovisuelle (vidéos)**

L'analyse des publications en ligne a permis d'identifier un échantillon de vidéos générées par IA et diffusées par des artistes ivoiriens sur les dispositifs socionumériques et conversationnels.

Ce contenu plurisémiotique, mêlant texte, émoticônes et hypertexte, met en évidence deux vidéos artistes produites par l'IA générative au service de professionnels de l'art musical. Ce montre une appropriation croissante de l'IA dans la sphère artistique et l'émergence de pratiques de commémoration, de culture ludique et immersive. L'hybridation du réel et de l'imaginaire surréaliste, traduisant une redéfinition des imaginaires de représentation existentielle ancrée dans une culture plurielle. Alors, ces productions générées par l'IA inscrivent la création artistique dans un transcodage des réalités vécues, amplifié par la diffusion virale sur les plateformes sociales que sont Facebook, Tiktok, YouTube etc.

4.2. De l'amateurisme à la production d'œuvres d'art générées par l'IA

Parmi les jeunes passionnés d'IA, plusieurs créations visuelles et textuelles peuvent être assimilées à une forme d'art. Voici quelques exemples illustrés :

Figure 2: Gare de transport à Abidjan en 2090

Figure 3: Une grenouille à cheveux volante

Figure 4: Animé d'un match de basket

Ces visuels extraits du groupe WhatsApp *Satify* reflètent une **mutation des imaginaires médiaculturels,** entre vision futuriste, inspiration japonaise d'animé ' Manga) et esthétique surréaliste la créativité côtoie le réel et l'irréel pour donner forme à des formes artistiques inspiré d'imaginaires collectifs. Au-delà de l'aspect ludique, ces productions générées par l'IA à l'aide de prompts intègre un caractère pluriel (transcodage du contenu, agentivité créatrice, plurisemioticité dynamique). Cette pratique fait partir d'une culture ancrée dans une représentation multimodale du monde par ces amateurs d'arts médiées par l'IA. Cette médiation culturelle et médiatisation d'imaginaires pourraient être expliquées à partir de l'avis de répondants :

- *« Pour moi, le Meta et l'IA m'aident à construire mon propre monde. J'aime créer des images de mangas. Lorsque je partage des photos retouchées par chatgpt, les gens les aiment. Même si je ne suis pas un artiste, l'IA aide des gens comme moi à produire de bonnes photos »*
- *« Avec juste du texte, je peux tout faire comme un artiste. La grenouille volante, c'est mon œuvre. J'ai juste demandé à Meta IA de la créer et il l'a fait instantanément. »*
- *« J'aime explorer d'autres mondes et cultures. J'utilise l'IA pour les photos de nos publicités. Dans mon travail de graphiste, l'IA intégrée à « canva »et « midjourney » aident énormément à aller vite et être tendance dans un monde concurrentiel »*

- *« Quand je transforme mes photos en dessins animés, c'est comme Naruto ! Le grand défi est que l'IA peut faciliter les faknews et la contrefaçon des œuvres d'art»*
- *« Dans mon travail, j'utilise Freepik pour améliorer la qualité des images et générer des vidéos éducatives. Mais cela ne signifie pas que je suis un artiste car c'est l'IA qui fait le travail à a place. Je dois juste lui envoyer le bon prompt »*

L'usage de l'IA dans la création de contenus à caractère artistique reste une innovation importante permettant aux jeunes d'explorer d'autres possibilités dans leur taches professionnelles, activités ludiques et concourent à l'expression de leurs aspirations. Ces extraits d'entretien traduisent un multi**usage de l'IA**, mêlant **exploration culturelle, ludique, et démocratisation de la production artistique.**

5. Discussion

5.1. Expression métaculturelle des imaginaires et redéfinition du statut de l'artiste

L'**appropriation de l'IA générative,** par le biais du ***deep learning,*** permet la production de contenus artistiques (Visuels, textes, …) imbriquant le réel et l'imaginaire dans un univers pluraliste de **médiacultures**. Cette dimension de la révolution digitale accroit les possibilités d'expression existentielles et de créativité des professionnels et jeunes (générations Y et Z) sur les plateformes numériques en utilisant l'IA générative (Chatgpt, MetaAi, etc) pour partager

leur émois et vision du monde. Ces partagent participent à une mutation des pratiques artistiques de sorte que les différences entre **professionnels et amateurs d'art** tendent à s'estomper. En fait, l'art génératif devient un **vecteur d'expression collective**, entre revendications, esthétique hybride et immersion dans une réalité augmentée. Selon Ramesh (2022) et Chatelet (2023), cette médiation *texte–image* par les prompts génère une œuvre hybride qui exprime un **imaginaire remodelé dans une réalité augmentée médiée par les algorithmes.** A titre d'illustration, les créations comme *Wëyîkan, à travers la mer*, *Samory Touré*, ou *Abidjan 2090* reconstruisent l'histoire et réinventent l'univers culturel en **imbriquant le fantastique au réel**. Cette évolution donne lieu à une **démocratisation expressive de l'art,** où la technologie et le langage algorithmique façonnent une nouvelle auctorialité créative. Également, cette appropriation favorise la **diffusion d'une culture groupale de jeune sur les médias sociaux**, ancrés dans un **multivers hybride (physique et virtuel)**, représentant à la fois le réel et la réalité augmentée, dans un contexte de mondialisation. Par exemple, la projection irréelle des mangas par les jeunes illustre une **mutation des pratiques artistiques,** par une **imbrication des imaginaires analogiques et numériques**, au service d'une médiaculture collective aussi bien dans le cadre professionnel que de la vie personnelles (Djakouane, 2023).

Par ailleurs, autant chez les artistes professionnels que chez les amateurs, l'appropriation de l'IA générative induit

une **évolution nécessaire du statut d'artiste**, face à la comparaison entre les œuvres traditionnelles et celles médiées par l'intelligence artificielle. Cette situation conduit à **repenser la fonction de l'art à l'ère numérique pour s'adapter aux nouvelles tendances et éviter la disparition de certains métiers d'art** (Fraser, 2023)**.** En fait, dans une perspective communicationnelle et médiaculturelle, l'art génératif offre une **réalité esthétique à l'immatériel**, tout en véhiculant des **messages porteurs de sens culturel**, observables dans les pratiques actuelles. Ces pratiques s'inscrivent dans une **médiation culturelle des imaginaires** par le biais de l'IA générative. Pour Maigret (2009), il s'agît d'une transformation de la moindre pyramidalité des jugements culturels, en raison de la reconnaissance culturelle et populaire qu'elles reçoivent tout à la fois par leurs contenus transcodés et l'identification de soi. Mieux, dans le contexte ivoirien, Mominé (2025) note que les artistes d'aujourd'hui ne se contentent plus de manier pinceaux et toiles, mais explorent les méandres complexes des algorithmes, faisant de l'intelligence artificielle une muse virtuelle, stimulant ainsi l'innovation dans le milieu de l'art et ouvrant de nouvelles possibilités expressives. Cela soulève des interrogations sur les **enjeux et les perspectives** liés à l'appropriation de l'IA générative dans la création artistique.

5.2. Enjeux et perspectives : entre subversion, authenticité et révolution créative

L'appropriation de l'intelligence artificielle générative dans les activités humaines, et particulièrement dans le domaine de l'art, engendre un ensemble d'enjeux et de perspectives à considérer dans cette dynamique. En tenant compte des observations et des pratiques soulignées par les participants à cette étude, plusieurs enjeux majeurs se dégagent.

En effet, l'art numérique / génératif est une tendance nouvelle et innovante dans un contexte ivoirien dominé par l'art traditionnel. Ce qui peut sembler inquiétant sous certains angles en termes de stéréotype, comportements et attitudes. L'**hyperréalisme des images générées par l'IA** crée une illusion qui confère aux contenus une **réalité augmentée,** perçue comme une forme de **subversion** face aux critères traditionnels standardisant l'art classique (Peinture, photographie, sculpture, cinéma…), contrairement aux contenus multimédias plus dynamiques. Si l'art utilisait des formes traditionnelles pour traduire des émois, les pratiques des amateurs et professionnelles d'art en Côte d'Ivoire se trouvent en rupture avec les approches classiques pour un contenu artistique transcodant les récits vers un univers hybride interculturel. Dans notre étude, les pratiques des participants peuvent être perçues comme une forme de rupture avec les modalités de création et représentation des imaginaires existentiels par un glissement de sens des récits universels vers du contextualisation

propre à l'Afrique. Alors, l'intégration de l'IA dans le parcours créatif de l'œuvre artistique est un phénomène qui transforme la capacité des professionnels de l'art et des jeunes usagers à rendre réelles des œuvres sorties de l'irréel comme l'illustrent les tableaux de David-Josué Oyoua dans son projet de négro-renaissance africaine médiée par l'art génératif pour valoriser la culture locale.

Toutefois, l'imagination artificielle est-elle créatrice. Il s'agit de se pencher sur la question de la paternité et de l'unicité des œuvres d'art produites par l'intelligence artificielle. Cet enjeu d'authenticité est dû à l'émergence d'une auctorialité hybride impliquant agentivité créatrice qui redéfinit le statut d'artiste. Il en découle le défi lié à la place de l'autonomie créatrice dans une inspiration artistique assistée par les algorithmes étant donné que l'art est traditionnellement perçu comme fruit d'une inspiration humaine tandis que l'art numérique/ génératif est médiée par la technologie réduisant les garantis la reconnaissance des mérites de l'auteur d'une œuvre comme l'illustre l'étude de Ménard (2025). C'est la notion même d'art et d'artiste qui est remise en cause, dans la mesure où il n'est plus le seul maître du destin de sa création.

Par ailleurs, le foisonnement des contenus multiculturaux par le transcodage souligne la nécessité de repenser la pérennité de la pratique de l'art, face aux caractéristiques multiculturelles et globalisées des œuvres générées par l'IA. Cela inclut la naissance d'une nouvelle économie artistique médiée par l'IA, qui interroge directement les fondements

de la création. Cette transformation induit une modification des modalités de création artistique, marquant une transition vers un art médié par l'IA générative (Robert, 2024 ; Zéyu2023) et une culture numérique en pleine expansion. Les perspectives se situent ainsi à plusieurs niveaux : éducatif, économique, socioculturel et environnemental. Sur le plan éducatif, il est nécessaire de concevoir des programmes d'enseignement intégrant l'IA générative dans les pratiques artistiques, accessibles aux professionnels comme aux amateurs. Particulièrement, dans le contexte ivoirien, marqué par une fracture numérique, cette démarche vise à anticiper les transformations de l'économie numérique, notamment en préparant les artistes à l'usage créatif de l'IA. Ainsi, l'émergence d'une nouvelle économie permettra la valorisation des œuvres et des compétences locales en art génératif, ouvrant ainsi la voie à de nouveaux emplois et à un marché de consommation artistique digitalisé basés sur l'entrepreneuriat dans le domaine de l'art génératif/numérique. Ainsi, si l'amateur d'art semble ne pas être un artiste confirmé, à partir de la technologie dont l'IA générative, il peu surpasser les artistes traditionnels en produisant des œuvres de meilleurs qualité (Sovhyra, 2021).

En somme, l'œuvre d'art générée par les professionnel et amateur n'est pas en rupture totale avec celle plus traditionnelle, mais une diversification de la typologie des œuvres. L'artiste écrit son propre langage sous forme de prompt et l'IA exécute l'œuvre en fonction des règles

définies par le code. Une nouvelle ère s'ouvre alors pour mettre l'IA au service du développement humain tout en prenant les dispositions pour anticiper les usages subversifs.

Conclusion

En conclusion, cette étude exploratoire avait pour objectif de décrire les enjeux et les perspectives des pratiques artistiques des jeunes en Côte d'Ivoire autour de l'IA générative. Grâce à une approche qualitative, l'expérience de création assistée par IA chez des professionnels et des amateurs montre que l'art génératif transforme profondément la conception de l'art. Dans le contexte ivoirien, ce phénomène entraîne un transcodage des réalités culturelles, reflétant les expériences existentielles et la culture du partage, véhiculée par les dispositifs sociotechniques. Cette transformation invite à repenser la fonction de l'art, à travers une appropriation de l'IA générative au service d'une culture groupale, fondée sur une fusion entre réel et réalité augmentée, dans une mondialisation toujours plus technologique. Au-delà des aspects créatifs, l'IA générative induit une mutation profonde des pratiques artistiques, traduisant une imbrication des imaginaires analogiques et numériques, au cœur de la médiaculture des jeunes en Côte d'Ivoire. Avec l'évolution continue des technologies numériques, le potentiel de l'art génératif s'élargit de manière inédite et devrait faire l'objet de prochaines études.

Références :

Allard, L. (2021). L'art peut-il résister aux robots et à l'intelligence artificielle ? *Nectart*, 12(1), 146–153.

Arielli, E., & Manovich, L. (2021–2024). *Artificial aesthetics: A critical guide to AI, media and design*. http://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics

Bonin, L., & Corver, J. (2022). *L'art numérique, à la frontière entre le réel et le virtuel*.

Chatelet, C. (2023). Figuration et configuration de quelques espaces insomniaques. De l'image mentale à l'image technique. *Turbulence*, 120, 90–97.

Coris, M., & Ahmed, S. (2020). Pour ou contre être gouvernés par une intelligence artificielle ? *The Conversation*. https://theconversation.com/pour-ou-contre-etre-gouvernes-par-une-intelligence-artificielle-127856

Crevoisier, M. (s. d.). L'imagination artificielle est-elle créatrice ? *Philosophique*. https://doi.org/10.4000/philosophique.1827

Djakouane, A. (2023). Un portable sinon rien ? Les pratiques culturelles des jeunes à l'ère numérique. *L'Observatoire*, 60(1), 21–27.

Fallery, B., & Rodhain, F. (2022). Un vrai-faux procès de l'intelligence artificielle en 2050 : Le théâtre participatif dans la médiation scientifique. *27ème*

Congrès de l'AIM, Marseille. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03912189

Fraser, P. (2023). La génération d'images par l'IA signale-t-elle la fin de l'art ? *Sociologie Visuelle*. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25659.39205

Gonthier, F. (2022, novembre). Nouveaux enjeux de la donnée et méthodes d'échantillonnage. Journée d'étude *Plein phare sur l'échantillonnage*.

Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. Sage Publications.

Lamerichs, N. (2023). Generative AI and the next stage of fan art. In L. R. A. Wilde (Ed.), *Generative imagery as media form and research field: Introduction to a new paradigm* (*IMAGE*, 37(1), pp. 6–33). https://doi.org/10.1453/1614-0885-1-2023-15446

Lukas, N., et al. (2023). Generative AI and the next stage of fan art. In *Generative imagery: Towards a "new paradigm" of machine learning-based image production*, *IMAGE: The Interdisciplinary Journal of Image Sciences*, 37(1), 150–164.

Macé, É. (2005). Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures. In E. Maigret & É. Macé (Eds.), *Penser les médiacultures* (ebook). Armand Colin-INA.

Maffei, M. (2021). L'intelligence artificielle ou le bouleversement de la représentation. *Écosystème*, 3(1). https://www.erudit.org/fr/revues/ecosysteme/2021-v3-n1-ecosysteme05897/1075896ar

Maigret, É. (2009). « Médiacultures » et coming out des cultural studies en France. *Cahiers de recherche sociologique*, 47, 11–21. https://doi.org/10.7202/1004930ar

Maigret, E., & Macé, É. (2005). *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris: Armand Colin-INA (ebook).

Ménard, F. (2025). Le projet weird press photo : L'intelligence artificielle générative comme outil subversif et la notion d'authenticité en photographie.

Mominé, S. R. (2025). Apports conceptuels et impacts de l'intelligence artificielle sur l'art contemporain. *Zaouli*, hors-série(4), 566–597.

Ramesh, A., et al. (2022, avril 13). Hierarchical text-conditional image generation with CLIP latents. *arXiv*. https://ar5iv.labs.arxiv.org/html/2204.06125

Robert, C. (2024). Générativité, incréativité, post-créativité : Technologies contemporaines des musiques génératives et théories de la créativité. *Loxias*, (86).

Savoie-Zajc, L. (2018). La recherche qualitative/interprétative. In *La recherche en éducation: étapes et approches* (Vol. 4, pp. 191–217).

Sovhyra, T. (2021). L'intelligence artificielle et la question de la paternité et de l'unicité des œuvres d'art. *Culture et arts dans le monde moderne*, 22, 156–163. https://doi.org/10.31866/2410-1915.22.2021.235903

Touré, K. D. E. (2024). Artificial intelligence in the cultural and creative industries : An opportunity or a threat for artistic creation in Côte d'Ivoire ? What strategy to adopt? *Hybrides*, 2(4).

Yuliia, T. (2021). L'intelligence artificielle comme outil de création et d'analyse d'œuvres d'art. *Culture et arts dans le monde moderne*, 22, 164–173. https://doi.org/10.31866/2410-1915.22.2021.235907

Zeyu, T. (2023). The transformation of photography by artificial intelligence generative AI technology. *Journal of Artificial Intelligence and Photography*, 6(8). https://www10.23977/jaip.2023.060809