

TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LES INDUSTRIES CULTURELLES EN CÔTE D'IVOIRE

Tahirou KONÉ

Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire) / ktahiroo@yahoo.fr

et

Fatoumata COULIBALY N'GUESSAN

Université Félix Houphouët-Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire) / fatoumadoussou@gmail.com

Résumé

Le numérique prend de plus en plus de place dans la création, la production, la diffusion, la commercialisation et la visibilité des acteurs du monde culturel en Côte d'Ivoire. Toutefois, d'importants défis restent liés à l'usage des technologies numériques et à leurs appropriations par les acteurs culturels. Les multiples applications de l'Intelligence artificielle ouvrent des horizons insoupçonnés pour le développement des industries culturelles en Côte d'Ivoire, il n'empêche qu'elles soulèvent également de nombreuses interrogations d'ordre éthique et sociétal. Cet article, fondé sur une méthode à la fois qualitative et quantitative, ainsi qu'une revue documentaire, vise à montrer que les technologies numériques et surtout l'IA générative offrent d'énormes opportunités aux acteurs culturels et partant aux industries culturelles. Cependant, des défis comme la fracture numérique, le déficit d'infrastructures digitales, le manque de compétences numériques, la régulation des usages ainsi que les risques associés tels que le piratage des données et la cybercriminalité sont autant de menaces à l'ère du numérique.

Mots clés : Industries culturelles, Intelligence artificielle, technologies numériques, fracture numérique, données.

Abstract

Digital technology is increasingly playing a role in the creation, production, dissemination, marketing and visibility of cultural actors in Côte d'Ivoire. However, significant challenges remain related to the use of digital technologies and their appropriation by cultural actors. The multiple applications of Artificial Intelligence open up unsuspected horizons for the

development of cultural industries in Côte d'Ivoire, but they also raise many ethical and societal questions. This article aims to show that digital technologies and especially generative AI offer enormous opportunities to cultural actors and therefore to cultural industries. However, challenges such as the digital divide, the deficit of digital infrastructure, the lack of digital skills, the regulation of uses and the associated risks such as data piracy and cybercrime are all threats in the digital age. The analysis is based on both qualitative and quantitative methods, as well as a literature review.

Key words : Cultural industries, Artificial intelligence, digital technologies, digital divide, data.

Introduction

Les industries culturelles constituent, selon l'UNESCO (2005), un instrument important de développement, de croissance et un secteur d'attractivité dans un pays. Elles font, selon l'organisation, référence à des industries qui touchent à la fois la création, la production et la commercialisation de contenus créatifs de nature culturelle et des contenus protégés par les réglementations liées aux droits d'auteur.

Les industries culturelles incluent, dans cette perspective, les activités fondées sur la production de biens ou services culturels reproductibles, et sont différentes des simples notions de culture et d'industries créatives. (A. Girard, 1978). Notre propos, dans la présente étude, prend en compte l'approche définitionnelle de l'UNESCO qui regroupe le cinéma, l'audiovisuel, la musique, l'édition ainsi que les jeux vidéo dans les industries culturelles.

Le développement rapide et extensif des technologies numériques dans divers secteurs d'activités dont celui des industries culturelles produit des bouleversements tant au niveau de la création que des modes de diffusion et des modèles d'affaires traditionnels. Ces technologies modifient les styles de vie, les valeurs sociales et même les structurations politiques nationales et internationales. (H. Beaudoin, 2021).

En effet, selon les données d'une étude publiée par le cabinet international *OpinionWay* sur l'état de la digitalisation des ménages, la société ivoirienne compte 11 millions d'internautes, dont 5 millions d'actifs sur les réseaux sociaux en 2022. L'enquête révèle que 62% des Ivoiriens possèdent un Smartphone, 12%, un micro-ordinateur fixe ou mobile, 11% une tablette tactile, 6% une console de jeux vidéo et 4% un objet connecté.

Par ailleurs, sur la question des défis technologiques dans les industries culturelles, il est à noter que les transformations de l'environnement liées au développement des technologies numériques modifient sans aucun doute la chaîne de valeur des industries constituées par un ensemble de produits artistiques que sont la musique, le livre, le cinéma et les jeux vidéos. Ainsi,

Les plateformes numériques telles que Google, Apple, Netflix, Amazon, etc. qui font l'intermédiaire entre les créateurs de produits culturels et le grand public changent les modes de consommation et bouleversent les modèles économiques (D. Koné, 2017, p. 110).

Aussi, s'il nous semble pertinent de relever que les technologies numériques peuvent être perçues comme des outils de développement des industries culturelles, il faut, en revanche, dire que sur le terrain artistique ivoirien, leur intégration dans les actions de communication des acteurs culturels présente de nombreux enjeux socioprofessionnels.

A. Kiyindou écrit à juste titre que le numérique est venu bousculer le monde professionnel en modifiant les conditions de travail, en créant de nouveaux secteurs et de nouveaux métiers. L'auteur précise, par ailleurs, que « l'Intelligence artificielle nous fait rentrer dans une nouvelle dimension qui révolutionnera à des degrés encore inimaginables nos pratiques. » (A. Kiyindou, 2019, p. 107).

Le numérique prend de plus en plus de place dans la création, la production, le fonctionnement, la diffusion, la commercialisation et la visibilité des acteurs du monde culturel en Côte d'Ivoire. Toutefois, d'importants défis restent liés à l'usage des technologies numériques et à leurs appropriations par les acteurs culturels. Par exemple, un rapport de l'Organisation Internationale de la Francophonie (OIF, 2016) relevait la

faiblesse du poids des industries culturelles dans l'économie du pays avec les filières de l'édition, de la musique et de l'audiovisuel qui génèrent au moins 3 655 emplois à temps plein. Ce qui montre la marginalisation de leur contribution à l'économie nationale.

Face à cette réalité, la question de la contribution des industries culturelles au développement s'est accrue ces dernières années et le contexte de la mondialisation met en exergue leur importance dans l'économie de la culture.

Il faut sans doute dire que l'IA offre des opportunités pour la transformation numérique de nos sociétés africaines, car elle incarne l'espoir, l'innovation et surtout le progrès. Lors de son lancement fin 2022, l'IA générative, le chatGPT a révolutionné la manière dont les gens travaillent. Ce chatbot, reconnu pour son langage naturel, génère facilement du contenu sous diverses formes, telles que du texte et des images.

Aussi, faut-il indiquer que notre approche dans cet article ne vise pas à exalter les vertus de la technique. La recherche en Sciences de l'Information et de la Communication tend à considérer que de telles visions enchantées concourent à faire le lit du déterminisme technique. (H. Bourdeloie, 2009).

C'est pourquoi, tout en admettant que les multiples applications de l'IA ouvrent des horizons insoupçonnés pour le développement des industries culturelles en Côte d'Ivoire, il n'empêche qu'elles soulèvent également de nombreuses interrogations d'ordre éthique et sociétal. Dès lors, quels sont les défis de l'appropriation des technologies numériques qui se posent aux industries culturelles en Côte d'Ivoire ? L'IA générative peut-elle apporter des réponses viables à leur développement ? Cet article vise à montrer que les technologies numériques et surtout l'IA générative offre d'énormes opportunités aux acteurs culturels et partant aux industries culturelles. Cependant, des défis comme la fracture numérique, le déficit d'infrastructures digitales, le manque de compétences numériques, la régulation des usages ainsi que les risques associés tels que le piratage des données et la cybercriminalité sont autant de menaces à

l'ère du numérique. Nous partons donc du postulat que les technologies numériques et particulièrement l'IA permettent aux utilisateurs de produire et de diffuser des contenus culturels grâce aux outils innovants même si certains obstacles comme l'éducation à la culture numérique et l'égal accès aux solutions numériques restent à surmonter.

L'approche située, d'abord, le cadre théorique et la démarche méthodologie de notre étude. Ensuite, les résultats de nos recherches sont analysés après leur présentation. Enfin, nous relevons les défis de l'appropriation des technologies numériques et surtout de l'IA dans les industries culturelles en Côte d'Ivoire en mettant en perspective les conditions d'une inclusion digitale.

1- Cadre théorique et démarche méthodologique

Les industries culturelles, d'une définition restreinte comprenant la musique, les arts visuels, le cinéma, la littérature, les arts de la scène, peuvent aussi être envisagées dans une compréhension élargie qui englobe la mode, l'architecture ou le design (R. Caves, 2000).

Les industries culturelles ont été marquées par de profondes mutations liées au développement des technologies de l'information et de la communication (C. Anderson, 2004 ; P.-J. Benghozi, 2006 ; P. Bouquillon et *al.*, 2013). Les modes de création, de production et de diffusion de contenus culturels ont été en partie repensés pour l'informatique connectée par des machines et des logiciels de production numérique aux réseaux sociaux, en passant par les plateformes de streaming et de téléchargement, mais aussi par les sites d'artistes, les blogs personnels, les applications pour Smartphone, etc. (C. Ithurbide, V. Rivron, 2021).

Les technologies numériques, dans une acception plus large, « vont des infrastructures numériques et de données aux terminaux (Smartphone, tablettes, ordinateurs, etc.) en passant par les canaux de diffusions (Internet) » et les réseaux sociaux numériques (T. Koné, 2024, p. 10).

L'Intelligence artificielle a des origines anciennes puisque l'idée de machines « intelligentes » est ancrée, selon le Rapport Intelligence artificielle et Culture, « dans la science-fiction, que les réflexions

scientifiques remontent aux années 50 et que la plupart des algorithmes actuels ont été inventés dans les années 80 » (MFS, 2020, p. 6).

En effet, c'est dans la présentation du *Summer Camp* du *Dartmouth College* en 1956 que John McCarthy a formalisé pour la première fois l'expression d' « Intelligence artificielle ». Dans ses travaux, dix ans après l'apparition du premier ordinateur, le mathématicien américain Marvin Minsky suppose que celui-ci peut être utilisé pour mieux comprendre l'intelligence et définit l'IA comme la science qui consiste à faire faire aux machines ce que l'homme ferait moyennant une certaine intelligence (CNIL, 2017).

Spécifiquement, l'Intelligence artificielle générative, dont le plus connu est le ChatGPT, est un

« Sous-système de l'IA dont la capacité à produire des données nouvelles la pose comme une intelligence artificielle artificiellement augmentée. Elle a la particularité de se démarquer de la reproductibilité qui caractérise l'IA classique en générant de nouveaux contenus à partir de la transformation intelligente et originale des données existantes » (L. Poamé, 2024, p. 1).

L'IA est de plus en plus présentée comme une des clés du pouvoir de demain dans une économie numérique qui se nourrit essentiellement de données. Il se pose alors la question de l'accès à ces données et surtout celle des asymétries critiques entre les acteurs en matière d'accès.

Sur le sujet, T. Vedel note que les causes de la fracture numérique sont de trois ordres. Elles sont d'abord économiques, surtout dans les pays en voie de développement où une partie de la population ne dispose pas des ressources suffisantes pour acquérir un ordinateur et supporter les frais d'accès aux réseaux. Ensuite, poursuit-il, la fracture numérique tient également à des facteurs sociopolitiques, car l'usage d'Internet exige un apprentissage et suppose des compétences particulières. Enfin, la lenteur de déploiement des TIC peut être due à des facteurs politiques directs ou indirects, conclut-il. (T. Vedel, 2003).

Cette étude s'inscrit dans le champ de la sociologie des usages professionnels et socioculturels d'une technologie. Elle s'intéresse à la

dynamique favorisée par les technologies numériques et l'Intelligence artificielle et leur appropriation par les industries culturelles en Côte d'Ivoire.

Selon J. Kaouther et S. Herault (2015), le concept d'appropriation est lié à la théorie « SST » (*Social Shaping of Technology*) qui considère le design et l'usage d'une technologie comme fonction de phénomènes culturels et sociaux. Selon cette perspective, les êtres humains ne sont pas seulement influencés par les applications technologiques telles qu'elles ont été initialement conçues par les ingénieurs et/ou les designers, car en les utilisant, les individus peuvent redéfinir, changer, décliner leurs usages. Dans ce cas, l'on « parle » d'appropriation, par l'utilisateur de la technologie.

Plusieurs travaux et des articles scientifiques se sont intéressés aux questions liées aux défis de l'appropriation des technologies numériques par les acteurs des industries culturelles. Ces recherches questionnent la transformation du monde artistique par l'intégration des technologies numériques dans la production et la promotion des œuvres artistiques.

Par exemple, L. Beaudoin (2021) revient sur les changements induits dans la société de l'information et de la communication qui impactent les industries culturelles. Dans son analyse, elle note que les technologies numériques occupent une place incontournable dans le quotidien des populations. Elle estime que non seulement le développement de l'internet en a pris beaucoup par surprise, mais les indices de leur capacité de transformation du monde sont les plus visibles.

Ce positionnement défendu par l'auteure apparaît plus généraliste tandis que la présente étude a pour objectif de comprendre les défis d'utilisation des technologies numériques et de l'Intelligence artificielle dans les industries culturelles en Côte d'Ivoire.

S'inscrivant dans la perspective des questions liées aux défis technologiques dans le monde de l'industrie culturelle, D. Koné (2017) estime que la chaîne de valeur traditionnelle constituée par la création, la production, la distribution et la consommation qui, autrefois, était linéaire, se reconstruit en un réseau après s'être déconstruite. Dans cette approche,

l'auteur se situe à mi-chemin de propos à la fois pessimistes et optimistes en observant que le monde de la culture tente en permanence d'établir des liens plus étroits avec le numérique qui lui permet sans nul doute de s'exporter plus rapidement au-delà des frontières physiques, mais représenterait une menace pour les droits des auteurs et « l'humanisation » des productions.

Toutefois, ce constat ne devrait pas être réducteur des avantages qu'offrent les technologies numériques aux industries culturelles. Bien au contraire, l'activité culturelle dans sa globalité n'a jamais bénéficié d'une aussi grande audience que celle qu'elle connaît à l'heure du numérique. À en croire l'auteur, l'impact de la transformation des pratiques traditionnelles de production, diffusion et consommation des œuvres culturelles est évident en Côte d'Ivoire.

Revenant à la problématique de « l'humanisation » des productions, O. Kulesz et T. Dutoit (2019) ont mis en avant l'exemple du collectif Obvious, auteur du premier portrait peint grâce à l'IA et vendu aux enchères. L'œuvre, "Comte de Belamy " a été achetée à 10 000 euros. Sur le sujet, Pierre Fautrel, l'un des membres du collectif Obvious soutient :

Même si l'algorithme crée l'image, c'est nous qui avons l'intention. On s'en sert comme d'un outil, très puissant, avec peut-être une forme de créativité. Mais les gens qui ont décidé de faire ce sujet, c'est nous. Ceux qui ont décidé d'imprimer sur de la toile, de la signer d'une formule mathématique, de mettre un cadre en or, c'est nous. (O. Kulesz et T. Dutoit, 2019, p. 34).

Les technologies numériques et l'IA appliquées aux industries culturelles soulèvent de nombreuses questions liées aux droits d'auteurs. Les travaux d'A.-S. Skrebers (2023) relèvent l'absence de cadre juridique réglementant l'utilisation de l'IA dans les industries culturelles. Cependant, ce vide juridique n'empêche pas les œuvres produites avec son assistance d'être éligibles à la protection des droits d'auteurs.

En effet, les législations protègent uniquement les « œuvres » littéraires et artistiques à travers les droits d'auteurs et les droits voisins. La notion d'IA n'est pas directement prise en compte, mais l'auteure, dans

son étude, démontre que les productions culturelles générées par l'IA répondent aux quatre conditions cumulatives devant exister pour être qualifiées d'« œuvres », la création doit être (1) littéraire ou artistique, (2) une création de l'esprit, (3) avoir un caractère original et (4) être l'expression de cette créativité.

Comme l'on peut le constater, l'utilisation de l'IA ne constitue pas un frein à la protection des œuvres des industries culturelles. Étant ainsi légitimé, il se pose alors la question de savoir si ces œuvres peuvent être consommées sans aucune crainte. Autrement, les technologies numériques dont découle l'IA ont-elles un impact sur la consommation des œuvres des industries culturelles ?

Plus loin, les réflexions de S. Octobre (2016) sur les cultures juvéniles à l'ère du numérique semblent donner quelques éléments de réponse à ses questions en identifiant les mutations générées au sein de l'univers culturel des jeunes.

À ce propos, l'auteure indique que le basculement du numérique opère des mutations profondes dans l'environnement culturel en affectant des éléments liés notamment à la production, à la commercialisation et à la consommation des œuvres culturelles : les perceptions, les espaces, les produits et les chaînes de valeurs culturelles. Les technologies permettraient donc d'abolir l'occupation exclusive des temps à des activités exclusives et donc une démultiplication des temps culturels. Aussi, il n'est en effet pas rare, poursuit-elle, qu'un adolescent écoute de la musique, en chattant sur son ordinateur tout en téléphonant et que sur le même écran d'ordinateur, il discute, regarde un film, surfe sur le net, en entremêlant ces activités dans des séquences de temps très brèves (S. Octobre, 2016). Une part croissante de ses consommations, conclut l'auteure, se fait en VOD, podcasting, téléchargement et streaming. Ce qui s'oppose à la vision d'un temps unique et linéaire organisé par l'offre. L'outil technologique a ainsi favorisé l'émergence de nouveaux modes de consommation.

Notre étude a été conduite en Côte d'Ivoire et précisément dans la ville d'Abidjan, capitale économique du pays. Selon le Recensement

Général de la Population et de l'Habitat (RGPH) de 2021, la population ivoirienne est estimée à 28 088 455 habitants dont 5 616 633 à Abidjan. Nos investigations ont été menées auprès des acteurs de l'industrie culturelle et des consommateurs ivoiriens d'œuvres artistiques (fans, mélomanes, auditeurs, *followers* des blogs et magazines en ligne).

La méthode d'analyse à la fois qualitative et quantitative s'appuie sur un échantillon de 200 personnes vivant à Abidjan et connecté à Internet et des entretiens compréhensifs souples menés auprès de 12 professionnels des industries culturelles et 24 personnalités administratives et/ou des organisations de la société civile ayant pour centre d'intérêt la culture.

Ainsi, l'enquête quantitative nous a permis de comprendre le choix de sites web et de plateformes des usagers d'Internet dans la consommation des œuvres et des productions artistiques. L'échantillon des participants est composé de 126 hommes et 74 femmes soit respectivement 63% et 37%. La tranche d'âge des enquêtés varie de 15 ans à 45 ans et plus. La catégorie socioprofessionnelle des enquêtés est constituée de personnes non scolarisées aux universitaires en passant par les niveaux primaires et secondaires.

En ce qui concerne l'enquête qualitative, les entretiens ont débuté en octobre 2019 et se sont poursuivis jusqu'en mars 2020. Quelques entretiens complémentaires ont eu lieu entre septembre et novembre 2021. Les échanges avec les personnes-ressources identifiées ont porté essentiellement sur l'effectivité de leur usage du numérique et l'apport des solutions numériques dans leurs activités culturelles.

L'ensemble des données recueillies ont été traitées par le logiciel informatique Excel.

Par ailleurs, dans la perspective d'approfondir la collecte d'informations sur les enjeux de la production et de la diffusion des œuvres artistiques sur les plateformes numériques, nous avons procédé à l'analyse d'une dizaine de sites Internet des acteurs ivoiriens des industries culturelles à partir du modèle d'analyse de S. Rouquette qui précise qu'en matière de sites web, le nombre de champs est à la fois extraordinairement varié et démesuré en prenant en compte à la fois la communication (chat,

forums, mails, post sur blogs) et la diffusion publique d'informations (sites, blogs, portails) et le commerce (S. Rouquette, 2009).

Une revue documentaire (articles scientifiques, textes et lois, déclarations, rapports, sites d'informations, articles de presse, etc.) sur les enjeux de l'adoption de l'IA dans nos pratiques innovantes ainsi qu'une analyse de contenu de certains sites internet construit la méthodologie de cette étude.

2- Présentation et interprétation des résultats

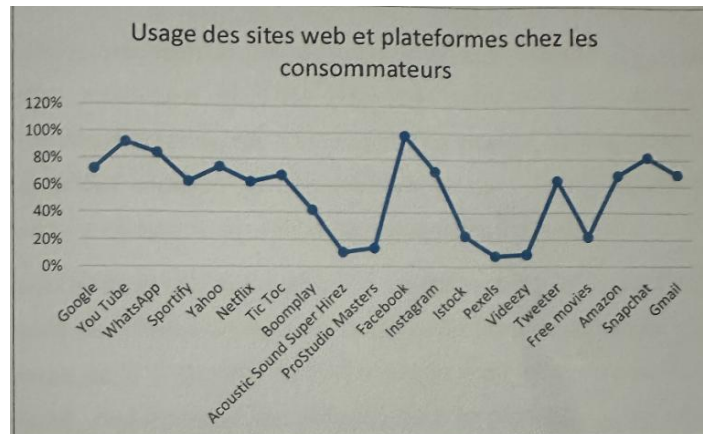
Les technologies numériques, en transformant les habitudes de consommation des œuvres artistiques offrent de nombreuses opportunités pour les industries culturelles. Les contenus culturels tels que la musique, les films, le livre et les œuvres d'art parviennent grâce à la transformation digitale à toucher un public beaucoup plus large avec la distribution en ligne.

Par ailleurs, de nouveaux modèles économiques comme le téléchargement, la vente en ligne, l'abonnement, la publicité ciblée, etc. favorisent une diversification des sources de revenus des acteurs culturels, et les données numériques collectées sur les préférences des consommateurs donnent la possibilité aux entreprises culturelles de personnaliser davantage l'expérience utilisateur en fournissant des recommandations pertinentes. Les outils numériques facilitent ainsi une meilleure fidélisation des consommateurs et améliorent l'engagement du public.

Pour comprendre les interactions des consommateurs de contenus culturels ivoiriens, notre enquête révèle que les plateformes les plus connues des internautes ivoiriens dans leur quête de consommation d'œuvres de production musicale et cinématographique, de capsules, de films ainsi que d'autres produits artistiques sont Facebook (aujourd'hui Meta), Google, You Tube, WhatsApp, Snapchat, Gmail et Yahoo.

L'on note que les plateformes telles que Tik Tok, Instagram, Netflix et Twitter connaissent une relative progression dans les choix des usagers d'Internet.

Graphique 1 : Plateformes et sites de navigation des consommateurs ivoiriens



Source : Nous-mêmes

Si l'on admet que la diffusion de contenus culturels sur les plateformes digitales offre des opportunités en termes de visibilité, il faut, en revanche, souligner que les risques de consommation illicite sont réels.

En effet, selon les résultats de notre enquête, le public ivoirien consomme les contenus culturels principalement à travers le téléchargement gratuit. Plus des deux tiers des enquêtés, 73% affirment télécharger gratuitement les œuvres culturelles en ligne. Seulement 18% procèdent au paiement des téléchargements et 9% déclarent pratiquer les deux options.

À l'image de ce que l'on peut observer pour les droits sportifs télévisuels, P.-J. Benghozi et T. Paris (2005) expliquent que le risque, ici, est qu'il s'établisse une coupure entre des œuvres à succès pour lesquels les diffuseurs et les consommateurs sont prêts à payer, même très cher, et des œuvres qui ne trouvent pas leur public, et acceptent parfois des conditions de diffusion sous forme de gratuité dans l'espoir d'avoir au moins une visibilité et un accès au public. C'est le cas des ouvrages bradés chez les soldeurs et des œuvres musicales mises en libre téléchargement.

En outre, il ressort de notre enquête qu'en Côte d'Ivoire, les réseaux sociaux se positionnent en première place des usages numériques. Nous avons pu noter que 92% de notre échantillon utilisent les réseaux sociaux

numériques pour s'informer et consommer les œuvres des industries culturelles. Selon le site *Community Manager d'Afrique*, en 2021, plus de 5,9 millions d'Ivoiriens ont été actifs sur les réseaux sociaux numériques.

L'usage des technologies numériques dans les activités artistiques demeure reconnu de tous les acteurs des industries culturelles. Il apparaît même comme une exigence que le comédien « K A » exprime en ces termes :

Bien sûr, on n'a pas le choix. Vous savez, le monde de la technologie évolue tellement vite aujourd'hui et est pratiquement le carrefour de tous les business. Se mettre en marge est peine perdue en tout cas pas moi. Et donc on utilise internet pour faire la communication de nos productions sur les réseaux sociaux (K A, entretien mars 2019).

L'artiste « AD » pense, quant à lui, que l'apport des technologies numériques dans le monde artistique est salubre :

Je disais à quelqu'un que nous sommes de l'ancienne école c'est-à-dire quand nous commençons ce métier, nous n'avons pas connu internet. Alors les informations, on allait les chercher en bibliothèque. À cette époque, on était loin de s'imaginer qu'avec un seul clic on pourrait obtenir beaucoup d'informations. Et puis bon rester chez soi et balancer une affiche de spectacle qui en moins d'une heure va faire le tour du monde. À l'époque il fallait chercher des papiers kaki ou des tissus et écrire là-dessus pour dire que vous jouez dans tel endroit. Aujourd'hui, c'est une réalité qui s'impose à nous si on veut vraiment conquérir le monde, on est obligé de compter sur tout ce qui est numérique. (À D, entretien mars 2019).

Ainsi, les expériences et les pratiques d'utilisation des technologies numériques à des fins de visibilité culturelle sont considérées comme une opportunité par les acteurs de l'industrie culturelle. En effet, les professionnels du secteur communiquent à travers WhatsApp, Facebook, Instagram et YouTube.

Ainsi selon KA : « Avec l'internet, les vues ont augmenté et tu ne vas plus aller faire un rang devant une télé pour voir un responsable pour faire passer ton contenu. Directement, tu as ton ordinateur, tu as la connexion directement, tu peux travailler (K A, entretien mars 2019).

L'usage des technologies numériques est donc renforcé par une appropriation quasi effective à travers une présence sur les réseaux sociaux. Les sites internet pour leur part sont moins utilisés voire pas du tout utilisés par les professionnels de l'industrie culturelle en Côte d'Ivoire. Les propos suivants de l'artiste Chris, le traduisent bien en ces termes : « J'utilise plus les réseaux sociaux et plus mon compte YouTube. Je n'ai pas de site internet parce que pour un artiste c'est visité quand tu es plus visible. Et quand tu n'es pas trop visible, ça ne sert à rien d'avoir un site internet » (Chris, entretien mars 2019).

La production des œuvres issues des industries culturelles n'est pas restée en marge de l'usage des technologies numériques dans ce secteur. Interrogé sur la question, MA s'est exprimé sur l'utilisation des technologies numériques en studio :

(...) On n'est plus dans les bandes magnétiques comme avant, tout est synthétisé et numérisé. Donc ça facilite le travail. Maintenant après pour la diffusion par exemple on a un clip qui va sortir le 2, mais déjà on va lancer ce clip sur toutes les plateformes numériques : YouTube, Instagram, Facebook, Twitter, Snapchat et bien d'autres. On est plus dans le numérique qu'autre chose en fait. Mais on n'oublie pas les médias classiques comme la télé, la radio (M A, entretien mars 2019).

La manière de travailler et de collaborer pour la réalisation d'œuvres artistiques a par ailleurs profondément changé avec les technologies numériques. En Côte d'Ivoire, ces technologies ont permis de révolutionner les industries culturelles.

À titre d'exemple, grâce à des studios comme Arobase, C kéma et Afrikatoon, sous la houlette de l'Association Ivoirienne du Cinéma d'Animation (AICA) créée en 2005, le cinéma d'animation a relativement pris de l'ampleur en matière de diversité de production. Cela a permis de produire des longs métrages d'animation tels que « Pokou » (inspiré de la légende d'Abla-Pokou) qui en est le premier en Afrique de l'Ouest, « Soundiata Keita, le réveil du lion » en 2014.

À l'instar de nombreux pays dans le monde, en Côte d'Ivoire, l'apparition des technologies numériques a révolutionné les pratiques

culturelles et artistiques. Les applications issues de ces technologies bouleversent les modes de production, d'accès et de consommation des produits et contenus culturels ainsi que les processus économiques liés à leur diffusion, leur commercialisation et leur distribution.

Selon D. Tchéhouali (2016), le lancement, vers les années 90 à 2000, de premières plateformes en ligne de commerce ont constitué pour les pays d'Afrique, des Caraïbes et du Pacifique (ACP), les premiers outils de dématérialisation des produits culturels. Cette vague de transformation a entraîné l'apparition de nouveaux types de produits et de nouveaux formats de contenus culturels tels que les fichiers musicaux MP3 et les lecteurs MP4, les iPods, les livres numériques ou e-books et les liseuses électroniques.

Par ailleurs, l'auteur souligne également qu'à peine prenait-on le temps de s'adapter à ces transformations qu'on assistait à l'apparition d'une nouvelle génération de médias à travers les réseaux sociaux (*Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, WhatsApp*), les plateformes d'applications et de services de streaming audio et vidéo (*iTunes, Spotify, Deezer, YouTube, Netflix, Amazon Prime...*) modifiant profondément la consommation de la musique, le visionnage des vidéos et des films, le partage et l'accès à l'information multimédia. Les résultats de notre enquête mettent en évidence cette situation en Côte d'Ivoire. En effet, la consommation des produits artistiques et culturels se fait désormais principalement via les supports numériques.

En termes de valeur ajoutée, le marché des industries culturelles constitue un pôle important de développement dans un pays. Si dans la plupart des nations développées ce secteur est bien encadré par des réglementations, la quasi-totalité des pays du Sud peine à véritablement professionnaliser leur patrimoine culturel et à faire face à la concurrence étrangère. L'apparition des technologies numériques n'aura pas suffi à résoudre les problèmes de ce secteur d'activité pourtant prometteur. Ce constat laisse apparaître des interrogations sur les problématiques précises des usages et appropriations des technologies numériques et de l'IA dans

les productions, la diffusion, la commercialisation et la consommation des œuvres d'art en Côte d'Ivoire.

En effet, le pays manque de capacités pour assurer les activités de marketing, de distribution et de vente des productions des industries culturelles. Concernant la production cinématographique, le système de distribution est généralement défavorable aux productions locales. L'un des secteurs les plus affectés par l'usage des technologies numériques est celui de la musique. En effet, les industries de la musique à travers le monde sont confrontées au piratage. Ce fléau s'est accentué à l'ère des technologies numériques et de l'IA, car la reproduction illégale des œuvres artistiques et culturelles est beaucoup plus facile. Par ailleurs, l'usage des technologies numériques comme l'usage de l'IA nécessite le développement chez les usagers d'une culture numérique. Cela permettra de mettre les industries culturelles à l'abri de toute dérive d'utilisation.

Ce questionnement nous renvoie directement sur la manière dont les produits culturels sont appréhendés et consommés.

Pour un artiste, se rendre visible sur les plateformes digitales est aujourd'hui une activité essentielle pour garantir la bonne consommation de ses œuvres. Cette activité est une part inhérente du travail artistique et repose sur des stratégies de communication bien développées, utilisant les médias adaptés aux cibles. La théorie de Marshall McLuhan, « le message, c'est le média » qui prend tout son sens ici. Communiquer à travers les plateformes digitales fait naître une nouvelle relation avec les fans férus des outils numériques et expose au marché international.

Parler de relation avec les fans revient à analyser le rôle des technologies numériques dans les stratégies de communication des industries culturelles. Les réseaux sociaux numériques, principaux outils des technologies digitales utilisées en Côte d'Ivoire, permettent aux artistes de créer des communautés de fans. Ces réseaux sociaux permettent d'avoir une communication directe avec sa communauté, d'avoir une sorte de communication de proximité. L'objectif étant de proposer du contenu et d'être régulier en vue de bâtir une relation durable avec les fans.

Aujourd'hui, de plus en plus des individus consomment quotidiennement les ressources du digital, que ce soit en naviguant sur les sites internet ou sur les réseaux sociaux. Il est donc important que la communication digitale des artistes en Côte d'Ivoire soit mieux structurée.

En outre, les technologies digitales ont la capacité d'élargir l'accès aux marchés et d'ouvrir plus de perspectives. Grâce à elles, les frontières ont été dématérialisées, transformant le monde en un village digital. Dans un monde ainsi connecté où les réseaux sociaux prennent une part importante dans nos vies, la présence digitale permet aux artistes de s'ouvrir au marché international. Ainsi, une œuvre produite et diffusée en Côte d'Ivoire est visible par les internautes du monde entier.

S'il est vrai que jadis cette relation existait uniquement grâce à la presse écrite, à la diffusion de clips télévisés ou durant des rencontres physiques dédiées, il faut dire qu'aujourd'hui la donne a totalement changé et les performances des technologies numériques ont été améliorées avec l'IA. Cette dernière reproduit le comportement humain avec la vitesse d'exécution d'une machine.

En plus des nombreux défis identifiés pour une bonne utilisation des solutions numériques comme le renforcement des compétences digitales des usagers des plateformes numériques, l'accès égal à la technologie, la cybersécurité ainsi que l'amélioration des infrastructures digitales et la question de la régulation, l'IA dans sa dimension générative se présente dans les industries culturelles avec ses promesses et aussi les craintes qu'elle suscite auprès du public.

3- L'Intelligence artificielle dans les industries culturelles en Côte d'Ivoire

L'Intelligence artificielle a connu une évolution rapide de telle sorte que la quasi-totalité des secteurs d'activités de notre vie contemporaine a recours à ses solutions. Ainsi, l'IA a transformé les modes de productions, de distributions et de consommations des œuvres des industries culturelles. L'intervention humaine y est fortement impactée, faisant intervenir les algorithmes.

Selon le rapport final du Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique français « Mission intelligence artificielle et culture », l'intelligence artificielle offre des opportunités incroyables à travers l'IA forte ou générale et l'IA faible. À l'opposé de l'IA forte, l'IA faible permet de réaliser des tâches simples et précises. Elle est l'usage le plus répandu, car l'IA forte reste encore largement théorique et un objectif ambitieux à atteindre. Qu'elle soit faible ou forte, les usages de l'IA soulèvent la problématique de la protection des droits de l'Homme et de l'éthique. (MFS, 2020).

Face à cette situation, l'UNESCO, a mis en place l'Observatoire mondial de l'éthique et de la gouvernance de l'IA. Cette action s'inscrit pleinement dans son mandat qui est de veiller à ce que les sciences et les technologies se développent, encadrées de barrières éthiques. Le respect de ces normes éthiques dans le contexte ivoirien est une véritable actualité.

En effet, en septembre 2023, une délégation de l'UNESCO s'est rendue en Côte d'Ivoire avec pour objectif, la mise en œuvre des recommandations sur l'éthique de l'intelligence artificielle, qui a été adoptée en novembre 2021 par les 193 membres de l'institution. Au terme de cette rencontre entre la délégation et le ministre de la promotion de la bonne gouvernance et de la lutte contre la corruption, une lettre d'intention matérialisant l'engagement de la Côte d'Ivoire pour l'application des recommandations énoncées a été signée. (Gouv.ci, 2023). Ces recommandations portent sur les valeurs, les principes et les orientations détaillées de politiques publiques dans tous les domaines concernés par l'intervention de l'IA. La Côte d'Ivoire devrait ainsi aboutir à l'adoption de stratégies et de réglementations nationales sur la question.

En dépit de progrès réalisés, la Côte d'Ivoire reste, bien entendu, confrontée à des défis persistants tels que le développement des infrastructures numériques, la protection des données, la formation et la recherche sur les technologies avancées ainsi que leur régulation.

Tableau I : Pays africains les mieux préparés à l'adoption de l'Intelligence artificielle en 2023

Pays africains les mieux préparés à l'adoption de l'Intelligence Artificielle en 2023

Pays	Rang africain	Rang mondial	Pays	Rang africain	Rang mondial
Île Maurice	1er	61e	Botswana	11e	110e
Égypte	2e	62e	Seychelles	12e	112e
Afrique du Sud	3e	77e	Cabo Verde	13e	119e
Tunisie	4e	81e	Algérie	14e	120e
Rwanda	5e	84e	Namibie	15e	125e
Maroc	6e	88e	Uganda	16e	132e
Sénégal	7e	91e	Gabon	17e	135e
Benin	8e	97e	Tanzanie	18e	137e
Kenya	9e	101e	Côte d'Ivoire	19e	138e
Nigeria	10e	103e	Éthiopie	20e	140e

Source : Oxford insights

Source : Oxford insights, disponible sur

<https://magazedelafrique.com/analyse-et-opinion/lintelligence-artificielle-une-dynamique-a-encourager/> , consulté le 17 octobre 2024.

Bien que le déploiement de l'IA ait rapidement évolué ces dernières années, cette technologie reste encore sous-exploitée dans les industries culturelles en Côte d'Ivoire. Nos entretiens auprès des acteurs de ce secteur l'ont bien démontré.

D'une part, l'on observe que l'émergence en 2022 de l'IA générative de l'OpenAI, le ChatGPT, entraîne des bouleversements dans les pratiques et les métiers culturels, et surtout pose des questions importantes sur les enjeux sociaux et environnementaux.

D'autre part, l'on constate aujourd'hui que Google, de son côté, dispose d'outils d'IA génératifs ouverts au public, comme Gemini ou l'enrichissement de fonctions d'Android tel que *Google Lens* avec de l'IA. Le groupe poursuit ses investissements sur sa plateforme Vertex dédiée aux développeurs et *BigQuery* pour l'apprentissage automatique. L'IA générative est de plus en plus utilisée par les studios de création de jeux vidéo pour générer presque les 50% du travail, et pour aussi créer les voix et le design.

Le postulat de départ posait que les technologies numériques et particulièrement l'IA permettent aux utilisateurs de produire et de diffuser des contenus culturels grâce aux outils innovants même si certains obstacles comme l'éducation à la culture numérique et l'égal accès aux solutions numériques restent à surmonter.

Or, à l'analyse, bien que de nombreux consommateurs sont bien présents sur les réseaux sociaux numériques et se connectent *via* les plateformes de téléchargement pour accéder aux contenus culturels, il n'en demeure pas moins que certaines pratiques fragilisent la protection des données personnelles. De plus, la Côte d'Ivoire se trouve à la 19^e place dans le classement des pays africains les mieux préparés à l'adoption de l'Intelligence artificielle.

De fait, la fracture numérique amplifie les inégalités en limitant l'accès aux technologies numériques. Le manque d'infrastructures de télécommunications, le manque d'électricité dans certaines zones du pays, le coût élevé des Smartphones et le manque de compétences numériques renforcent les disparités dans l'utilisation des technologies nouvelles. Il faut également dire que les coûts élevés d'accès à l'Internet et de large bande entravent l'adoption généralisée de l'IA.

C'est pourquoi, face à ces réalités, l'UNESCO dans sa Recommandation sur l'éthique de l'Intelligence artificielle adoptée le 23 novembre 2021 incite les États membres à faire la promotion de l'éducation à l'IA et à initier des formations numériques à l'intention des artistes et des professionnels de la création afin de développer leur capacité à évaluer la pertinence de l'utilisation des technologies de l'IA dans leurs métiers. Les États comme la Côte d'Ivoire, également, encourager les nouvelles recherches à la croisée de l'IA et de la propriété intellectuelle, afin de déterminer comment protéger par des droits de propriété intellectuelle les œuvres créées au moyen de technologies de l'IA (UNESCO, 2022).

S'inscrivant dans cette perspective, après la création de structures telles que le Bureau ivoirien des Droits d'Auteur (BURIDA), la Haute Autorité de la Communication Audiovisuelle (HACA), l'Autorité de

Régulation des Télécommunications en Côte d'Ivoire (ARTCI), l'Agence Nationale du Service Universel des Télécommunications (ANSUT), etc. et l'inscription du pays aux rencontres culturelles locales et internationales (MASA, FEMUA, FRIMA, FESPACO, CLAP IVOIRE, etc.), l'État ivoirien a adopté des textes de lois sur les droits d'auteurs et les droits voisins pour la sécurisation des œuvres et des contenus artistiques.

Par exemple, le Programme de Connectivité inclusive et d'infrastructure Rurale en Côte d'Ivoire (PCR-CI) devrait à terme connecter 575 localités rurales à travers le pays, facilitant ainsi l'accès au numérique à de nombreux Ivoiriens. Dans le même élan, le pays a initié en 2012 le projet une « autoroute de l'information » ou « backbone » de 7 000 km de fibre optique servant de colonne vertébrale à un réseau haut débit.

Un autre exemple, le 30 octobre 2024, le gouvernement ivoirien a créé l'Agence Nationale de la Sécurité des Systèmes d'Information (ANSSI) dédié à la cybersécurité. Elle concentre toutes les attributions anciennement dévolues aux différentes structures de lutte contre la cybercriminalité, de sécurité et de protection des systèmes informatiques. La création de cette structure spécialisée dans la lutte contre la cybercriminalité et la désinformation s'inscrit dans un engagement visant à assainir l'espace numérique et à promouvoir une information fiable.

En somme, les industries culturelles en Côte d'Ivoire peuvent être des moteurs de la croissance inclusive, du développement social et de l'innovation fondée sur des solutions numériques dans un environnement de plus en plus impacté par les transformations digitales. C'est pourquoi, des investissements importants sont attendus dans l'éducation et la formation au numérique à travers l'inclusion de cours sur les compétences digitales de base et avancées dès le plus jeune âge et l'enseignement de la programmation, de la cybersécurité et la gestion des données. Il est, également, nécessaire d'investir dans des infrastructures digitales robustes, comme l'Internet à haut débit, accessible à tous, y compris dans les zones rurales. Et, la mise place de régulations qui favorisent l'innovation tout en protégeant les utilisateurs peut contribuer à créer un environnement propice à l'inclusion des technologies numériques.

Conclusion

Dans un environnement marqué par l'utilisation des réseaux sociaux numériques dans les pratiques de communication, les industries culturelles se transforment progressivement grâce aux opportunités qu'offrent ces plateformes d'extension et d'expansion de leurs œuvres à l'endroit des publics cibles.

Cet article visait à montrer que les technologies numériques et surtout l'IA générative offre d'énormes opportunités aux acteurs culturels et partant aux industries culturelles. Cependant, des défis comme la fracture numérique, le déficit d'infrastructures digitales, le manque de compétences numériques, la régulation des usages ainsi que les risques associés tels que le piratage des données et la cybercriminalité sont autant de menaces à l'ère du numérique.

Dans notre étude, certains facteurs tels que le retard lié à la rupture générationnelle dans l'usage des technologies numériques, la rareté des financements et le manque de formations adaptées ainsi que la faiblesse des compétences numériques fragilisent davantage les ambitions d'une meilleure exploitation de la communication numérique dans les stratégies de développement du secteur des industries culturelles en Côte d'Ivoire.

Aussi, faut-il le rappeler, les contenus culturels sont de plus en plus créés par des moyens technologiques grâce à l'Internet et ses multiples applications, dont l'Intelligence artificielle générative. Par exemple, des assistants virtuels en passant par l'analyse prédictive ou encore l'automatisation robotique, les multiples applications de l'IA s'étendent à divers secteurs d'activités dont celui des industries culturelles.

Bien que certains pays africains tentent de se distinguer par leurs avancées dans la préparation à l'adoption de l'IA, il n'empêche que l'intégration de cette technologie au potentiel réel fait face à des obstacles majeurs comme le déficit d'infrastructures numériques, le sous-investissement dans la recherche et le développement ainsi que le déficit de programmes de formation spécialisés, selon un rapport de Policy Center for the New South cité par l'Agence ecofin (2024).

La Côte d'Ivoire dispose d'une richesse culturelle énorme avec une population très majoritairement jeune qu'il faudra bien réunir autour d'une politique d'employabilité adaptée aux besoins du marché à l'heure des algorithmes et des applications de plus en plus perfectionnées.

Références bibliographiques

- AGENCE ecofin, 2024 : « L'IA en Afrique : un potentiel énorme et des défis à relever (rapport) », [en ligne] 27 mai, disponible sur <https://www.agenceecofin.com/telecom/2705-118976-l-ia-en-afrique-un-potentiel-enerme-et-des-defis-a-relever-rapport>
- ANDERSON Chris, 2004: « The Long Tall », *Wired*.
- BEAUDOIN Louise, 2021 : « Impact des technologies numériques sur les industries culturelles : état de la situation et tendances », *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles : impacts et enjeux numériques*, Rapport, Paris, OIF.
- BENGHOZI Pierre-Jean, 2006 : « Mutations et articulations contemporaines des industries culturelles », In GREFFE Xavier (dir.), 2006 : *Création et diversité au miroir des industries culturelles*, Paris, La Documentation française, pp. 129-152. DOI : [10.3917/deps.gref.2006.01.0127](https://doi.org/10.3917/deps.gref.2006.01.0127)
- BENGHOZI Pierre-Jean et PARIS Thomas, 2005: « Analysing the Distribution to Understanding the Markets of Cultural Goods”, in 8th International Conference on Arts & Cultural Management, HEC-Montréal.
- BOUQUILLON Philippe, MIÈGE Bernard, MOEGLIN Pierre, 2013 : *L'industrialisation des biens symboliques. Les industries créatives en regard des industries culturelles*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble.
- BOURDELOIE Hélène, 2009 : « Politique culturelle et communication », LETEINTURIER Christine et LE CHAMPION Rémy, 2009 : *Médias, information et communication*, Paris, Ellipses Edition, pp. 369-383.

- CAVES Richard, 2000: *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Cambridge, Harvard University Press.
- CNIL, 2017 : « Comment permettre à l'homme de garder la main ? », *Rapport sur les enjeux éthiques des algorithmes et de l'intelligence artificielle*, Paris, déc. 2017.
- GIRARD Augustin, 1978 : « Industries culturelles », *Futuribles*, 1^{er} septembre, n° 17 Dossiers « Prospective du développement culturel ».
- Gouv.ci, 2023 : « Intelligence artificielle : la mise en œuvre de la recommandation de l'UNESCO lancée en Côte d'Ivoire », 14 septembre, [en ligne] disponible sur <https://www.gouv.ci/actualite-article.php?recordID=15679>
- ITHURBIDE Christine et RIVRON Vassili, 2021 : « Industries culturelles et plateformes numériques dans les Suds : des reconfigurations sociales et spatiales en question », *Les Cahiers d'Outre-Mer* [En ligne], 277 | Janvier-Juin, mis en ligne le 01 janvier 2021, consulté le 17 octobre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/com/8581> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/com.8581>
- KAOUTHER Jelassi et HERAULT Stéphanie, 2015 : « Continuité d'usage et appropriation de l'Internet mobile : un essai de modélisation », *Management & Avenir*, juin 2015, N° 78, Cormelles-le-Royal.
- KIYINDOU Alain, 2019 : *Intelligence artificielle. Pratiques et enjeux pour le développement*, Paris, L'Harmattan.
- KONÉ Donikpo, 2017 : « Révolution numérique et industries culturelles : déconstruction et reconstruction des chaînes de valeur », *Communication en Question*, juillet, n° 8, CERCOR.
- KONÉ Tahirou, 2024 : *Technologies socionumériques en Côte d'Ivoire. Formes d'engagement politique et médiatique*, Paris, L'Harmattan.
- KULESZ Octavio et DUTOIT Thierry, 2019 : « L'intelligence artificielle dans l'art et les industries culturelles et créatives : panorama des

technologies, expertises et bonnes pratiques dans l'espace francophone », Publication réalisée à l'initiative et avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (FWB), *via* Wallonie-Bruxelles International (WBI), dans le cadre du Réseau francophone de l'innovation créé à l'initiative de l'OIF avec le soutien de la FWB.

MFS, 2020 : *La culture des données*, Paris, Presses des mines.

Observatoire Francophone, 2016 : *Aperçu du poids des industries culturelles dans quelques pays où le français est la seule langue officielle*, Paris, OIF.

OCTOBRE Sylvie, 2016 : « Jeunesses connectées : quelles mutations socio-culturelles », *Cultures numériques et pratiques numériques des jeunes : donner du sens aux usages*, s/d. Philippe Vinçon, Paris, Ministère de la culture et de la communication.

POAMÉ Lazare, 2024 : « Éthiques et gouvernance de l'Intelligence artificielle générative dans la Francophonie », Conférence au 1^{er} Colloque du Réseau de Recherche Francophone sur l'Intelligence artificielle (ReFIA), Université Polytechnique de Bucarest, Roumanie, 25-26 juin 2024.

ROUQUETTE Sébastien, 2009 : *L'Analyse des sites internet, une radiographie du cyberspace*, Bruxelles, Éditions de Boeck Université.

SKREBERS Anne-Sarah, 2023 : « Intelligence artificielle et droit d'auteur », *L'entreprise et l'intelligence artificielle - Les réponses du droit*, Toulouse, Presses de l'Université Toulouse Capitole.

TCHEHOUALI Destiny, 2016 : « Étude sur les enjeux et les retombées économiques et artistiques de la diffusion et la distribution en ligne de contenu culturel ACP », Programme UE-ACP d'appui au secteur culturel. Programme du Groupe des Etats ACP. Union européenne. 10^{ème} Fonds Européen de Développement, Rapport final.

UNESCO, 2022 : « Recommandation sur l'éthique de l'intelligence artificielle », Paris, UNESCO.

- UNESCO, 2016 : « Industries culturelles et créatives : un nouvel agenda pour la communauté du développement ? », *Convention*, Paris, UNESCO.
- UNESCO, 2005 : « Vers les sociétés du savoir », *Rapport mondial*, Paris, UNESCO.
- VEDEL Thierry, 2003 : « Internet et les pratiques politiques », in GINGRAS Anne-Marie (dir.), 2003 : *La communication politique. État des savoirs, enjeux et perspectives*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec.