

# Café TMNlab | IA générative et numérique responsable : un jeu sérieux pour structurer des usages plus vertueux

Posted on 16 mars 2026 by Bénédicte Chipault

Le 5 mars dernier le TMNlab a accueilli **Romane Clément**, Co-fondatrice de l'agence d'Innovation et de design **Ctrl S**, pour discuter du numérique responsable et du développement de **GR:IA**, un jeu sérieux pour structurer des usages plus vertueux de l'IA générative, conçu par le dispositif **Augures Lab Numérique responsable** dans la Culture, encadré par l'association [Les Augures](#).

## Réécoutez l'enregistrement du Café

### Compte-rendu détaillé

*Cette partie a été générée avec deux outils IA :  
l'un pour la transcription de l'enregistrement, l'autre pour l'analyse et le résumé.*

### Contexte : une transformation numérique sous tension

Depuis plusieurs années, les communautés professionnelles de la culture sont confrontées à des **injonctions contradictoires autour de l'IA** :

- nécessité d'expérimenter et d'innover,
- préoccupations environnementales liées au numérique,
- enjeux sociétaux et politiques autour des technologies,
- dépendance croissante aux grandes plateformes technologiques.

Ces tensions s'inscrivent dans un contexte où les institutions culturelles sont engagées dans des démarches de responsabilité sociétale et environnementale (RSE). L'enjeu est donc double, **comprendre les transformations en cours et construire des cadres d'usage alignés**

**avec les valeurs des organisations.**

Dans ce contexte, la question des **chartes d'usage de l'IA** apparaît comme un outil structurant, mais leur élaboration soulève de nombreuses interrogations : comment les rédiger ? à quel moment ? et à partir de quels retours d'expérience ?

## **Le programme Augure Lab Numérique Responsable**

**Augure Lab Numérique Responsable** est un dispositif lancé en 2022 par l'association Les Augures et la société Ctrl S, en partenariat avec le ministère de la Culture.

Chaque année, [une promotion réunit environ 20 institutions culturelles](#) (musées, opéras, collectivités, bibliothèques, structures patrimoniales). Parmi les participants figurent notamment l'Opéra de Lyon, l'Opéra national de Paris, le Musée du Louvre, le Mucem ou encore le Centre des monuments nationaux.

Les participants représentent une grande diversité de métiers : direction des systèmes d'information, médiation culturelle, communication, innovation numérique, gestion de projets, etc.

Selon une **méthode de travail de 8 mois**, le programme se déroule en plusieurs étapes :

1. **Sensibilisation** aux enjeux du numérique responsable
2. **Problématisation collective** des sujets prioritaires
3. **Enquête terrain** (entretiens, veille académique, analyse sectorielle)
4. **Phase d'idéation et de design fiction**
5. **Prototypage d'outils concrets**
6. **Restitution et diffusion en licence libre**

Les prototypes développés sont accessibles librement afin d'être **réutilisés et adaptés par les institutions culturelles**.

## **Les enjeux du numérique et de l'IA**

L'enquête menée par le laboratoire souligne plusieurs constats majeurs.

### **1 - Un impact environnemental en forte croissance**

Le numérique représente environ **4 % des émissions mondiales de gaz à effet de serre**,

avec une croissance très rapide attendue dans les prochaines décennies.

Selon les données évoquées :

- +45 % d'émissions d'ici 2030
- +187 % d'ici 2050

Les grandes entreprises technologiques sont directement concernées :

- Google : +48 % d'émissions liées notamment à l'IA depuis 2019
- Microsoft : +30 % en un an

Cette croissance est liée à l'explosion des besoins en calcul et en stockage, notamment dans les **centres de données**.

## 2 - Une matérialité souvent invisible du numérique

Le numérique est souvent perçu comme immatériel, mais il repose en réalité sur :

- des infrastructures énergivores (data centers),
- une consommation massive d'électricité et d'eau,
- une extraction de ressources matérielles.

La concentration de ces infrastructures crée également des tensions territoriales et énergétiques.

## 3 - Une automatisation largement illusoire

Un autre aspect souvent méconnu concerne les **travailleurs du clic**, ces personnes chargées d'annoter ou de corriger les données nécessaires au fonctionnement des intelligences artificielles.

Cette réalité rappelle l'histoire du « **Turc mécanique** », automate du XVIII<sup>e</sup> siècle présenté comme une machine capable de jouer aux échecs, alors qu'un humain était en réalité caché à l'intérieur.

Aujourd'hui encore, de nombreuses technologies reposent sur un **travail humain invisible**.

## Les usages de l'IA dans les institutions culturelles

Dans le secteur culturel, l'intelligence artificielle est expérimentée dans plusieurs domaines :

- valorisation des collections
- médiation culturelle

- analyse des publics
- gestion des équipements
- assistance à la création
- optimisation de tâches administratives

Cependant, ces expérimentations soulèvent plusieurs questions.

**Transparence envers les publics** : certaines institutions utilisent l'IA pour générer des contenus (images, textes), ce qui pose la question de l'information du public.

**Effets sur le travail.** L'IA peut entraîner :

- une transformation des métiers,
- un déplacement des tâches vers la vérification et la correction,
- parfois une **perte de sens au travail**.

**Risque de dépendance technologique** : la majorité des infrastructures d'IA est contrôlée par quelques grandes entreprises, principalement américaines.

## **GR:IA : un jeu sérieux pour construire une stratégie d'IA**

Pour accompagner les institutions culturelles dans ces transformations, l'Augure Lab a développé un prototype intitulé **GR:IA**. Ce jeu sérieux propose une méthode collective pour réfléchir aux usages de l'IA et préparer la mise en place d'une **charte interne**.

### **Un principe inspiré de la préparation d'une randonnée**

Le jeu compare la construction d'une stratégie IA à la préparation d'une randonnée :

- définir les étapes,
- évaluer la difficulté,
- identifier les participants,
- répartir les responsabilités.

L'objectif est d'accompagner les équipes dans une **démarche progressive et collective**.



## Fonctionnement du jeu

Le dispositif comprend :

- un plateau de planification
- environ **80 cartes d'actions** (disponible en format physique à imprimer ou sur le tableau blanc numérique Miro)
- un carnet de suivi
- une version numérique sur tableau collaboratif

Les cartes proposent différentes actions possibles autour de l'IA.

Chaque carte précise :

- le niveau de difficulté
- le coût
- la durée
- les gains potentiels
- l'impact

Les équipes choisissent les cartes les plus pertinentes et construisent progressivement leur feuille de route.



## Des actions formelles et informelles

Le jeu distingue deux types d'actions :

### Actions informelles

- Exemple : organiser une session collective visant à tester les limites de l'IA en générant volontairement des erreurs ou des « hallucinations ».
- Objectif : dédramatiser l'outil et comprendre ses limites.

### Actions formelles

Exemples :

- créer un répertoire interne de chartes IA existantes
- définir des règles d'utilisation des outils
- mettre en place des restrictions techniques

## Construire une charte d'usage de l'IA

Les échanges ont également montré que les institutions suivent des démarches différentes :

Certaines structures :

- expérimentent d'abord les usages (logique de « bac à sable »)
- rédigent ensuite une charte

D'autres préfèrent :

- définir un cadre préalable
- puis autoriser les expérimentations

Le jeu GR:IA vise précisément à **articuler ces deux approches**, en combinant exploration des usages et structuration stratégique.

## Des enjeux pour les organisations culturelles

Les discussions ont souligné plusieurs points de vigilance :

### 1 - Éviter les promesses de productivité irréalistes

Les gains de temps annoncés par l'IA sont souvent surestimés et peuvent entraîner :

- surcharge cognitive
- multiplication des tâches de vérification
- perte de sens du travail.

### 2 - Maintenir les compétences humaines

Certaines transformations professionnelles (ex. traduction assistée par IA) montrent que les métiers évoluent vers des tâches d'édition et de correction plutôt que de création.

### 3 - Construire des choix collectifs

Les équipes sont souvent divisées entre enthousiasme technologique et rejet ou inquiétude. La discussion collective devient donc essentielle pour établir des positions partagées.

## Perspectives et suites

Plusieurs pistes ont émergé pour la communauté TMNlab :

- tester collectivement le jeu GR:IA
- organiser une session collaborative autour de l'outil
- documenter les pratiques des institutions ayant déjà expérimenté l'IA
- poursuivre la réflexion sur les chartes d'usage.

Un travail éditorial est également envisagé pour valoriser les prototypes du programme.

## Pour aller plus loin

On vous remet les liens utiles :

- [En savoir plus sur le \*\*programme Augures Lab\*\*, ses dernières éditions et consulter la plaquette PDF de l'édition 2026](#)
- [« \*\*Compte-rendu\*\* » du lab où vous trouverez toutes les enquêtes, prototypes et synthèses de promotion depuis 2022](#) :
  - En 2022 : Infrastructures numériques – Communication – Médiation et Web3 – Ingénierie pédagogique.
  - En 2023 : Conservation & Archivage – Communication & Réseaux Sociaux – Achats.
  - En 2024 : Evaluation & Mesure – Logiciels & Outils – Mutualisation.
  - En 2025 : Intelligence artificielle générative – Ecologie de l'attention – Conformité réglementaire.
- [Prototype du \*\*jeu sérieux GR:IA\*\*](#)
- [Prototype de \*\*Hector Ligne - Kit de déconnexion pour établissements culturels attentionnés\*\*](#)