unesco

ICOM conseil international des musées



UNESCO-ICOM RAPPORT 2026 SUR L'UTILISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LES MUSÉES

© *Museum of Tomorrow*, Brésil

UNESCO/ICOM/AI REPORT/2026

RAPPORT FINAL

Résultats de l'enquête mondiale UNESCO-ICOM 2026 sur l'utilisation de l'intelligence artificielle dans les musées

Publié le 17 septembre 2026

I. INTRODUCTION

À la suite du dialogue mondial sur l'intelligence artificielle et l'avenir des musée (IA), organisée en marge de la Conférence générale de l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) le 1er novembre 2025 à Samarcande, en Ouzbékistan, et de la Résolution du Conseil international des musées (ICOM) intitulée « *Positionner les musées pour un avenir numérique équitable, éthique et durable grâce aux technologies* », adoptée le 17 novembre 2025 à Dubaï, aux Émirats arabes unis, l'UNESCO et l'ICOM ont lancé une première Enquête mondiale sur l'utilisation éthique de l'IA dans les musées.

Réalisée entre le 21 mai et le 21 juillet 2026, l'enquête a recueilli **466 réponses provenant de 90 pays**, dont **403 réponses ont été retenues pour l'analyse statistique et la rédaction du rapport** à l'issue d'un examen interne des critères de soumission. L'enquête visait à établir un état des lieux pour savoir si et comment les musées à travers le monde utilisent l'IA dans leurs activités, à recueillir des exemples concrets de pratiques actuelles et à évaluer dans quelle mesure leur utilisation de l'IA est guidée par les instruments normatifs suivants :

- Recommandation de l'UNESCO concernant la protection et la promotion des musées et des collections, de leur diversité et de leur rôle dans la société (2015)
- Recommandation de l'UNESCO sur l'éthique de l'intelligence artificielle (2021)
- Code de déontologie de l'ICOM pour les musées (2004)[1]

Le présent rapport vise à informer les professionnels des musées, les autorités culturelles, les décideurs politiques, les développeurs d'IA et toute autre partie prenante impliquée dans la transformation numérique du secteur muséal, pour promouvoir une utilisation éthique de l'IA.

Principaux résultats de l'enquête[2]

- **57 %** des musées utilisent l'IA en 2026.
- **55 %** des musées ne disposent d'aucune politique, stratégie ou ligne directrice interne en matière d'IA.
- L'utilisation de l'IA demeure principalement **expérimentale ou initiée par le personnel**, plutôt qu'intégrée à l'échelle de l'ensemble de l'institution.

[1] Au moment du lancement de l'enquête, le Code de déontologie de l'ICOM pour les musées (2004) était le document de référence en vigueur. Ce code a ensuite été révisé, et une nouvelle version a été adoptée en juin 2026, pendant la période couverte par l'enquête. Les références au Code de déontologie de l'ICOM figurant dans la présente enquête renvoient donc à la version de 2004, applicable au moment de son lancement.

[2] Sauf indication contraire, les résultats présentés dans ce rapport s'appuient sur 403 réponses validées. Pour la liste complète, veuillez-vous reporter à l'annexe 1.

- **La précision des résultats, les droits d'auteur et la protection des données** constituent les principales préoccupations des musées concernant l'utilisation de l'IA.
- Des besoins en matière de formation et d'orientations ont été exprimés concernant **l'utilisation technique et éthique de l'IA**, ainsi que la **gouvernance des données et les droits de propriété intellectuelle**.

Les réponses qualitatives apportent un éclairage supplémentaire sur ces résultats statistiques. Dans leurs réponses aux questions ouvertes, les répondants ont systématiquement décrit **l'IA comme un outil destiné à soutenir l'expertise humaine plutôt qu'à la remplacer**. Les utilisations actuelles sont souvent pragmatiques et comprennent notamment la traduction, la rédaction de textes, la synthèse de documents, l'aide à la recherche et l'assistance pour les tâches administratives répétitives. Des expérimentations plus spécialisées avec l'IA sont menées dans les domaines de la documentation des collections, de la numérisation, de l'accessibilité, de l'interprétation et de l'engagement des visiteurs.

Les répondants ont souligné à plusieurs reprises l'importance de la **supervision humaine, de la précision des résultats, de la transparence et de la responsabilité professionnelle**, en particulier lorsque des informations générées par l'IA sont rendues accessibles au public. Des inquiétudes concernant la crédibilité et l'authenticité des institutions ont été particulièrement exprimées lorsqu'il était question d'applications destinées au grand public, d'applications d'interprétation ou d'applications interactives.

Les réponses révèlent également un **écart entre l'utilisation de l'IA et sa gouvernance institutionnelle**. Les musées utilisent déjà l'IA, alors que les politiques officielles, des lignes directrices spécifiques au secteur muséal, des mécanismes d'évaluation ainsi que la formation du personnel demeurent relativement inégaux. Plusieurs répondants n'avaient pas connaissance des instruments éthiques internationaux déjà existants, ce qui suggère que la diffusion des cadres de référence de l'UNESCO et de l'ICOM, ainsi que leur traduction en outils pratiques, nécessitent une attention accrue.

Enfin, les résultats qualitatifs mettent également en évidence des différences dans les capacités institutionnelles à s'engager dans l'utilisation de l'IA parmi les musées ayant répondu à l'enquête. Les réponses aux questions ouvertes de certains petits musées disposant de budgets annuels de fonctionnement limités (inférieurs à 100 000 USD) font état de contraintes liées aux effectifs, aux infrastructures, à la numérisation, aux ressources financières et à l'accès à des orientations pratiques, tout en reconnaissant le potentiel de l'IA pour contribuer à atténuer certaines de ces contraintes en matière de ressources.

Méthodologie et informations relatives aux répondants à l'enquête

L'enquête était disponible en six langues : arabe, chinois, anglais, français, russe et espagnol. Elle comprenait **22** questions à choix multiples et questions fermées de type oui/non. Les participants avaient la possibilité d'ajouter des commentaires, descriptions ou observations afin de préciser leurs réponses. Cela a permis de recueillir à la fois des données qualitatives et quantitatives pour le présent rapport. Outre la correspondance officielle relative à l'enquête envoyée par l'UNESCO à l'ensemble de ses États membres et de ses bureaux hors Siège, ainsi que par l'ICOM à ses membres, le lien vers l'enquête a été mis à disposition sur les sites Internet de l'UNESCO et de l'ICOM et diffusé sur les réseaux sociaux du 21 mai au 21 juillet 2026. Au total, **466** réponses provenant de **90** pays ont été reçues.[3] À l'issue d'un processus interne d'examen et de validation, **403** réponses ont été retenues à des fins d'analyse statistique et de rédaction du rapport, afin d'assurer la cohérence des données. Le public cible de l'enquête étant constitué des directeurs de musées ou des personnels concernés, les réponses émanant d'organismes ministériels responsables de plusieurs musées, ainsi que d'organisations ne relevant pas du champ d'application de la Définition du musée de l'ICOM de 2022,

[3] Voir l'annexe 1 pour consulter la liste du nombre de musées validés par État membre, ventilés par région.

ont été exclues de l'ensemble de données au niveau des musées[4]. Il en va de même pour les réponses en double et les réponses incomplètes. Le nombre total de musées a ainsi été recalculé et une base de **403** réponses a été retenue pour le calcul de l'ensemble des statistiques et données présentées.

Les **403** réponses validées provenaient de musées situés dans **90** pays. En termes de gouvernance institutionnelle, **271** répondants ont indiqué que leur institution était un musée public, **73** un musée privé, **23** un musée communautaire, **18** un musée universitaire et **18** relevaient d'autres modalités de gouvernance. Dans le cadre de cette enquête, les pourcentages présentés sont calculés sur la base de l'ensemble des **403** réponses validées, sauf lorsqu'un autre sous-groupe est explicitement indiqué.

> ***Remarque :*** *cette enquête s'est appuyée sur une participation volontaire par le biais des réseaux de l'UNESCO et de l'ICOM, ainsi que des canaux de diffusion publics. Les résultats reflètent les réponses des musées participants et ne doivent pas être interprétés comme des estimations représentatives de l'ensemble du secteur muséal mondial.*

Le nombre annuel de visiteurs déclaré par les répondants variait de moins de 10 000 (**32 %**) à 10 000–50 000 (**26 %**), 50 000–100 000 (**16 %**), 100 000–500 000 (**17 %**), 500 000–1 000 000 (**4 %**) et plus de 1 000 000 (**5 %**)[5].

Le budget annuel de fonctionnement approximatif des répondants, exprimé en équivalent USD, variait de moins de 10 000 USD (**15 %**) à 10 000–50 000 USD (**10 %**), 50 000–100 000 USD (**8 %**), 100 000–500 000 USD (**23 %**), 500 000–1 000 000 USD (**8 %**), 1 000 000–5 000 000 USD (**9 %**) et plus de 5 000 000 USD (**10 %**), tandis que **16 %** des répondants ont préféré ne pas communiquer cette information.

50 % des répondants sont membres de l'ICOM.

II. GOUVERNANCE

62 % des répondants ont indiqué que leur pays ne dispose pas de législation, de politiques ou de lignes directrices spécifiques concernant l'utilisation de l'intelligence artificielle dans les musées, que ce soit dans le cadre de dispositions spécifiquement applicables aux musées ou de cadres plus larges de gouvernance de l'IA. En revanche, **22 %** ont indiqué qu'un tel cadre existe au niveau national[6]. Parmi ces répondants, **9 %** ont identifié des dispositions spécifiques aux musées et **91 %** ont fait référence à des cadres plus larges de gouvernance de l'IA.A travers les données qualitatives, plus répondants ont explicitement souligné **l'existence d'une réglementation générale en matière d'IA, mais l'absence d'orientations spécifiques aux musées**. La Galerie nationale d'art d'Azerbaïdjan a ainsi expliqué que, *« bien qu'il n'existe actuellement aucune réglementation sur l'IA spécifiquement élaborée pour les musées, ceux-ci fonctionnent dans le cadre national plus large »*. De même, plusieurs répondants de différents pays ont fait référence aux stratégies nationales en matière d'IA, au cadre réglementaire de l'Union européenne ou encore aux politiques publiques générales, bien que ces dernières ne tiennent pas particulièrement compte des spécificités muséales. Certaines réponses indiquent également que les cadres nationaux de gouvernance n'en sont encore qu'à leurs débuts. Le Fundy Geological Museum (Canada) a notamment indiqué que *« jusqu'à présent, cela s'est limité à des notes d'orientation*

[4] Voir l'article 3, paragraphe 2, des statuts de l'ICOM (2023) : « Un musée est une institution permanente, à but non lucratif et au service de la société, qui se consacre à la recherche, la collecte, la conservation, l'interprétation et l'exposition du patrimoine matériel et immatériel. Ouvert au public, accessible et inclusif, il encourage la diversité et la durabilité. Les musées opèrent et communiquent de manière éthique et professionnelle, avec la participation de diverses communautés. Ils offrent à leurs publics des expériences variées d'éducation, de divertissement, de réflexion et de partage de connaissances. »

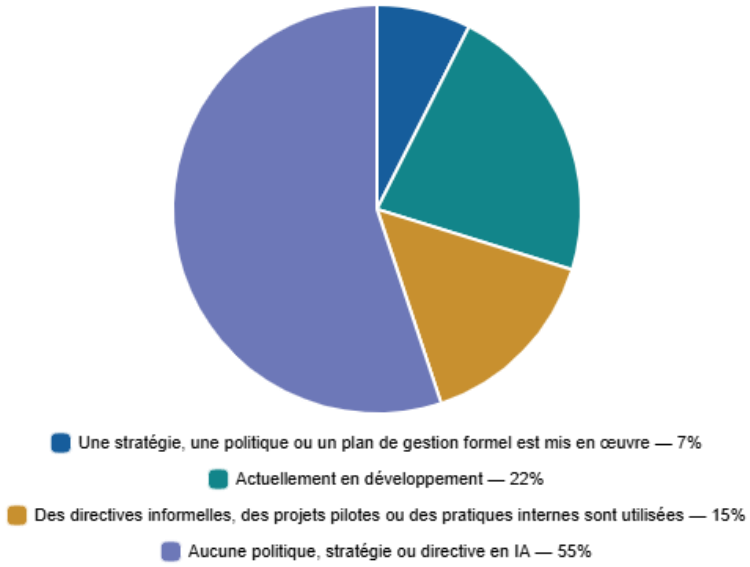
[5] Tous les pourcentages ont été arrondis à l'unité inférieure jusqu'à « x,4 » et à l'unité supérieure à partir de « x,5 ».

[6] Les 17 % restants ont coché « N/A », indiquant ainsi qu'ils n'étaient pas en mesure de répondre à cette question.

émanant des responsables politiques gouvernementaux. Aucune politique formelle n'est encore en place ». Si les institutions sont de plus en plus amenées à fonctionner dans le cadre de dispositifs plus larges relatifs à l'IA, à la protection des données et aux droits d'auteur, les orientations spécifiques au secteur muséal concernant l'application pratique de l'IA demeurent limitées.

Comme l'illustre la Figure 1, lorsqu'ils ont été interrogés sur l'existence d'une politique, d'une stratégie ou de lignes directrices internes en matière d'IA, seulement **7 %** des musées ont indiqué avoir mis en œuvre un plan formel, tandis que **15 %** ont déclaré utiliser des lignes directrices informelles, des projets pilotes ou des pratiques internes. La majorité des musées, soit **55 %**, ont indiqué ne disposer d'aucune politique, stratégie ou ligne directrice en matière d'IA. Pour **22 %** des musées, une stratégie est en cours d'élaboration.

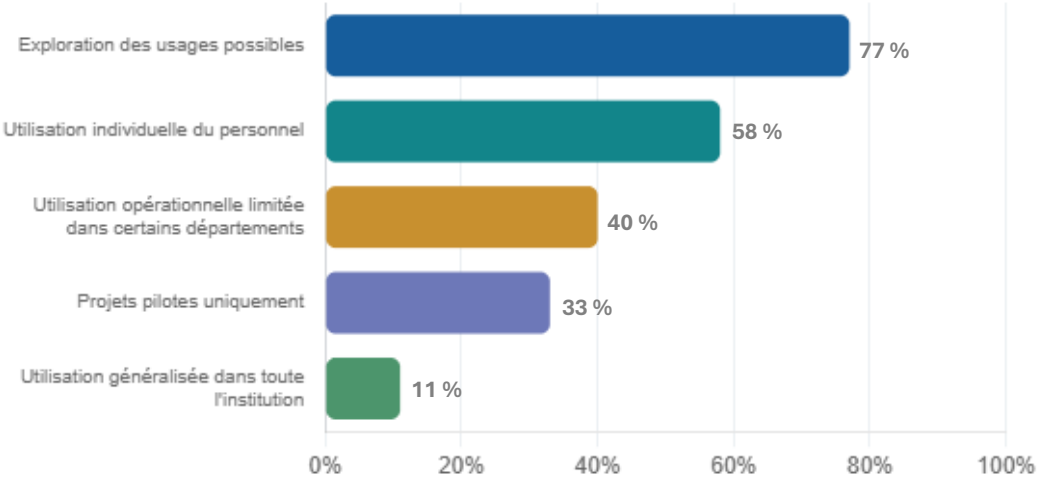
Figure 1: ***Votre musée a-t-il une politique, une stratégie ou des directives internes en matière d'IA ?***



III. UTILISATION DE L'IA

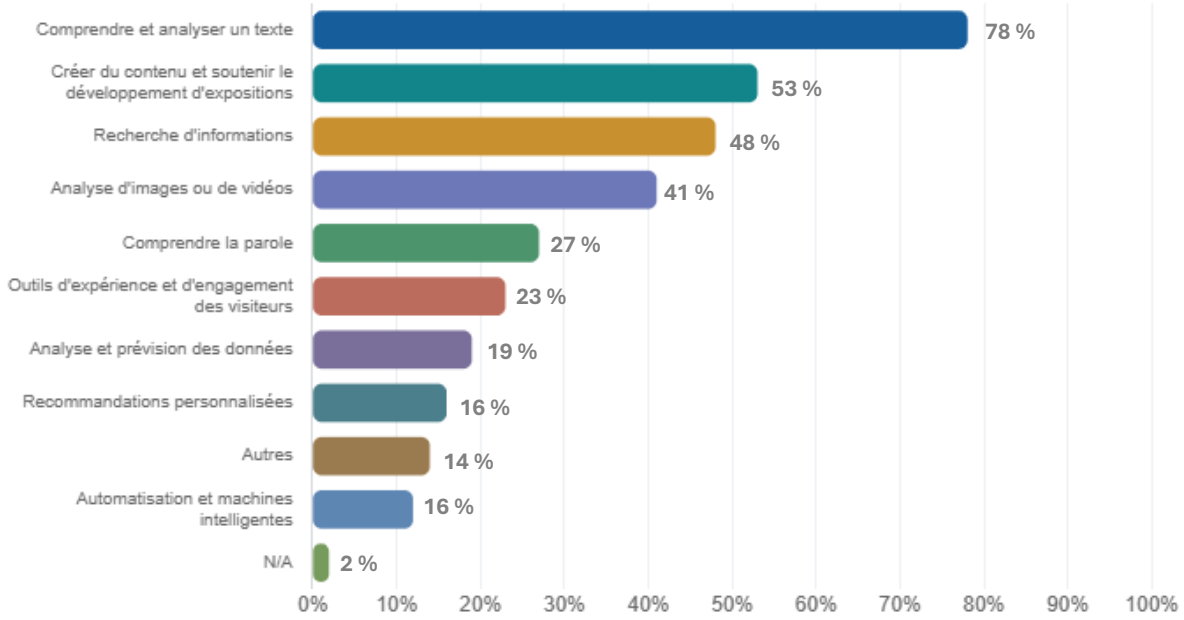
57 % des répondants ont déclaré utiliser l'IA, tandis que **43 %** ont indiqué ne pas y avoir recours. Bien que plus de la moitié des musées ayant répondu déclarent utiliser l'IA, les résultats montrent que son adoption en est encore à un stade précoce au niveau institutionnel. La figure 2 montre que l'exploration de cette technologie et son utilisation par certains membres du personnel sont nettement plus courantes que sa mise en œuvre généralisée au sein du musée. Les réponses multiples étaient autorisées.

Figure 2: ***Comment décririez-vous le niveau actuel d'utilisation de l'IA dans votre musée[7] ?***



Types d'applications d'IA

Figure 3: ***Veuillez préciser le type de technologie liée à l'IA qui a été utilisée dans votre musée[8] :***



Comme le montre la Figure 3, les types de technologies et d'applications d'IA utilisés par les musées varient. **78 %** des musées les utilisant ont recours à des technologies liées à l'IA pour comprendre et analyser des textes. **53 %** utilisent l'IA pour la création de contenu et faciliter la conception d'expositions. **48 %** l'utilisent pour rechercher des informations. **41 %** l'utilisent pour analyser des images ou des vidéos. **27 %** l'utilisent pour la compréhension de la parole. **23 %** l'utilisent pour des améliorer l'expérience et l'engagement des visiteurs. **19 %** l'utilisent pour l'analyse de données et leurs prévisions. **16 %** l'utilisent pour des recommandations personnalisées. **14 %** font état d'autres utilisations de l'IA. **12 %** utilisent l'IA pour l'automatisation et les machines intelligentes. Les réponses multiples étaient autorisées.

[7] Seuls les répondants ayant déclaré utiliser l'IA sont pris en compte dans ces chiffres. Ce sous-groupe représente 100 % de ce chiffre.
[8] Seuls les répondants ayant déclaré utiliser l'IA sont pris en compte dans ces chiffres. Ce sous-groupe représente 100 % de ce chiffre.

Les réponses ouvertes révèlent un large éventail d'applications qui dépasse les catégories du questionnaire. Les répondants ont notamment mentionné l'utilisation de la reconnaissance de texte manuscrit, la recherche sémantique dans les collections, la reconnaissance d'entités nommées, l'identification d'objets, la génération automatisée de métadonnées, la production de textes alternatifs, la colorisation de photographies d'archives, le catalogage assisté par l'IA, l'analyse des visiteurs, les systèmes d'information géographique (SIG) et la modélisation prédictive archéologique.

Plusieurs exemples mettent en évidence le potentiel de l'IA pour améliorer l'accès aux collections des musées et la recherche sur celles-ci. Par exemple, la Wellcome Collection (Royaume-Uni) a décrit des travaux axés sur l'utilisation de l'IA « *pour faciliter la découverte et l'utilisation de nos collections* », ce qui implique notamment d'utiliser des modèles linguistiques et visuels pour faciliter la reconnaissance du texte manuscrit, la recherche sémantique, la reconnaissance d'entités nommées et la découverte des collections.

D'autres réponses illustrent des applications adaptées à des contextes culturels et linguistiques spécifiques, notamment la traduction assistée par l'IA, l'éducation culturelle et la documentation du patrimoine culturel immatériel, comme c'est le cas au Maasai Heritage Museum (Kenya). De plus, **l'IA peut également aider les musées à créer et à partager du contenu malgré des ressources limitées**. Par exemple, le Fermanagh County Museum (Royaume-Uni) explique utiliser l'IA pour créer du contenu visuel destiné à la transmission du folklore, ce qui lui permet de partager des récits médiévaux et préhistoriques via des vidéos sur son site web et ses réseaux sociaux. Le Musée a souligné que cela n'aurait pas été possible auparavant avec son budget.

Comment les musées accèdent aux outils d'IA et les développent

84 % des musées utilisant l'IA accèdent à ces systèmes via des outils ou des plateformes externes (par exemple, des services en ligne accessibles au public). **26 %** font appel à des prestataires de services ou à des sous-traitants externes pour développer ou mettre en œuvre des solutions IA. **13 %** développent et utilisent des outils ou des systèmes d'IA en interne. **5 %** ont indiqué d'autres approches. Les réponses multiples étaient autorisées.

Par ailleurs, les résultats de l'enquête montrent que les musées ont accès à l'IA grâce à divers outils fournis par des organisations partenaires. Outre les outils accessibles au public et les prestataires externes, les répondants ont décrit l'utilisation d'environnements IA approuvés par les pouvoirs publics, de plateformes universitaires et de systèmes développés par des institutions. Par exemple, la collection Morris Steinert d'instruments de musique de l'université de Yale (États-Unis) a indiqué utiliser la plateforme IA interne de l'université, tandis que l'Aargauer Kunsthaus (Suisse) a mentionné AargauGPT, un environnement IA dédié développé pour le canton d'Argovie. L'utilisation de plateformes IA sécurisées et gérées au niveau organisationnel peut revêtir une importance particulière pour les musées traitant des collections sensibles, des données de recherche ou des données relatives aux visiteurs, car ces environnements contrôlés par les institutions ou spécifiques à un secteur peuvent offrir des niveaux de responsabilité et de protection des données différents de ceux des services d'IA grand public.

Types d'outils d'IA

Parmi les musées ayant indiqué utiliser l'IA, **51 %** ont recours à des outils d'IA commerciaux prêts à l'emploi, **38 %** à des outils d'IA open source et **26 %** à des fonctionnalités d'IA intégrées dans les logiciels existants du musée[9]. En outre, **21 %** ont déclaré utiliser des outils d'IA développés sur mesure, et **18 %**

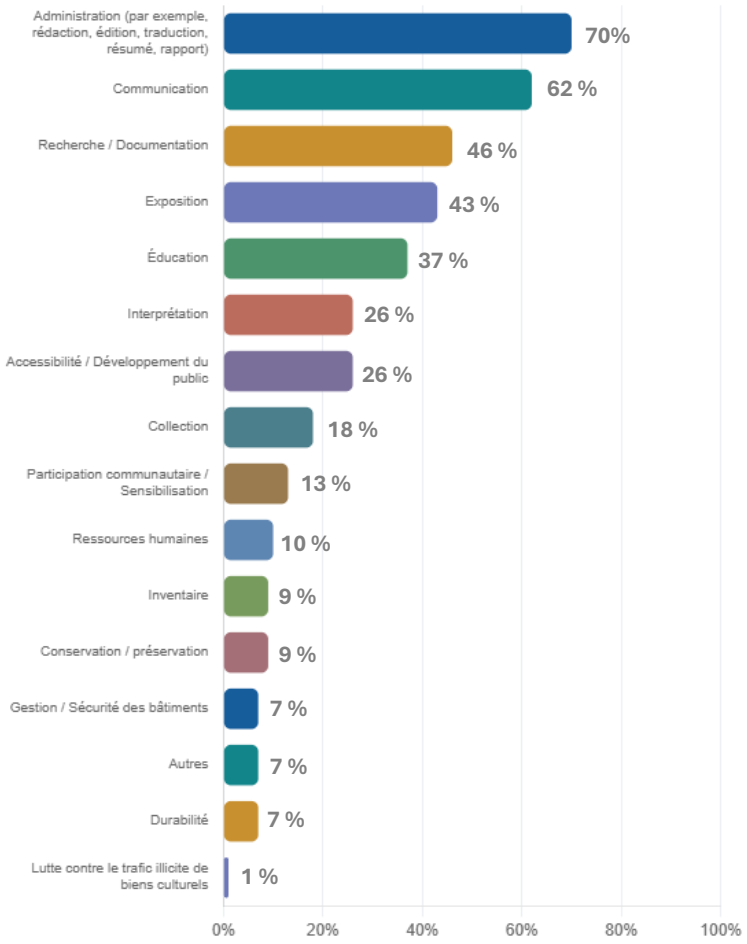
[9] **Les outils d'IA commerciaux** prêts à l'emploi sont des produits ou services d'IA développés par des fournisseurs commerciaux et accessibles au grand public (par exemple, ChatGPT, Microsoft Copilot ou Google Gemini). **Les outils d'IA open source** sont des modèles ou des logiciels d'IA mis à disposition sous des licences qui permettent aux utilisateurs d'y accéder, de les modifier

ont indiqué que leurs outils d'IA avaient été développés en partenariat avec des universités ou des entreprises. Les réponses multiples étaient autorisées.

Domaines d'utilisation de l'IA

Les données quantitatives de la figure 4 offrent un aperçu nuancé de la manière dont l'IA est intégrée dans les pratiques muséales. Les réponses multiples étaient autorisées. Une part importante des exemples cités par les répondants concerne des **tâches professionnelles routinières ou chronophages**, notamment la rédaction et la révision de textes, la traduction, la synthèse, la préparation de la correspondance, la rédaction de comptes-rendus de réunions, la communication sur les réseaux sociaux, les rapports administratifs et l'assistance à la recherche. Ces exemples suggèrent qu'au stade actuel de son adoption, l'IA est souvent utilisée comme un outil de productivité plutôt que pour transformer en profondeur le fonctionnement des musées.

Figure 4: ***Dans quel(s) domaine(s) l'IA est-elle utilisée dans votre musée[10] ?***



Parallèlement, **certains musées ont indiqué utiliser l'IA de manière à soutenir directement leur mission publique et leurs activités muséales fondamentales**. Parmi les exemples cités figuraient le catalogage et la création de métadonnées assistés par l'IA, la recherche dans les collections, la reconnaissance d'objets, la gestion des flux de travail liés à la numérisation, la transcription et l'analyse de documents d'archives et de matériel archéologique. Le Musée national d'Irak a indiqué utiliser l'IA

et/ou de les adapter, sous réserve des conditions de licence applicables (par exemple, les modèles Mistral, les modèles Llama de Meta ou Stable Diffusion).

[10] Seuls les répondants ayant déclaré utiliser l'IA sont pris en compte dans ces chiffres. Ce sous-groupe représente 100 % de ce chiffre.

pour interpréter des fragments d'un relief assyrien afin de faciliter la reconstruction et la documentation, tandis que le National Museum of Lithuania a décrit comment l'IA est de plus en plus intégrée dans ses opérations muséales : « *L'IA est également utilisée dans les flux de travail de numérisation, notamment pour la photographie des objets du musée. Notre institution a développé un assistant photographique alimenté par l'IA, actuellement en phase de test, afin d'aider les photographes et d'améliorer la cohérence des flux de travail. L'IA facilite également le catalogage des objets dans le système LIMIS* [catalogue public des données des musées lituaniens]*, tandis que les décisions finales restent soumises à l'examen d'experts.* »

Les personnes interrogées ont également indiqué utiliser l'IA dans le cadre **de la médiation et de l'interaction avec les visiteurs**. Le Museum für Urgeschichte(n) (Suisse) a décrit une exposition dotée d'un chatbot grâce auquel les visiteurs pouvaient interagir avec des représentations grandeur nature de différentes périodes historiques, sur la base d'informations sélectionnées par des professionnels du musée. Parmi les exemples fournis par d'autres musées figuraient des visites virtuelles, des informations destinées aux visiteurs via des codes QR renvoyant vers des représentations historiques générées par l'IA, ainsi que la création d'autres contenus pédagogiques et de médiation.

Exemple d'utilisation de l'IA pour des expérimentations ouvertes au public

au musée Aargauer Kunsthaus (Suisse)



Photo ©Till Forrer

L'Aargauer Kunsthaus utilise l'IA dans le cadre d'une exposition où les visiteurs étaient invités à interagir directement avec cette technologie. Deux chatbots ont été programmés pour mener une conversation continue sur l'IA, abordant à la fois des aspects positifs et des points de vue critiques, tout en répondant aux questions des visiteurs. Le musée a également mis à disposition trois postes de travail dédiés à l'IA, où les visiteurs pouvaient s'essayer à cette technologie à travers des tâches spécifiques, notamment la recréation d'une œuvre d'art.

L'accessibilité est également apparue comme un sujet d'intérêt récurrent. Les personnes interrogées ont indiqué utiliser l'IA pour la transcription, la traduction, la création de textes alternatifs (alt-text) et de descriptions visuelles, ainsi que pour adapter les contenus afin d'améliorer la lisibilité et l'accessibilité pour divers publics, notamment les personnes aveugles ou malvoyantes. Le Museum of Art & Photography (Inde) a souligné que les outils d'IA permettaient à des collègues en situation de handicap de participer de manière plus équitable à des tâches impliquant la transcription et la traduction, la rédaction et la révision.

Il est important de noter que plusieurs répondants ont souligné que les activités assistées par l'IA restaient soumises à la **responsabilité professionnelle** et à une **vérification humaine**. Le Laboratorio

Arte Alameda (Mexique) a déclaré que toutes les décisions curatoriales, artistiques, administratives et institutionnelles relevaient toujours de la responsabilité du personnel professionnel du musée et a explicitement exclu la prise de décision automatisée (ainsi que la surveillance des visiteurs) de son utilisation actuelle de l'IA.

Dans l'ensemble, les données qualitatives suggèrent que l'adoption de l'IA dans les musées s'étend actuellement sur un continuum allant de l'assistance administrative courante à des applications spécialisées liées aux collections, à l'accessibilité et aux visiteurs. Le schéma le plus courant est celui **d'un renforcement plutôt que d'un remplacement** : l'IA est généralement décrite comme un soutien aux activités professionnelles, mais la responsabilité finale incombe toujours au personnel du musée.

Enfin, les **réponses mettent également en évidence une utilisation relativement limitée de l'IA dans certains domaines essentiels à la gestion des inventaires muséaux et à la protection des collections**. Seuls 9 % des personnes interrogées ont déclaré utiliser l'IA pour l'inventaire, tandis qu'à peine 1 % ont indiqué l'utiliser dans la lutte contre le trafic illicite de biens culturels. Ces chiffres méritent d'être soulignés compte tenu de l'importance accordée à l'inventaire, à la documentation des collections et à l'obligation de diligence dans les normes muséales internationales. La Recommandation de l'UNESCO de 2015 identifie l'inventaire et la documentation professionnels comme des éléments importants de la gestion des collections et comme des outils pouvant contribuer à la prévention et à la lutte contre le trafic illicite. De même, la Convention de l'UNESCO de 1970 ainsi que le Code de déontologie des musées de l'ICOM mettent l'accent sur l'inventaire, la documentation, la provenance et l'obligation de diligence en tant que mesures importantes dans ce domaine. L'utilisation relativement limitée mentionnée dans l'enquête laisse donc entrevoir des domaines dans lesquels une contribution potentielle de l'IA aux pratiques muséales existantes pourrait être davantage explorée.

Environnement d'apprentissage en IA

La Recommandation de l'UNESCO de 2021 sur l'éthique de l'intelligence artificielle indique que « *les États membres devraient encourager les musées, les galeries, les bibliothèques et les archives au niveau national à utiliser des systèmes d'IA pour mettre en valeur leurs collections et enrichir leurs bibliothèques, leurs bases de données et leur base de connaissances, tout en facilitant l'accès à leurs utilisateurs* ». L'enquête UNESCO-ICOM a révélé que **13 %** des musées ayant répondu proposent des opportunités d'apprentissage formel ou non formel liées à l'IA en général et/ou à l'utilisation de l'IA dans les musées. Parmi ceux-ci, **7 %** proposent des opportunités d'apprentissage aux visiteurs, **5 %** aux élèves et **2 %** aux enseignants. **87 % des musées ayant répondu ont indiqué qu'ils ne proposaient pas d'environnements d'apprentissage sur l'IA, qu'ils soient formels ou non formels**. Les réponses multiples étaient autorisées.

Parmi les activités mentionnées figuraient des ateliers sur la production visuelle, la narration, la génération audio, des programmes éducatifs destinés aux élèves, des expositions consacrées à l'IA, ainsi que des formations portant sur le patrimoine numérique et, plus largement, sur l'utilisation de l'IA dans le cadre des activités muséales. Plusieurs répondants ont décrit des programmes abordant non seulement le fonctionnement des technologies d'IA, mais aussi les opportunités et les risques liés à leur utilisation, ainsi que leurs implications éthiques et sociétales, telles que le droit d'auteur, les contenus falsifiés, la manipulation et les biais, ainsi que les questions d'authenticité et de concurrence avec le génie créatif humain. Outre l'adoption de l'IA en interne, les résultats révèlent que de plus en plus de musées deviennent des espaces où les possibilités technologiques, les implications culturelles et les préoccupations éthiques peuvent être explorées de manière ouverte et critique.

Partenariats dans le domaine de l'IA

17 % des musées ayant répondu ont conclu des partenariats avec des entreprises spécialisées dans l'IA ou les technologies afin de soutenir le développement et/ou l'utilisation de l'IA au sein de leurs institutions, tandis que 83 % ont indiqué ne pas avoir conclu de tels partenariats.

Parmi les musées ayant conclu des partenariats dans le domaine de l'IA, certains ont décrit des collaborations avec un large éventail d'acteurs, notamment **des entreprises technologiques, des prestataires spécialisés dans les technologies culturelles, des universités, des instituts de recherche nationaux, des concepteurs d'expositions et des consortiums de recherche internationaux**. Plusieurs répondants ont également évoqué une collaboration avec de grandes entreprises technologiques et des fournisseurs d'IA. D'autres musées ont indiqué travailler avec des universités sur des applications de recherche ou s'appuyer sur des étudiants et des bénévoles dotés d'une expertise technique pour développer des projets liés à l'IA.

Les partenariats externes jouent déjà un rôle important dans le développement des capacités des musées en matière d'IA. Dans le même temps, ils soulèvent une question plus large concernant la **dépendance vis-à-vis de l'expertise ou des infrastructures externes**. Lorsque les musées commencent à s'appuyer sur des prestataires externes, leur capacité interne à évaluer les fournisseurs, à gérer les données et à garantir le respect de l'éthique muséale peut s'en trouver affaiblie.

Améliorations mesurables

Parmi les musées utilisant l'IA, **21 %** des musées ayant répondu à l'enquête ont fait état d'améliorations qu'ils considéraient comme mesurables au niveau de leur fonctionnement, de leurs services ou de leurs activités. **14 %** ont indiqué que l'IA n'avait pas entraîné d'améliorations mesurables, tandis que **65 %** ont déclaré qu'il était trop tôt pour évaluer son impact. Parmi les répondants ayant signalé des améliorations mesurables suite à la mise en œuvre de l'IA, **51 %** ont identifié des améliorations en matière d'accessibilité, **51 %** au niveau des services aux visiteurs ou de l'expérience des visiteurs, **45 %** dans les activités éducatives et de médiation, **43 %** dans les processus de gestion ou administratifs, **41 %** dans la documentation et le catalogage des collections, **39 %** dans les activités de recherche, **22 %** dans la conservation ou l'analyse des collections et **4 %** dans la sécurité des bâtiments et la prévention des vols. Les réponses multiples étaient autorisées.

Un écart manifeste se dessine : l'expérimentation de l'IA progresse plus rapidement que son évaluation. Les musées sont de plus en plus en mesure d'identifier les avantages perçus de l'IA, en particulier l'amélioration de l'efficacité signalée, mais relativement peu d'entre eux semblent avoir mis en place des indicateurs formels pour mesurer ces avantages de manière systématique.

Les répondants ont eu la possibilité de préciser leurs méthodes d'évaluation, ce qui a permis de recueillir plusieurs exemples d'améliorations mesurables en matière d'efficacité, notamment en ce qui concerne le temps nécessaire à la création de descriptions visuelles à des fins d'accessibilité, à l'extraction de données, à la recherche et à l'analyse. Le Fine Arts Museum of San Francisco (États-Unis) a indiqué que le temps nécessaire à la préparation de descriptions visuelles à des fins d'accessibilité était passé d'environ deux à cinq heures à entre dix et quinze minutes grâce au soutien de l'IA ; que certaines tâches d'extraction de données qui nécessitaient auparavant plusieurs heures pouvaient désormais être réalisées en environ une minute ; et que l'analyse de feuilles de calcul ainsi que la création de formules avaient été accélérées jusqu'à 90 %.

Exemple d'utilisation de l'IA au service de l'engagement civique au Museu do Amanhã (Brazil)

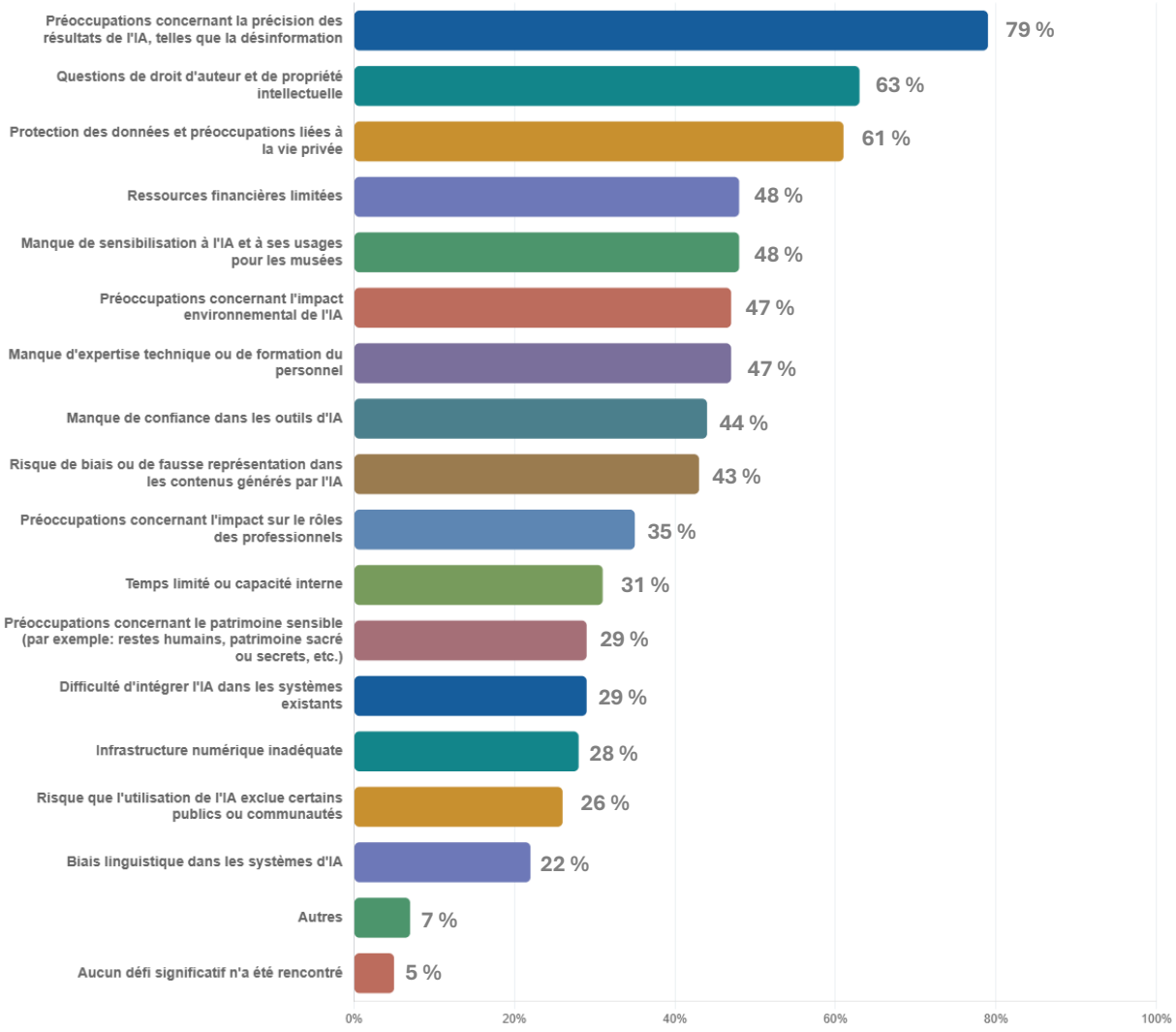


Image ©Museum of Tomorrow publicity archive

Le Museu do Amanhã (Musée de Demain) utilise IRIS+, un système d'intelligence artificielle qui engage le dialogue avec les visiteurs sur les thèmes abordés dans l'exposition principale du musée. À la fin de l'exposition, les visiteurs sont invités à indiquer ce qu'ils considèrent comme leur principale préoccupation dans le monde actuel. Sur la base de leur réponse, IRIS+ leur présente des projets portés par des organisations, fondations et institutions brésiliennes — enregistrés et vérifiés par l'équipe du musée — qui offrent des possibilités d'engagement civique porteur de sens. Ce processus fait l'objet d'une supervision curatoriale rigoureuse de la part du personnel du musée, comprenant notamment la vérification de la précision et de la clarté des informations, ainsi que le stockage éthique et transparent des données, dans le plein respect de la Loi générale brésilienne sur la protection des données (LGPD). Cette utilisation de l'IA par le Museu do Amanhã montre à quel point une curation méticuleuse des contenus et une gestion responsable des données demeurent essentielles à l'application expérimentale de l'IA dans les contextes muséaux. En outre, 37 % des participants ont déclaré s'être ensuite engagés en faveur d'une cause sociale ou environnementale à la suite de leur expérience, démontrant ainsi la capacité des initiatives fondées sur l'IA à favoriser une prise de conscience critique et à inspirer une transformation sociale. Cette étude de cas illustre comment une utilisation équilibrée de l'IA dans les musées peut renforcer l'engagement du public et contribuer à des changements sociétaux plus larges.

Défis

Figure 5: ***Quels types de défis votre musée a-t-il rencontrés en utilisant l'IA[11] ?***



La Figure 5 présente les réponses recueillies lorsque les répondants ont été interrogés sur les difficultés liées à l'utilisation de l'IA. Plusieurs réponses étaient autorisées. La précision des informations générées par l'IA constitue la difficulté la plus fréquemment signalée, suivie des questions liées au droit d'auteur et à la propriété intellectuelle, ainsi que des préoccupations relatives à la protection des données. Les musées ont également fait état d'obstacles liés aux capacités du personnel, aux ressources financières, aux impacts environnementaux ainsi qu'à la confiance et aux biais.

Une préoccupation récurrente concerne la **crédibilité du musée et la confiance du public**. Le Metropolitan Museum of Art (États-Unis) a mentionné comme difficulté rencontrée en réponse à des activités liées à l'IA des *« réactions négatives et des commentaires défavorables de la part de certains visiteurs »*. Les répondants ont souligné que les musées occupent une position particulière en tant que sources fiables d'informations culturelles ou historiques, un rôle qui pourrait être fragilisé par des contenus générés par l'IA qui seraient inexacts, insuffisamment sourcés ou manqueraient de transparence.

[11] Seuls les répondants ayant déclaré utiliser l'IA sont pris en compte dans ces chiffres. Ce sous-groupe représente 100 % de ce chiffre.

Un autre problème récurrent concernait les capacités, en particulier dans les petits musées. Le manque de temps du personnel, d'expertise technique et de ressources financières peut rendre particulièrement **difficile pour les institutions plus petites** non seulement l'accès aux technologies d'IA et leur expérimentation, mais également l'évaluation de systèmes d'IA qui évoluent rapidement, tout en développant simultanément des garanties appropriées. Le Jázs Múzeum (Hongrie) a explicitement souligné l'absence actuelle de lignes directrices sur l'IA à destination des musées et insisté sur la nécessité d'élaborer *« des lignes directrices sur l'IA spécifiques aux musées et des exemples pratiques pour les petits musées régionaux »*.

Supervision humaine

La **vérification humaine** apparaît comme une garantie importante. Les répondants la citent fréquemment comme une réponse pratique aux préoccupations relatives au manque de précision des résultats de l'IA. Comme l'a indiqué le National Museum of Ethnology (Japon) : *« Une exactitude incomplète est compensée par les capacités humaines. »* **81 %** des musées utilisant l'IA ont indiqué que les productions générées par l'IA sont toujours examinées par une personne avant d'être utilisées ou publiées. **12 %** ont indiqué qu'elles sont généralement examinées, **4 %** ont déclaré que ces vérifications ont parfois lieu, et **2 %** ont indiqué qu'elles sont rarement effectuées. **1 %** des répondants ont indiqué que les productions générées par l'IA ne sont jamais examinées avant leur utilisation ou leur publication.

IV. ETHIQUE

Cadre éthique

28 % des musées répondants utilisant l'IA ont indiqué que leur utilisation de l'IA est guidée par le **Code de déontologie de l'ICOM pour les musées de 2004**[12], et **26 %** ont indiqué s'appuyer sur la **Recommandation de l'UNESCO de 2021** sur l'éthique de l'intelligence artificielle. **15 %** ont déclaré utiliser d'autres recommandations, cadres ou documents de politique pour guider leur utilisation de l'IA. Plusieurs réponses étaient autorisées.

Les répondants ayant indiqué utiliser d'autres cadres ont fait référence à un large éventail d'instruments, notamment le règlement européen sur l'intelligence artificielle (AI Act), des législations relatives à la protection des données telles que le RGPD, des orientations émanant des gouvernements nationaux, des cadres de cybersécurité, des politiques universitaires en matière d'éthique de la recherche, des règles relatives à la vie privée et des dispositifs généraux de gouvernance institutionnelle des technologies de l'information.

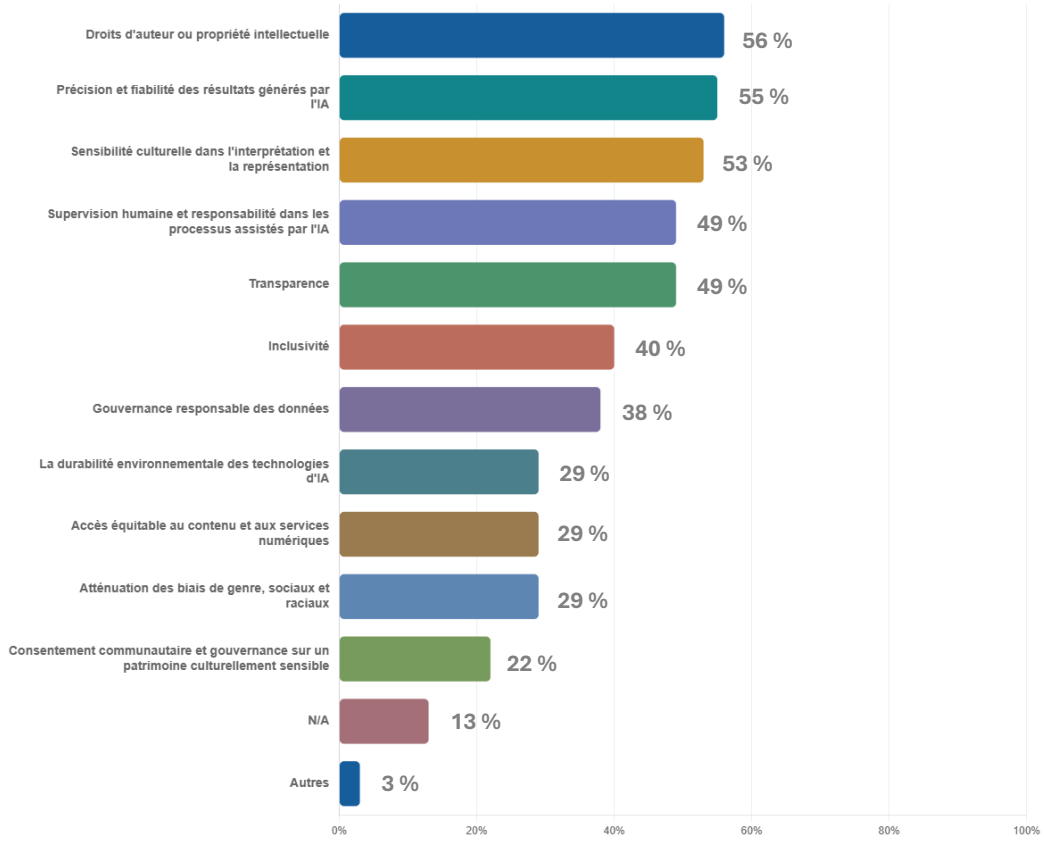
Cependant, les réponses qualitatives révèlent également un manque de sensibilisation et de diffusion. Certains répondants ont déclaré qu'ils n'avaient auparavant pas connaissance des instruments de l'UNESCO ou de l'ICOM inclus dans l'enquête[13]. L'enquête a donc également constitué un moyen essentiel de sensibilisation à ces lignes directrices normatives. Le Samurai Museum Berlin (Allemagne) a souligné qu'une politique de l'ICOM relative à l'IA serait très précieuse pour le secteur. Le MACAM (Modern and Contemporary Art Museum, Liban) a de même expliqué dans ses commentaires finaux qu'il n'avait auparavant pas connaissance de la Recommandation de l'UNESCO de 2021 sur l'éthique de l'intelligence artificielle et qu'il avait l'intention de la consulter et de la partager avec ses collègues à la

[12] Le questionnaire a été élaboré avant l'adoption du Code de déontologie de l'ICOM révisé en juin 2026 et se réfère donc à la version de 2004. Par conséquent, les réponses ne doivent pas être interprétées comme reflétant la connaissance ou la mise en œuvre du Code de 2026.

[13] Le questionnaire a été élaboré avant l'adoption du Code de déontologie de l'ICOM révisé en juin 2026 et se réfère donc à la version de 2004. Par conséquent, les réponses ne doivent pas être interprétées comme reflétant la connaissance ou la mise en œuvre du Code de 2026.

suite de cette enquête. Ces réponses suggèrent que le défi consistant à fournir un soutien en matière de politiques ne se limite pas à l'élaboration d'instruments normatifs. **Veiller à ce que les cadres existants parviennent aux professionnels des musées** et soient traduits en **orientations pratiques et spécifiques au secteur** est tout aussi important.

Figure 6 : ***L'utilisation de l'IA dans votre musée prend-elle en compte l'un des principes éthiques de haut niveau spécifiques suivants[14] :***



La Figure 6 présente un aperçu des grands principes éthiques pris en compte par les musées dans leur utilisation de l'IA. Plusieurs réponses étaient autorisées. Pour cette question, **56 %** des musées utilisant l'IA ont indiqué que leur utilisation de l'IA prend en considération le droit d'auteur ou les droits de propriété intellectuelle, tandis que **55 %** prennent en compte la précision et la fiabilité des contenus générés par l'IA. **53 %** ont indiqué que la sensibilité culturelle dans l'interprétation et la représentation constitue un principe directeur, et **49 %** ont mentionné la supervision humaine et la responsabilité dans les processus assistés par l'IA. La transparence concernant l'utilisation de l'IA concerne **49 %** des répondants, et l'inclusivité **40 %**. **38 %** des répondants prennent en considération une gouvernance responsable des données, **29 %** l'accès équitable aux contenus et services numériques, **29 %** l'atténuation des biais liés au genre, à l'origine sociale ou raciale, et **22 %** prennent en compte le consentement des communautés et leur gouvernance concernant le patrimoine culturel sensible. Plusieurs réponses étaient autorisées.

[14] Seuls les répondants ayant déclaré utiliser l'IA sont pris en compte dans ces chiffres.

Exemple d'utilisation de l'IA au service des connaissances culturelles et de la gouvernance communautaire au Maasai Heritage Museum (Kenya)



Image ©My Chosen Vessels (MCV)

Le Maasai Heritage Museum a développé MaasaiGPT en collaboration avec des anciens, des jeunes et des éducateurs maasaï. La plateforme est utilisée pour documenter, préserver et partager le patrimoine culturel maasaï, notamment les savoirs écologiques traditionnels, les histoires orales, la langue, les cérémonies, les savoirs médicinaux et les pratiques culturelles. Elle permet la traduction entre le maa et l'anglais, soutient l'éducation culturelle ainsi que la transmission des connaissances entre les générations. À destination du public, le musée utilise également MaasaiGPT pour l'interprétation culturelle, la narration numérique et les activités de sensibilisation auprès des communautés. Son approche met l'accent sur la gouvernance communautaire et le consentement, tandis que le musée a identifié la souveraineté des peuples autochtones sur les données, la gouvernance menée par les communautés, la protection des savoirs traditionnels et la préservation des connaissances intergénérationnelles comme des considérations éthiques pertinentes.

Le Maasai Heritage Museum (Kenya) mentionne des préoccupations éthiques spécifiques concernant **la souveraineté des peuples autochtones sur les données, la gouvernance menée par les communautés, ainsi que la protection et la préservation des savoirs traditionnels et intergénérationnels**. Ces considérations attirent l'attention sur les droits collectifs et communautaires en matière de données culturelles et suggèrent que la gouvernance éthique de l'IA dans les musées nécessiterait de prendre en compte des formes de responsabilité, de gestion et de consentement qui ne sont pas pleinement appréhendées par le cadre traditionnel de protection des données. Le Metropolitan Museum of Art (États-Unis) a souligné **l'importance de la nécessité**, estimant que l'IA ne devrait être utilisée que lorsqu'elle constitue l'outil le plus approprié, et non simplement parce que la technologie est disponible. Les **attitudes du public** ont également été signalées comme une considération éthique. Le Riverton Heritage Museum and Tourist Centre Trust (Nouvelle-Zélande) a indiqué avoir consulté son public au sujet de l'utilisation d'images promotionnelles générées par l'IA. À la suite de retours majoritairement négatifs, l'institution a décidé de ne pas utiliser de contenus générés par l'IA. Cela renforce la nécessité de comprendre que l'utilisation responsable de l'IA dans les musées va au-delà du simple respect des obligations légales. Le choix de ne pas utiliser l'IA dans certaines circonstances apparaît également comme une considération éthique pertinente.

Budget

4 % de l'ensemble des musées répondants consacrent des ressources financières aux activités liées à l'IA au moyen d'une ligne budgétaire dédiée, tandis que **10 %** financent des initiatives liées à l'IA par le biais de financements de projets ou de sources de financement externes. **19 %** ont indiqué qu'ils n'allouent actuellement aucun financement aux activités liées à l'IA, mais qu'ils explorent des possibilités de financement, tandis que **67 %** ont déclaré ne pas consacrer de ressources financières aux activités liées à l'IA.

Parmi les musées répondants qui consacrent des ressources financières aux activités liées à l'IA, **53 %** ont indiqué que les investissements dans l'IA représentent moins de 1 % de leur budget opérationnel annuel. **20 %** ont indiqué que les investissements dans l'IA représentent entre 1 % et 5 % de leur budget opérationnel annuel, tandis que **5 %** ont déclaré y consacrer entre 5 % et 10 %. **2 %** des répondants ont indiqué que les investissements liés à l'IA dépassent 10 % de leur budget opérationnel annuel.

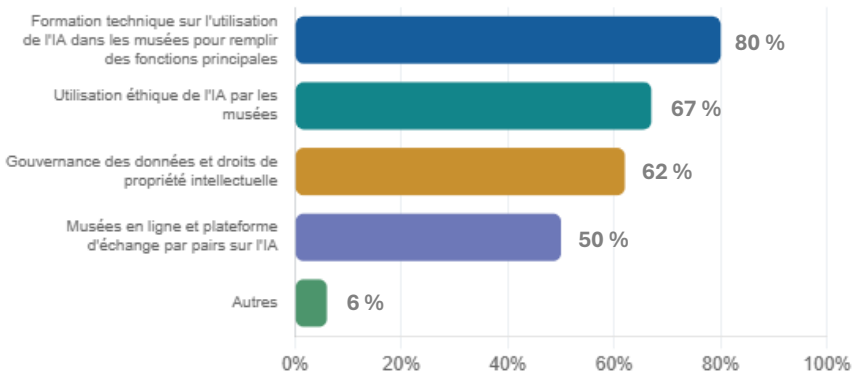
Training

17 % de l'ensemble des musées répondants proposent à leur personnel une formation professionnelle sur l'utilisation de l'IA, tandis que **83 %** ont indiqué ne pas dispenser ce type de formation.

Les descriptions des formations existantes montrent des variations considérables tant en termes de profondeur que de format. Les répondants ont mentionné des webinaires introductifs, des cours en ligne, des formations générales sur l'IA générative, des formations dispensées par des organismes publics ou des universités de rattachement, ainsi que des sessions axées sur les plateformes de fournisseurs d'IA. L'Estonian National Museum a indiqué que les évolutions se produisent trop rapidement pour que les formations actuelles soient suffisantes.

D'autres exemples témoignent d'approches plus continues ou participatives, notamment d'initiatives communautaires dans le cadre desquelles les collègues peuvent discuter des possibilités, des craintes, des préoccupations et des valeurs personnelles liées à l'IA. L'Open Air Museum (Hongrie) a décrit l'élaboration et la mise en œuvre d'une formation hybride de 30 heures consacrée aux applications de l'IA dans le secteur muséal. Le National Museum of Lithuania a indiqué avoir également rendu sa formation sur l'IA accessible aux professionnels d'autres institutions.

Figure 7 : ***Quel type de formation ou de ressources en IA votre musée aurait-il besoin pour utiliser ou améliorer ses usages ?***



Le besoin porte non seulement sur une offre de formation plus importante, mais aussi sur un **renforcement continu des capacités, spécifiquement adapté au secteur muséal et axé sur la pratique**,

combinant compétences techniques, réflexion éthique et possibilités d'apprentissage et de partage entre pairs. Comme l'illustre la Figure 7, **80 %** ont indiqué avoir besoin de formations techniques sur l'utilisation de l'IA pour soutenir les fonctions essentielles des musées. **67 %** des musées répondants ont identifié l'utilisation éthique de l'IA dans les musées comme un besoin en matière de formation ou de ressources afin de soutenir ou d'améliorer leur utilisation de l'IA, tandis que **62 %** ont indiqué avoir besoin d'orientations sur la gouvernance des données et les droits de propriété intellectuelle. **50 %** ont exprimé leur intérêt pour une plateforme en ligne d'échange entre pairs consacrée aux musées et à l'IA, afin de faciliter le partage des connaissances et le renforcement des capacités. **6 %** des répondants ont identifié d'autres besoins en matière de formation ou de ressources. Plusieurs réponses étaient autorisées.

Parmi les autres besoins en matière de formation mentionnés par les répondants figurent : l'acquisition de solutions d'IA, la cybersécurité, la qualité des données, la gouvernance des métadonnées, les exigences en matière de transparence, l'intégration aux systèmes de gestion des collections et le soutien aux langues qui sont moins bien représentées dans les systèmes d'IA actuels. Les répondants ont également demandé à plusieurs reprises des orientations pratiques **adaptées aux petits musées**, ce qui suggère que de grands principes éthiques, , à eux seuls, ne peuvent pas apporter un soutien suffisant à la mise en œuvre au quotidien. Cette différence entre les petits et les grands musées ne ressort pas uniquement des données qualitatives, mais également des données quantitatives de l'enquête, comme le confirme la Figure 8. Parmi les musées dont le budget opérationnel annuel est inférieur à 100 000 USD, **39 %** ont indiqué utiliser l'IA, contre **77 %** des musées disposant d'un budget d'au moins 1 million USD. Les différences sont encore plus marquées en ce qui concerne les structures institutionnelles encadrant l'utilisation de l'IA. Les musées disposant de budgets plus importants étaient nettement plus susceptibles de disposer de dispositifs internes formels ou émergents de gouvernance de l'IA. **66 %** des musées dont le budget annuel est inférieur à 100 000 USD ne disposent d'aucune politique, stratégie ou ligne directrice interne relative à l'IA, contre **33 %** des musées dont le budget est d'au moins 1 million USD. Si ces différences ne prouvent pas l'existence d'un lien de causalité, elles renforcent les constats qualitatifs selon lesquels les capacités financières et institutionnelles peuvent influer non seulement sur la capacité des musées à adopter l'IA, mais aussi sur leur capacité à en encadrer et à en soutenir l'utilisation.

Figure 8 : ***Adoption de l'IA et capacité institutionnelle selon le budget annuel de fonctionnement***

Budget annuel de fonctionnement	Utilisation de l'IA	Gouvernance de l'IA mis en œuvre ou en développement [15]	Formation du personnel à l'IA	Ressources financières actuelles allouées à l'IA [16]
Moins de 100 000 USD	39 %	34 %	4 %	6 %
De 100 000 à 1 million USD	60 %	41 %	14 %	15 %
1 million USD ou plus	77 %	67 %	30 %	30 %

[15] L'expression « gouvernance de l'IA en œuvre ou en développement » englobe à la fois les politiques et stratégies formelles, les directives et pratiques informelles, ainsi que les politiques actuellement en développement.
[16] L'expression « Ressources financières actuelles allouées à l'IA » englobe à la fois une ligne budgétaire dédiée à l'IA et des financements basés sur des projets ou provenant de sources externes.

D'autres demandes de formation portaient sur des priorités spécifiques en matière de politique culturelle. Le Maasai Heritage Museum (Kenya) a demandé des orientations sur la gouvernance de l'IA menée par les communautés, la préservation des langues autochtones et la documentation du patrimoine culturel immatériel. Le Museum of Contemporary Art Manilla (Philippines) souligne l'importance de prendre en compte les liens entre l'IA, la durabilité environnementale et le déplacement de la main-d'œuvre, en particulier dans les pays du Sud global.

Dans le même temps, un groupe restreint mais important de répondants a exprimé des réserves quant à une conception du renforcement des capacités axée uniquement sur une adoption accrue de l'IA. Parmi les commentaires figuraient *« Aucun. Nous ne l'utilisons pas et ne souhaitons pas l'utiliser »* ainsi qu'une demande d'orientations sur *« la manière de ne pas encourager l'utilisation de l'IA dans le secteur muséal »*. Ces réponses indiquent que le renforcement des capacités pourrait aussi être utile pour **aider les musées à évaluer, de manière critique, si et dans quelles circonstances l'utilisation de l'IA est appropriée**, plutôt que de supposer que son adoption est toujours souhaitable.

V. CONCLUSION

Les résultats de cette enquête montrent que l'approche des musées à l'égard de l'IA se caractérise actuellement par une expérimentation pragmatique, menée toutefois avec une grande prudence. L'IA est déjà intégrée dans de nombreuses activités muséales, mais son adoption demeure inégale et sa mise en œuvre à grande échelle, au niveau institutionnel, reste limitée. Les réponses qualitatives montrent en outre que les attitudes à l'égard de l'IA varient considérablement, allant d'une expérimentation active et d'une demande accrue de renforcement des capacités à des restrictions délibérées, voire au rejet, de certaines formes d'utilisation de l'IA.

Les résultats mettent en évidence différents niveaux de risque perçu. Les applications internes courantes, telles que la rédaction, la traduction, la synthèse et l'assistance administrative, sont généralement décrites comme relativement simples à mettre en œuvre, bien que des préoccupations liées à la précision, à la fiabilité, à la transparence, au droit d'auteur, à la protection des données, aux biais et à la confiance puissent néanmoins se poser. Les applications liées aux collections, à la recherche et à l'accessibilité — notamment la génération de métadonnées, la transcription, la recherche dans les collections et l'accès multilingue — sont fréquemment considérées comme prometteuses, mais les répondants soulignent l'importance d'une vérification par des experts. Dans l'ensemble des réponses, l'importance de l'expertise humaine et de la supervision apparaît comme une considération constante, l'IA étant généralement considérée comme un outil destiné à soutenir le jugement professionnel plutôt qu'à le remplacer.

Cette enquête met en évidence un décalage entre l'utilisation de l'IA et les structures institutionnelles nécessaires pour en soutenir une utilisation responsable. L'expérimentation semble progresser plus rapidement que l'élaboration de politiques formelles, les pratiques d'évaluation, la formation du personnel et le financement lié à l'IA. Les répondants ont identifié d'importants besoins en matière de soutien technique, éthique et de gouvernance des données, d'orientations pratiques adaptées aux musées et de possibilités d'échange entre pairs. Les résultats mettent également en évidence des capacités institutionnelles inégales entre les musées en matière d'IA. Les musées disposant de budgets opérationnels plus importants étaient nettement plus susceptibles de faire état d'une utilisation de l'IA, de dispositifs internes de gouvernance, de formations du personnel et de ressources financières dédiées. Cette tendance, corroborée par les réponses qualitatives, suggère que la capacité à tirer parti de l'IA et à en encadrer l'utilisation de manière responsable n'est pas répartie de manière uniforme parmi les musées répondants.

Enfin, les résultats suggèrent que les futurs dispositifs de soutien devraient viser non seulement à encourager l'adoption de l'IA, mais aussi à aider les musées à prendre des décisions éclairées quant aux

circonstances, aux domaines et aux modalités de son utilisation, en tenant compte de sa pertinence pour leur contexte institutionnel spécifique, de ses avantages et limites potentiels, ainsi que de l'importance des principes éthiques. Cela implique notamment de veiller à ce que les petites institutions, les musées disposant d'infrastructures et de ressources numériques limitées, ainsi que les communautés dont les savoirs culturels font l'objet d'une gouvernance et d'une protection collectives, ne soient pas désavantagés par cette transition.

Annexes (2)

1. Nombre de réponses à l'enquête de 2026 par région et par pays
2. Questions de l'enquête

Annexe 1 : Nombre de réponses à l'enquête de 2026 par région et par pays

Région et pourcentages par rapport à l'ensemble des réponses validées	**Pays et nombre correspondant de réponses**
Europe occidentale et Amérique du Nord (37 %)	Canada (21), Espagne (18), Belgique (17), Allemagne (13), France (12), États-Unis (12), Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord (8), Grèce (7), Finlande (6), Italie (6), Pays-Bas (6), Portugal (6), Suisse (5), Türkiye (3), Danemark (2), Luxembourg (2), Suède (2), Autriche (1), Chypre (1), Irlande (1), Monaco (1)
Europe de l'Est (21 %)	Hongrie (45), Slovaquie (13), Ouzbékistan (10), Azerbaïdjan (5), Albanie (2), Arménie (1), Bosnie-Herzégovine (1), Estonie (1), Géorgie (1), Lettonie (1), Lituanie (1), République de Moldavie (1), Fédération de Russie (1), Serbie (1), Slovénie (1)
Amérique latine et Caraïbes (15 %)	Brésil (23), Mexique (18), Pérou (5), Équateur (4), Argentine (3), Costa Rica (3), État plurinational de Bolivie (1), Guatemala (1), Haïti (1), République bolivarienne du Venezuela (1)
Asie et Pacifique (10 %)	Australie (6), Japon (5), Pakistan (4), Bangladesh (3), Inde (3), Népal (3), Nouvelle-Zélande (3), Tadjikistan (3), Chine (2), Philippines (2), Afghanistan (1), Fidji (1), Iran (République islamique d') (1), Kazakhstan (1), Malaisie (1), Thaïlande (1), Viêt Nam (1)
Afrique (9 %)	République-Unie de Tanzanie (16), Botswana (2), Ghana (2), Nigeria (2), Ouganda (2), Zambie (2), Burundi (1), Cameroun (1), Côte d'Ivoire (1), République démocratique du Congo (1), Eswatini (1), Éthiopie (1), Kenya (1), Madagascar (1), Namibie (1), Seychelles (1), Afrique du Sud (1), Togo (1)
États arabes (7 %)	Jordanie (10), Liban (5), Qatar (4), Égypte (3), Bahreïn (2), Irak (2), Oman (1), Arabie saoudite (1), Tunisie (1)

Annexe 2 : Questions de l'enquête

Enquête mondiale UNESCO-ICOM 2026 sur l'utilisation de l'intelligence artificielle dans les musées

Enquête ouverte du 21 mai au 21 juillet 2026

Introduction :

Cette enquête inaugurale, réalisée par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) et le Conseil international des musées (ICOM), vise à rassembler des exemples concrets, des informations de base et des données sur la manière dont les musées du monde entier utilisent l'Intelligence Artificielle (IA) dans leurs opérations.
Le présent questionnaire s'adresse aux directeurs de musées ou au personnel concerné. Il se peut que des consultations internes soient nécessaires pour obtenir les informations requises afin de répondre à ce questionnaire.
Le lien vers l'enquête sera disponible sur les sites web de l'UNESCO et de l'ICOM et partagé via les réseaux sociaux du 21 mai au 21 juillet 2026.
Les résultats de l'enquête seront analysés et partagés dans un rapport conjoint préparé par l'UNESCO et l'ICOM sur leurs sites web.
Chaque enquête soumise exigera que le répondant accorde irrévocablement à tous les utilisateurs, pour une période illimitée, le droit d'utiliser, de copier ou de distribuer les données soumises sur leur utilisation de l'IA dans les musées. Toutes les données reçues seront mises gratuitement à la disposition du public sur Internet, conformément à la politique de libre accès de l'UNESCO pour l'information.
Si vous avez des questions, veuillez contacter le Secrétariat du Programme des musées de l'UNESCO : sec.mus@unesco.org

---

Instructions :

1. Une seule soumission par musée sera acceptée.
2. Veuillez vous assurer que les réponses envoyées ont été approuvées par la direction de votre musée avant leur soumission.
3. Les réponses à l'enquête doivent être soumises en ligne.
4. Les participants peuvent remplir le questionnaire par étapes, l'enregistrer et y revenir plus tard pour le terminer. Si vous souhaitez recevoir une version Word des questions afin de préparer vos réponses hors ligne, veuillez envoyer un e-mail au secrétariat du Programme des musées de l'UNESCO (sec.mus@unesco.org) ; veuillez toutefois noter que vous devrez ensuite copier vos réponses dans le questionnaire en ligne pour pouvoir le valider. Nous vous informons que les versions Word du questionnaire ne seront pas acceptées et que celui-ci doit être rempli en ligne.
5. Il est estimé que le temps nécessaire pour remplir le questionnaire est inférieur à 60 minutes, en fonction de la quantité de détails fournis dans les réponses facultatives.
6. Toutes les réponses à choix multiples sont obligatoires. Tous les champs d'informations supplémentaires sont optionnels, à l'exception des informations des répondants à l'enquête dans les questions 1 et 2.

Références :

- Recommandation de l'UNESCO 2015 sur la protection et la promotion des musées et collections, leur diversité et leur

I. Informations sur les répondants à l'enquête

1. **Coordonnées du répondant à l'enquête**

a. Prénom : _____

b. Nom de famille : _____

c. Fonction : _____

d. Email : _____

2. **Identité du musée**

a. Nom de l'institution : _____

b. Gouvernance de l'institution :

□ Public
□ Privé
□ Communauté
□ Université
□ Autres

c. Pays : _____

d. Ville / Adresse : ____

e. Nombre approximatif de visiteurs par an :

Sélectionnez la fourchette qui correspond le mieux à votre nombre annuel de visiteurs

□ Moins de 10’000
□ 10’000 – 50’000
□ 50’000 – 100’000
□ 100’000 – 500’000
□ 500’000 – 1’000’000
□ Plus de 1'000’000
□ Inconnu

f. Budget opérationnel annuel approximatif (équivalent USD) :

Sélectionnez la fourchette qui reflète le mieux votre budget opérationnel annuel

□ Moins de 10’000 USD
□ 10’000 USD – 50’000 USD
□ 50'000 USD –100’000 USD
□ 100’000 USD – 500’000 USD
□ 500’000 USD – 1'000’000 USD
□ 1’000’000 USD – 5’000’000 USD
□ Plus de 5'000’000 USD
□ Je préfère ne pas le dire

g. Votre établissement est-il membre de l'ICOM ?

□ Oui
□ Non

3. **Autorisation en libre accès**

Êtes-vous d'accord pour que toutes les informations fournies dans cette enquête, à l'exception du nom et des coordonnées du répondant, puissent être partagées publiquement par l'UNESCO et l'ICOM (sites web, réseaux sociaux, rapports, publications, soit sous forme agrégée, soit sous forme d'exemples attribués) ?
Cette information est volontaire. Le refus n'affectera pas l'utilisation des données anonymisées.

□ Oui
□ Non

II. Gouvernance

4.

a. Votre pays dispose-t-il de législations, politiques ou directives spécifiques concernant l'utilisation de l'Intelligence Artificielle (IA) dans les musées, soit (i) spécifiquement pour les musées, soit (ii) dans le cadre de cadres de gouvernance plus larges de l'IA ?

□ Oui
□ Non
□ N/A

b. Si « oui », veuillez préciser : (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

□ Spécifiquement pour les musées
□ Partie d'un cadre plus large de gouvernance de l'IA

c. Détails : Veuillez fournir les informations pertinentes (par exemple : titre et/ou description, année et toute URL pertinente) *(optionnel)*

(*limite 300 caractères*)

5. **Votre musée a-t-il une politique, une stratégie ou des directives internes en matière d'IA ?**

□ Une stratégie, une politique ou un plan de gestion formel est mis en œuvre
□ Des directives informelles, des projets pilotes ou des pratiques internes sont utilisées
□ Actuellement en développement
□ Aucune politique, stratégie ou directive en IA

III. Utilisation de l'IA

6. **Votre musée utilise-t-il l'IA ?** (Veuillez noter que l'enquête se concentre sur les usages institutionnels et officiellement soutenus de l'IA. Les usages individuels ou informels par le personnel ne sont pas l'objectif principal.)

□ Oui
□ Non

7. **Comment décririez-vous le niveau actuel d'utilisation de l'IA dans votre musée ?** *(Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

□ Exploration des usages possibles
□ Projets pilotes uniquement
□ Utilisation opérationnelle limitée dans certains départements
□ Utilisation individuelle du personnel
□ Utilisation généralisée dans toute l'institution

8. **Veuillez préciser le type de technologie liée à l'IA qui a été utilisée dans votre musée :** (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

- □ Comprendre et analyser un texte (par exemple chatbots, traduction automatique, résumé de documents)
- □ Analyse d'images ou de vidéos (par exemple, reconnaître des objets, étiqueter des collections, reconnaissance faciale)
- □ Créer du contenu et soutenir le développement d'expositions (par exemple, générer du texte, des images, de l'audio ou des expositions à l'aide d'outils d'IA)
- □ Recommandations personnalisées (par exemple, suggérer des expositions, du contenu ou des produits aux visiteurs)
- □ Automatisation et machines intelligentes (par exemple robots, processus automatisés ou systèmes intelligents en exploitation)
- □ Comprendre la parole (par exemple, assistants vocaux, transcription audio ou guides vocaux)
- □ Analyse et prévision des données (par exemple, prédiction du nombre de visiteurs, des tendances ou des comportements)
- □ Outils d'expérience et d'engagement des visiteurs (par exemple guides interactifs, assistants virtuels, parcours personnalisés pour les visiteurs)
- □ Recherche d'informations (par exemple, recherche sur des collections, des artistes, de la provenance, des informations contextuelles)
- □ N/A
- □ Autres

9.

a. Comment votre musée utilise-t-il ou développe-t-il des outils ou des systèmes d'intelligence artificielle ? (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

- □ Utilisation d'outils ou de plateformes externes (par exemple, outils d'IA publics, services en ligne)
- □ Utilisation de prestataires de services externes ou de sous-traitants (par exemple, des entreprises développant ou mettant en œuvre des solutions d'IA pour le musée)
- □ Développement et utilisation d'outils ou de systèmes internes (par exemple, développés en interne par le musée)
- □ N/A
- □ Autres

b. Si « autres », veuillez préciser : *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

Domaines d'utilisation de l'IA

10.

a. **Dans quel(s) domaine(s) l'IA est-elle utilisée dans votre musée ?** (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

Accessibilité / Développement du public	□
Administration (par exemple, rédaction, édition, traduction, résumé, rapport)	□
Gestion / Sécurité des bâtiments	□
Collection	□
Communication	□
Participation communautaire / Sensibilisation	□
Conservation / préservation	□
Éducation	□
Exposition	□
Lutte contre le trafic illicite de biens culturels	□
Ressources humaines	□
Interprétation	□
Inventaire	□
Recherche / Documentation	□
Durabilité	□
Autres	□

b. **Détails :** Veuillez fournir une brève description ou des exemples de l'utilisation de l'IA dans chaque domaine concerné *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

Environnement d'apprentissage de l'IA

11.

a. **Votre musée propose-t-il des environnements d'apprentissage formels ou informels sur l'IA en général et/ou l'utilisation de l'IA au musée ?** (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

- □ Oui, pour les enseignants
- □ Oui, pour élèves
- □ Oui, pour visiteurs
- □ Aucun

b. Détails : Veuillez fournir une brève description avec un ou plusieurs exemples spécifiques *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

Partenariats IA

12.

a. Avez-vous collaboré avec des entreprises spécialisées dans l'IA ou les technologies afin de soutenir le développement ou l'utilisation de l'IA dans votre musée ?

- □ Oui
- □ Non

b. Si « oui », veuillez préciser : (nom de l'entreprise, des projets, etc.) *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

Améliorations mesurables

13.

a. La mise en œuvre de l'IA a-t-elle conduit à des améliorations mesurables dans le fonctionnement, les services ou les activités du musée ?

- □ Oui
- □ Non
- □ Trop tôt pour évaluer

b. Si « oui », veuillez préciser comment ces améliorations sont mesurées : (par exemple, indicateurs de performance, enquête de satisfaction utilisateur, gains d'efficacité, réduction des coûts, engagement de l'audience) *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

c. Si « oui », dans quels domaines l'utilisation de l'IA a-t-elle contribué à améliorer les activités de votre musée ? *(Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique*)

- □ Documentation et catalogage des collections
- □ Conservation ou analyse des collections
- □ Services aux visiteurs ou expérience des visiteurs

- □ Activités d'éducation et de médiation
- □ Accessibilité (par exemple, traduction, transcription, sous-titrage)
- □ Activités de recherche
- □ Processus de gestion ou administratifs (y compris les ressources humaines)
- □ Sécurité des bâtiments et de prévention du vol
- □ Autres

d. Si « autres », veuillez préciser : *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

Défis

14.

a. Quels types de défis votre musée a-t-il rencontrés en utilisant l'IA ?
(Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)

- □ Préoccupations concernant la précision des résultats de l'IA, telles que la désinformation
- □ Préoccupations concernant l'impact sur le rôles des professionnels
- □ Préoccupations concernant le patrimoine sensible (par exemple: restes humains, patrimoine sacré ou secrets, etc.)
- □ Préoccupations concernant l'impact environnemental de l'IA
- □ Questions de droit d'auteur et de propriété intellectuelle
- □ Protection des données et préoccupations liées à la vie privée
- □ Difficulté d'intégrer l'IA dans les systèmes existants
- □ Infrastructure numérique inadéquate
- □ Manque de sensibilisation à l'IA et à ses usages pour les musées
- □ Manque d'expertise technique ou de formation du personnel
- □ Manque de confiance dans les outils d'IA
- □ Ressources financières limitées
- □ Temps limité ou capacité interne
- □ Biais linguistique dans les systèmes d'IA
- □ Risque de biais ou de fausse représentation dans les contenus générés par l'IA
- □ Risque que l'utilisation de l'IA exclue certains publics ou communautés
- □ Aucun défi significatif n'a été rencontré
- □ Autres

b. Si « autres », veuillez préciser : *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

15. **Lorsque l'IA est utilisée dans votre musée, les résultats sont-ils examinés par un humain avant d'être utilisés ou publiés ?**

- □ Toujours
- □ Habituellement
- □ Parfois
- □ Rarement
- □ Jamais
- □ N/A

Technologies d'IA utilisées

16. **Lequel des éléments suivants décrit le mieux les outils d'IA utilisés par votre musée ?** (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique*)
    - □ Outils commerciaux prêts à l'emploi
    - □ L'IA intégrée dans les logiciels muséaux existants
    - □ Outils développés sur mesure
    - □ Développé en partenariat avec des universités ou des entreprises
    - □ Outils open source
    - □ Autres
    - □ N/A

IV. Éthique

Cadre éthique

17.

a. Quelles recommandations, cadres ou documents politiques ont guidé l'utilisation de l'IA dans votre musée, le cas échéant ? (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

- □ Code d'éthique de l'ICOM pour les musées, 2004
- □ Recommandation de l'UNESCO sur l'éthique de l'intelligence artificielle, 2021
- □ N/A
- □ Autres

b. Si « autres », veuillez préciser : *(optionnel)*

(*limite 300 caractères*)

18.

a. L'utilisation de l'IA dans votre musée prend-elle en compte l'un des principes éthiques de haut niveau spécifiques suivants : (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

- □ Inclusivité
- □ Transparence (divulgation de l'utilisation de l'intelligence artificielle)
- □ Accès équitable au contenu et aux services numériques
- □ Sensibilité culturelle dans l'interprétation et la représentation
- □ Atténuation des biais de genre, sociaux et raciaux
- □ Droits d'auteur ou propriété intellectuelle
- □ Gouvernance responsable des données (y compris la provenance et l'utilisation des données de collecte)

- □ Précision et fiabilité des résultats générés par l'IA (informations fiables, informations fondées sur des données probantes)
- □ Consentement communautaire et gouvernance sur un patrimoine culturellement sensible
- □ La durabilité environnementale des technologies d'IA
- □ Supervision humaine et responsabilité dans les processus assistés par l'IA
- □ N/A
- □ Autres

b. Si « autres », veuillez préciser : *(optionnel)*

(*limite 300 caractères*)

V. Budget

19. **Votre musée alloue-t-il des ressources financières à des activités liées à l'IA ?**

- □ Oui, via une ligne budgétaire dédiée
- □ Oui, par le biais de financements basés sur des projets ou externes
- □ Non, mais un financement est en cours d'exploration
- □ Non

20. **Quelle est l'ampleur approximative de l'investissement de votre musée en IA par rapport à son budget annuel d'exploitation ?**

- □ Moins de 1 %
- □ 1–5%
- □ 5–10%
- □ Plus de 10 %
- □ N/A

VI. Formation

Formation actuelle

21.

a. Votre musée propose-t-il une formation professionnelle pour le personnel sur l'utilisation de l'IA ?

- □ Oui
- □ Non

b. Si « oui », veuillez décrire la formation proposée : *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

Besoins en formation

22.

a. Quel type de formation ou de ressources en IA votre musée aurait-il besoin pour utiliser ou améliorer ses usages ? (*Veuillez sélectionner tout ce qui s'applique)*

- □ Utilisation éthique de l'IA par les musées
- □ Formation technique sur l'utilisation de l'IA dans les musées pour remplir des fonctions principales
- □ Gouvernance des données et droits de propriété intellectuelle
- □ Musées en ligne et plateforme d'échange par pairs sur l'IA
- □ Autres

b. Si « autres », veuillez préciser : *(optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

23. **Souhaitez-vous recevoir des informations ou être contacté par l'UNESCO et l'ICOM concernant des activités liées à l'IA et aux musées ?**
    - □ Oui
    - □ Non

24. **Avez-vous d'autres commentaires ou observations que vous aimeriez partager ?** *(Merci de partager toute autre réflexion ou élément de contexte qui n'aurait pas été abordé dans le questionnaire ci-dessus.) (optionnel)*

(*limite 800 caractères*)

***Merci** d'avoir pris le temps de contribuer à cette première enquête UNESCO-ICOM sur l'utilisation de l'intelligence artificielle (IA) dans les musées. Votre contribution permettra de construire une vue d'ensemble de la manière dont l'IA façonne la pratique muséale à travers le monde. Les résultats de cette enquête seront largement partagés et guideront les futurs efforts de renforcement des capacités menés par l'UNESCO et l'ICOM.*

En y participant, vous contribuez à faire avancer le dialogue mondial, la recherche et la collaboration sur l'IA dans les musées. Nous apprécions votre engagement et votre générosité dans le partage de vos expériences et de vos idées.