

# Un outil pour questionner nos cultures visuelles



Guide pour l'animation

Dans le regard

de l'IA

*Dans le regard de l'IA est un outil d'animation développé par Média Animation, avec le soutien du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM) et de la Fédération Wallonie-Bruxelles.*

**Réalisation des imagiers :**

Emmanuel Blondeau, Daniel Bonvoisin,  
Thomas Gilson

**Rédaction des repères théoriques :**

Daniel Bonvoisin, Nicolas Bras,  
Yves Collard

**Conception graphique :**

Roland Vixen, Louisa Vanhoucke

**Remerciements :**

Gil Bartholyens et Philippe Descola

**Éditeur responsable :**

Anne-Claire Orban de Xivry  
– Média Animation

[media-animation.be](http://media-animation.be)



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

**méd:a**  
ANIMATION

conseil supérieur  
de l'éducation  
aux Médias

**csem**

# Sommaire

## **Mode d'emploi** **p. 4**

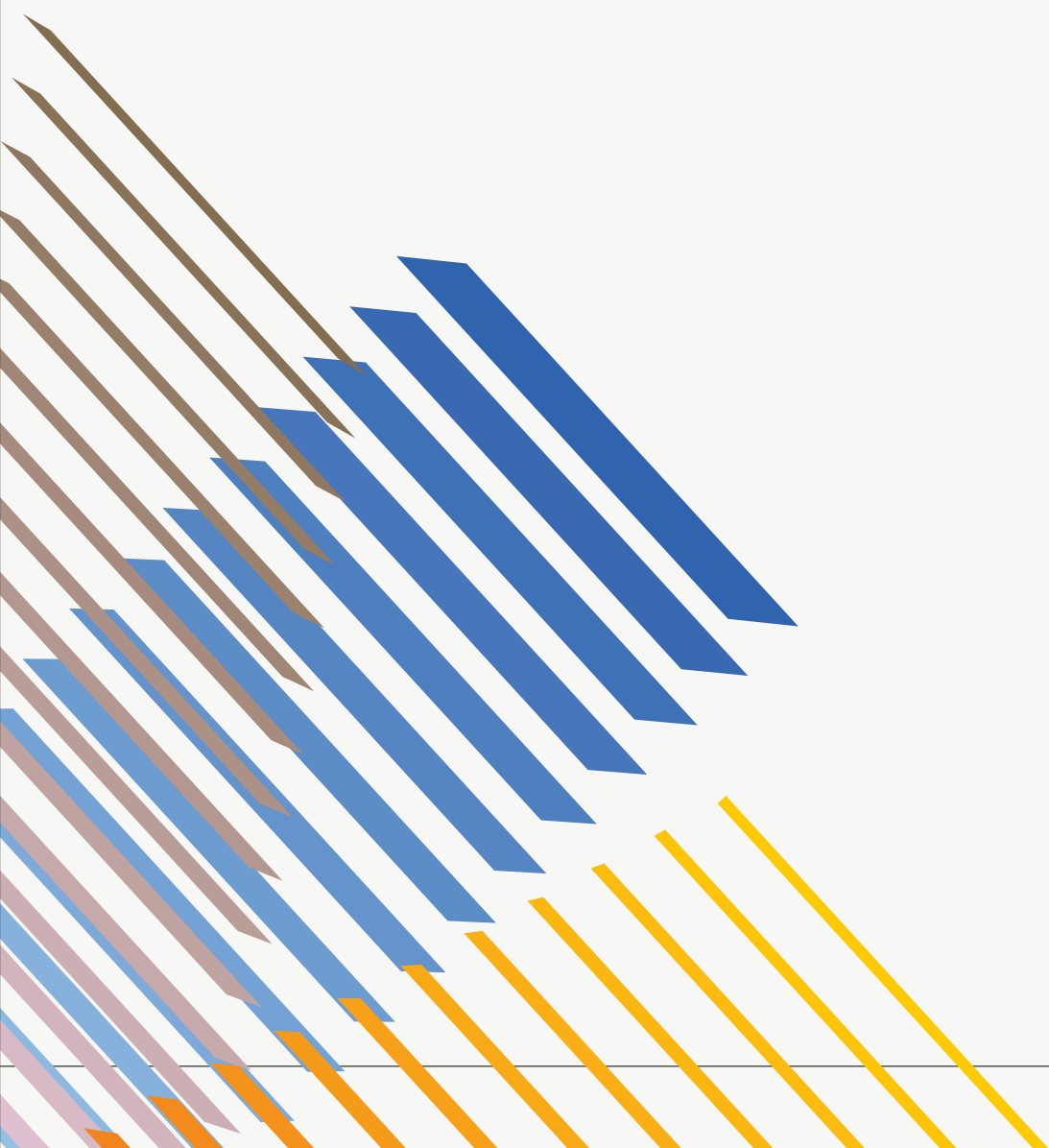
Présentation de l'outil **p. 4**

Préparer l'animation **p. 6**

Accessibilité **p. 6**

Démarche d'animation **p. 7**

## **Pour aller plus loin** **p. 12**



# Mode d'emploi

## Présentation de l'outil

*Dans le regard de l'IA* est un outil d'animation de groupes permettant de poser un regard critique sur la manière dont les IA génératives d'images représentent le monde. Son ambition est de questionner collectivement, à partir de différents imagiers, ce qui structure la culture visuelle des sociétés occidentales contemporaines et qui induit un rapport spécifique, et non universel, au monde. Car, ces logiciels à la pointe de la technologie informatique permettent d'observer les angles morts d'une histoire culturelle globale dont ils sont eux-mêmes devenus des vecteurs, voire peut-être des amplificateurs. Le pari de cet outil d'éducation à l'image et de sa démarche est de miser sur les limites de l'IA pour, paradoxalement, les utiliser pour ouvrir nos horizons visuels.

### Public cible

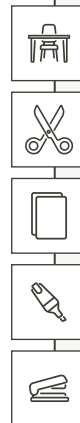
Les animateur-rices en Éducation Permanente, en EPN, Centres d'Expression et de Créativité ou Centres Culturels... et leurs publics finaux (en groupe de 20 personnes maximum).

### Durée

60 minutes

- Comprendre le fonctionnement des IA génératives d'image.
- S'approprier les notions de prompt et de génération prédictive.
- Comprendre le rôle des jeux de données et le fait que l'étiquetage des images n'est pas neutre.
- Identifier les biais relatifs au genre, à la diversité, aux identités, à l'âge...
- Identifier les angles morts de la génération d'images : les catégories sociales invisibles ou non représentables.

- Un espace d'activité pouvant accueillir le groupe, disposant d'une grande table (et de chaises).
- Des ciseaux, des feuilles de brouillon, une agrafeuse, un marqueur ou crayon par personne.
- L'ensemble des cartes imprimées, découpées et rassemblées par imagier (voir point suivant).



- Le présent mode d'emploi comprenant la démarche d'animation et les repères théoriques pour préparer l'activité.
- 10 cartes *Mot* pour l'activité introductive *Mot-Image*.
- 4 *imagiers* comprenant chacun 16 cartes *Image* et 2 sets de 4 cartes *Mots-clé*.



# Préparer l'animation

- Imprimer (en recto-verso) les pages A4 des **imagiers** utiles à l'animation. Découper chaque carte, s'assurer que le verso est sur le bon recto. Reconstituer les **imagiers** comprenant les cartes **Image** et les cartes **Mot-clé**. Réaliser la même opération pour les cartes de l'activité introductive **Mot-Image** (cartes au format A7, avec uniquement un mot).
- Pour l'activité introductive **Mot-Image** : imprimer le document « *Carnet activité intro mot-image* » afin qu'il y en ait un par personne. Découper les A4, reconstituer les carnets et les agraffer en haut à gauche.
- Il est conseillé à l'animateur·rice de consulter les **Repères théoriques** (à la suite de ce mode d'emploi) : ils permettent de s'approprier la thématique et les enjeux à mettre en débat lors de l'animation.
- À l'animateur·rice de choisir le ou les **imagiers** qui seront les plus pertinent(s) avec le groupe de participant·es. Il est conseillé de s'approprier à l'avance les textes au verso de chaque carte. Tester soi-même un imagier (ou avec ses collègues) permettra d'anticiper les questions de relance à proposer au groupe.
- L'outil peut être exploité en organisant des sous-groupes de 5-6 personnes, à la fois pour l'activité introductive **Mot-Image** et pour l'exploitation des imagiers. Mais le débriefing des activités peut être mis en commun.



## Accessibilité

L'outil est constitué de cartes à manipuler, à observer, et à lire. Avec un groupe de personnes en situation de handicap, il peut être intéressant de constituer des sous-groupes permettant aux participant·es de s'entraider dans la découverte des contenus. Chaque carte contient un texte de description : dans leur version numérique, les contenus peuvent être consultés grâce à un logiciel de lecture d'écrans.

# Démarche d'animation

## Présenter les objectifs de l'activité

Il s'agit, en début d'activité, d'expliquer les ambitions poursuivies par l'outil (voir *Objectifs*, page 5).

## Proposer une définition des IA «génératives d'images»

“ ”

*L'intelligence artificielle générative ou IA générative (IAg) est un type de système d'intelligence artificielle (IA) capable de générer du texte, des images, des vidéos ou d'autres médias en réponse à des requêtes, aussi appelées prompts.*

“ ”

(Définition Wikipedia).

## Activité introductive Mot-Image

- Distribuer un carnet à chaque sous-groupe de 5-6 personnes.
- Distribuer une carte **Mot** à chaque personne.
- Secrètement, chaque personne dessine sur la première page de son carnet une représentation du mot qu'elle a sur sa carte.
- Chaque personne glisse, sans que le reste du groupe voie le dessin, son carnet à la personne à sa droite.
- Celle-ci tourne la page comprenant le dessin (afin qu'il ne soit plus visible), et note le mot auquel le dessin lui fait penser, sur la page suivante.
- À nouveau, chaque personne glisse le carnet à la personne de droite. Celle-ci prend connaissance du mot, tourne la page et dessine ce qu'il lui évoque.
- Le tour de table se clôture quand chaque personne a récupéré son carnet.
- Chaque personne partage alors aux autres le cheminement des associations entre mots et dessins. Chacun-e peut questionner ce qu'il ou elle a tenté de représenter à la lecture d'un mot, les indices qu'il ou elle a identifiés dans un dessin. Qu'est-ce qui s'est joué dans cet « étiquetage » mot-image ?



## Débriefer l'activité *Mot-Image*: comprendre le principe d'étiquetage des images dans les data sets exploités par les IA

L'activité permet d'incarner la manière dont fonctionnent les IA : générer un contenu à partir d'un prompt (le mot) ou reconnaître un mot dans une donnée visuelle (le dessin). L'activité illustre également deux principes de l'entraînement des IA génératives : « l'étiquetage » et la mobilisation de schémas visuels.

*De l'image au mot* : pendant cette activité, les chaînes de mot-images ont bien ou mal fonctionné selon que les mots correspondent peu ou prou à l'image. Comme avec les IA, l'étiquetage d'une image par un mot conditionne la réussite et la suite du processus. Si le concept visuel originel se perd dans la série de dessins, c'est parce qu'une interprétation a dérivé : le dessin n'est pas interprété par le bon mot, en quelque sorte, l'étiquetage s'est mal passé, le processus de création d'image s'en trouve impacté. C'est en quelque sorte ce qu'il peut se produire dans le processus d'apprentissage assisté des IA : si une image est mal étiquetée, l'IA la prendra en compte à mauvais escient.

*Du mot à l'image* : à la manière d'une IA, nous créons des images à partir de notre propre culture visuelle. Pour exécuter rapidement un dessin et s'assurer qu'il soit compris par notre partenaire, nous mobilisons des clichés, des stéréotypes, des schémas... que nous puisons dans nos références, elles-mêmes fortement influencées par la culture de notre groupe social. Dessiner le carnaval en s'appuyant sur une image de Gilles de Binche, lui-même réalisé grâce à un chapeau typique et un panier d'oranges, n'est pertinent qu'auprès d'un groupe qui partage ces références. Pour créer des contenus, l'IA fait pareil : elle puise dans son stock d'associations entre des mots et des références visuelles, constitué par l'entraînement qu'elle a suivi.

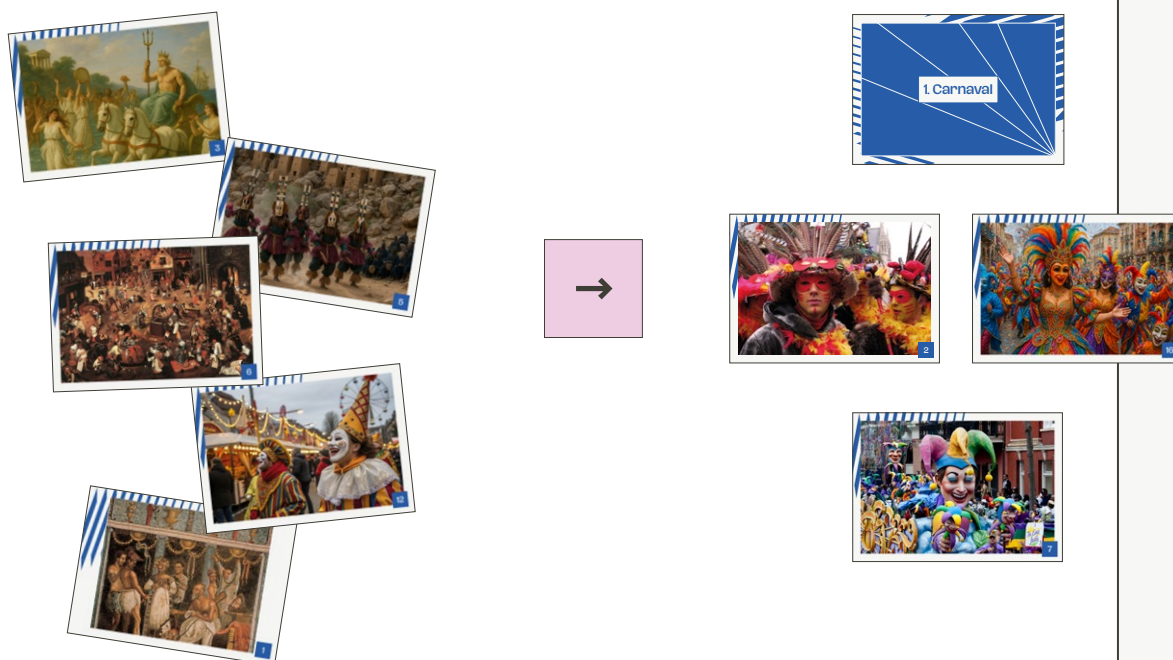


## Exploiter un imagier

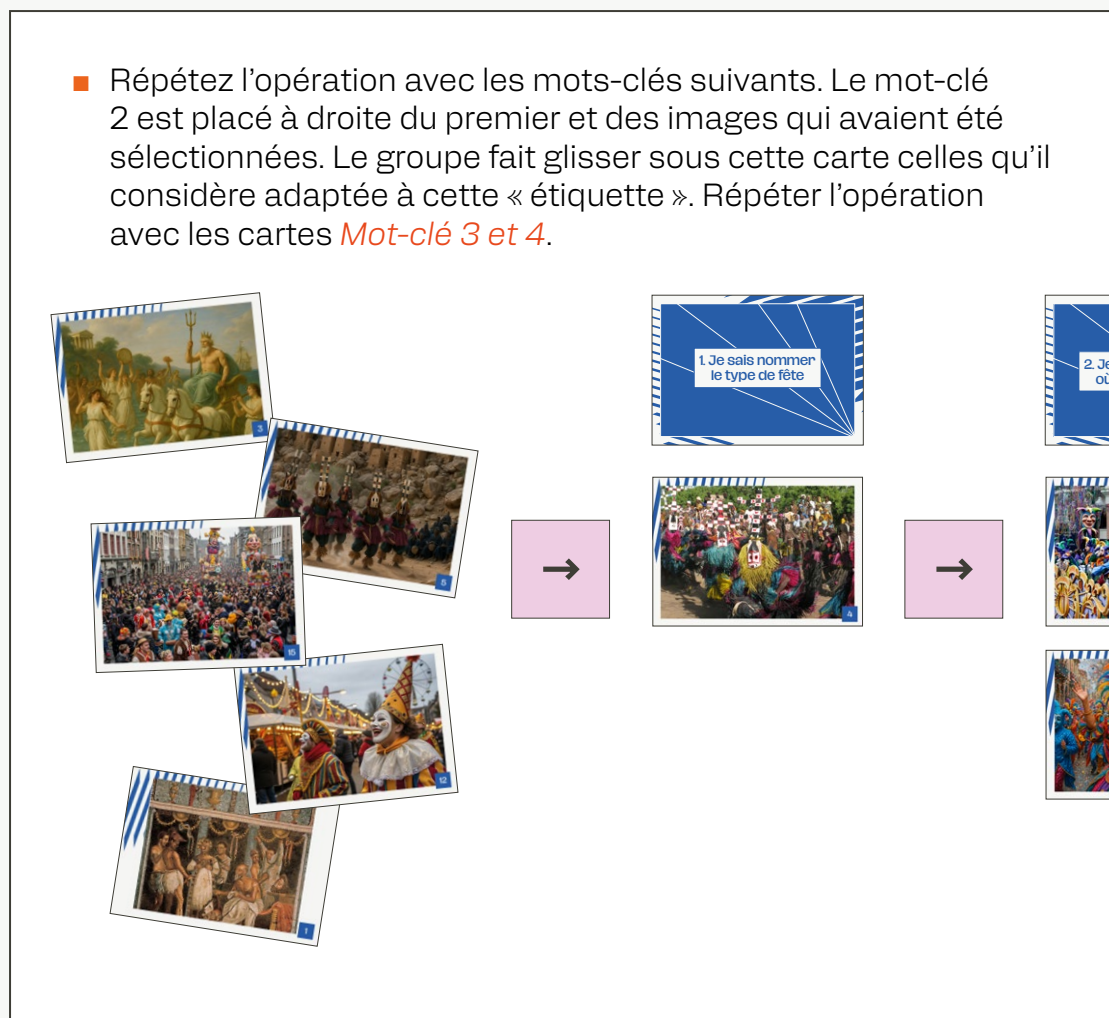
- Choisissez un imagier. Séparez les cartes *Image* des deux sets de cartes *Mot-clé*.



- Étalez l'imagier sur une table, pour que toutes les images soient visibles des participant·es. Prenez en main le premier set de cartes *Mot-clé* (soit 4 cartes). Les autres sets de cartes *Mot-clé* restent de côté.
- Placez à droite des images étalées sur la table la première carte du set de *Mot-clé* (numérotée « 1 »).
- Demandez au groupe de questionner collectivement chaque image, et de glisser sous cette carte *Mot-clé 1* toute celles qui y correspondent. Certaines cartes sont ainsi laissées de côté. Elles restent néanmoins visibles.



- Répétez l'opération avec les mots-clés suivants. Le mot-clé 2 est placé à droite du premier et des images qui avaient été sélectionnées. Le groupe fait glisser sous cette carte celles qu'il considère adaptées à cette « étiquette ». Répéter l'opération avec les cartes *Mot-clé 3 et 4*.



- Une fois le set de cartes *Mot-clé* épuisé, la phase de débriefing débute.
  - ❑ Les participant-es sont encouragé-es à expliquer les critères qu'ils et elles ont appliqués pour opérer leur sélection, étape par étape, et les dilemmes qui se sont posés.
  - ❑ Les participant-es peuvent retourner la dernière (ou les quelques dernière(s) carte(s) qui correspondaient à l'ensemble des mots-clés, afin de découvrir un explicatif de la nature de l'image. En regard de ces informations, l'étiquetage réalisé par le groupe était-il correct ?
  - ❑ Chaque image peut ensuite être retournée pour identifier sa source et une description, afin de questionner la légitimité (ou pas) d'avoir été écartées.
  - ❑ Les cartes *Mot-clé* peuvent être retournées également, pour découvrir des questions de relance du débat.

## Débriefer le processus

L'animateur·rice amorce une discussion ouverte avec le groupe en regard de l'expérience vécue.

- Pourquoi certaines images ont été difficiles à « étiqueter » ? Qu'est-ce qui a animé les débats lors d'un choix à opérer ?
- Qu'est-ce que l'expérience dévoile de notre connaissance des images et de la diversité des cultures visuelles des sociétés humaines ?
- Qu'est-ce que l'expérience dévoile de l'étiquetage des images contenues dans les banques d'images exploitées par les IA génératives ?
- L'expérience a-t-elle dévoilé certaines représentations orientées, problématiques, stéréotypées ?

L'ambition est de mettre en évidence combien nos connaissances des images (et donc des cultures) est partielle, et combien notre capacité d'interprétation d'une image est dépendante de notre éducation et des codes culturels que nous avons intégrés. Notre capacité d'identification bute sur la méconnaissance que l'on peut avoir des manières non-occidentales de représenter le monde, ses régions, ses habitant·es ou leurs événements importants. L'IA est au fond révélatrice de cette connaissance partielle, parfois enfermante. Plus encore, dans beaucoup de cas, elle ne peut fournir que des représentations stéréotypées, s'inspirant de banques de données elles-mêmes partielles ou mal « étiquetées ».

## Exploiter un ou plusieurs autres imagiers

L'animateur·rice peut choisir de tester un ou plusieurs autre(s) imagier(s) dans la foulée, ou à une autre occasion. Chaque imagier ouvre à des réflexions différentes, même si elles ont pour point commun ce questionnement sur le mécanisme d'étiquetage des données à l'œuvre dans les IA génératives et sur la manière très « culturelle » dont on représente les choses.

## Appropriation

Proposez au groupe de s'approprier le concept en produisant son propre imagier sur une thématique choisie collectivement. À chaque participant·e d'explorer Internet (à la fois les moteurs de recherche et les outils de génération d'images par IA) afin de collecter le contenu d'un imagier permettant de révéler à la fois nos connaissances partielles, et la manière dont les data sets d'images numérisées et étiquetées impactent la production d'images nouvelles, reproduisant raccourcis et stéréotypes.

**OK Mila**, Tapage Studio  
ok-mila-eam.be

