



©Charlotte David

SÉMINAIRE DE RECHERCHE

12 février 2026 – 14h-17h

**73 boulevard Saint-Marcel 75013 Paris
Salle 508**

Créer avec l'IA générative : effets des usages sur la perception d'utilité créative

Maxime JORE, directeur de la recherche à GOBELINS Paris et chercheur associé à l'Université de Paris-Nanterre (CREF-Apford)

Cette étude explore les effets des usages de l'intelligence artificielle générative (IAG) sur la perception de son utilité créative, dans le cadre d'une activité de production d'artefacts visuels. Soixante-quatorze étudiant.e.s ont été invité.e.s à mobiliser différentes fonctionnalités d'IAG (text-to-text, text-to-image, image-to-text, image-to-image) au sein d'un processus créatif structuré. Le score CSI (Creative Support Index) a été utilisé pour mesurer la perception d'utilité créative de l'IA. Les résultats montrent que l'IAG est globalement perçue comme un soutien utile à la créativité. Toutefois, certaines fonctionnalités, comme text-to-image, sont associées à une baisse du score CSI, malgré leur adéquation apparente avec la tâche. L'analyse révèle également que le rôle attribué à l'IA influence cette perception : l'IA perçue comme orthèse (soutien partiel sous contrôle humain) est associée à un score CSI plus élevé. À l'inverse, les étapes du processus créatif mobilisées ne permettent pas à elles seules d'expliquer la variation du score CSI. Ces résultats suggèrent que la manière dont les outils d'IAG sont perçus dans la dynamique de cocréation joue un rôle central dans leur appropriation.

Histoire croisée du laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins et d'une décennie de tendances (méthodes en UX, IA, jeux vidéo)

Nicolas Esposito, Enseignant-chercheur à GOBELINS Paris et directeur du laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins

Le laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins, né de la synergie entre le laboratoire Lutin et Gobelins Paris, s'est développé pendant plus d'une décennie, avec l'évaluation de l'expérience utilisateur comme axe principal. Cette intervention retrace son évolution, tant au niveau de l'expertise correspondante qu'au niveau des projets accueillis au laboratoire. L'expertise se décline selon différentes orientations : méthodologie, outils, pédagogie, mises en œuvre, collaborations et recherche. Elle a dû se positionner par rapport à des tendances comme le *design thinking*, les méthodes dites « guérilla » et des approches particulièrement biaisées. Les projets accueillis se caractérisent par leur grande variété, mais ils sont aussi le reflet de leur époque. L'intelligence artificielle y a pris diverses formes, portées par diverses appellations : algorithmes d'IA, robots conversationnels, modèles de langage et IA générative. L'IA a aussi été l'objet de plusieurs études du laboratoire, notamment : l'impact sur les métiers, le ressenti face aux images générées et la question de l'expertise nécessaire à l'exploitation d'analyses de données générées par IA. Les jeux vidéo représentent un autre domaine fortement lié à l'évolution du laboratoire avec l'enrichissement des dimensions des expériences ludiques, typiquement : fonctions sociales, immersion avec la réalité virtuelle et finalité artistique.

[Lien pour suivre à distance via Teams](#) - Retrouvez-nous sur recherche.gobelins.fr