

**Intelligence artificielle
et métiers de la création en Bretagne :**
enjeux et préconisations

**Naouegezh artifisiel ha micherioù
ar c'hrouiñ e Breizh :**
dalc'hoù hag erbedadennoù

**Injenie artificiale e metièrs de l'orinézon
en Bertègn :**
ajeûs e recomandes

Rédaction :

Stéphanie LE CAM, Maîtresse de conférences - droit privé (spécialités : droit de la propriété intellectuelle, droit social) ; Directrice de l'Institut des sciences sociales et du travail de l'Ouest (ISSTO) ; Directrice de la Ligue des auteurs professionnels ; Vice-présidente du Conseil culturel

Gwénael FAUCHILLE, Chargé d'études et de projets pour le Conseil culturel de Bretagne, Région Bretagne, Direction de la Jeunesse, de l'Egalité, de la Culture et du Sport (DIJECS), Service de la coordination administrative et du Conseil culturel (SCACC)

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
INTRODUCTION	3
PARTIE 1 : INSÉCURITÉ JURIDIQUE ET ÉTHIQUE : LES MODÈLES D'IA QUESTIONNÉS.....	5
1.1 PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET IA : UNE RELATION COMPLEXE EN DÉFAVEUR DES ARTISTES- AUTEURS ET AUTRICES	5
1.2 PROBLÈMES ENVIRONNEMENTAUX DE L'UTILISATION MASSIVE DE L'IA, UNE PREMIÈRE APPROCHE.....	9
PARTIE 2 : ETAT DES LIEUX DES IMPACTS DE L'IA SUR LES METIERS DE LA CREATION EN BRETAGNE	12
2.1 RÉFLEXION ET APPROPRIATION DU SUJET PAR LES ACTEURS CULTURELS	12
2.2 PRINCIPAUX USAGES PAR LES ACTEURS CULTURELS	13
2.3 ENJEUX ET IMPACTS ARTISTIQUES, ÉCONOMIQUES, INTELLECTUELS, LINGUISTIQUES, TECHNIQUES.....	14
2.4 BESOINS EXPRIMÉS ET ATTENTES DES ACTEURS VIS-À-VIS DE LA PUISSANCE PUBLIQUE	20
PARTIE 3 : PRÉCONISATIONS	24
3.1 PRÉCONISATION N° 1 : CRÉER UN CADRE ÉTHIQUE	24
3.2 PRÉCONISATION N° 2 : SOUTENIR LES CRÉATEURS ET LES CRÉATRICES	26
3.3 PRÉCONISATION N° 3 : SENSIBILISER ET FORMER LES PUBLICS.....	27
CONCLUSION	29
ANNEXE 1 : EXTRAITS DE LA DIRECTIVE 2019-790, ARTICLES 3 ET 4	31
ANNEXE 2 : LISTE DES MEMBRES DU GROUPE DE TRAVAIL ISSU DU CONSEIL CULTUREL DE BRETAGNE	32
ANNEXE 3 : LISTE DES PERSONNES AUDITIONNÉES	32
ANNEXE 4 : WEBOGRAPHIE ET BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE	33
TABLE DES MATIÈRES.....	35
SYNTHÈSE	37

Introduction

Selon le Parlement européen, « l'IA désigne la possibilité pour une machine de reproduire des comportements liés aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité. L'IA permet à des systèmes techniques de percevoir leur environnement, gérer ces perceptions, résoudre des problèmes et entreprendre des actions pour atteindre un but précis. L'ordinateur reçoit des données (déjà préparées ou collectées via ses capteurs - une caméra, par exemple) les analyse et réagit. Les systèmes dotés d'IA sont capables d'adapter leurs comportements (plus ou moins) en analysant les effets produits par leurs actions précédentes, travaillant de manière autonome ».¹

Le Conseil régional de Bretagne souhaite se positionner sur l'Intelligence Artificielle (IA) et proposera un bordereau lors de la session des 27 et 28 mars 2025. Il a donc sollicité à ce titre le Conseil culturel de Bretagne (CCB) à des fins d'éclairage sur les enjeux et les impacts de l'IA dans le secteur culturel en Bretagne, en particulier pour les métiers de la création.

Le CCB a mis en place un groupe de travail pour réaliser une étude courte sur le sujet. Afin de nourrir sa réflexion, il a récolté de la documentation et participé à un hackathon² à la Maison de la Bretagne à Paris le 26 septembre 2024 « Créativité et IA » organisé par Creatricks, la Ligue des Auteurs Professionnels et le Conseil culturel. Il a également envoyé un questionnaire à 150 acteurs culturels (38 réponses) et auditionné sept personnes expertes sur le sujet.

L'IA a vu son essor en 2022 avec la démocratisation de son usage par la mise à disposition de toutes et tous d'outils accessibles tels que ChatGPT, DALL-E ou Gemini... Aujourd'hui, de nombreux modèles d'IA sont disponibles pour des usages différents (aide aux devoirs, création de musiques, génération d'images à partir de texte et inversement...). Pour autant, l'IA ne date pas d'hier.

La spécificité des nouveaux modèles actuels réside dans la puissance de calcul et des données mises à disposition sur Internet. Les progrès rapides et leur facilité d'usage permettent à tout un chacun de produire des textes, des images, de la musique... Cette démocratisation de l'outil fait que l'IA a un vrai impact sur les métiers créatifs tels que les graphistes, écrivains, traducteurs, etc.

Le cadre européen a récemment évolué avec le vote de la Directive (UE) 2019/790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique, dite directive DAMUN. Contenant des dispositions relatives aux fouilles de données, la Directive soulève aujourd'hui beaucoup de questions juridiques à propos de l'application des droits des artistes-auteurs et autrices. Elle a été transposée en droit français par l'ordonnance n°2021-1518 du 24 novembre 2021, laquelle pose autant de questions...

¹ <https://www.europarl.europa.eu/topics/fr/article/20200827STO85804/intelligence-artificielle-definition-et-utilisation>

² Contraction de « Hack » et de « Marathon », un « Hackathon » est un rassemblement de plusieurs professions qui, dans un laps de temps limité, élaborent des propositions et des applications innovantes sur un sujet précis. <https://ligue.auteurs.pro/documents/hackathons/>

Il en résulte que la question de l'équilibre entre l'innovation technologique et la protection des droits des créateurs est au cœur des débats actuels, et que le danger est sans doute de tomber dans le piège d'une polarisation inquiétante en opposant les deux : comme si une meilleure protection des créateurs jouerait nécessairement comme un frein au développement de l'IA et que toute régulation empêcherait notre pays de rester compétitif sur le marché de ces nouvelles technologies.

La Région Bretagne a donc un rôle à jouer pour défendre les intérêts des créateurs et créatrices tout en permettant une évolution technologique responsable et durable. Dans ce contexte, comment concilier innovation technologique et protection des droits des auteurs ? Quelle place la Région Bretagne peut-elle occuper dans ce contexte ? Quelles actions la Région Bretagne peut-elle mettre en œuvre ?

Les objectifs de cette étude sont d'identifier les enjeux et les impacts de l'IA pour les métiers de la création, mais aussi de proposer des mesures concrètes pour encadrer son développement et ses usages.

Aussi la première partie est consacré aux enjeux juridiques et éthiques. Un second temps dresse un état des lieux des impacts et des attentes des acteurs vis-à-vis de la puissance publique. Enfin, la troisième partie détaille les préconisations proposées par le Conseil culturel de Bretagne.

Le Conseil culturel ne prétend pas apporter de solutions toutes faites, il propose ici des éléments d'une réflexion qui doivent s'inscrire dans le temps long, avec la prudence nécessaire, en partenariat avec les acteurs culturels, techniques et institutionnels.

Partie 1 : Insécurité juridique et éthique : les modèles d'IA questionnés

1.1 Propriété intellectuelle et IA : une relation complexe en défaveur des artistes-auteurs et autrices

Cette partie est consacrée au fonctionnement des IA et à l'environnement juridique dans lequel elles évoluent : Directive (UE) 2019/790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique, dite directive DAMUN, transposée en droit français par l'ordonnance n°2021-1518 du 24 novembre 2021. Cet environnement juridique suscite de nombreuses questions...

1.1.1 IA et données d'apprentissage

L'IA générative (IAG) fait référence à des modèles d'intelligence artificielle capables de créer de nouveaux contenus, comme des textes, des images, des vidéos, ou même de la musique, en se basant sur des données d'apprentissage. Ces modèles sont généralement formés en analysant de grandes quantités de données existantes. Or parmi ces données, on peut y retrouver des livres, des œuvres d'art, des compositions musicales, des images... C'est ce qui leur permet de comprendre des patterns³ et des structures dans ces données.

Autrement dit, c'est l'ensemble des caractéristiques récurrentes observables dans ces données qui lui permettront d'apprendre. Pour des données textuelles, il peut s'agir de séquences de mots ou une structure grammaticale récurrente, et des images, ce peut être une forme (un immeuble de forme rectangle), une couleur (le bleu de l'océan) ou un agencement plus spécifique (une tête de chat reprenant les éléments que nous imaginons toutes et tous d'une tête de chat) qui se répète.

« La donnée est un enjeu de pouvoir. Avoir une stratégie autour de la donnée nous permet d'objectiver, de suivre, et de rendre compte de la mise en œuvre des politiques que nous portons et au final de se réapproprier une capacité d'action pleine, et entière ».

Jérôme TRE-HARDY, Conseiller régional,
Délégué au Numérique -
cybersécurité et données

L'IA générative (IAG) apprend pour ensuite produire de nouveaux contenus similaires aux données d'entraînement, en suivant ces structures observées.

³ Anglicisme : formes en français. La reconnaissance des formes est un ensemble de techniques visant à détecter la présence de formes, de motifs ou de régularités dans des données. Cette branche de l'intelligence artificielle fait largement appel aux techniques d'apprentissage automatique et aux statistiques. https://datafranca.org/wiki/Reconnaissance_des_formes

Dès lors, étant donné que **l'IAG apprend à partir d'œuvres de l'esprit potentiellement protégées par le droit de la propriété intellectuelle**, la question se pose de savoir quels en sont les enjeux et les impacts sur les règles du droit d'auteur, lesquelles conditionnent normalement l'utilisation de ces œuvres à l'obtention d'un consentement préalable des titulaires de droits.

Un retour rapide au contexte s'impose afin de mieux cerner les enjeux qu'il y a, aujourd'hui, à clarifier le droit applicable.

1.1.2 Directive 2019/790 et exceptions « *Text and Data Mining* » (TDM)

En 2019, au moment du vote de la Directive DAMUN, la question des fouilles sur l'œuvre n'avait pas suscité de controverses ou d'inquiétudes particulières. Les projecteurs étaient braqués sur d'autres sujets très politiques de la directive (notamment l'utilisation des œuvres par des services en ligne et la responsabilité des GAFAM), si bien que la négociation des articles 3 et 4, à propos de l'exception TDM, était assez peu cadrée.

1.1.2.1 La notion d'*opt-out* : le pouvoir de dire non

La fouille de textes et de données rendrait possible le traitement de grandes quantités d'informations en vue d'acquérir de nouvelles connaissances et de découvrir de nouvelles tendances...

L'article 3 de la Directive DAMUN est relatif aux organismes et institutions culturels à des fins de recherches scientifiques. L'article 4 de la Directive est relatif à toutes les autres personnes et toutes les autres finalités⁴. Cela signifie que toutes les personnes publiques ou privées, physiques ou morales peuvent s'inscrire dans une démarche de fouille de données, et cela à n'importe quelles fins (commerciales ou non commerciales). L'article 4 est donc large et fait que l'exception est sans limite.

Il en résulte donc que les textes, images ou données accessibles légalement, pourraient être utilisés pour des fins de fouilles de données. Un garde-fou est prévu dans le cadre de l'exception de l'article 4, **le titulaire des droits de propriété intellectuelle aurait la possibilité de s'opposer en montrant son désaccord (c'est ce qu'on appelle l'*opt-out*)**. Or, les titulaires n'ont aucune possibilité de vérifier que leur droit de réserve a été respecté, puisque les bases de données ne sont pas transparentes et souvent pas accessibles. Du reste, quand bien même elles le seraient, il y en a tellement que le travail de contrôle pour le titulaire est impossible à réaliser en pratique.

1.1.2.2 Remarque d'ordre temporel : des modèles entraînés sans autorisation préalable des titulaires des droits

Les modèles d'IAG ont, pour la plupart, été entraînés sur des ensembles de données constitués bien avant l'entrée en vigueur des législations précitées (on parle d'entraînements démarrés

⁴ Les articles 3 et 4 de la Directive sont annexés au présent rapport

en 2012), **ce qui signifie que les titulaires des droits n'avaient ni les moyens ni la possibilité d'envisager une quelconque réservation ou restriction.**

Il en résulte donc que les entraînements se sont déroulés dans un contexte où aucune exception (si tant est que nous agissons qu'elles s'appliquent), impliquant alors une autorisation préalable des titulaires de droits.

Pour les données futures, c'est-à-dire les œuvres qui n'ont pas encore été réalisées, on voit tout de suite l'enjeu de l'opt-out et de la possibilité pour les créateurs et créatrices de s'opposer à ce que l'on puisse fouiller leurs données. Cela appelle d'autres remarques au plan juridique et technique.

1.1.2.3 Remarque d'ordre technique : l'opt-out inapplicable

Admettons que l'exception couvre les fouilles réalisées sur les données, il faudrait alors s'accorder sur le point de savoir si l'opt-out constitue un garde-fou suffisant pour assurer l'équilibre du dispositif. Or, **la duplication des contenus sur le web le rend complètement inefficace.** Si des copies, autorisées ou non, d'une œuvre de l'esprit apparaissent sur différents sites (ne serait-ce que par référencement), l'œuvre risquera irrémédiablement d'être « moissonnée » à un moment ou à un autre par une IA. Un exemple peut être pris : un auteur utilise son droit de réserve et manifeste l'opt-out sur son blog, ses réseaux sociaux, etc., mais l'un de ses lecteurs publie la couverture de sa bande-dessinée sur son blog personnel pour dire qu'il l'a appréciée. Ce lecteur n'est pas titulaire des droits, il n'a juridiquement aucune possibilité d'opt-out, mais en publiant la couverture, il annule malgré lui les efforts de l'auteur, car il n'empêchera pas un robot de moissonner l'image publiée sur son blog.

En somme, si en théorie, ces possibilités d'opt-out rendent l'exception de fouilles moins vigoureuse, on voit qu'en pratique, l'objet même de la directive (UE) 2019/790 de tendre vers un juste équilibre, n'est clairement pas atteint.

Si la clé de l'équilibre consiste dans l'exercice par les titulaires de l'opt-out, il faut être certains que l'opt-out soit respecté, dès lors que les bases de données sont privées et en manque de transparence. Or, **l'opacité des bases de données, souvent privées et peu transparentes, compromet cette garantie.**

1.1.3 Contenus générés par l'IA et régime juridique : la place des artistes-auteurs et autrices remise en question

1.1.3.1 Un risque sur la perte de la qualité d'auteur ?

L'utilisation répétée de l'IA dans le processus créatif soulève des interrogations sur la qualification juridique des produits ainsi générés. En effet, il apparaît que **ces créations synthétiques ne peuvent pas être considérées comme des œuvres de l'esprit**, ce qui n'est pas sans conséquences sur les artistes et la notion d'auteur. Par exemple la notion d'auteur détermine l'accès à la protection du droit de la propriété intellectuelle. De la même manière, elle détermine le champ du régime social des artistes-auteurs et autrices

indépendants. La création d'une œuvre originale est une condition fondamentale en droit d'auteur et en droit de la sécurité sociale. Celui qui génère une image à l'aide d'un prompt⁵ ne crée rien d'original, il n'est pas un auteur.

Sans nier les opportunités que l'IAG pourrait apporter, **il semble que cette révolution technologique impose une réflexion éthique et sociétale sur la manière dont elle transforme le rôle de l'artiste, et sur les finalités mêmes de la création artistique.**

La place des artistes-auteurs et autrices est clairement questionnée avec ces modèles d'IAG. Il faut prendre en considération qu'elle pourrait être menacée si les artistes-auteurs et autrices ne parviennent plus à démontrer l'originalité de leurs œuvres face à un océan de produits synthétiques générés en tout ou partie par une IAG.

1.1.3.2 Un risque d'atteinte involontaire au droit d'auteur et une remise en cause de la protection des œuvres...

Les contenus générés de manière autonome par une IA **ne sont pas protégés par le droit d'auteur, mais ils peuvent porter atteinte au droit d'auteur :**

- Les contenus générés par une IA peuvent inclure une reproduction proche, voire identique, **d'une œuvre protégée par le droit d'auteur** (ou reprennent les traits du visage d'une personne qui existe réellement, violent alors le droit à l'image de cette dernière).
- Les contenus générés par un artiste en sortie **peuvent inclure des éléments issus de tiers, exposant l'utilisateur aux mêmes risques** en matière de contrefaçon ou d'atteinte au droit à l'image.

Si ces produits synthétiques ne sont pas érigés au rang des œuvres de l'esprit, **cela signifie aussi que les mécanismes d'aides publiques servant à protéger les créateurs n'ont pas lieu de protéger celles et ceux qui sont à l'origine de produits synthétiques**, lesquels redeviennent de simples biens de consommation courante.

De la même façon, les dispositifs et encouragements qui ont été mis en place pour protéger les œuvres dans le domaine fiscal et dans le domaine de la protection sociale n'ont pas été conçus pour être appliqués à des produits courants, donc ils n'auraient pas à être appliqués aux produits synthétiques⁶. La TVA à taux réduit pour les livres n'aurait, par exemple, pas lieu d'être appliquée à un ouvrage entièrement généré par ChatGPT.

⁵ Un prompt est une instruction ou une série de données fournies à un système d'IA, qui utilise ces informations pour générer des réponses ou des créations en texte, image, ou autre forme de média. <https://www.lefebvre-dalloz.fr/ia-juridique/quest-ce-quun-bon-prompt/#:~:text=Un%2Oprompt%2Oest%2Oune%2Oinstruction,ou%2Oautre%2Oforme%2Ode%2Om%C3%A9dia.>

⁶ Nous avons envisagé d'autres conséquences tant fiscales que sociales : v. S. Le Cam et F. Maupomé, Images et textes générés par l'IA à l'épreuve des règles fiscales et sociales, Dalloz actualité, 17 oct. 2023.



La Bretagne vue par Dall-E. Prompt : « Bretagne nature et culture »

1.2 Problèmes environnementaux de l'utilisation massive de l'IA, une première approche

1.2.1 Compar:IA

Pour donner un ordre d'idée de l'impact environnemental, le Ministère de la Culture a mis en place un outil de comparaison des modèles conversationnels pour analyser la fiabilité de leurs réponses. Le comparateur Compar:IA est un outil gratuit qui répond à trois enjeux majeurs : sensibiliser les citoyens à l'IA générative et ses enjeux ; veiller au respect de la diversité des cultures francophones dans les modèles d'IA conversationnelle ; contribuer à la transparence des modèles d'IA générative. Il permet également de connaître l'empreinte carbone correspondant à une requête.

A titre d'exemple, nous avons posé une question très ouverte en apparence : Peux-tu me dire quels sont les 10 meilleurs films au monde ?

Réponse du Modèle A : « Il est difficile de déterminer les 10 meilleurs films au monde, car les goûts varient d'une personne à l'autre et les critères d'évaluation peuvent différer. Cependant, voici une liste de 10 films qui sont souvent cités comme étant parmi les meilleurs de l'histoire du cinéma, basée sur les critiques, le box-office, les récompenses et leur impact culturel :

- 'Citizen Kane' (1941) de Orson Welles
- 'The Godfather' (1972) de Francis Ford Coppola
- 'The Godfather Part II' (1974) de Francis Ford Coppola

- 'The Shawshank Redemption' (1994) de Frank Darabont
- 'Schindler's List' (1993) de Steven Spielberg
- 'Casablanca' (1942) de Michael Curtiz
- 'The Wizard of Oz' (1939) de Victor Fleming
- 'Pulp Fiction' (1994) de Quentin Tarantino
- 'Psycho' (1960) d'Alfred Hitchcock
- '2001: A Space Odyssey' (1968) de Stanley Kubrick

Le modèle précise aussi que « Cette liste est subjective et il existe de nombreux autres films qui pourraient également figurer parmi les meilleurs films de tous les temps. » On remarque que les films cités sont globalement américains.

Réponse du Modèle B : « Le classement des meilleurs films au monde est subjectif et peut varier selon différentes listes et opinions. Cependant, voici une liste qui réunit des films que beaucoup considèrent comme des classiques et de la plus haute qualité :

- Le Rêve d'une nuit d'été (Swan Song) - Akira Kurosawa
- L'Avant Dernier Homme (The Last Man on Earth) - René Clair
- Le Magnifique (The Magnificent Seven) - John Sturges
- Les Quatre Cents Coups (The 400 Blows) - François Truffaut
- Citizen Kane - Orson Welles
- Vertigo - Alfred Hitchcock
- 2001 : L'Odyssée de l'espace - Stanley Kubrick
- Le Seventh Seal - Ingmar Bergman
- Le Tonnerre de Dieu (The Sound of Music) - Robert Wise
- À bout de souffle (Breathless) - Jean-Luc Godard

Le modèle précise aussi que « Il est important de noter que ces films sont largement reconnus et estimés par la critique et le public, mais le 'meilleur' est souvent une question de préférence personnelle. De nombreux autres films sont également considérés comme exceptionnels et pourraient figurer dans une telle liste. »

Bilan énergétique de cette discussion : On remarquera d'emblée l'influence américaine dans l'orientation des réponses. Cela s'explique assez facilement par le fait que les modèles d'IA ont été beaucoup entraînés sur des données américaines. Il y a donc peu de risque.

Le site du ministère de la Culture indique alors Le modèle A (Google Gemini) a l'impact suivant : 80g de CO₂ émis, 1 jour d'ampoule LED et 2h de vidéos en ligne. Le modèle B (Mistral) a l'impact suivant : 8 g de CO₂ émis, 2h d'ampoule LED et 14 minutes de vidéos en ligne (YouTube). L'impact environnemental des modèles d'IA comme ChatGPT et Mistral repose principalement sur leur consommation d'énergie et d'eau, notamment en raison des besoins en refroidissement des centres de données. Pour ChatGPT, une conversation de 20 à 50 questions consomme environ 500 millilitres d'eau, ce qui peut sembler peu par interaction, mais à l'échelle des millions de requêtes quotidiennes, cela représente un coût environnemental considérable. En outre, l'entraînement de modèles comme GPT-3 a nécessité **environ 700 000 litres d'eau**, principalement utilisés pour refroidir les serveurs⁷. La

⁷ S. Mc Lean, The Environmental Impact of ChatGPT: A Call for Sustainable Practices In AI Development, 28 avril 2023, <https://earth.org/>.

discussion autour de la durabilité de l'IA souligne la nécessité d'une plus grande transparence et responsabilité de la part des développeurs pour réduire ces coûts environnementaux.

1.2.2 IA, développement durable et création

L'entraînement des modèles d'IA, notamment pour des applications comme l'IA, nécessite une consommation significative de ressources énergétiques, entraînant une empreinte carbone importante, ce qui va à l'encontre des objectifs de sobriété énergétique que nous devons poursuivre individuellement et collectivement.

Chaque projet d'IA devrait être évalué quant à son utilité et son impact environnemental, et seules les initiatives démontrant une contribution positive à la transition écologique (comme la réduction des émissions de CO₂) devraient être encouragées.

« On externalise le problème de la consommation énergétique : en dehors des éventuels coûts d'un abonnement, on invisibilise complètement la partie consommation de ressources ».

Nicolas KLUTCHNIKOFF, Vice-président transition numérique de l'Université Rennes 2, Institut de recherche mathématique de Rennes

Il s'agirait alors pour la Région de défendre une volonté d'équilibrer les usages de l'IA avec ses impacts potentiels sur l'environnement.



Une bretonne vue par l'IA CRAYON.
Prompt : « bretonne »

En outre, l'industrie qui permet le développement de l'IA en général entre aussi en conflit direct avec d'autres objectifs de développement durable des Nations-Unies, **notamment la lutte contre la pauvreté**. En effet, une phase est indispensable au bon fonctionnement de l'IA : il faut procéder à l'annotation des données. Or, ce travail très répétitif est souvent confié à des annotateurs en contrepartie de revenus absolument dérisoires. Des articles publiés récemment dans la presse expliquent bien comment fonctionne cet entraînement et à quel point le travail des annotateurs peut s'avérer indécemment, aliénant et précarisant⁸.

⁸ En ce sens, v. l'article de J.-S. Dubé, « Conditions de travail des annotateurs d'IA », L'Éveilleur, 12 févr. 2024 ; J. Dzieza, Josh, « Combien d'humains faut-il pour créer une IA? », L'actualité, version originale parue dans The Verge, 20 juin 2023 ; T. Simon, « C'est de l'exploitation », Lapresse.ca, 28 janv. 2024.

Partie 2 : Etat des lieux des impacts de l'IA sur les métiers de la création en Bretagne

Cette deuxième partie dresse un portrait succinct et forcément incomplet de l'appropriation du sujet (enjeux et problématiques liées) et de l'outil IA, par les acteurs culturels que le groupe de travail issu du Conseil culturel a auditionnés et sollicités au travers d'un questionnaire.

Quatre items sont abordés :

- Appropriation du sujet
- Usages
- Enjeux et impacts ressentis
- Besoins et attentes vis-à-vis de la puissance publique

« Le numérique n'est pas qu'un sujet technique, c'est également un sujet démocratique, et politique parce qu'il touche à nos sociétés, à la façon dont elle s'organise ».

Jérôme TRE-HARDY, Conseiller régional, Délégué au Numérique - cybersécurité et données

2.1 Réflexion et appropriation du sujet par les acteurs culturels

Le sujet de l'IA ne laisse pas indifférents les acteurs culturels au regard d'une révolution technologique en cours. Les questionnements éthiques sont au cœur des préoccupations. Dans différents secteurs, des initiatives sont mises en œuvre afin de sensibiliser les acteurs au fonctionnement et aux enjeux de cette « nouvelle » technologie.

A titre d'exemple :

- L'association Les Petits Débrouillards Grand-Ouest a développé des **contenus pédagogiques sur l'IA** sur la plateforme wikidebrouillard⁹ et a fait intervenir Bastien Masse, coordinateur de l'association Class'code en conférence grand public à Brest en septembre 2024.
- Le Centre d'art GwinZegal a réalisé une **exposition** « Controle+Z » en 2020¹⁰ qui traitait des questions liées aux millions d'images générées automatiquement par les machines, le flux de data et le traitement de ces données par l'IA à des fins commerciales, sécuritaires...
- Des **rencontres professionnelles**, sous diverses formes, ont été organisées comme :
 - Une table-ronde par le festival Etonnants voyageurs en mai 2024 en partenariat avec Livre et Lecture en Bretagne ;
 - Des hackathons par la Ligue des auteurs professionnels en janvier 2024 puis en septembre 2024

⁹ <https://www.wikidebrouillard.org/wiki/Accueil>

¹⁰ <https://gwinzegal.com/expositions/controle-z>

- Des **cours, conférences et articles** sur les langues minorisées par Mélanie Jouitteau afin d'alerter sur les dangers de réduction de la diversité linguistique attachés au développement de l'IA mais aussi sur la nécessité de produire des corpus exploitables et respectueux des droits des auteurs.¹¹

2.2 Principaux usages par les acteurs culturels

Au regard des potentialités de l'IA, les usages sont très diversifiés. L'outil est notamment utilisé pour certaines tâches d'automatisation dans le domaine de la bureautique, dans l'exploitation de corpus, dans la traduction, ou par les personnes en situation de handicap... En revanche, l'IA ne semble pas être encore très appropriée dans le processus créatif des artistes auteurs, hormis les artistes qui avaient déjà une démarche numérique ou algorithmique.

Quatre grands thèmes d'usage sont identifiés par les acteurs :

- **Bureautique** : courrier type, réponse automatique, aide à la présentation, aide à la rédaction, gestion de planning...
- **Langues**, notamment pour l'Office Public de la Langue Bretonne (OPLB) : traduction automatique, analyse grammaticale, synthèse et reconnaissance vocale, bots conversationnels...
- **Communication**, pour générer des affiches à moindre coût financier
- **Gestion de corpus**, notamment pour Cairn.info et Bretagne Culture Diversité :
 - Extraction de métadonnées (structuration des références bibliographiques et des affiliations d'auteurs, extraction de mots-clés et d'entités nommées) et la classification des contenus (groupement des publications par proximité sémantique, attribution disciplinaire, partitionnement des illustrations par types, etc.)
 - Génération de textes alternatifs aux images (dans le cadre de l'accessibilité des publications aux publics empêchés) ;
 - Développement de modèles de questions/réponses sourcées (RAG - Retrieval augmented generation)

« L'IA permet aussi de synthétiser ou de reformuler certains passages : je pense que les personnes dyslexiques peuvent avoir un intérêt très fort à utiliser de l'IA et ça serait idiot de ne pas profiter de cette opportunité ».

Nicolas KLUTCHNIKOFF, Vice-président transition numérique de l'Université Rennes 2, Institut de recherche mathématique de Rennes

¹¹ A titre d'exemple, nous pouvons citer ces différents travaux : <https://imoox.at/course/callisto> ; <https://journals.openedition.org/lapurdum/4500> ; <https://hal.science/hal-04464991> ; et <https://www.youtube.com/watch?v=-4FBhror-3g>

2.3 Enjeux et impacts artistiques, économiques, intellectuels, linguistiques, techniques

2.3.1 2022, Année zéro de l'IA ?

« Outre la dimension scientifique, il y aussi un risque sociétal important dans la perte du rapport critique à la connaissance. Déjà, des études récentes montrent que les jeunes ont plus confiance dans la fiabilité d'un texte généré par une IA que dans celle d'un texte signé par un humain ».

Jean-Baptiste De VATHAIRE,
Directeur de Cairn.info

L'année 2022 marque clairement un tournant dans la mesure où les services d'Intelligences Artificielles Génératives (IAG) ont cessé d'être de simples expérimentations pour devenir des outils démocratisés et accessibles simplement en montrant des résultats efficaces (avec des modèles comme Midjourney déployé en juillet 2022, ou comme ChatGPT en décembre 2022).

Depuis 2022, les produits synthétiques générés par l'IA se sont multipliés, intégrant la presse, la publicité, le secteur de la musique, de l'édition, du jeu vidéo, etc., et **impactant en première ligne les traducteurs, mais aussi les illustrateurs, les compositeurs, les photographes, et autres créateurs...** Les premières études de terrain ont révélé plusieurs impacts concrets pour les métiers de la création¹².

2.3.2 Pertes d'activité et de rémunérations

Il s'agit en premier lieu de pertes d'activité et de rémunérations réelles pour de nombreux créateurs.

Au Royaume-Uni, par exemple, « un quart des illustrateurs et plus d'un tiers des traducteurs ont déjà perdu une partie de leur activité à cause de l'IA »¹³. Dans le même sens, le cofondateur de *DreamWorks*, Jeffrey Katzenberg, annonçait lors du colloque Bloomberg New Economy Forum, « Dans le bon vieux temps il fallait 500 artistes et des années de travail pour réaliser un film d'animation de classe mondiale. Je ne pense pas qu'il en faudra 10 % dans trois ans

¹² On peut citer notamment l'étude du CNC, L'IA : usages et impact dans les métiers du cinéma et de l'audiovisuel, 12 juin 2024, en ligne sur le site du Centre national du Cinéma.

¹³ V. J. Boone, Quand l'IA remplace déjà des traducteurs et des illustrateurs, *Les Echos*, 15 mai 2024 ; Pour aller plus loin, v. Résultats de l'étude exploratoire sur l'intelligence artificielle au travail, *Min. Travail*, Actualités, 31 mai 2024.

»¹⁴. En France, une entreprise a récemment licencié plus de deux-cents salariés en charge de la veille médiatique pour les remplacer par un système d'IA¹⁵.

Dans le secteur de l'audiovisuel, le Centre National du Cinéma a décidé de lancer un observatoire de l'IA afin de mieux comprendre ses usages et impacts réels sur la filière, le CNC a mis en place un baromètre annuel des usages de l'IA¹⁶.

Enfin, dans le secteur de la traduction, les inquiétudes sont nombreuses, puisqu'on estime à 50 % la perte des rémunérations liées l'IA¹⁷.

2.3.3 Dévalorisation du coût du travail humain



Bretons vus par Leonardo AI. Prompt :
« bretons »

Au-delà des baisses de rémunérations et d'activités, cette transformation technologique pourrait entraîner à l'avenir une dévalorisation directe du coût du travail créatif réalisé par des humains.

La précarisation des métiers de la création s'aggrave, car ces professions reposent souvent sur des activités accessoires indispensables pour rester économiquement viables¹⁸. Avec des conditions contractuelles déjà précaires, les pertes d'activité liées à l'IA menacent l'équilibre même de ces métiers.

Plus alarmant encore, **l'IA pourrait créer des distorsions de marché en définissant les seuils de prix psychologiques que les publics sont prêts à payer pour accéder**

aux œuvres. En ce sens, si un abonnement à un éditeur de services d'IA représente une vingtaine d'euros par mois, et permet de générer des milliers d'images ou de traductions, il y a lieu de penser que cette pression sur les prix fragilisera encore davantage les professionnels¹⁹.

¹⁴ M. Alcaraz, « Le cofondateur de DreamWorks estime que l'IA peut réduire les coûts de 90 % dans l'animation », *Les Echos*, 9 nov. 2023.

¹⁵ J.-B. Chabran, « Chez Onclusive, un des premiers plans massifs de licenciement dus à l'IA en France », *Libération*, 14 sept. 2023.

¹⁶ Rapport CNC / BearingPoint, « Quel impact de l'IA sur les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo ? », Rapport consultable sur le site du CNC, mars 2024.

¹⁷ La traduction littéraire et audiovisuelle, comme d'autres secteurs culturels, subit des pertes de travail et de rémunération dues à l'automatisation croissante, v. en ce sens, les lanceurs d'alerte du collectif *En Chair et en Os* : <<https://enchairetenos.org>>.

¹⁸ B. Guimberteau et M. Courroye, « Le parasitisme face à l'intelligence artificielle générative : un fondement pertinent ? », *Propriété industrielle*, n° 3, mars 2024, étude 6.

¹⁹ F. Maupomé, *Intelligence artificielle générative et recommandations de la Ligue des auteurs professionnels*, janv. 2024, consultable sur le site de la Ligue des auteurs professionnels, <<https://ligue.auteurs.pro/>>.

« Il est clair que les grands moteurs de recherche vont utiliser l'IA générative pour garder le plus possible l'utilisateur dans leur environnement, en l'orientant de moins en moins vers les publications originales. C'est toute la chaîne de la production et de diffusion des contenus qui risque d'en être fragilisée, puisque si l'internaute n'est plus mis en relation directe avec ces contenus, il ne sera pas en situation de les découvrir ni de les acheter. Il est donc essentiel que les acteurs de cette chaîne s'approprient les technologies de l'IA, car eux seuls auront intérêt à l'utiliser pour au contraire améliorer la visibilité et la "découvrabilité" des contenus ».

Jean-Baptiste De VATHAIRE, Directeur de Cairn.info

2.3.4 Éviction et invisibilisation

Enfin, le phénomène d'éviction et d'invisibilisation est particulièrement préoccupant. Déjà confrontés à une concurrence difficile et à une surproduction pouvant empêcher leur travail humain d'être visible, **les créateurs pourraient voir leurs œuvres noyées dans un océan de contenus générés par l'IA**. Cette prolifération réduirait alors leur capacité à émerger et à être reconnus dans un paysage saturé de produits synthétiques.

Avant cette nouvelle révolution, les experts mettaient déjà en lumière deux problèmes majeurs au sein de l'écosystème de la création :

- une sous-exploitation des œuvres de plus en plus nombreuses (par exemple dans le secteur du livre, on a vu le nombre de titres nouveaux explosé, tandis que leur mise à disposition du public dans les librairies et points de vente a chuté) ;
- une sous-exploitation des œuvres aboutissant à une précarisation inédite des auteurs et autrices dans tous les domaines de la création.

« Pour certains acteurs elle sera un nouvel eldorado, et pour d'autres la tombe de leur activité. Comme tous les outils sans doute, mais cette fois ci avec une accélération qui dépasse ce qu'on a connu jusqu'alors. »

Jérôme SOTHER, co-directeur du Centre d'art GwinZegal

Or, l'essor de l'IA pourrait accentuer la surproduction en inondant le marché de contenus synthétiques, dévalorisant encore davantage la perception et la reconnaissance du travail créatif humain...

2.3.5 Innovation et gain de temps ?

Certains mettent en avant les impacts positifs de l'intelligence artificielle sur la création artistique, la créativité et les créateurs²⁰.

L'IA pourrait aussi être perçue comme une révolution pour les artistes en les poussant à innover en explorant de nouveaux champs littéraires et artistiques. Elle offrirait des outils qui permettraient de gagner du temps sur des tâches répétitives ou techniques, libérant ainsi l'artiste pour se concentrer sur des aspects plus conceptuels ou émotionnels de son travail.

Certaines personnes auditionnées ont pu soutenir que les produits synthétiques générés par l'IA pourraient enrichir les créations conçues par l'humain, en constituant des sources d'inspiration, et inversement, créant des productions hybrides représentant aussi une valeur ajoutée. Certains ont au contraire avancé l'idée que l'utilisation de ces modèles pourrait se révéler contre-productive. En partant par exemple de la traduction automatique, certains auteurs ont peu expliqué **l'imperfection de ces modèles nécessitant en fin de course une relecture attentive et souvent fastidieuse**, obligeant l'utilisateur à tout reprendre pour corriger des erreurs et des contresens qu'il n'aurait pas commis lui-même. **Non, la traduction n'est pas qu'une suite de mots qui passent d'une langue à une autre**, le travail du traducteur est bien plus complexe : il y a toutes les dimensions sociales, culturelles, historiques qu'il faut prendre en considération durant la phase de traduction, ce que ne fait absolument pas l'IA.

Des rapports suivront sans doute pour apporter un éclairage à cette question, mais il semble important de nuancer le "gain de temps" que l'utilisation de l'IA générerait. D'un point de vue marketing, l'argument est souvent présenté comme un atout pour séduire les entreprises en vue qu'elles optent pour des solutions technologiques évoluées, mais il est sans doute trompeur. En outre, cette quête d'efficacité immédiate doit être questionnée éthiquement, en particulier dans nos domaines de la création.

« Apprendre à réfléchir et tout déléguer à l'IA, c'est évidemment un risque qui est très fort parce que c'est un outil qui est puissant et qui donne le sentiment de faire des rendus pertinents. Mais on ne va rien apprendre au final et quand on sera amené à avoir une réflexion personnelle, on sera très pauvre, tant du point de vue des connaissances globales que des mécanismes de réflexion et de confrontation des idées ».

Nicolas KLUTCHNIKOFF, Vice-président transition numérique de l'Université Rennes 2, Institut de recherche mathématique de Rennes

²⁰ Commission de l'Intelligence artificielle, IA : notre ambition pour la France, Rapport remis au Premier Ministre, mars 2024.

2.3.6 Délégation excessive et automatisation

Il nous semble cependant que ces bénéfices doivent être relativisés face aux conséquences négatives que la délégation excessive et l'automatisation risquent d'entraîner.

Le risque est réel : **la dépendance à l'IA pourrait standardiser la création, en réduisant la singularité et la profondeur des œuvres.**

De plus, les gains de temps promis par ces outils soulèvent des questions fondamentales : pour quels objectifs un artiste devrait-il chercher à accélérer son processus créatif ? Est-ce pour répondre à des exigences de rentabilité, imposées par des acteurs extérieurs, ou pour satisfaire une demande croissante de production en masse, souvent au détriment de la qualité ? Souhaitons-nous vraiment évoluer dans une société de l'immédiateté, toujours davantage en perte de repères temporels ?

« C'est "sale", la connaissance, comme tout ce qui est humain : c'est plein d'apriori, de partis-pris, d'intérêts cachés, de biais idéologiques, etc. Et le progrès des connaissances repose précisément sur la remise en question des préjugés et présumés dans les recherches qui ont précédé. La perspective que des machines puissent devenir la principale source de diffusion des savoirs scientifiques, des savoirs prétendument purs, débarrassés de toute passion humaine, représente un vrai danger pour l'évolution de la science ».

Jean-Baptiste De VATHAIRE, Directeur de Cairn.info



Le fest-noz vu par Dall-E, IA génératrice d'images. Prompt : « fest noz »

2.3.7 Homogénéisation de la création ?

Autre vigilance, si l'IA devient un outil dominant dans le processus créatif, les artistes pourraient se voir contraints d'adopter ces technologies pour rester en concurrence et continuer de vivre de leur activité professionnelle, et cela malgré eux. **Cela pourrait engendrer une perte de contrôle sur leur propre création, au profit de logiques économiques ou industrielles** qui ne servent ni l'artiste, ni l'art en tant que tel et remettent en cause le principe d'exception culturelle française établi dans les années 1980.

L'IA conduit à une homogénéisation des contenus littéraires et artistiques, et fait encourir un risque d'appauvrissement du langage et d'essoufflement de la créativité. Elle peut enfermer ses utilisateurs dans des cadres prédéfinis, empêchant le développement de leur pensée critique.

« On va vers un appauvrissement de ce qui est proposé en termes de richesse linguistique : les traducteurs automatiques privilégient toujours la plus forte probabilité linguistique et ont donc tendance à proposer les mêmes mots, le même type de phrases alors qu'un humain peut varier son vocabulaire, décider d'utiliser des synonymes, faire évoluer sa syntaxe, etc. »

Fulup JAKEZ, Directeur de l'Office Public de la Langue Bretonne - OPLB

L'IA a besoin de la créativité humaine, sans quoi elle tourne en rond. En ce sens, les modèles ont besoin de données nouvelles et fiables, car lorsqu'ils apprennent sur la base de leurs propres résultats, ils sont pris dans une boucle où ils renforcent leurs propres bizarreries. C'est d'ailleurs pour cette raison que la course à la tête de l'IA est devenue une quête des données numériques les plus fraîches et les plus fiables²¹.

Pendant des années, internet était une source de données apparemment inépuisable, mais à mesure que l'IA progresse, les entreprises recherchent davantage de référentiels, et il en résulte qu'elles utilisent les données plus rapidement qu'elles ne sont produites. En ce sens, plusieurs journalistes et chercheurs américains ont mis en lumière un problème d'approvisionnement des données dans une enquête publiée au *New York Times*²². Fin 2021, OpenAI avait déjà épuisé tous les réservoirs de textes en anglais. Pour développer sa nouvelle technologie, il a transcrit plus d'un million d'heures de vidéos YouTube, afin que les textes soient introduits dans le système GPT-4.

²¹ v. en ce sens, R. Nirina, « Scandale : Stability AI accusé de vol par MidJourney, les tensions à leur comble ! », *Le Bigdata*, 11 mars 2024.

²² v. C. Metz, C. Kang, S. Frenkel, S. A. Thompson et N. Grant, *How Tech Giants Cut Corners to Harvest Data for A.I.*, *NY Times*, 8 avr. 2024.

« L'IA peut amener une certaine forme d'assèchement de la création. On note, dans le milieu culturel, et du divertissement, cette tendance à ne plus prendre de risques, on tend, alors, vers une uniformisation de la production de contenu dans un but lucratif, l'IA accélère ce phénomène qui existait déjà auparavant ».

Jérôme TRE-HARDY, Conseiller régional, Délégué au Numérique - cybersécurité et données

2.4 Besoins exprimés et attentes des acteurs vis-à-vis de la puissance publique

2.4.1 Besoins exprimés

Les acteurs auditionnés ou qui ont contribué par retour de questionnaire, ont exprimé des besoins notamment en termes de :

- **Information et formation sur :**
 - le fonctionnement des IA, pour toutes et tous, en particulier pour les acteurs culturels : leurs usages et les “bonnes pratiques” dans le cadre de la création ;
 - les droits d’auteurs et les enjeux de légalité à l’échelle mondiale, en particulier pour les acteurs culturels.
- **Coordination et de veille sur le développement de ces technologies, pour :**
 - rationaliser les financements et éviter les doublons dans les processus de développement de ces technologies ;
 - favoriser l’échange de savoir-faire et favoriser l’usage des principes FAIR (Findable, Accessible, Interoperable, Reusable)²³.

²³ Les principes FAIR (Findable, Accessible, Interoperable, Reusable) décrivent comment les données doivent être organisées pour être plus facilement accessibles, comprises, échangeables et réutilisables. On en parle surtout pour les données de recherche mais les principes FAIR concernent toute ressource numérique disponible en accès ouvert relative à une activité scientifique.
<https://www.ccsd.cnrs.fr/principes-fair/>

« Il y a des choses surprenantes : les gens qui travaillent sur l'audio et les gens qui travaillent sur l'écrit, ne se rencontrent presque pas, donc il y a des endroits où on doit avoir une vision stratégique globale de ce qui se passe d'un côté ou de l'autre, pour pouvoir avoir des décisions stratégiques intéressantes ».

Mélanie JOUITTEAU, linguiste chargée de recherches au CNRS, laboratoire IKER, UMR 5478

- **Visibilité et identification :**

- préciser lorsqu'une œuvre ou un travail a été créée par l'IA / valoriser un travail réalisé par l'intelligence humaine (par exemple label Made by Humans / Fabrication humaine)²⁴ ;
- nommer la source IA de manière systématique.

« Je pense qu'il serait intéressant que des communautés, comme celle de la Bretagne, se réunissent et créent leurs propres ensembles de données d'entraînement ».

Dimitri DANILOFF, Artiste, Conseiller Art & Technologie

2.4.2 Attentes vis-à-vis de la puissance publique

En conséquence de quoi, les acteurs culturels ont exprimé des attentes vis-à-vis de la Région et des autres collectivités en matière de :

- **Information et formation :**

- Impulser une information à grande échelle en mettant à disposition des outils de vulgarisation
- Coordonner des espaces propices à la réflexion, favorisant l'émergence d'un sens critique et éthique pour aborder ces nouveaux outils, en y associant la diversité des acteurs culturels dans une approche transparente et collaborative
- Développer les formations à destination des entreprises et des associations sur les enjeux de l'IA

²⁴ <https://www.fabricationhumaine.org/>

« A l'échelle de la région, on a besoin d'une infrastructure légère, qui puisse faire l'interface avec les différents milieux de la recherche qui peuvent être fragmentées à différents endroits. Il faut que ce soit une infrastructure de service avec un regard large sur l'écosystème ».

Mélanie JOUITTEAU, linguiste chargée de recherches au CNRS, laboratoire IKER,
UMR 5478

- **Positionnement éthique et politique :**

- Évaluer les IA dont leurs impacts écologiques en lien avec une infrastructure de service en charge de l'observation et de la coordination des projets IA
- Éditer et diffuser une charte de « bonnes pratiques »
- Défendre une approche humaine, respectueuse des droits
- Rester maître de ses données

« La donnée IA est d'abord un enjeu politique, pas un enjeu technique ».

Baptiste LE COZ, Directeur du numérique et des systèmes d'information
de la Région Bretagne

- **Culture et langues :**

- Défendre le statut des artistes auteurs et accompagner les professionnels dont les métiers sont menacés, dans l'évolution de leurs professions ou leur reconversion
- Faciliter l'accès aux corpus scientifiques
- Promouvoir l'ouverture en droit des corpus écrits et oraux

« Ce que je préconise, c'est de soutenir d'abord et avant tout la constitution de corpus, et de penser aux applications bien après. Tout ça ne sert à rien si on ne s'assure pas que c'est développé dans des principes FAIR, c'est à dire qu'il y a une redistribution dans tout l'écosystème de ces produits-là ».

Mélanie JOUITTEAU, linguiste chargée de recherches au CNRS,
laboratoire IKER, UMR 5478

« C'est toujours l'éternel problème de la recherche de la science ouverte. On doit mettre cette recherche (publique) à disposition et si elle est à disposition, les GAFA vont l'utiliser ».

Nicolas KLUTCHNIKOFF, Vice-président transition numérique de l'Université Rennes 2, Institut de recherche mathématique de Rennes

« Les corpus qui existent aussi massifs, aussi magnifiques qu'ils puissent être, s'ils ne sont pas distribués, s'ils ne sont pas accessibles, ils ne servent absolument à rien pour le développement numérique ».

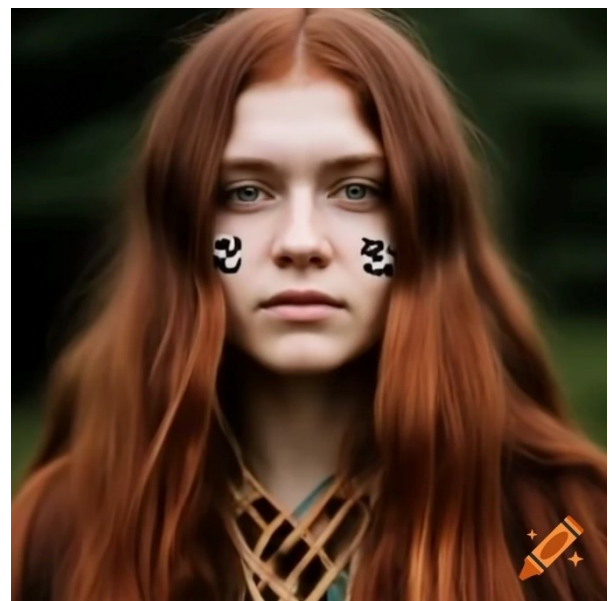
Mélanie JOUITTEAU, linguiste chargée de recherches au CNRS, laboratoire IKER, UMR 5478

- **Economique :**

- Financer la recherche en IA, offrir un cadre privilégié aux entreprises du secteur
- Développer des IA locales, frugales en énergie (utiliser le plus petit modèle de langage en mesure de résoudre un problème ou un besoin).



La Bretagne vue par Leonardo AI.
Prompt : « Bretagne »



Une bretonne vue par Crayon AI.
Prompt : « bretonne »

Partie 3 : Préconisations

3.1 Préconisation n° 1 : Créer un cadre éthique

3.1.1 Adopter et diffuser une charte éthique

L'adoption et la diffusion d'une **charte éthique** vise à établir des principes clairs et ambitieux pour encadrer l'usage de l'intelligence artificielle générative dans le domaine de la création. La Région pourrait alors ambitionner d'offrir un cadre éthique permettant aux artistes de manifester leur engagement pour une utilisation responsable et respectueuse de ces technologies. Les principes fondateurs de cette charte incluraient :

- **Transparence** : Les artistes doivent garantir un affichage clair des outils d'IAG utilisés, en citant explicitement les sources ou bases de données employées pour générer les contenus.
- **Honnêteté** : Toute démarche artistique intégrant l'IAG doit respecter les droits d'auteur et éviter toute forme de contrefaçon ou de plagiat. Nos amis belges utilisent la notion très intéressante **d'authenticité**²⁵, questionnant la démarche artistique et la manière de démontrer la volonté créative de l'auteur. Par exemple, les auteurs et autrices ne doivent pas prompter des noms ou des références connues.
- **Justification** : Les auteurs et autrices sont encouragés à justifier leur démarche artistique, en expliquant pourquoi et comment l'IAG a été intégrée dans leur processus de création. Ils devraient être capables de citer les sources d'inspiration utilisées pour le prompt et les conserver en cas de contentieux.
- **Loyauté économique** : L'utilisation de l'IAG ne doit pas servir à pratiquer une concurrence déloyale, notamment par des prix artificiellement réduits qui dévalorisent les œuvres ou marginalisent les auteurs et autrices humains. Les prix en vigueur pour les œuvres créées sans IA doivent être respectés.

3.1.2 Conditionnaliser les marchés et les aides publiques

La Région ne peut activement précariser les auteurs et autrices et autres professionnels de la création. **Elle doit continuer à faire appel aux humains pour les commandes de supports de communication, de traductions, d'illustrations et autres travaux artistiques dans le cadre de ses marchés publics.** Elle doit être exemplaire en respectant les tarifs exigés par la profession.

²⁵ « *Le principe d'authenticité est ce qui doit permettre, à chaque étape du processus de création et de production d'une œuvre, de faire qu'il y ait différence* » : Travaux en cours de la Chambre de concertation lettres et livre, Ministère culture Belgique francophone, à paraître prochainement. Une mise à jour du présent rapport renseignera dès que possible le lien vers l'étude belge.

Par ailleurs, les financements publics devraient être fléchés à l'endroit des seuls responsables et acteurs culturels ayant accepté de s'engager dans un processus d'usage éthique de l'IA. L'objectif est de **ne pas remplacer un humain par une IA**.

3.1.3 Instaurer une structure coordinatrice pour renforcer la collaboration entre les acteurs et développer des corpus ouverts

En appui sur un observatoire des projets IA en Bretagne, ou sur une structure de coordination, la Région peut favoriser la mise en œuvre de projets collaboratifs afin d'utiliser de manière efficiente les financements publics et d'éviter les doublons.

L'objectif est de favoriser l'interconnaissance (compétences) au profit de la constitution de **corpus représentatifs des cultures et langues de Bretagne, accessibles et respectueux des droits des auteurs, ainsi que des principes FAIR**.

Ces bases de données fiables concourent au rayonnement de l'identité culturelle de la Bretagne en luttant contre les biais cognitifs des IA produites ailleurs. Elles permettraient aux IA locales de s'entraîner de manière éthique (respect du droit et des personnes) et responsable (impacts environnementaux réduits). En outre, elles permettent de **conserver la maîtrise des données**.

Dans ce cadre, il serait intéressant de renforcer les liens avec le Pays de Galles, en particulier avec le service de traitement automatique du Gallois, qui a mis en place des partenariats avec Open AI.

« Les Gallois ont un historique de travail avec la Bretagne. Ils sont extrêmement familiers des questions concernant la privatisation de corpus et les problèmes que ça déclenche dans notre écosystème. Ils sont ouverts à la collaboration et ils ont une culture, des liens avec les milieux des entreprises qui nous dépassent largement, depuis le début du boom du tchat ».

Mélanie JOUITTEAU, linguiste chargée de recherches au CNRS,
laboratoire IKER, UMR 5478

Le Conseil culturel préconise d'organiser des rencontres annuelles ou semestrielles sur le sujet de l'IA, avec différents acteurs culturels (structures, artistes-auteurs et autrices travaillant en Bretagne, mais aussi leurs co-contractants), techniques et politiques afin d'échanger sur les « bonnes pratiques », les projets en cours et les problèmes rencontrés, à l'image du réseau des contributeurs de Bécédia (Bretagne Culture Diversité – BCD).

Cette démarche pourrait prendre la forme de colloques, de tables rondes, de hackathons ou d'autres rapports spécialisés, visant à éclairer l'impact de l'IA sur des métiers spécifiques tels que la traduction ou l'illustration. Tous les métiers créatifs seront affectés par ces évolutions.

3.2 Préconisation n°2 : Soutenir les créateurs et les créatrices

3.2.1 Former les artistes auteurs et autrices

Compétente en matière de formation, la Région peut accompagner davantage les artistes-auteurs et autrices afin de les aider à se professionnaliser et à mieux comprendre leurs droits. En ce qui concerne l'IA, la Région pourrait aussi réfléchir à la mise en place d'ateliers afin de leur permettre de maîtriser les principes juridiques liés à l'usage de l'IA et les sensibiliser à un usage éthique des outils IA.

La Région peut s'appuyer sur les acteurs culturels afin de favoriser les regards croisés pour proposer des formations en partenariat avec des acteurs nationaux comme l'Afdas (Assurance Formation Des Activités du Spectacle) ou l'Anact (Agence nationale pour l'amélioration des conditions de travail) et locaux comme par exemple le Centre 40m³, l'Association des Petits Débrouillard Grand Ouest, Livre et Lecture en Bretagne, etc.

3.2.2 Labelliser la production et la création humaines et identifier les produits synthétiques

La Région peut soutenir et encourager l'utilisation d'un label certifiant une production ou une création humaine. L'objectif est de valoriser les contenus, les productions et les créations réalisées par l'intelligence humaine. Différentes démarches sont à l'œuvre, nous pouvons citer par exemple le Label Création Humaine® porté par la maison d'auto-édition Librinova.²⁶

A l'inverse, les produits synthétiques générés par l'IA doivent être clairement identifiés, dans l'intérêt des consommateurs.

3.2.3 Soutenir un filet de protection et un statut fort pour les artistes auteurs et autrices

Dotée d'une politique culturelle ambitieuse et responsable, la Région peut soutenir les démarches concourant à soutenir financièrement les créateurs pour compenser les pertes dues à l'émergence des IA.

Une réflexion doit être menée sur la mise en place d'un véritable filet de protection en vue d'aider celles et ceux qui sont à l'origine de la création et à se maintenir en activité en regard des enjeux de transformation de leur métier. Plusieurs pistes ont été envisagées :

- **Fonds dédié.** La mise en place d'un fonds spécifique s'impose pour compenser les pertes de revenus des auteurs et autrices impactés par la concurrence des œuvres

²⁶ <https://www.librinova.com/offre/services-a-la-carte/publication/label-creation-humaine-texte> et <https://www.creationhumaine.fr/%C3%AO-propos>

générées par l'IAG. Les traducteurs évoquent une diminution de leur activité atteignant 50 %, tandis que les illustrateurs rapportent une perte de rémunération pouvant aller jusqu'à 30 %. Il est donc impératif de saisir les observatoires des métiers de la création (que ce soit en Bretagne ou au niveau national), afin de leur demander d'identifier précisément les professionnels ayant besoin d'une aide urgente pour se maintenir en activité et anticiper les impacts futurs sur les différentes filières créatives.

- **Soutien de la proposition de loi visant à l'instauration d'un revenu de remplacement pour les artistes-auteurs temporairement privés de ressources.** Une proposition de loi sur la continuité de revenus pour les artistes-auteurs vient d'être déposée à l'Assemblée Nationale. Elle s'inscrit dans un mouvement de revendication d'une protection des droits sociaux les plus élémentaires pour les auteurs face à une précarité qui frappe de nombreuses professions artistiques. Face aux enjeux de transformation des métiers de la création, la mise en place d'un revenu de remplacement semble capitale.
- **Valorisation des droits et relations contractuelles équilibrées.** Un statut plus renforcé nécessite inévitablement des relations contractuelles mieux équilibrées, permettant aux auteurs et autrices d'obtenir une rémunération plus juste et adaptée en contrepartie de l'exploitation de leur travail créatif. À ce titre, la Région pourrait lancer une réflexion sur la mise en place d'aides accordées aux structures, à condition que celles-ci acceptent de s'engager dans des contrats plus équilibrés, garantissant ainsi une répartition équitable des bénéfices issus de l'exploitation des œuvres.
- **Retour à l'opt-in et rémunérations.** Au regard de la difficulté d'assurer l'efficacité de l'opt-out un retour à un régime d'opt-in apparaît nécessaire. Ce choix garantirait que les œuvres des auteurs et autrices ne soient utilisées qu'avec leur consentement explicite. Ce principe s'accompagnerait d'un droit à rémunération incessible, inspiré des modèles belges, allemands et espagnols. Accordé aux auteurs et autrices, ce droit trouverait son fondement dominant dans un intérêt moral, il doit être considéré comme exclusivement attaché à la personne de l'auteur et ne peut être exercé que par ce dernier. Il se combinerait avec la logique des accords collectifs et de la gestion collective pour procéder à la collecte et à la répartition de ces rémunérations.

3.3 Préconisation n°3 : Sensibiliser et former les publics

3.3.1 Sensibiliser les publics sur les impacts des contenus générés par IA et promouvoir les valeurs associées à la créativité humaine

Les collectivités ont une responsabilité en matière d'information des publics afin de les sensibiliser à un usage éthique des IA, aux impacts environnementaux mais aussi à une réflexion critique des connaissances produites. Une campagne d'information, et des partenariats en lien avec l'éducation populaire par exemple sont à envisager.

Le droit d’auteur n’a pas vocation à protéger les contenus générés par l’intelligence artificielle. Il faut en ce sens sensibiliser et former les utilisateurs aux principes fondamentaux de la propriété intellectuelle, afin de garantir un usage respectueux et éclairé des technologies.

Nous devons envisager un renforcement des collaborations entre l’université et la société civile pour favoriser cette meilleure compréhension du droit de la propriété intellectuelle pour encourager une réflexion partagée et renforcer les liens entre théorie et pratique.

3.3.2 Intégrer des modules sur l’usage éthique de l’IA dans les formations initiales et continues pour toutes et tous

En partenariat avec les acteurs de la formation initiale et continue la Région peut initier des dynamiques et soutenir des initiatives visant à intégrer modules pédagogiques sur l’IA dans les programmes scolaires et universitaires et dans le cadre de formations professionnelles. Cela inclut des formations plus techniques à destination des acteurs et des actrices de l’écosystème de la création pour que ces derniers prennent en considération les conséquences juridiques liées à l’usage de l’IA.

Conclusion

Depuis 2022, les produits synthétiques générés par l'IA se sont multipliés impactant en première ligne les traducteurs, mais aussi les illustrateurs, les compositeurs, les photographes, et autres créateurs... En conséquence, les artistes-auteurs et autrices subissent une perte d'activité et de rémunérations : la précarisation des métiers de la création s'aggrave. L'essor de l'IAG accentue encore l'invisibilisation du travail de création en inondant le marché de produits synthétiques, dévalorisant la perception et la reconnaissance du travail créatif humain...

Son usage dans la création risque de conduire à une homogénéisation des contenus littéraires et artistiques ainsi qu'à une perte de la richesse linguistique, en particulier pour les langues dites minorisées (en l'occurrence ici le breton et le gallo). Faut-il le rappeler, l'IAG ne comprend pas ce qu'elle produit et n'est pas un moteur de recherche : c'est un moteur de réponses. En effet, l'IAG apprend pour ensuite produire de nouveaux contenus similaires aux données d'entraînement, en suivant ces structures observées. Le modèle peut reproduire, consciemment ou non, des biais présents dans les données d'entraînement, tels que des stéréotypes.

L'IA apprend à partir d'œuvres de l'esprit potentiellement protégées par le droit de la propriété intellectuelle. Si une exception, dite TDM, aux droits patrimoniaux des titulaires a été mise en place en droit de l'Union européenne, celle-ci ne semble pas respecter l'exigence du triple test reconnu en droit international.

En outre, l'*opt-out*, considéré comme le garde-fou de l'exception TDM, n'est pas efficace. Le **cadre juridique n'est donc pas suffisamment protecteur en l'état**. De plus, l'IAG peut produire des contenus susceptibles de constituer des contrefaçons : reproduction proche, voire identique, d'une œuvre protégée par le droit d'auteur, exposant l'utilisateur à des risques importants (contrefaçon ou atteinte au droit à l'image). Sous prétexte de réaliser des économies à court terme en recourant à des services génératifs, une structure pourrait se retrouver dans une insécurité juridique coûteuse à moyen ou long terme, notamment en cas de contentieux.

L'obligation de transparence des bases de données et de registres est un premier pas, une clé. Les artistes-auteurs et autrices doivent pouvoir actionner l'*opt-out* et refuser qu'une œuvre puisse entraîner une IA. Or, la transparence des bases permettra de vérifier que l'*opt-out* a été respecté. Cela étant, la multiplication des bases de données rendra le travail de contrôle très contraignant pour les titulaires du droit, raison pour laquelle, il faut revenir à l'*opt-in* et considérer par principe que l'artiste-auteur est opposé à la fouille, mais qu'il pourra s'il le souhaite s'engager dans des licences.

Une production synthétique réalisée à l'aide d'une IAG ne peut être considérée comme une œuvre de l'esprit. Ces contenus sont juridiquement de simples biens de consommation courante. Cela signifie aussi que les mécanismes d'aides publiques servant à protéger les créations originales n'ont pas lieu de protéger les produits synthétiques. Les TVA à taux réduits, les aides à la création ou à la publication, les bénéfices fiscaux liés aux œuvres ne peuvent pas être étendus aux contenus synthétiques.

Enfin, cette révolution technologique impose une réflexion éthique et sociétale sur la manière dont elle transforme le rôle de l'artiste, sur les finalités mêmes de la création artistique mais aussi sur les impacts environnementaux et sociaux de l'IA. Aussi, afin de répondre à ces différents enjeux, et permettre un usage éthiquement responsable des IA, le Conseil culturel de Bretagne propose trois préconisations qui doivent s'inscrire dans le temps long et de manière partagée avec les différents acteurs culturels, techniques et politiques (créateurs, développeurs et institutions) :

Préconisation n°1 : Créer un cadre éthique

- Adopter et diffuser une charte éthique
- Conditionnaliser les marchés et les aides publiques
- Instaurer une structure coordinatrice pour renforcer la collaboration entre les acteurs et développer des corpus ouverts

Préconisation n°2 : Soutenir les créateurs et les créatrices

- Former les artistes auteurs et autrices
- Labelliser la production et la création humaines et identifier les produits synthétiques
- Soutenir un filet de protection et un statut fort pour les artistes auteurs et autrices

Préconisation n°3 : sensibiliser et former les publics

- Sensibiliser les publics sur les impacts des contenus générés par IA et promouvoir les valeurs associées à la créativité humaine
- Intégrer des modules sur l'usage éthique de l'IA dans les formations initiales et continues pour toutes et tous

ANNEXE 1 :

Extraits de la Directive 2019-790, articles 3 et 4

Article 3

Fouille de textes et de données à des fins de recherche scientifique

1. Les États membres prévoient une exception aux droits prévus à l'article 5, point a), et à l'article 7, paragraphe 1, de la directive 96/9/CE, à l'article 2 de la directive 2001/29/CE et à l'article 15, paragraphe 1, de la présente directive pour les reproductions et les extractions effectuées par des organismes de recherche et des institutions du patrimoine culturel, en vue de procéder, à des fins de recherche scientifique, à une fouille de textes et de données sur des œuvres ou autres objets protégés auxquels ils ont accès de manière licite.
2. Les copies des œuvres ou autres objets protégés effectuées dans le respect du paragraphe 1 sont stockées avec un niveau de sécurité approprié et peuvent être conservées à des fins de recherche scientifique, y compris pour la vérification des résultats de la recherche.
3. Les titulaires de droits sont autorisés à appliquer des mesures destinées à assurer la sécurité et l'intégrité des réseaux et des bases de données où les œuvres ou autres objets protégés sont hébergés. Ces mesures n'excèdent pas ce qui est nécessaire pour atteindre cet objectif.
4. Les États membres encouragent les titulaires de droits, les organismes de recherche et les institutions du patrimoine culturel à définir d'un commun accord des bonnes pratiques concernant l'application de l'obligation et des mesures visées aux paragraphes 2 et 3, respectivement.

Article 4

Exception ou limitation pour la fouille de textes et de données

1. Les États membres prévoient une exception ou une limitation aux droits prévus à l'article 5, point a), et à l'article 7, paragraphe 1, de la directive 96/9/CE, à l'article 2 de la directive 2001/29/CE, à l'article 4, paragraphe 1, points a) et b), de la directive 2009/24/CE et à l'article 15, paragraphe 1, de la présente directive pour les reproductions et les extractions d'œuvres et d'autres objets protégés accessibles de manière licite aux fins de la fouille de textes et de données.
2. Les reproductions et extractions effectuées en vertu du paragraphe 1 peuvent être conservées aussi longtemps que nécessaire aux fins de la fouille de textes et de données.
3. L'exception ou la limitation prévue au paragraphe 1 s'applique à condition que l'utilisation des œuvres et autres objets protégés visés audit paragraphe n'ait pas été expressément réservée par leurs titulaires de droits de manière appropriée, notamment par des procédés lisibles par machine pour les contenus mis à la disposition du public en ligne.
4. Le présent article n'affecte pas l'application de l'article 3 de la présente directive.

ANNEXE 2 :

Liste des membres du groupe de travail issu du Conseil culturel de Bretagne

8 membres du Conseil culturel de Bretagne ont participé à ce groupe de travail. Leur investissement et leurs contributions ont permis de mener à bien ce rapport. Qu'ils en soient tous remerciés.

Lubna BEAUTEMPS, représentant Films en Bretagne

Cédric CHOPLIN, représentant l'Université Rennes 2

Ronan COIGNARD, représentant Patrimoines de Bretagne ; Président du Conseil culturel

Sophie LATHUILLIERE, représentant la Fédération des Offices de Tourisme de Bretagne (OTB)

Stéphanie LE CAM, Personnalité qualifiée, Maîtresse de conférences - droit privé (spécialités : droit de la propriété intellectuelle, droit social) ; Directrice de la Ligue des auteurs professionnels ; Directrice de l'Institut des sciences sociales et du travail de l'Ouest (ISSTO) ; Vice-présidente du Conseil culturel

Claude LE GOUX, représentant le Centre d'art GwinZegal

Rozenn LE ROY, représentant Kenleur

Véronique MARTIN, représentant le Centre des Métiers d'art

ANNEXE 3 :

Liste des personnes auditionnées

Sept personnes ont été auditionnées dans le cadre de cette réflexion. Le Conseil culturel les remercie chaleureusement pour leur investissement et leur disponibilité.

Dimitri DANILOFF, Artiste, Conseiller Art & Technologie

Jean-Baptiste De VATHAIRE, Directeur de Cairn.info

Fulup JAKEZ, Directeur de l'Office Public de la Langue Bretonne (OPLB)

Mélanie JOUTTEAU, Chercheuse en linguistique au CNRS laboratoire IKER, UMR 5478

Nicolas KLUTCHNIKOFF, Vice-président transition numérique de l'Université Rennes 2, Institut de recherche mathématique de Rennes

Baptiste LE COZ, Directeur du numérique et des systèmes d'information de la Région Bretagne

Jérôme TRE-HARDY, Conseiller régional, Délégué au Numérique - cybersécurité et données

ANNEXE 4 :

Webographie et bibliographie indicative

- BALENIERI Raphaël, « Données personnelles : les choses se corsent pour les géants de l'IA », Le Monde, 17 juin 2024, 4 p.
- BIETRY Guillaume, « Intelligence artificielle : 20 M€ pour le projet breton SequoIA », Le Télégramme, 25 mai 2024, 1 p.
- BUYCK Catherine, « Anstia : "L'IA est 16 et commence à transformer nos métiers" (Sandra Lalanne, présidente) », aef Info, 4 janvier 2024, 4 p.
- CARPENTIER Laurent, « L'IA et la culture : les machines sont-elles nos amies ? », Le Monde, 1^{er} octobre 2023, 11 p.
- COLLECTIF, IA et métiers de la création - janvier 2024, restitution des travaux du hackathon du 16 janvier 2024, Ligue des auteurs professionnels, 11 p.
- COLLECTIF, Utilisation Responsable de l'Intelligence Artificielle Générative, Université catholique de Louvain, 4 juillet 2024, 22 p.
- COLLECTIF, Intelligence artificielle : « Construisons dès aujourd'hui une IA de rang mondial respectueuse de la propriété littéraire et artistique », Le Monde, 29 septembre 2023, 4 p.
- COLLECTIF, Résumé du document de travail : Les impacts des intelligences artificielles sur les métiers de la création, sans date, 3 p.
- COMMISSION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, IA : notre ambition pour la France, Gouvernement de la France, mars 2024, 130 p.
- DEBES Florian, « Intelligence artificielle : la France se lance dans la bataille culturelle des données », Les Echos, 12 décembre 2023, 4 p.
- DEBES Florian, MADELAINE Nicolas, « Pour Yann Le Cun les investissements dans l'IA restent un pari », Les Echos, 24 juin 2024, 8 p.
- DUCOURTIEUX Cécile, « Au Royaume-Uni un sommet sur les risques de l'IA », Le Monde, 31 octobre 2023, 1 p.
- GIULIANI Emmanuelle, LACUBE Nathalie, MEUNIER Marianne, « Les créateurs alertent Rachida Dati sur la question de l'IA », La Croix, 25 janvier 2025, 3 p.
- GUERRIN Michel, « Avec l'intelligence artificielle, la peur du grand remplacement agite la musique et les arts visuels », Le Monde, 21 avril 2023, 3 p.
- JOLY Julien, « Breton et gallo menacés par l'Intelligence Artificielle », Le Mensuel de Rennes, mars 2024, 1 p.
- JOUITTEAU Mélanie, « Guide de survie des langues minorisées à l'heure de l'intelligence artificielle : Appel aux communautés parlantes », Lapurdum, IKER, 1^{er} juillet 2024, 20 p.
- LE CAM Stéphanie, « Réguler l'IA et protéger les créateurs : point de vue après la conférence de Namur des 8 et 9 avril 2024 », Dalloz Actualité, Le quotidien du droit, 24 avril 2024, 7 p.
- LE CAM Stéphanie, MAUPOME Frédéric, Un argumentaire pour une meilleure régulation des IA, Ligue des auteurs professionnels, avril 2023, 38 p.
- LE CAM Stéphanie, MAUPOME Frédéric, « IA génératives de contenus : pour une obligation de transparence des bases de données ! », Dalloz Actualité, Le quotidien du droit, 11 Mai 2023, 6 p.
- LE CAM Stéphanie, MAUPOME Frédéric, « Images et textes générés par l'IA à l'épreuve des règles fiscales et sociales », Dalloz Actualité, Le quotidien du droit, 17 octobre 2023, 5 p.
- LE PRIOL Mélinée, « L'Europe pose des limites inédites à l'intelligence artificielle », La Croix, 21 mai 2024, 1 p.

LENTCHNER Keren, « IA : un rapport parlementaire plaide pour plus de transparence », Le Figaro, 15 février 2024, 1 p.

LOIGNON Stéphane, « Musique : les premiers outils de détection de l'IA apparaissent sur le marché », Les Echos, 15 juin 2024, 4 p.

LORPHELIN Vincent, « IA générative et droits d'auteur : « La culture artificielle ne doit pas suivre le triste chemin de la malbouffe », Le Monde, 15 septembre 2023, 4 p.

PIQUARD Alexandre, « Un plan d'action pour placer la France « à la pointe » de l'IA », Le Monde, 14 mars 2024, 2 p.

RICHAUD Nicolas, « Pillage de données, usurpation d'identité... : le monde du livre appelle à encadrer l'IA », Le Monde, 22 octobre 2023, 9 p.

SCHMITT Fabienne, « Les vingt-sept s'accordent à l'unanimité sur les règles contrôlant l'IA, après des débats houleux », Le Monde, 2 février 2024, 12 p.

SIX Nicolas, « A qui appartiennent les textes et les images générés par une intelligence artificielle ? », Le Monde, 20 janvier 2023, 6p.

VULSER Nicole, « Intelligence artificielle : le monde de la culture redoute une spoliation massive », Le Monde, 25 novembre 2023, 3 p.

WEIDMANN Ericka, « Retour sur le Parlement de la Photo 2024 : Quand l'IA s'invite dans les métiers de l'image : jusqu'où iront les bots et les robots ? », <https://www.9lives-magazine.com>, 12 septembre 2024, 7 p.

Table des matières

SOMMAIRE	2
INTRODUCTION	3
PARTIE 1 : INSÉCURITÉ JURIDIQUE ET ÉTHIQUE : LES MODÈLES D'IA QUESTIONNÉS.....	5
1.1 PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET IA : UNE RELATION COMPLEXE EN DÉFAVEUR DES ARTISTES-AUTEURS ET AUTRICES	5
1.1.1 IA et données d'apprentissage	5
1.1.2 Directive 2019/790 et exceptions « Text and Data Mining » (TDM)	6
1.1.2.1 La notion d'opt-out : le pouvoir de dire non	6
1.1.2.2 Remarque d'ordre temporel : des modèles entraînés sans autorisation préalable des titulaires des droits	6
1.1.2.3 Remarque d'ordre technique : l'opt-out inapplicable	7
1.1.3 Contenus générés par l'IA et régime juridique : la place des artistes-auteurs et autrices remise en question	7
1.1.3.1 Un risque sur la perte de la qualité d'auteur ?.....	7
1.1.3.2 Un risque d'atteinte involontaire au droit d'auteur et une remise en cause de la protection des œuvres.....	8
1.2 PROBLÈMES ENVIRONNEMENTAUX DE L'UTILISATION MASSIVE DE L'IA, UNE PREMIÈRE APPROCHE ..	9
1.2.1 Compar:IA	9
1.2.2 IA, développement durable et création	11
PARTIE 2 : ETAT DES LIEUX DES IMPACTS DE L'IA SUR LES METIERS DE LA CREATION EN BRETAGNE.....	12
2.1 RÉFLEXION ET APPROPRIATION DU SUJET PAR LES ACTEURS CULTURELS.....	12
2.2 PRINCIPAUX USAGES PAR LES ACTEURS CULTURELS	13
2.3 ENJEUX ET IMPACTS ARTISTIQUES, ÉCONOMIQUES, INTELLECTUELS, LINGUISTIQUES, TECHNIQUES	14
2.3.1 2022, Année zéro de l'IA ?	14
2.3.2 Pertes d'activité et de rémunérations.....	14
2.3.3 Dévalorisation du coût du travail humain.....	15
2.3.4 Éviction et invisibilisation	16
2.3.5 Innovation et gain de temps ?.....	17
2.3.6 Délégation excessive et automatisation	18
2.3.7 Homogénéisation de la création ?	19
2.4 BESOINS EXPRIMÉS ET ATTENTES DES ACTEURS VIS-À-VIS DE LA PUISSANCE PUBLIQUE	20
2.4.1 Besoins exprimés	20
2.4.2 Attentes vis-à-vis de la puissance publique	21
PARTIE 3 : PRÉCONISATIONS.....	24
3.1 PRÉCONISATION N° 1 : CRÉER UN CADRE ÉTHIQUE	24
3.1.1 Adopter et diffuser une charte éthique	24
3.1.2 Conditionnaliser les marchés et les aides publiques	24

3.1.3	<i>Instaurer une structure coordinatrice pour renforcer la collaboration entre les acteurs et développer des corpus ouverts</i>	25
3.2	PRÉCONISATION N° 2 : SOUTENIR LES CRÉATEURS ET LES CRÉATRICES	26
3.2.1	<i>Former les artistes auteurs et autrices</i>	26
3.2.2	<i>Labelliser la production et la création humaines et identifier les produits synthétiques</i>	26
3.2.3	<i>Soutenir un filet de protection et un statut fort pour les artistes auteurs et autrices</i>	26
3.3	PRECONISATION N° 3 : SENSIBILISER ET FORMER LES PUBLICS	27
3.3.1	<i>Sensibiliser les publics sur les impacts des contenus générés par IA et promouvoir les valeurs associées à la créativité humaine</i>	27
3.3.2	<i>Intégrer des modules sur l'usage éthique de l'IA dans les formations initiales et continues pour toutes et tous</i>	28
	CONCLUSION	29
	ANNEXE 1 : EXTRAITS DE LA DIRECTIVE 2019-790, ARTICLES 3 ET 4	31
	ANNEXE 2 : LISTE DES MEMBRES DU GROUPE DE TRAVAIL ISSU DU CONSEIL CULTUREL DE BRETAGNE	32
	ANNEXE 3 : LISTE DES PERSONNES AUDITIONNÉES	32
	ANNEXE 4 : WEBOGRAPHIE ET BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE	33
	TABLE DES MATIÈRES	35
	SYNTHÈSE	37

Synthèse

La Région Bretagne a saisi le Conseil culturel de Bretagne, à des fins d'éclairage sur les enjeux et les impacts de l'IA dans le secteur culturel en Bretagne, en particulier les métiers de la création, dans le cadre de l'élaboration d'un bordereau régional présenté à la session des 27 et 28 mars 2025.

Ce rapport identifie les enjeux, en particulier éthiques et juridiques, et analyse les impacts de l'intelligence artificielle (IA) sur les métiers de la création en Bretagne. Il propose différents leviers pour concilier innovation technologique et protection des droits des auteurs.

Le Conseil culturel dresse le constat que depuis 2022, l'essor des outils d'IA générative (ChatGPT, DALL-E, etc.) **modifie profondément les secteurs de la création** (illustration, traduction, musique, etc.). Ces technologies démocratisées permettent parfois des gains de temps pour des tâches fastidieuses mais **menacent les revenus des créateurs, la valorisation du travail humain et le rapport critique à la connaissance**.

L'usage des IA soulève des **enjeux juridiques** : une utilisation **d'œuvres protégées** pour leur apprentissage sans respect des droits d'auteur ; un **cadre légal ambigu** (directive européenne DAMUN), notamment à propos de l'exception "Text and Data Mining" (*opt-out*), qui ne protège pas suffisamment les artistes-auteurs et autrices.

Les **conséquences sont économiques** avec des risques de pertes d'emploi, et de précarisation accrue des métiers de la création. Elles sont également **éthiques** avec une **standardisation** et une **homogénéisation des contenus artistiques, ainsi qu'un appauvrissement des langues dites minorisées**. Elles sont enfin **environnementales** à cause de la consommation importante des ressources, exacerbant l'impact écologique.

L'IA pose des défis majeurs pour les métiers de la création. Le rapport appelle à une **réponse collective** pour **encadrer son usage, préserver les droits des créateurs**, et promouvoir une **innovation responsable et respectueuse des piliers du développement durable** consacrés par les Nations unies.

Le Conseil culturel de Bretagne propose trois grandes préconisations qui doivent s'inscrire dans le **temps long** et de **manière partagée** avec les différents acteurs culturels, techniques et politiques (créateurs, développeurs et institutions) :

Préconisation n°1 : Créer un cadre éthique

- Adopter et diffuser une charte éthique
- Conditionnaliser les marchés et les aides publiques
- Instaurer une structure coordinatrice pour renforcer la collaboration entre les acteurs et développer des corpus ouverts

Préconisation n°2 : Soutenir les créateurs et les créatrices

- Former les artistes auteurs et autrices
- Labelliser la production et la création humaines et identifier les produits synthétiques
- Soutenir un filet de protection et un statut fort pour les artistes auteurs et autrices

Préconisation n°3 : sensibiliser et former les publics

- Sensibiliser les publics sur les impacts des contenus générés par IA et promouvoir les valeurs associées à la créativité humaine
- Intégrer des modules sur l'usage éthique de l'IA dans les formations initiales et continues pour toutes et tous

Le Conseil culturel de Bretagne est une assemblée consultative unique en France créée en 2009 par le Conseil régional de Bretagne. Ses 70 membres représentent les principaux acteurs de la vie culturelle, artistique, patrimoniale et linguistique du territoire. Il est consulté par le Conseil régional sur toute question traitant de l'identité culturelle de la Bretagne et de son rayonnement. Le Conseil rend des avis, remet des contributions, réalise des études.

Contact / Darempred / Pour nous toucher :
conseil.culturel@bretagne.bzh / 02 99 27 18 31



Kuzul sevenadurel Breizh
Conseil culturel de Bretagne
Qonsail qhultural de Bertègn