

Restitution des travaux

IA et métiers de la création - janvier 2024



ATELIER 1. ASPECT RÉGLEMENTAIRE, COMPENSATION ET RÉMUNÉRATION



Nous sommes partis du postulat que la loi de 2019 sur l'Opt-out est déjà obsolète. Que l'état des lieux sur l'arrivée grandissante des IA génératives d'images/textes ne va pas dans le sens des droits fondamentaux, de l'artiste-auteur (donc de l'humain) et de la propriété intellectuelle, par le biais des "fouilles", pillant dans des bases de données pour lesquels les créateurs n'ont pas été préalablement consentants à en faire partie. Encore moins rémunérés.

Partant du principe que notre gouvernement actuel ainsi que l'Union Européenne veut aller dans le sens du "progrès" au détriment des artistes-auteurs et leur droits, fortement influencés par le lobbying des intelligences artificielles (Cf. Validation du 2 février 2024 de l'IA act. sous certaines conditions), nos propositions d'évolutions sont les suivantes :

- Pas de référence ISBN pour les ouvrages conçus sous assistance d'IA.

- Création d'une taxe en amont, dont le pot commun serait redistribué sous forme de subventions (réfléchir à une clé de répartition par secteurs). Exemple : l'opt in avec rémunération, taxation du chiffre d'affaire des sociétés d'IA, création d'un droit similaire au droit d'auteur qui sera payé par les utilisateurs de l'IA
- Option d'une création mixte : IA + apport créatif de l'auteur, répartition 50/50 de la rémunération
- Mettre en place une politique culturelle : les subventions sont versées uniquement aux acteurs qui n'utilisent pas les IA et interdiction des acteurs publics d'utiliser l'IA pour leurs communications (affiche, flyer...)
- Développer les logiciels qui permettent de repérer l'utilisation de l'IA dans une création.
- Retirer les œuvres créées par IA des dispositions fiscales et de TVA avantageuses pour les créateurs et exploitants tel que le taux de TVA de 5,5% pour les livres.

ATELIER 2. ACTIONS DE COMMUNICATION AUTOUR DU STATUT DE L'ARTISTE EUROPÉEN



Pétition lancée par la Charte et la Ligue le 15 janvier, et qui à ce jour a récolté plus de 12 000 signatures.

Intervention à Angoulême avec distribution auprès des auteur.rices de chevalet en soutien à la pétition, table ronde de présentation du statut européen coordonnée par l'adaBD et la Ligue, et interventions auprès des médias (Télérama, Le Monde, Sud-Ouest)

Relance de la pétition début février suite au soutien de nouvelles organisations et syndicats.

Réunion le 9 février entre les organisations et syndicats intéressés à l'organisation d'une Nuit des auteurs contre-point de la journée européenne des auteurs le 25 mars.

ATELIER 2. CLAUSE CONTRACTUELLES ET GARANTIE CONTRACTUELLE



Nous sommes partis de la question des clauses de garantie dans les contrats, notamment en prenant l'exemple de créateurs utilisant l'IA comme outil puis cédant leurs droits sur leurs créations à des clients.

Les questions posées étaient les suivantes :

- Dans un contrat, peut-on garantir qu'il n'y aura pas de contrefaçon dans la création lorsque l'on ne connaît pas comment la plateforme a développé son outil et sa politique en matière de PI ? Puis-je être tenu responsable s'il y a une contrefaçon dans le produit final qui résulte d'un fait de l'outil IA ?

- Puis-je utiliser le contenu généré librement ou suis-je tenu à des obligations vis-à-vis de la plateforme ? Quid de l'allocation des droits en présence d'une plateforme qui met à disposition l'outil génératif ? Quid de la cession de droits sur une œuvre générée par IA, notamment par rapport à la plateforme ?
- Puis-je revendiquer des droits de propriété intellectuelle sur une création qui a été en partie générée par IA mais sur laquelle j'ai opéré des modifications/retravaillé ?
- Peut-on donner plus de garanties dans un contrat entre un créateur ayant utilisé un outil IA et un client que les garanties présentent dans les CGU de la plateforme ?

Il a été conclu que ce qui dicte la relation est tout d'abord le contrat, ou CGU, entre le créateur et la plateforme. Ici s'enchaîne une chaîne de contrats qui influent les uns sur les autres et dont il faut s'assurer de la conformité entre eux (contamination). Cet enchaînement des contrats précisent les usages et les clauses de garantie.

La question a été posée également d'incorporer les questions sur l'IA dans les contrats ou non puisqu'en faisant cela, est-ce que cela équivaldrait à la création/reconnaissance d'un nouveau droit ? Est-ce que cela justifie une rémunération ou pas ?

Il a été estimé que les clauses dédiées à l'IA doivent nécessairement avoir une certaine granularité par rapport aux différentes situations/usages mais également être standardisées d'une certaine façon afin de permettre la compatibilité entre les différents contrats successifs.

Il a été également évoqué la question de la reprise du style qui n'est pas protégé par le droit d'auteur. Pour cette question, le droit de la concurrence offre une meilleure réponse, à condition de prouver une valeur économique dudit style et en faisant attention à ce que le style ne s'inscrive pas dans la notion de tendances.

La problématique des rapports de force a aussi été discutée. En effet, bien que les créateurs souhaitent parfois avoir plus de garanties contractuelles, le modèle économique est tel qu'il est parfois compliqué d'imposer ses conditions à son cocontractant (peur de perdre un client qui peut constituer une grosse part de notre portefeuille).

Puis, l'exemple de Adobe Firefly a été évoqué et discuté

Le système d'IA générative d'Adobe a été entraîné via un fonds sur lesquels les droits ont été cédés.

Si le contenu généré est contrefaisant (donc une reproduction par exemple), une clause d'indemnisation est présente dans le contrat mais cela n'équivaut pas à une clause de garantie. Pour l'activer, il faut une décision de justice et elle fonctionne qu'importe le prompt.

Quid d'une reprise d'un style et d'une action en concurrence déloyale/parasitisme ?
Pas de provision dans les conditions sur ce cas.

Le contenu généré par IA appartient au client, Adobe ne retient aucun droit sur la création. Il est ajouté un méta tag dans la création et cela permet notamment de retracer le processus créatif via un système d'audit trail qui explique les modifications, les apports personnels. Cela est intéressant dans le cadre d'une action en preuve. Cela renforce la traçabilité et la preuve pour que le créateur prouve l'authenticité puisqu'aujourd'hui il y a aussi le problème inverse, prouver que la création est bien humaine. L'audit trail ne doit pas révéler le savoir-faire.

L'IA est entraînée pour s'efforcer de ne pas générer dans un style mais la frontière entre style et inspiration est fine.

Concernant la rémunération des créateurs ayant contribué à l'IA dans le modèle d'Adobe, il a été évoqué les différents modes opératoires et les modes de rémunération.

Il est opéré une cession complète ou non en fonction de la juridiction, licence avec Adobe pour redistribuer pour plusieurs usages.

Tout d'abord, une rémunération existe avec ou sans IA en fonction du nombre de téléchargement de l'œuvre.

Concernant la rémunération pour le système d'IA, une somme forfaitaire est décidée si une création est utilisée dans le dataset, mais cette rémunération est seulement prévue pour le fait de l'utiliser dans le dataset, elle n'est pas en fonction de l'occurrence ou de son « utilité » pour le ML puisque cela n'est pas quantifiable pour le moment ou pour son apport dans le produit généré.

Il a été clarifié qu'en pratique, et en l'état des développements scientifiques actuels, il n'est pas possible de déterminer de quelle façon un input dans le training dataset a influencé le modèle et donc le produit final.

Puis, Jean-Marc Deltorn a évoqué une solution *a posteriori* via la création d'un outil qui pourrait analyser un contenu généré et le situer dans un graphique comportant des bulles de style. Ces bulles de style permettent d'indiquer que le contenu généré se rapproche de cette cohorte et présente des similarités avec cette cohorte, ce style. Cependant, cela ne veut pas dire qu'il y a reproduction et surtout cela n'établit pas un lien causal entre l'input et l'output.

Toutefois, cela pourrait être un outil pour pousser à une meilleure indemnisation. On pourrait imaginer un système dans lequel des créateurs opt-in pour que leurs créations soient utilisées pour entraîner une IA. Puis, les créations générées par l'IA pourraient être placées dans le graphique des bulles de style et des seuils de % pourraient être déterminés selon lesquels le créateur autorise totalement / autorise sous conditions / n'autorise pas l'utilisation du contenu généré.

Cet outil pourrait également être utile pour la notion de tendances évoquée précédemment, pour infirmer ou confirmer qu'un style s'inscrit dans une tendance en observant son placement sur le graphique et par rapport à la cohorte.

La question du crédit des créateurs qui ont participé au développement d'un outil IA a également été soulevée, comment doit-on indiquer le crédit ? En amont en se fondant sur les données d'entraînement ? Comment cela pourrait-il être possible en aval au regard des éléments évoqués précédemment ?

Enfin, il a été évoqué la possibilité de commencer à rédiger un modèle de "standard" de clauses contractuelles prenant en compte les questions évoquées et en prenant également en compte certaines problématiques abordées par les artistes présents (problématiques d'utilisation de leurs travaux pour entraîner des IA de cocontractants etc.). Ce modèle serait mis à disposition des créateurs et pourrait aussi servir à éveiller les consciences sur les enjeux à prendre en compte, à éduquer. Faute de temps, ce modèle n'a pas pu être rédigé sur place mais il pourrait faire l'objet d'un effort commun ultérieur.

4. USAGES DE L'IA : CONSÉQUENCES SOCIALES ET FISCALES



5. AUTRES BRANCHES DU DROIT OU OUTILS POUVANT SERVIR DE PROTECTION



Organisateurs et partenaires

 **LIGUE DES AUTEURS
PROFESSIONNELS**

CREATRICKS

 Centre
d'études internationales
de la **propriété intellectuelle** | CEIPI
Université de Strasbourg

