

...la mission d'information relative à

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA CRÉATION

La percée fulgurante de l'IA générative provoque une onde de choc dans le secteur de la création artistique, pourtant familier des innovations technologiques. Le phénomène s'apparente même à une menace existentielle dans la mesure où **les œuvres culturelles sont utilisées sans autorisation pour entraîner des IA** qui produisent des contenus entrant désormais en concurrence directe avec les œuvres de l'esprit.

C'est dans ce contexte disruptif que **la commission de la culture du Sénat a souhaité sortir du débat manichéen** qui oppose souvent, dans l'espace public, les défenseurs de la création aux thuriféraires de la technologie. Elle a donc décidé, au début de l'année 2025, de mettre en place **une mission d'information pour analyser les liens entre l'IA et la création artistique**.

Confiée aux sénateurs Agnès Evren, Laure Darcos et Pierre Ouzoulias, cette mission d'information a organisé une cinquantaine d'auditions avec toutes les parties prenantes et s'est rendue à Bruxelles, épice du dossier.

À l'issue de leur travail, **les rapporteurs se sont forgé la conviction que l'opposition entre IA et création artistique était non seulement stérile, mais également mortifère pour les deux secteurs. La France et l'Europe ont tout à gagner**, non pas à s'inscrire dans les pas d'autres puissances devenues peu amicales, mais à profiter de leurs atouts, au premier rang desquels la qualité et la diversité de leurs contenus culturels, **pour ouvrir une réelle troisième voie de l'IA, respectueuse tant du droit d'auteur et de la création qu'attractive pour l'innovation**.

Dans cet objectif, **les rapporteurs appellent au respect de huit grands principes** dans la mise en place de relations équilibrées entre les ayants droit culturels et les acteurs de l'IA et **proposent une méthode en trois temps pour garantir l'effectivité du droit d'auteur et le partage de la valeur à l'ère de l'IA**.

1. LA CRÉATION FACE À LA VAGUE DE L'IA : NOUVEL HORIZON ARTISTIQUE OU PARASITISME CRÉATIF ?

A. COMMENT L'IA BOULEVERSE LE PROCESSUS DE CRÉATION

La création artistique, la science et la technique sont depuis toujours très imbriquées. Les avancées scientifiques permettent de développer de nouvelles techniques que le secteur artistique, qui peut d'abord s'y montrer réticent voire hostile, s'approprie ensuite pour faire évoluer la création. **L'IA commence à investir le champ artistique à partir des années 1960** ; ses potentialités techniques sont notamment mises à profit par les pionniers de l'art numérique. Avec l'essor, **dans les années 2010**, des techniques d'apprentissage profond et de l'IA générative, **les capacités démiurgiques de l'IA, jusqu'alors relativement limitées, connaissent un changement d'échelle sans précédent**. Cette nouvelle donne technologique soulève **des interrogations sur l'essence de l'acte de création, le degré d'originalité d'une œuvre, la fonction de l'artiste et le devenir de l'expression artistique**.

Aujourd'hui présente dans toutes les esthétiques, l'IA joue **un rôle plus ou moins important** dans le processus créatif :

- l'IA, comme un **outil d'aide à la création**, permet de stimuler la créativité, de faciliter certaines tâches techniques, d'expérimenter de nouvelles pratiques, d'affiner certains aspects matériels de l'œuvre, d'améliorer sa diffusion ;
- l'IA, comme **co-partenaire de création**, ouvre la voie à une forme de collaboration entre l'artiste et la machine : tandis que le premier apporte sa sensibilité esthétique, son intention artistique, sa compréhension du contexte culturel, historique et social, l'IA déploie sa capacité d'analyse et de traitement ;
- l'IA, comme **créateur à part entière**, permet à tout un chacun, moyennant la maîtrise des *prompts*, de créer un morceau de musique, un texte ou une image. La création artistique humaine, qui reposait jusqu'alors sur un subtil dosage entre des qualités innées et des compétences acquises, est aujourd'hui confrontée à **une nouvelle forme de création, accessible en quelques mots-clés**.

B. EN AMONT, UN « MOISSONNAGE » DES CONTENUS CULTURELS QUI ÉBRANLE LE DROIT D'AUTEUR

La grande majorité des modèles d'IA ont recours à des techniques d'apprentissage qui imitent la façon dont les humains acquièrent des connaissances. **Pour apprendre, un modèle d'IA a besoin de données qui constituent sa matière première**. Sans données, une IA reste inerte, incapable d'apprendre et encore moins de réaliser des tâches de manière autonome. **Ces données dites « d'entraînement »** proviennent essentiellement de **contenus accessibles publiquement, mais qui peuvent être protégés par des droits spécifiques, comme le droit d'auteur pour les contenus à caractère culturel (textes, images, vidéos, musiques...)**.

Pour collecter massivement et automatiquement ces contenus accessibles en ligne, les fournisseurs d'IA ont recours à **la technique du *web scraping*, (« moissonnage »)**, **sans s'assurer au préalable de l'accord des ayants droit**.

C. EN AVAL, LA CONCURRENCE D'UNE NOUVELLE FORME DE CRÉATION QUI POSE UN DÉFI ÉCONOMIQUE, SOCIAL ET CULTUREL

1. Les contenus culturels générés par l'IA : une concurrence déloyale

La vraie disruption de l'IA générative tient non pas seulement à l'exploitation à grande échelle de données culturelles protégées, mais aussi **au fait que de nombreux contenus sortants entrent directement en concurrence avec les créations humaines qui l'ont nourrie**. Ces contenus culturels concurrents sont qualifiés par certains experts de **« quasi-œuvres »**¹ puisqu'ils ne remplissent pas la condition d'originalité propre aux œuvres de l'esprit.

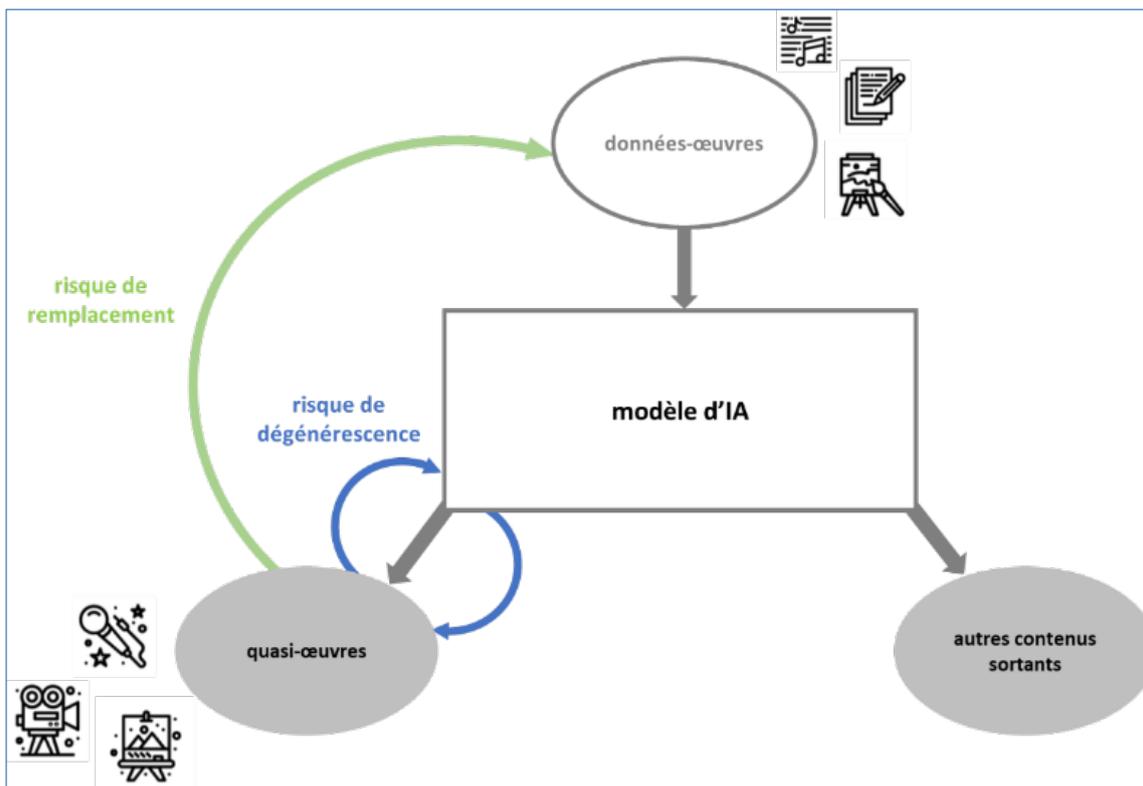
Avec ses « quasi-œuvres », l'IA engendre un effet d'éviction des œuvres humaines à la fois par les prix, du fait de sa capacité à produire plus vite et moins cher que ne le font les hommes, et par les quantités, compte des volumes de contenus qu'elle est en mesure de générer.

Cette déstabilisation économique du secteur de la création, inédite par sa nature et son ampleur, fait craindre, à court terme, un double risque :

- **un risque de substitution** des créateurs par les machines ;
- **un risque de dévitalisation** de la création artistique se traduisant par une production standardisée et déshumanisée.

Cette situation n'est **pas non plus sans incertitudes pour le secteur de la tech**, la substitution des œuvres humaines par des contenus synthétiques pouvant, à moyen et long terme, conduire à **la dégénérescence des modèles d'IA**.

¹ « Rémunération des contenus culturels utilisés par les systèmes d'intelligence artificielle », projet de rapport - volet économique, mission confiée par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, Joëlle Farchy et Bastien Blain, mai 2025.



Source : « Rémunération des contenus culturels utilisés par les systèmes d'intelligence artificielle », projet de rapport - volet économique, mission confiée par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, Joëlle Farchy et Bastien Blain, mai 2025.

2. Une menace pour les métiers de la création

L'impact de l'IA sur les métiers de la création peut, à ce jour, difficilement faire l'objet d'un état des lieux exhaustif, les études sur le sujet restant encore limitées à quelques filières. Néanmoins, à partir des données disponibles et des remontées des professionnels, **les secousses produites par l'IA apparaissent d'intensités variables selon les types de métiers** : ceux à forte composante technique sont plus exposés que ceux à dominante créative, de même que ceux ayant un degré de « maturité technologique » plus élevé sont davantage concernés que ceux étant moins perméables aux nouvelles technologies. **Quant aux conséquences, elles sont plus ou moins lourdes, allant de la transformation des pratiques professionnelles au risque de disparition pure et simple de certains métiers**, comme ceux de graphiste, de doubleur ou de traducteur.

Après avoir échangé avec les représentants des professionnels concernés, **les rapporteurs estiment indispensable la mise en place, par les industries culturelles et créatives et les pouvoirs publics, d'actions de formation et d'accompagnement**. L'objectif, certes délicat mais primordial, est de leur donner les moyens de prendre la vague de l'IA, tout en préservant, quand cela est possible, leur niveau de savoir-faire « traditionnel ».

3. Un risque d'uniformisation et de déshumanisation de la création

Au défi économique et social que pose l'IA aux filières de la création **fait écho un défi culturel voire anthropologique**. La concentration de la puissance technologique entre quelques grands acteurs dominants, la standardisation des algorithmes d'apprentissage et la persistance inévitable de biais dans les jeux de données utilisées pour l'entraînement des modèles d'IA font courir **un risque d'uniformisation des contenus culturels générés**. Sachant que ces « quasi-œuvres » sont elles aussi appelées à entrer dans les prochaines bases d'apprentissage, il y a là **une forme de consanguinité porteuse de danger pour la diversité et la richesse des créations à venir**. Ce risque d'appauvrissement artistique se doublerait d'un risque de perte d'authenticité et d'originalité, qualités qu'à ce jour, seul un artiste humain peut apporter grâce à son vécu, sa sensibilité, son savoir-faire et son expérience.

2. L'ENCADREMENT JURIDIQUE DE L'IA : UNE AMBITION À LA PEINE

Par la rapidité et l'ampleur de son développement, l'IA générative a pris de court nos sociétés contemporaines, provoquant des transformations profondes face auxquelles nos modes traditionnels de régulation se révèlent inadaptés.

Les défis économique et juridique que pose l'IA générative au secteur de la création concernent à la fois l'amont, avec la question de la rémunération de l'utilisation des données culturelles protégées, et l'aval, avec le statut juridique des contenus produits par l'IA.

A. LA DIRECTIVE EUROPÉENNE DU 17 AVRIL 2019 SUR LES DROITS D'AUTEUR : UN SOCLE JURIDIQUE DÉSORMAIS DÉPASSÉ

La directive européenne du 17 avril 2019 sur les droits d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique a posé un socle, à l'époque, très avancé et protecteur, qui a su tenir compte des spécificités de l'espace numérique. L'IA générative s'est développée en Europe dans ce cadre juridique qui, n'ayant pas été prévu pour ce nouvel usage technologique, s'est vite retrouvé dépassé.

1. Un flou juridique dont les fournisseurs d'IA ont su tirer parti

Les exceptions « text and data mining » (TDM)

La directive de 2019 prévoit deux exceptions au droit d'auteur, pour la fouille de textes et l'extraction de données, dites TDM (« text and data mining »), qui ont été transposées en droit français aux articles 122-5 et 122-5-3 du code de la propriété intellectuelle :

- ✓ la première exception, présente de longue date dans le droit de la propriété intellectuelle, permet aux laboratoires de recherche publics de disposer en toute sécurité des données présentes dans l'espace numérique à des fins de recherche ;
- ✓ la seconde exception, à la portée de tous, concerne « 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 ».

Cette seconde exception TDM est toutefois triplement limitée :

- ✓ premièrement, la fouille de données ne peut s'appliquer qu'aux contenus librement accessibles ; les contenus protégés sont donc, par définition, exclus ;
- ✓ deuxièmement, les titulaires de droit peuvent s'opposer de manière explicite à la fouille de leurs données ; il s'agit de la clause de retrait, aussi appelée « opt out », dont les modalités ne sont cependant pas précisées ;
- ✓ troisièmement, comme toute limitation au droit d'auteur, l'exception demeure soumise au respect du test dit en trois étapes, permettant de vérifier l'étendue de sa portée.

Introduite par voie d'amendement, la seconde exception TDM présente, selon l'avis concordant de spécialistes du droit de l'Union européenne, un flou juridique qui a ouvert son champ d'application à un usage plus large que celui initialement prévu. Depuis son entrée en vigueur, cette exception sert ainsi de fondement juridique aux pratiques de moissonnage de contenus protégés par les fournisseurs d'IA, à des fins d'entraînement de leurs modèles.

2. L'intervention attendue des tribunaux

Compte tenu des lacunes de la législation européenne, les tribunaux vont être appelés à se prononcer sur l'étendue de l'exception TDM. D'ores et déjà, le Tribunal de Hambourg a rendu, le 24 septembre 2024, une première décision à son sujet, favorable aux fournisseurs d'IA. La Cour de Justice de l'Union européenne pourrait avoir l'occasion de se prononcer dans les prochains mois, à l'occasion de l'examen d'une question préjudicielle qui lui a été adressée par un éditeur hongrois le 3 avril dernier.

Aux États-Unis : un « *fair use* » largement invoqué et objet d'un débat très tendu

Les fournisseurs américains d'IA ont largement utilisé les données disponibles en ligne pour entraîner leurs IA en s'abritant derrière la notion anglo-saxonne de « *fair use* » ou « usage loyal ». Or, dans un rapport remis en mai 2025, **le Bureau du droit d'auteur des États-Unis émet des doutes sur la légitimité d'un usage massif du « *fair use* »** pour justifier de telles pratiques. Quelques jours après la publication du rapport, la Maison Blanche licenciat la directrice du Bureau, Shira Perlmutter, marquant ainsi son opposition à la position de l'institution.

Il reviendra donc aux tribunaux américains, vraisemblablement à la suite de débats juridiques qui dureront plusieurs années, de se prononcer définitivement sur l'étendue de la doctrine du « *fair use* » dans le contexte de l'IA, alors qu'**une pression politique s'exerce très fortement en faveur d'une interprétation en ligne avec les *desiderata* du secteur de la tech.**

B. LE RÈGLEMENT EUROPÉEN SUR L'IA : UNE LÉGISLATION PRÉCURSEURE MAIS AUJOURD'HUI DÉVOYÉE

1. Un compromis douloureux

Consciente du caractère déjà dépassé de sa directive de 2019, l'Union européenne a ressenti le besoin de se doter d'une législation spécifiquement dédiée à l'IA, qui prendrait enfin en compte la singularité de cette technologie. Déposée le 22 avril 2021 par Thierry Breton, alors commissaire européen au marché intérieur, **la proposition de règlement sur l'intelligence artificielle** pose les bases d'**une législation globale qui va bien au-delà des questions de droit d'auteur et de création, lesquelles n'étaient d'ailleurs même pas mentionnées dans la première version**, très favorable au développement d'un secteur européen de l'IA. De fait, **la question de la protection du droit d'auteur est apparue tardivement dans la discussion, à l'initiative du Parlement européen.**

Le texte a fait l'objet d'âpres négociations, révélatrices de **fortes divergences de vues entre deux camps**, désaccords **qui structurent encore l'essentiel du débat** comme ont pu le constater les rapporteurs, en particulier lors de leur déplacement à Bruxelles :

- **d'un côté**, les promoteurs de l'IA qui estiment qu'une régulation trop poussée, en entravant toute possibilité de développement d'IA européennes « souveraines », ne permettrait pas à l'Union européenne de rattraper son retard déjà conséquent sur les États-Unis et la Chine ;
- **de l'autre**, une coalition qui appelle à résister à l'IA, soulignant ses effets néfastes, notamment sur les libertés individuelles, l'emploi et la culture.

Dans ce débat, la France a semblé hésiter entre ces deux pôles, montrant toutefois un penchant pour une législation « respectueuse » de l'innovation, à rebours de sa position traditionnelle de défense du droit d'auteur.

Finalement adopté par le Parlement et le Conseil, **le Règlement du 13 juin 2024 établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle (RIA) porte les traces du compromis douloureux entre ces différentes tendances.**

2. Promesses et désillusions du RIA

Deux dispositions du RIA portent spécifiquement sur le droit d'auteur :

- l'article 53, 1, c) contraint les fournisseurs d'IA à mettre en place une politique visant à **se conformer à l'acquis communautaire en matière de droit d'auteur** et de droits voisins, **notamment en respectant la clause d'*opt-out*** prévue par la directive de 2019 au bénéfice des ayants droit. Ce même article prévoit l'élaboration d'un **code de bonnes pratiques** (« *code of practice* »), non contraignant, sur lequel pourront s'appuyer les fournisseurs d'IA pour respecter l'acquis communautaire ;
- l'article 53, 1, d) oblige les fournisseurs d'IA à mettre à la disposition du public un « **résumé suffisamment détaillé** » du contenu utilisé pour l'entraînement de leurs modèles. L'emploi d'un tel oxymore est le reflet d'un compromis bancal entre des positions diamétralement opposées. Il est prévu que le Bureau de l'intelligence artificielle, qui a été créé par le RIA, fournisse un « **template** », c'est-à-dire une sorte de canevas, **précisant en quoi devrait consister cette transparence sur les contenus utilisés** pour l'entraînement des modèles.



Où en est le code de bonnes pratiques ?

Débutés à l'été 2024, les travaux d'élaboration du code de bonnes pratiques ont donné lieu à une première version en novembre 2024, suivie d'une deuxième en décembre 2024, puis d'une troisième en mars 2025. **Le sentiment unanimement partagé par les ayants droit est celui d'une grande déception voire d'un rejet du code dont les différentes versions ont pris, selon eux, une direction moins-disante que le texte du RIA.** Dans ces conditions, certains ayants droit demandent même à ce que la référence au droit d'auteur soit purement et simplement retirée. De son côté, **le secteur de la tech défend la position exactement inverse**, à savoir que le texte prévoit beaucoup trop d'obligations, **et n'est donc pas prêt, en l'état, à le signer.**

Après avoir procédé à une analyse juridique des trois versions successives du code de bonnes pratiques, **les rapporteurs pointent un biais certain et de plus en plus accentué en faveur des acteurs de la tech, dont les intenses actions d'influence ont fini par payer.** Comme ils ont pu le constater lors de leur déplacement à Bruxelles, la Commission européenne se trouve dans une situation inextricable, ne parvenant pas à élaborer un texte consensuel. Ses services travaillent encore à **une nouvelle version du code, cette quatrième copie étant attendue au plus tard pour le 2 août 2025**, date limite fixée par le RIA. Faute de texte, la Commission devra prendre des actes d'exécution, ce qui ôtera la faculté aux parties prenantes d'approuver explicitement le code, issue qui laisserait un goût amer.



Où en est « le résumé suffisamment détaillé » ?

La situation n'est pas meilleure, **aucun projet** n'ayant pour le moment été dévoilé. Ce résumé doit en effet **concilier deux objectifs opposés** : d'un côté, **le droit légitime des ayants droit à savoir** si leurs œuvres ont été utilisées durant la phase d'apprentissage des IA **et, si tel est le cas, à être rémunérés** pour cet usage, de l'autre, **le secret des affaires** mis en avant par les entreprises de la tech pour préserver le plus possible la nature de leurs données d'entraînement.

Constatant la difficulté à bâtir un canevas accepté par tous, **les rapporteurs partagent la proposition formulée par la professeure Alexandra Bensamoun¹, consistant à distinguer les « ingrédients »,** c'est-à-dire les données utilisées pour l'entraînement, lesquelles peuvent être communiquées sans dommage, **et la « recette »,** c'est-à-dire les techniques employées pour les traiter et les intégrer aux modèles d'IA, lesquelles relèvent indéniablement du secret des affaires. Une telle distinction permettrait de rapprocher les positions, tout en préservant l'objectif initial de la législation européenne, à savoir **la transparence des données utilisées pour l'entraînement des IA.**

C. QUEL STATUT JURIDIQUE POUR LES CRÉATIONS GÉNÉRÉES PAR L'IA ?

L'IA générative vient percuter la notion de droit d'auteur, telle qu'elle a été définie depuis le XVIII^e siècle à l'initiative de la France, **et interroge la condition d'originalité** qui la caractérise.

Les contenus qu'elles produisent sont de deux natures : soit ils ont été **assistés par l'IA**, avec un degré d'intervention humaine plus ou moins grand, soit ils ont été **intégralement générés par celle-ci**, avec une intervention humaine minimale. Dans le premier cas, l'IA intervient dans le prolongement de la volonté du créateur ; le droit d'auteur pourrait alors trouver à s'appliquer classiquement. Dans le second cas, **l'IA agit potentiellement en tant que créateur**, rendant *a priori* inopérante l'application d'un droit attaché à une personne « humaine », mais dont **le caractère original de la production est sujet à débat.**

Dans ce contexte juridique bouleversé, et alors qu'une mission vient d'être confiée à la professeure Alexandra Bensamoun sur la protection des contenus générés par l'IA², **les rapporteurs réaffirment avec force le lien indéfectible qui unit droit d'auteur et œuvre de l'esprit.**

¹ « Rémunération des contenus culturels utilisés par les systèmes d'intelligence artificielle », projet de rapport – volet juridique, mission confiée par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, Alexandra Bensamoun et Julie Groffe-Charrier, mai 2025.

² Mission confiée, le 20 juin 2025, par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique et dont les conclusions sont attendues à l'été 2026.

3. TRANSPARENCE ET RÉMUNÉRATION DANS L'INTÉRÊT DE TOUS

A. L'INSOUTENABLE GRATUITÉ DES DONNÉES

La très faible valeur, voire la totale gratuité, des données utilisées pour entraîner les modèles d'IA fait aujourd'hui l'objet d'un large consensus au sein du secteur de la tech. Cette **doxa** s'appuie sur trois arguments :

- **tout d'abord**, la quantité et la nature même des données rendent impossible ou trop complexe à établir toute forme de rémunération ;
- **ensuite**, les œuvres générées par l'IA sont comparables aux créations de l'esprit humain, celles-ci servant de simples sources d'inspiration ;
- **enfin**, la rupture technologique introduite par l'IA est telle qu'elle justifie un aménagement des règles protectrices existantes.

Les rapporteurs battent en brèche cet argumentaire :

- quand bien la question du modèle de rémunération est d'une réelle complexité, **pourquoi les données seraient-elles le seul élément de la chaîne de valeur d'un modèle d'IA pour lequel la gratuité serait requise**, alors que tous les autres éléments (puces informatiques, énergie, ressources humaines très qualifiées...) font l'objet d'une rémunération ?
- la référence au traditionnel « art de la copie » ne tient pas face à l'ampleur, tant quantitative que qualitative, et au caractère systématique du moissonnage auquel procède l'IA générative ;
- innovation technologique et régulation ne sont, en aucun cas, antinomiques, l'absence de rémunération et de transparence sur les données faisant peser des risques très significatifs à la fois sur les créateurs, mais aussi sur les fournisseurs d'IA.

B. UNE SITUATION PRÉJUDICIALE À TOUS

Pour les créateurs, l'absence de rémunération en amont et le risque de remplacement en aval s'apparentent à une double déposssession mortifère.

Pour les entreprises de la tech, la fragilisation juridique et économique du secteur de la création risque, à terme, de se traduire par une contraction des données de qualité disponibles, donc par un appauvrissement des modèles d'IA et, à plus longue échéance, par leur dégénérescence.

Pour l'Union européenne, un alignement « par le bas » en termes de protection du droit d'auteur pourrait conforter la position dominante des géants, principalement américains, de la tech, au lieu d'encourager le développement d'acteurs européens de l'IA.

En conséquence, **les rapporteurs estiment que la transparence et la rémunération des données utilisées par l'IA sont des conditions *sine qua non* à l'émergence d'un modèle européen respectueux de la création et attractif pour l'innovation. Une telle démarche permettrait à l'Union européenne, dans la course mondiale à l'IA, de ne pas être « l'idiot utile » des Américains.**

4. POUR UN PARTAGE DE LA VALEUR ÉQUILIBRÉE ENTRE ACTEURS DE L'IA ET AYANTS DROIT CULTURELS, SOCLE SUR LEQUEL BÂTIR UNE TROISIÈME VOIE DE L'IA

A. HUIT GRANDS PRINCIPES À RESPECTER DANS LE CADRE DE L'ÉLABORATION CONCERTÉE D'UN MODÈLE DE RÉMUNÉRATION DES CONTENUS CULTURELS UTILISÉS PAR L'IA

Les rapporteurs appellent à assurer le respect de huit grands principes, présentés sous forme de recommandations, dans la mise en place de relations équilibrées entre les ayants droit culturels et les fournisseurs d'IA.

Recommandation n° 1 : Réaffirmer et garantir le droit à rémunération des ayants droit culturels pour l'utilisation de leurs contenus par les fournisseurs d'IA.

Recommandation n° 2 : Garantir la transparence complète des données utilisées par les fournisseurs d'IA.

Recommandation n° 3 : Définir des modalités de rémunération qui soient fonction des flux de revenus générés par les fournisseurs et déployeurs d'IA.

Recommandation n° 4 : Inciter le secteur culturel et celui de la presse à constituer des bases de données larges et de qualité, facilement exploitables par les fournisseurs, assorties de conditions d'utilisation précisément définies.

Recommandation n° 5 : Parvenir à un règlement financier pour les usages passés des contenus culturels, afin de compenser les ayants droit culturels et sécuriser juridiquement les fournisseurs d'IA.

Recommandation n° 6 : Créer les conditions d'un réel avantage comparatif pour les fournisseurs d'IA vertueux qui sauront nouer les meilleurs accords avec les ayants droit culturels.

Recommandation n° 7 : Tirer profit des revenus générés par le marché de l'IA pour promouvoir la diversité de la création culturelle et le pluralisme de la presse.

Recommandation n° 8 : Travailler à la mise en place d'un système technique permettant d'identifier les contenus intégralement générés par l'IA.

B. UNE MÉTHODE SOUS LA FORME D'UNE RÉPONSE GRADUÉE EN TROIS TEMPS

Recommandation n° 9 : Garantir l'effectivité du droit d'auteur en suivant une réponse graduée :



- attente des conclusions, à l'automne prochain, de **la concertation** lancée par le ministère de la culture et le ministère de l'économie entre les fournisseurs d'IA et les ayants droit culturels ;



- en cas d'échec de cette concertation à trouver des solutions adaptées, **dépôt d'une proposition de loi** d'initiative sénatoriale visant à mettre en œuvre une présomption d'utilisation des contenus culturels par les fournisseurs d'IA ;



- en cas de nouvel échec, mise en place d'une **taxation du chiffre d'affaires** réalisé en France par les fournisseurs et déployeurs d'IA, afin de compenser le secteur culturel.



Laurent Lafon

Président de la commission
Sénateur du Val-de-Marne

(Union Centriste)



Agnès Evren

Rapporteuse
Sénatrice de Paris

(Les Républicains)



Laure Darcos

Rapporteuse
Sénatrice de l'Essonne

(Les Indépendants -
République et
Territoires)



Pierre Ouzoulias

Rapporteur
Sénateur des
Hauts-de-Seine

(CRCE - Kanaky)

[Commission de la culture, de l'éducation, de la communication et du sport](#)

Téléphone : 01.42.34.23.23 [Consulter le dossier](#)

