



Dialogues interdisciplinaires

Repenser la culture à l'ère de l'IA

Invité : Octavio Kulesz

Intervenantes et intervenants :

Jeremy Peter Allen
Adam Basanta
Alexandra Bensamoun
Colette Brin
Yves Jacquier
Véronique Rankin

Animateur :

Brian Myles

Tate colour field (after Bridget Riley and Patrick Heron), Oeuvre d'Adam Basanta

Mai 2025

obvia

 IVADO

À propos de la série *Dialogues interdisciplinaires*

À travers une série captivante de *Dialogues interdisciplinaires* sur les impacts sociétaux de l'IA, nous convions une ou un invité et des intervenantes et intervenants, provenant des sciences et génies, de la santé et des sciences humaines et sociales, à venir discuter des avancées, des défis et des opportunités soulevés par l'IA.

La deuxième édition de la série portait sur les enjeux et impacts de l'IA générative sur les industries culturelles et créatives. Octavio Kulesz, expert de renommée mondiale sur le sujet, agissait à titre d'invité d'honneur de l'événement qui a eu lieu à Québec le 31 mai 2024. Animé par le directeur du journal *Le Devoir* Brian Myles, ce panel a permis de mettre en dialogue des artistes, des personnes œuvrant dans l'industrie des jeux vidéo et dans des organismes culturels ainsi que des spécialistes de disciplines variées comme le cinéma, les communications et le droit. Structuré autour des principales questions soulevées lors du panel, le présent document offre une synthèse des interventions et des discussions qui ont eu lieu durant cette deuxième activité de la série *Dialogues interdisciplinaires*.

Plongez-vous dans la lecture de ces conversations fascinantes, présentées sous forme de questions et réponses qui transcendent les frontières des disciplines. L'objectif est d'offrir une perspective critique et diversifiée sur l'impact de l'IA sur notre monde en constante transformation.

La série *Dialogues interdisciplinaires* est organisée conjointement par l'Obvia et IVADO



L'Obvia – Observatoire international sur les impacts sociétaux de l'IA et du numérique est un réseau de recherche ouvert qui fédère les expertises de plus de 250 chercheuses et chercheurs. Au moyen d'une interrogation critique, l'Obvia a pour mission d'identifier les enjeux sociétaux de l'IA et du numérique et de contribuer à des solutions qui placent les êtres vivants et la biosphère au centre de leur cycle de développement et d'utilisation. La communauté de recherche de l'Obvia, en collaboration avec la société civile, les acteurs publics, l'industrie et les développeurs, produit des connaissances ouvertes et soutient le renforcement des capacités individuelles et collectives.



IVADO est un consortium interdisciplinaire et intersectoriel de recherche, de formation et de mobilisation des connaissances qui a pour mission de bâtir et de promouvoir une intelligence artificielle robuste, raisonnée et responsable. Piloté par l'Université de Montréal, avec 4 partenaires universitaires (Polytechnique Montréal, HEC Montréal, Université Laval et Université McGill), IVADO rassemble des centres de recherche, des partenaires gouvernementaux et industriels, pour coconstruire des initiatives intersectorielles ambitieuses favorisant un changement de paradigme de l'IA et de son adoption.

Direction scientifique

Véronique Guèvremont

Co-directrice scientifique – Innovations et implications sociétales chez IVADO ; coresponsable de l'axe Arts, médias et diversité culturelle de l'Obvia, titulaire de la Chaire UNESCO sur la diversité des expressions culturelles et professeure titulaire à la Faculté de droit (Université Laval)

David Hartell

Conseiller stratégique chez IVADO

Charlotte Tessier

Coordonnatrice de l'axe Arts, médias et diversité culturelle de l'Obvia ; auxiliaire de recherche à la Chaire UNESCO sur la diversité des expressions culturelles et étudiante au doctorat à la Faculté de droit de l'Université Laval

Félix-Arnaud Morin-Bertrand

Professionnel de recherche à l'Obvia

Contributrices et contributeurs

Octavio Kulesz

Directeur de Teseo et expert UNESCO

Jeremy Peter Allen

Cinéaste et professeur adjoint, Département de littérature, théâtre et cinéma (Université Laval)

Adam Basanta

Artiste visuel, compositeur et interprète de musique expérimentale

Alexandra Bensamoun

Professeure de droit de la propriété intellectuelle (Université Paris-Saclay)

Colette Brin

Coresponsable de l'axe Arts, médias et diversité culturelle de l'Obvia et professeure titulaire, Département information et de communication (Université Laval)

Yves Jacquier

Directeur exécutif, Ubisoft La Forge

Véronique Rankin

Directrice générale, Wapikoni mobile

Brian Myles

Directeur du journal Le Devoir

Produit avec le soutien financier du Fonds de recherche du Québec



ISBN : 978-2-925138-89-1
DOI : 10.61737/ZFNV7842

Pour citer ce document : Kulesz, O., Allen, J.P., Basanta, A., Bensamoun, A., Brin, C., Jacquier, Y., Rankin, V., Myles, B. et Guèvremont, V. (2025). *Dialogues interdisciplinaires : repenser la culture à l'ère de l'IA*. Obvia. <https://doi.org/10.61737/ZFNV7842>

Introduction par Véronique Guèvremont



Au moment de publier cette deuxième édition de *Dialogues interdisciplinaires*, Hervé Le Tellier, auteur de « L'Anomalie », prix Goncourt 2020, accepte de participer à un concours de littérature inédit. Il n'y a que deux concurrents. Les consignes sont simples : tous deux doivent écrire une nouvelle de 3 000 signes ; la première

phrase doit être « Il aperçut dans son bureau le corps sans vie de l'écrivain » ; la dernière phrase du texte doit être « Tout est pardonné, pensa-t-elle, avant de disparaître ». Entre la première et la dernière phrase, la page blanche doit être remplie. L'exercice terminé, l'écrivain prend connaissance du texte de son rival et déclare « Oh la vache, c'est bluffant ! » (Jacob, 2025)¹. Il vient de se mesurer à un outil conversationnel : ChatGPT.

L'IA générative est là. Elle produit des textes, des images, des sons, des vidéos. Elle s'imisce partout, dans les champs de la littérature, du graphisme, de la musique, du cinéma et tant d'autres. Elle concurrence l'écrivain, le dessinateur, le musicien, le cinéaste et d'autres créateurs. Elle est facilement accessible. Elle ne cesse de s'améliorer, de se raffiner. Elle fascine autant qu'elle effraie. Et elle soulève de nombreuses questions.

Pour mieux saisir les enjeux, Octavio Kulesz nous partage d'abord ses observations et réflexions. Ils nous parlent des opportunités qui sont offertes par l'IA pour les artistes dont la puissance créative est décuplée. Les industries culturelles et créatives de même que les médias en profitent également, l'IA permettant d'accroître leur productivité, notamment. Sans oublier les nouvelles formes d'expressions culturelles qui émergent et enrichissent la diversité. Cependant, l'IA n'est pas sans risque et elle soulève de nombreux défis. Les enjeux ne sont pas que culturels ; ils sont aussi sociaux, économiques, éthiques et juridiques. La table est mise pour lancer un véritable dialogue interdisciplinaire avec les six panélistes qui ont accepté de prendre part à la discussion.

Toutes et tous reconnaissent que l'IA est un formidable outil, tout en insistant sur un point : l'IA doit demeurer au service du créateur et non le remplacer. Mais il y a aussi dans ce dialogue interdisciplinaire l'expression d'une conviction, soit celle que l'humain – l'artiste créateur ou encore le journaliste – saura toujours se démarquer de ce que peut faire la machine. C'est donc une vision optimiste qui se dégage de la conversation, les progrès de l'IA, même les plus récents, n'étant pas encore parvenus à ébranler cette certitude. Ce qui ne veut pas dire que les bouleversements ne sont pas réels, bien au contraire.

Avec une grande lucidité, sans pour autant céder à l'alarmisme, les panélistes font ainsi part de leurs expériences, de leurs perceptions, et parfois même de leurs prédictions, concernant la trajectoire imposée par l'IA. Leurs discussions portent sur l'avenir de l'art, l'évolution de la diversité des expressions culturelles, la transformation des métiers de la création, la rémunération des artistes, le nécessaire respect des droits d'auteur, la souveraineté sur les données, en particulier pour les communautés autochtones, l'intégration de l'IA dans les programmes de formation et les défis de l'IA pour les journalistes et le domaine des médias.

Face aux inéluctables changements en cours, et donc à l'impermanence du monde des arts, de la culture et des médias, le dialogue révèle ainsi progressivement un ensemble de valeurs que les panélistes estiment essentielles de préserver. En particulier la créativité humaine, la liberté artistique, les droits des créateurs, la souveraineté, la diversité et le pluralisme.

¹ Didier Jacob, Le prix Goncourt Hervé Le Tellier s'est mesuré à l'IA et le match a été à la fois surprenant ... terrifiant, *Le Nouvel Obs*, 16 mars 2025, en ligne : <https://www.nouvelobs.com/bibliobs/20250316.OBS101513/le-prix-goncourt-herve-le-tellier-s-est-mesure-a-l-ia-et-le-match-a-ete-a-la-fois-surprenant-et-terrifiant.html>

Réflexion d'Octavio Kulesz



Au cours de la dernière décennie, l'intelligence artificielle (IA) a bouleversé toutes les dimensions de notre vie, et la culture n'a pas été épargnée par ces changements. Bien au contraire, pour les secteurs culturels, l'émergence récente de l'IA générative a accéléré les mutations de manière irréversible.

Prenons d'abord la filière du livre : l'avènement des grands modèles de langage et des bots conversationnels comme ChatGPT, Claude et autres, a constitué un tournant pour les professionnel-le-s de la rédaction, l'édition, la traduction et la correction. En ce qui concerne les arts visuels, l'impact est également considérable : les modèles de diffusion, comme DALL-E (OpenAI) ou Midjourney, permettent à qui le souhaite de générer des illustrations et des photographies d'une très haute qualité technique. Dans le domaine de la musique, un nombre croissant d'applications, telles qu'Udio, se révèlent extrêmement performantes pour composer des chansons à partir de paramètres très simples, même sans connaissances en arrangement musical ou en orchestration. Dans l'audio-visuel, des outils comme Sora sont capables de générer des vidéos étonnantes, juste avec un *prompt*. De toute évidence, le secteur des jeux vidéo a été profondément transformé par l'IA (et plus précisément par l'IA générative) : il est possible désormais d'utiliser des voix synthétiques, de travailler avec des personnages non joueurs, de construire des scénarios immersifs, entre autres.

Cette influence de l'IA, notable dans tous les secteurs culturels, a de plus pénétré, à l'intérieur de chaque secteur, tous les maillons de la chaîne de valeur (création, production, distribution, accès et même participation). L'utilisation des technologies de l'IA offre en effet de grandes opportunités aux différents acteurs de la chaîne.

De nombreux artistes expliquent ainsi que ces outils décuplent leur inspiration et leur puissance créative. Il y a en outre une diminution claire des barrières à l'entrée (autrement dit, une sorte de démocratisation de la

création), puisqu'aujourd'hui n'importe qui peut générer des œuvres d'art à partir des applications mentionnées précédemment, et de bien d'autres encore.

Pour les industries culturelles et créatives, donc dans les maillons de la production et de la distribution, ces technologies impliquent un saut de productivité considérable : il est désormais possible de faire beaucoup plus, avec moins de ressources. En parallèle, de nouveaux métiers numériques apparaissent, ce qui conduit à la création de postes de travail qualifiés.

Dans les étapes finales de la chaîne de valeur, si l'on pense au public, l'intégration de l'IA conduira sans aucun doute à une explosion de l'offre. Par exemple, si aujourd'hui nous avons accès à un catalogue de quelques millions de livres différents, à l'avenir, nous disposerons probablement de milliards d'ouvrages.

Mais tout n'est pas rose car, dans la situation actuelle, les écueils sont nombreux.

Tout d'abord, et c'est un problème majeur, l'ensemble des secteurs culturels manquent de compétences techniques en ce qui concerne l'apprentissage profond, mais aussi au moment d'utiliser les outils d'IA les plus basiques. Ils manquent également de données abondantes et de qualité qui leur permettraient d'entraîner leurs propres systèmes d'IA.

Il y a ensuite l'épineuse question du droit d'auteur. Aujourd'hui, il n'est pas clairement établi qui détient le droit d'auteur d'une œuvre créée par ou avec des systèmes d'IA. Il faut souligner à ce propos que les principaux outils d'IA générative actuels ont été entraînés avec des expressions culturelles sans offrir de compensation ni de reconnaissance aux artistes qui en sont les auteur-riche-s, ce qui constitue un problème préoccupant.

Par ailleurs, le fait que les systèmes d'IA générative n'aient aucune compréhension réelle du sens ni des valeurs sous-jacentes à leur création conduit souvent à la production de contenus erronés (les fameuses « hallucinations ») et à l'expression de divers biais (de genre, d'origine ethnique, de religion, entre autres), dus le plus souvent à des déséquilibres dans les ensembles de données d'entraînement.

De plus, l'extraordinaire polyvalence des outils d'IA permet la création à grande échelle de fausses nouvelles et de contenus haineux, à un degré de personnalisation croissant. Toutes ces tendances posent des défis majeurs en termes de cohésion sociale et peuvent remettre en question l'idée d'une culture partagée.

L'incorporation massive des systèmes d'IA risque également d'accentuer différentes inégalités à l'échelle mondiale. Les langues riches en ressources, comme l'anglais, déjà prépondérantes en termes de diffusion et de référencement, bénéficient de bien plus de données d'entraînement que celles qui sont moins numérisées, ce qui met d'autant plus à mal la diversité linguistique. Il en va de même pour les déséquilibres entre les pays du Nord et du Sud : la fracture numérique que l'on observe déjà aujourd'hui pourrait se transformer en une fracture créative, bien plus difficile à combler.

Bien que de nouveaux postes de travail qualifiés soient créés, diverses études menées auprès de rédacteur-riche-s de contenus, d'illustrateur-riche-s, de photographes, montrent que, dans de nombreux secteurs culturels, la destruction du tissu professionnel est évidente. Le manque d'échanges fluides entre le monde de la culture et la scène technologique constitue un autre problème qui aggrave cette situation.

Parallèlement, la concentration économique entre les mains des grandes entreprises technologiques s'est consolidée à des niveaux sans précédent, et les États, dans la plupart des régions du monde, montrent des signes inquiétants de paralysie.

Dans ce contexte, quelle stratégie pourrions-nous mettre en œuvre pour tirer parti des opportunités tout en maîtrisant les risques ? La situation ne semble pas simple, mais certaines pistes pourraient s'avérer essentielles. Tout d'abord, il est nécessaire de lancer auprès de tous les secteurs créatifs une campagne de sensibilisation sur l'impact de l'IA dans la culture. Il faut davantage de formations, plus de données ouvertes et un réseautage accru entre les domaines de la culture et de la technologie. Du point de vue gouvernemental, nous avons besoin de lois protégeant les droits des créateur-riche-s dont les œuvres ont été utilisées pour entraîner des systèmes d'IA, ainsi que d'une nouvelle génération de politiques culturelles, moins fondées sur l'idée d'un État pyramidal et davantage axées sur la collaboration horizontale.

Au-delà des actions concrètes (tant sur le marché culturel que dans les politiques publiques), il est également essentiel de remettre en question les narratifs dominants sur le rôle de la culture à l'ère de l'IA. Dans les agendas nationaux sur l'IA ou lors des conférences technologiques, on constate fréquemment un certain désintérêt lorsqu'il s'agit d'aborder les domaines de l'art ou de la culture, comme s'ils étaient secondaires, presque accessoires, et uniquement utiles dans la mesure où ils permettent d'entraîner des systèmes d'apprentissage profond. Le grand problème de cette approche, si courante dans le monde de l'IA, c'est qu'elle conduit à un appauvrissement notable, même en termes scientifiques. Il serait imprudent d'oublier combien d'inventions techniques ont été conçues par des artistes, ou combien de révolutions scientifiques ont d'abord été inspirées par des poètes et des philosophes avant de l'être par des ingénieurs.

En 1417, l'humaniste italien Poggio Bracciolini découvrit dans un monastère allemand une copie d'un texte perdu depuis environ un millénaire : *De rerum natura* (« La nature des choses »), rédigé par le poète latin Lucrèce au premier siècle avant J.-C. Après sa redécouverte, le livre commença à circuler largement dans les cercles intellectuels européens, d'abord sous forme de copies manuscrites, puis imprimées, et exerça une influence décisive sur les avancées scientifiques des siècles suivants. En effet, la vision de Lucrèce, fondée sur l'ancienne idée atomiste selon laquelle le monde est composé de particules qui entrent en collision de manière aléatoire pour former les différentes entités, eut un impact indéniable sur les pensées de Giordano Bruno, Galilée, Newton, Einstein et bien d'autres scientifiques.

L'histoire de ce poème perdu, qui réapparaît par pure coïncidence (presque comme le hasard qui fait s'entrechoquer les atomes dans l'univers) et finit par jouer un rôle non négligeable dans les avancées scientifiques de l'âge moderne, constitue en soi une anecdote fascinante. Mais elle vaut aussi pour un autre élément, qui devient tout à fait significatif à l'ère de l'IA générative. Bien que le poème de Lucrèce présente une cosmovision matérialiste, il débute par un hymne à Vénus, qu'il invoque sous le nom d'*Aeneadum genetrix* : la génitrice ou mère des Romains, la déesse dont l'énergie créatrice met le monde en mouvement et sans laquelle rien de beau n'existerait. Deux mille ans plus tard, alors que les modèles génératifs dépendent de manière critique des expressions culturelles pour fonctionner, nous pourrions également affirmer que ce n'est pas l'IA qui est véritablement *générative*, mais que cette capacité provient d'une force qui dépasse la simple science appliquée : il s'agit, en fin de compte, de l'infini pouvoir créateur de la culture.

Q1

Comment définir l'art à l'ère de l'IA ?
Les œuvres générées par IA sont-elles de l'art ?
L'art peut-il survivre à l'IA ?

Adam Basanta



Je ne pense pas que l'IA transforme l'art de manière si importante. L'IA apporte de nouvelles possibilités et des avantages économiques, c'est certain. Cependant, ce n'est pas l'intelligence qui rend l'art intéressant, ou non. L'intérêt vient du fait que les images sont, en réalité, plus que des images ; elles ont quelque chose qui n'est pas littéralement dans le matériau, qu'il s'agisse d'une peinture, d'une photographie ou d'une image générée par l'IA. Et c'est ce quelque chose, ce dialogue avec l'image, qui devient l'art. Sinon, ce n'est qu'une image !

Yves Jacquier

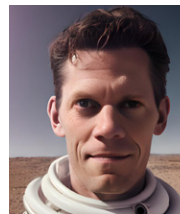


En matière de créativité, il faut utiliser nos singularités comme autant de forces pour proposer des produits différents, au sens culturel du terme, c'est-à-dire des produits qui se distinguent. Regardez le *top 10* de *Spotify* aux États-Unis dans les derniers mois : il est intéressant de voir, par exemple, que certains artistes sont revenus avec des formats simples de chanson « voix/guitare ». C'est peut-être le signe d'un besoin de musique plus identitaire, de produits culturels ciblés, très locaux, très affirmés. L'IA tend naturellement à lisser les choses par le fait même de son fonctionnement.

Les tensions sociales suggèrent au contraire une singularisation plus marquée. Capitaliser sur ces singularités et utiliser l'IA comme un outil pour proposer quelque chose de différent me semble une voie raisonnable et indispensable.

L'IA est critiquée de la même manière que la photo était critiquée par les peintres, qui pensaient que la photo n'était pas de l'art et que la peinture allait disparaître. Non seulement la peinture n'a pas disparu, mais la photographie est maintenant considérée comme un art à part entière.

Jeremy Peter Allen



L'IA peut servir comme amplificateur de l'imagination. Dans mon cas, je travaille avec des images fixes ou en vidéo. On peut travailler de façon très rapide et très libre. Cependant, même si on peut générer une quantité incroyable d'images et expérimenter beaucoup de variantes d'un concept en très peu de temps, il y a un travail de tri à faire, à partir duquel on doit pousser l'IA à aller plus loin. Je suis le travail d'artistes de partout sur la planète grâce aux réseaux sociaux. La majorité des artistes, lorsqu'ils ont travaillé quelque temps avec ces outils de génération, en arrivent à ce constat : l'IA n'élimine pas le besoin d'une intervention humaine. L'idée de base d'un film, c'est un scénario. Et quand on demande à l'IA de générer un scénario, le produit généré est nul, inutilisable. Il faut que ça parte de l'humain. Je ne crains pas pour la place de l'humain dans le processus créatif. On peut devenir paresseux en utilisant les outils d'IA, on peut trop en dépendre en tant que créateur. Toutefois, l'élément humain ne sera pas éliminé de la création.

Adam Basanta

Le cas de la musique est intéressant. La plupart des chansons pop ont été écrites de manière collégiale, par 40 à 50 personnes dans une pièce (et généralement les mêmes personnes). C'est la réalité de la musique aujourd'hui. Nous avons fait exactement la même chose que l'IA : prendre un grand corpus et le rétrécir lentement vers des impacts mesurables très spécifiques. Nous pouvons arrêter de faire cela, nous pouvons laisser l'IA composer de la musique et aussi, en tant qu'humains, nous pouvons continuer à en produire, grâce à des humains.

Q2

Les premières personnes ayant adopté l'IA et ayant généré des images indiquent que, plus l'utilisation augmente, plus la qualité baisse, car les *prompts* des personnes qui ont moins de connaissances visuelles sont moins sophistiqués, et les IA s'adaptent à la moyenne. Ils produisent donc du contenu « de consensus ».

Peut-on s'attendre à une certaine dégradation des contenus sur le long terme et même à un appauvrissement de la diversité des expressions culturelles et linguistiques ?

Octavio Kulesz



La question du déclin ou de la décadence des modèles d'IA est très pertinente. Elle fait écho à ce que l'on appelle, dans la recherche en IA, le *model collapse*, ou « effondrement du modèle ». Comme nous le savons, un modèle d'IA peut produire des textes et

des images. On estime d'ailleurs que, d'ici peu, 90 % des contenus présents sur le web seront synthétiques, c'est-à-dire générés par des IA. On sait aussi qu'un système d'IA alimenté de contenus synthétiques court le risque de s'effondrer passée une certaine quantité d'itérations successives. Il serait donc indispensable de continuer à

s'appuyer sur la créativité humaine pour empêcher la décadence, inévitable autrement, de ces modèles inanimés. À ce propos, on pourrait invoquer de nouveau Lucrèce : ce poète, réputé pour son caractère mélancolique, était particulièrement sensible à l'inévitable déclin de toutes choses.

En reprenant l'image de la *Venus genatrix*, on pourrait avancer que seule la puissance créative de la vie (la nature ou la culture) est capable de réinjecter la vitalité qui fait défaut aux machines.

Jeremy Peter Allen



Le contenu que génèrent spontanément les outils d'IA est très souvent trop consensuel. C'est là que l'artiste humain doit intervenir pour faire sortir le système générateur des ornières de l'art mièvre qui cible la moyenne des spectateurs. Peu importe l'époque, dans toutes les disciplines artistiques de l'humanité, il y a toujours eu des œuvres qui sont sorties du lot, ainsi qu'une plus grosse masse d'œuvres moins intéressantes. Avec l'IA, c'est la même chose. Certains artistes la manipulent très bien et font des œuvres d'exception. La plupart, malheureusement, font des choses ordinaires, faciles, qui sont un peu paresseuses et trop référentielles. L'IA n'est qu'un outil : il y a des gens qui l'utilisent bien, d'autres non. Là où cela devient un problème, c'est dans la capacité de l'IA à auto-générer du contenu. Ça, c'est un vrai problème. Je ne vais presque plus sur YouTube parce qu'il y a tellement de vidéos autogénérées qui sont clairement dépourvues de toute intervention humaine, où seule l'IA est à l'œuvre. Ce n'est plus intéressant. Il y a d'ailleurs une théorie là-dessus : la « forêt sombre », la *dark forest*, qui propose que la rapidité à laquelle l'IA génère du contenu inondera le Web d'œuvres futiles qui décourageront les humains d'aller sur internet. Ça, c'est peut-être un danger, mais tant qu'il y aura intervention humaine dans la création par IA, je pense qu'il restera toujours des œuvres intéressantes à découvrir.

Yves Jacquier



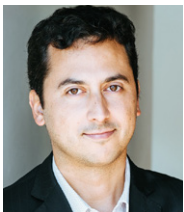
La découvrabilité est vraiment l'enjeu principal. Cela nous amène à nous interroger sur ce que les pouvoirs publics peuvent faire par rapport à cet enjeu. Il faut aussi s'intéresser à la force que l'on peut avoir pour promouvoir des cultures plus locales, plus minoritaires. Travailler sur la découvrabilité des œuvres pour éviter d'être dans cette espèce de *dark forest* décrite précédemment, c'est davantage là où se situe le défi selon moi. Environ 100 000 nouvelles musiques sont déposées chaque jour sur Spotify. Environ 100 000 manuscrits sont publiés mensuellement sur Kindle. Il n'y a pas 100 000 chefs-d'œuvre là-dedans, bien sûr. La facilité de créer ce contenu ne peut qu'aggraver cette question de découvrabilité qui devient un enjeu prioritaire et stratégique.



Q3

Compte tenu de l'essor des IA génératives dans le champ des industries culturelles et créatives (ICCs), comment percevez-vous l'avenir des métiers créatifs ? Que seront devenus ces métiers dans 10 ans ? Lesquels auront disparu et lesquels survivront ?

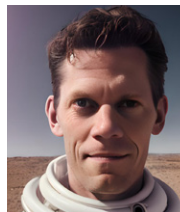
Octavio Kulesz



L'impact des systèmes d'IA générative sur l'emploi est indéniable, au point que le Fonds Monétaire International (FMI) évoque un « tsunami » imminent sur de nombreux rôles et professions, tant au nord du globe qu'au sud. De nombreuses personnes travaillant dans les

secteurs créatifs (illustration, photographie, rédaction, correction, traduction, entre autres) voient leurs services de moins en moins demandés et, lorsqu'elles conservent une activité, se retrouvent souvent cantonnées à la simple révision de ce qui a été produit par la machine. Il en résulte une précarisation généralisée pour tous ces acteurs. À cela s'ajoute l'affaiblissement de l'écosystème des PME culturelles, elles aussi potentiellement marginalisées par l'adoption massive d'outils d'IA. Cette situation entraîne inévitablement une concentration croissante du marché culturel entre les mains des entreprises technologiques : les startups spécialisées en IA bien sûr, mais surtout et avant tout les Microsoft, Amazon, Meta, Alphabet et autres titans de la tech, qui injectent constamment des fonds dans ces startups pour leur permettre de survivre malgré l'absence de modèles économiques viables. Lorsque l'une d'elles s'effondre, elle est généralement absorbée par ses principaux investisseurs, comme cela semble avoir été récemment le cas d'Inflection, finalement intégrée à Microsoft.

Jeremy Peter Allen



Les générateurs de vidéo tels que Sora ou Runway, les générateurs audio, les générateurs d'histoires, tout ça ne remplace pas le besoin d'un apport humain. Par exemple, l'IA ne reproduit pas encore très bien les émotions. Le côté artificiel reste très perceptible. L'IA

générative s'améliore, c'est certain, mais je ne pense pas que l'humain sera remplacé ou exclu de la création. Cela dit, des emplois en cinéma et à la télévision vont disparaître, le doublage par exemple. À partir de tout juste une vingtaine de phonèmes, l'IA est capable de reproduire la voix de n'importe qui et de lui faire parler n'importe quelle langue, avec n'importe quel accent, de façon quasi parfaite. Certaines IA commencent aussi à moduler les émotions sur demande. On peut imaginer une *star* d'Hollywood qui numérise sa voix pour la louer ensuite à des studios de doublage un peu partout sur la planète. Il faudra toujours quelques humains pour contrôler la qualité, mais le groupe de comédiens qui vit du doublage des œuvres en français au Québec est à risque. C'est à nous de décider si cette industrie a une valeur, s'il faut la préserver et si une intervention législative est nécessaire. Parce que si on laisse aller l'IA, c'est sûr que cette option, tellement moins coûteuse et plus flexible que la façon de faire jusqu'alors, risque de balayer cette industrie. Le doublage est un des premiers secteurs de l'industrie cinématographique qui va tomber. D'autres sont aussi menacés, en particulier pour tout ce qui concerne la postproduction.

Yves Jacquier



Il y aura sans aucun doute de grandes transformations. Une des disciplines qui a suivi le plus de disruption dans ces dernières années, c'est celle de la musique. On est passé d'une économie où des musiciens allaient jouer dans des lieux, à une économie du disque. Ces gens-là ont dû se réadapter à une économie où le disque ne se vend plus. Pour enregistrer un disque ça coûtait horriblement cher auparavant parce qu'il fallait louer un studio. Maintenant, n'importe qui peut faire ça, chez lui ou chez elle. Est-ce qu'aujourd'hui, nous avons moins de musiciens pour autant ? Non. Nous avons accès à beaucoup plus de choix. Il y a donc encore de la production musicale réalisée avec des musiciens. En revanche, il y a des enjeux en ce qui concerne la transformation des métiers. Qu'est-ce que ça veut dire être musicien aujourd'hui ? Qu'est-ce que ça veut dire aussi pour ceux qui veulent en vivre ? C'est toute la question du modèle économique qu'il y a derrière ; c'est aussi le modèle économique entre la technologie, l'utilisation du système technologique pour offrir un produit créatif, et puis une juste rémunération des créateurs.

On parle souvent d'IA responsable, ce qui pour moi est un contresens : l'IA n'est pas responsable. C'est à nous de l'utiliser de manière non seulement responsable, mais surtout durable. Cette durabilité passe par nos contraintes en ressources et en énergie, mais aussi par l'assurance que le créateur garde le contrôle, sous peine d'être submergé de produits culturels peu inspirés et qui ne seraient que les clones les uns des autres.

Le terme IA est porteur d'un fantasme prométhéen. On appelle tous ces systèmes des « intelligences » artificielles et je pense que l'on a tort de faire cela. On parle d'« hallucination » lorsque ces systèmes produisent un contenu cohérent mais faux, et on a tort de faire cela. Parce que ce sont des mots qui laissent penser que nous avons affaire à une conscience, à un être. Il n'y a aucune conscience, il ne s'agit que de probabilités, de statistiques. Prenons l'exemple du correcteur orthographique.

Quand j'en utilise un, j'appelle ça une fonctionnalité. Du temps de Gutenberg, on aurait appelé cela de la sorcellerie. Et puis quelque part entre les deux, on aurait pu appeler cela un rédacteur virtuel ou de l'IA. Le jour où cela sert à quelque chose, on cesse d'appeler ça de l'IA. Si on pense à ces systèmes comme étant des outils, il faut que l'on apprenne à les maîtriser, à développer notre agentivité, le contrôle sur ce qui peut en sortir. Sinon, on peut devenir paresseux et se satisfaire de résultats qui ne seront pas impressionnants bien longtemps.

Colette Brin



Dans le domaine de l'information, on savait avant l'avènement de ChatGPT qu'il n'y avait plus moyen de rentabiliser les contenus journalistiques parce que la publicité n'était plus une source de revenus suffisante pour produire. Nous avons donc déjà vu beaucoup de pertes d'emplois et ce n'est pas terminé. Nous vivons une transformation. Je ne suis pas futuriste, mais ce que j'aurais tendance à prédire c'est que nous aurons peut-être une masse, c'est-à-dire la plupart des journalistes qui auront une connaissance de base des outils les plus simples d'IA ; puis nous aurons un petit nombre d'experts de l'IA, un peu comme les journalistes de données qui sont assez rares au Québec. Et nous aurons peut-être aussi une niche pour ce qu'on pourrait appeler du journalisme artisanal qui n'utilise pas du tout l'IA, un peu comme le vinyle dans la musique, qui résiste à l'envahisseur technologique. J'ai l'impression que le milieu pourrait se fragmenter en ce sens.

Q4

Nous savons que les œuvres produites par les artistes servent à entraîner les systèmes d'IA. Comment assurer une forme de compensation aux artistes pour l'utilisation de leurs œuvres ?

Octavio Kulesz



Dans un contexte riche en opportunités mais également marqué par de nombreux écueils, le rôle des pouvoirs publics s'avère essentiel. Certaines initiatives à l'échelle mondiale offrent déjà des pistes prometteuses. J'ai collaboré à la rédaction de la Recommandation sur

l'éthique de l'Intelligence Artificielle de l'UNESCO adoptée en 2021, (UNESCO, 2021) qui est le premier document mondial sur ce sujet, et qui inclut une section complète dédiée au secteur de la culture. Ce texte appelle les États à investir davantage dans le renforcement des capacités des secteurs culturels, tout en soulignant l'importance qu'il y a à reconnaître et rémunérer équitablement les artistes et les détenteurs de droits de propriété intellectuelle lorsque leurs créations servent à entraîner des systèmes d'IA. La Recommandation met également en lumière les risques de concentration du marché culturel et exige une transparence accrue tout au long du cycle de vie des systèmes d'IA, entre autres points cruciaux. Ainsi, tant le diagnostic que les outils nécessaires pour concevoir des politiques plus vertueuses sont déjà disponibles, et ce depuis un certain temps. Le secteur de la culture, comparé à d'autres domaines, peine cependant à élaborer des programmes à long terme dotés d'une vision cohérente. Il est donc impératif que les décideurs politiques agissent sans délai et mettent en œuvre des politiques audacieuses et dynamiques. Persévérer dans l'inaction ne fera qu'accentuer la concentration économique et culturelle.

Adam Basanta



Le monde de la musique est un monde où les artistes ne peuvent pas survivre, et pourtant la loi en matière de propriété intellectuelle est parfaitement solide. Spotify paie les gens, mais très peu. Je pense qu'il y a un certain impact. La rémunération est un sujet très important, mais je ne sais pas si cela a beaucoup à voir avec les

opportunités artistiques qu'apporte l'IA. Il s'agit plutôt d'une question technique. Allons-nous vers une société où les données que nous produisons sont utilisées dans un produit ? Dans ce cas, les artistes devraient être payés. Nous avons un modèle dans la musique, où en ce moment, nous pouvons considérer l'IA intégrée à Spotify comme un problème. Cette IA respecte-t-elle le droit d'auteur des artistes dont les données ont servi de base à son apprentissage ? Probablement pas. Mais si nous résolvons ce problème, nous nous retrouvons dans un monde de création musicale robotisée.

Les mécanismes juridiques qui sont en place aujourd'hui peuvent sans doute être adaptés. Mais la question de savoir jusqu'où ils peuvent l'être dépasse les artistes. Nous devrions d'abord nous demander : que pouvons-nous adapter aujourd'hui, à court terme ? Qu'est-ce que nous ne pouvons pas adapter à long terme ? Il faut réfléchir aujourd'hui à des modèles alternatifs.

Alexandra Bensamoun



Le rôle du juriste, c'est de dire ce qu'on peut faire et ce qu'on ne peut pas faire. Alors qu'en est-il avec l'IA ? Les IA génératives se nourrissent d'œuvres, sans autorisation et sans rémunération. Il y a une vingtaine de procès actuellement en cours aux États-Unis. Des procès

sont enclenchés aussi dans d'autres pays. Et tous ces procès soulèvent de multiples questions. D'abord sur les *input*, en amont : que fait-on de tous ces contenus culturels qui ont été utilisés sans autorisation et sans rémunération des auteurs ? Ensuite, sur les *output*, c'est-à-dire sur l'aval, soit les productions générées par IA : est-ce une œuvre et comment opère-t-on cette qualification ? Ou est-ce que le contenu culturel généré est sans protection ?

Sur le cadre législatif actuel et l'utilisation de contenus pour nourrir la machine, il y a de vraies préoccupations de la part des titulaires de droit. Il y a une mainmise sur les contenus, qui échappent au contrôle de leurs créateurs. Il y a aussi une tendance à unifier, à harmoniser, ou même à déstructurer les contenus culturels concernés. En Europe, il y a une exception au droit d'auteur pour l'entraînement des IA – l'exception de fouille de textes et de données (*text and data mining*) – qui fait en sorte que le législateur suspend les droits d'auteur pour la fouille de texte. Toutefois, des conditions doivent être respectées pour que cette exception puisse être utilisée. Premièrement, il faut avoir un accès licite aux contenus protégés. Deuxièmement, le titulaire de droit doit pouvoir s'opposer (*opting out*) à

l'utilisation de son contenu. Mais l'enjeu, c'est que même si un auteur exerce son droit d'opposition, nous n'avons pas d'information pour savoir si son œuvre continue ou non d'être utilisée par les systèmes d'IA. Du côté européen, le législateur a donc fait le choix d'imposer la divulgation de cette information en créant une obligation de transparence. Ainsi, lorsque des contenus protégés sont utilisés pour entraîner des modèles d'IA – comme ChatGPT, Sora ou autres – il faut divulguer les contenus qui ont été utilisés en amont. Voilà ce qu'est l'obligation de transparence.

Le cadre législatif européen empêche donc que les choses se fassent sans bruit, sans que personne ne puisse rien faire. La norme impose de déclarer ce que l'on fait, ce qui permet de vérifier que l'*opting out* est bien respecté, ou encore de négocier une forme de rémunération pour les titulaires de droit. La Ministre française de la Culture m'a chargée d'une mission sur ce sujet, pour que soit proposé un modèle de rémunération en lien avec l'utilisation des systèmes d'intelligence artificielle.

S'il y a eu une telle mobilisation des industries culturelles en France, et en Europe plus généralement, pour que le Règlement sur l'IA consacre cette obligation de transparence, c'est parce que le monde de la culture y voit un enjeu existentiel. Est-ce que l'on veut, demain, un monde où les artistes ne peuvent plus vivre de leur art, un monde où l'on n'a plus besoin d'eux, plus besoin d'artistes, plus besoin de culture ? C'est une question fondamentale, à laquelle chacun doit répondre. Peut-être qu'il y a des avantages à avoir un monde où tout est gratuit et libre. Pour ma part, je crois qu'on ne peut pas créer un marché en écrasant une partie aussi précieuse de la chaîne de valeur.



Q5

Pour certains groupes, notamment les communautés autochtones, l'IA pose de véritables enjeux de souveraineté sur leurs données ; de quelle manière cette souveraineté doit-elle être protégée ?

Véronique Rankin



C'est une grande question. Il faut préciser d'entrée de jeu que dans le milieu autochtone, certains groupes autochtones sont en processus de réappropriation de leurs langues. On peut alors se poser comme question : comment

alimenter un système alors qu'on n'a plus la langue vivante, qu'elle n'est plus utilisée ? Dans d'autres cas, la langue est bien vivante et utilisée mais il y a d'autres enjeux qui peuvent se présenter. Ces enjeux sont liés à la façon dont on peut alimenter un système tout en respectant les dialectes et les particularités locales. Les langues autochtones se sont développées en fonction des territoires et de la culture locale des groupes. Il peut donc y avoir des différences importantes entre les dialectes d'une même nation qui partage la même langue, mais dont les territoires sont différents. Ainsi, si certaines créations sont générées par intelligence artificielle, que fait-on avec tous ces éléments-là de la culture, liés à l'humain, à l'identité, à la langue, au territoire ?

Par ailleurs, la manière dont on se représente en tant qu'autochtones est très importante. À cause des impacts de la colonisation, nous travaillons fort à revaloriser nos cultures, à les réapprendre et à les maîtriser à nouveau. Les techniques et pratiques culturelles se transmettent d'individu à individu. Quand on parle de techniques, comme celles utilisées en artisanat, ça s'apprend à côté de sa mère, en l'observant. L'artisanat est un univers avec beaucoup de complexité ; il y a des designs, des modèles et des couleurs spécifiques à chacune des nations, même

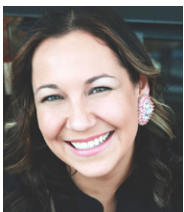
chacune des communautés. Des systèmes comme l'IA nous ramènent dans une certaine généralité et ne sont pas nécessairement capables de générer une information qui prend en compte la diversité et le détail qu'on retrouve dans la transmission culturelle autochtone. C'est même à l'opposé des pratiques de transmission culturelle.

En ce qui concerne la souveraineté sur les données, je pense que j'irais vers l'obligation de consulter le milieu autochtone pour comprendre la position des personnes autochtones par rapport à l'utilisation des données qui les concernent. Il y a quand même encore beaucoup de craintes à partager de l'information qui nous concerne, parce qu'il y a encore cette blessure des communautés autochtones face au monde de la recherche qui, à une certaine époque, a profité des communautés pour leur prendre de l'information et des connaissances sans retour et retombées pour ces mêmes communautés. Les communautés autochtones sont encore très sensibles à cette question. On craint de se faire voler nos savoirs et nos connaissances à nouveau. Sachant cela, ce n'est pas à un législateur de dire si l'on peut ou pas partager certaines informations sur des systèmes d'intelligence artificielle, c'est aux porteurs de culture, de traditions et de savoirs de décider comment utiliser l'intelligence artificielle et quelles informations y intégrer.

Q6

L'IA devra trouver sa place dans les programmes de formation relatifs aux divers domaines des industries culturelles et créatives; comment cette intégration doit-elle se faire ?

Véronique Rankin



Je crois que la clé pour une intégration, inévitable, de l'IA dans les programmes de formation est de commencer par la sensibilisation auprès de tous, mais surtout des jeunes. Il faut que les gens comprennent ce qu'est cet outil, parce qu'il peut faire peur. Les aînés doivent aussi être sensibilisés. Ils sont loin de cette réalité numérique et pourtant, dans la tradition autochtone, les aînés sont reconnus comme étant des gardiens du savoir, gardiens de la connaissance. Si les savoirs sont pour être partagés via l'IA, il faut qu'eux aussi soient bien informés de cette nouvelle réalité et qu'ils fassent partie de la conversation sur l'intégration de l'IA dans les programmes de formation et la transmission de connaissances autochtones.

Jeremy Peter Allen



C'est une question qui me préoccupe énormément. Je travaille à mettre sur pied un nouveau programme de formation cinématographique de niveau universitaire depuis 2022. Même si mes cours s'ancrent encore principalement dans la pratique plus classique de la création filmique, je suis très ouvert à l'emploi de l'IA. J'ai fait une expérience intéressante dans mon cours de scénarisation, dans lequel chaque personne étudiante doit écrire un scénario de court métrage de fiction d'une quinzaine de pages. J'ai débuté la première séance en annonçant que l'emploi de l'IA générative était tout à fait permis pour le travail de session puis, devant la classe, j'ai donné les consignes de ce travail à ChatGPT. Moins d'une minute plus tard, un scénario nous est revenu et nous l'avons lu ensemble à voix haute. Hormis les nombreuses erreurs techniques de formatage, le contenu lui-même était si étrange qu'il a fait rire. C'était comme si un extra-terrestre avec une connaissance très partielle de la nature de l'humanité avait tenté d'écrire le récit. En forçant, on pouvait reconnaître une amorce de structure dramatique classique en trois actes, mais la progression émotionnelle des personnages était aléatoire et sujette à des changements brusques et insensés. Les dialogues étaient fonctionnels, mais on n'y sentait absolument aucune voix distincte chez chaque personnage. Après cinq pages, le récit s'était embourbé au point où ChatGPT a tout simplement décidé d'arrêter au beau milieu d'une scène, sans la compléter. L'exercice a servi à démontrer à mes aspirants scénaristes que passer par l'IA générative nécessite une surveillance humaine étroite. À vouloir s'économiser l'effort de la création biologique, ça risquait de leur prendre encore plus de temps en nettoyage, en rajustements et en réécriture. Je ne doute pas que les outils d'IA générative puissent être utilisés pour assister la création de façon intéressante, mais mes étudiants ont pu constater que ça ne pouvait être une solution de facilité. Quand l'élément humain dans la création est déficient, un lecteur ou un spectateur humain le repère vite.

Adam Basanta



Ce qui suit se concentrera sur la jeune génération, je suppose. J'enseigne dans une école, un Cégep, et c'est une question qui me préoccupe tout le temps. Il faut créer un socle de raisonnement critique, utiliser ChatGPT tout en réfléchissant à ce que cela signifie d'utiliser un tel outil. Si je réussis à développer cette faculté critique, alors j'aurai accompli mon travail.

Q7

Les enjeux soulevés par le déploiement de l'IA dans le domaine de la culture et de la création s'appliquent-ils aussi au secteur de l'information et des médias ? Pour l'industrie de l'information, quelles sont les conséquences du déploiement et de l'influence croissante des grandes compagnies technologiques qui développent les systèmes d'IA générative ?

Colette Brin



Oui, ces enjeux s'appliquent également aux médias. Mais aussi, le journalisme fait face à des défis particuliers, par exemple en matière de désinformation et de vérification des faits. L'utilisation croissante des IA génératives pour produire du contenu soulève des questions

sur la capacité à distinguer les informations exactes dans un environnement saturé de données générées par des machines.

Les premières chartes sur l'utilisation de l'IA dans les médias sont très récentes, datant de moins d'un an, ce qui montre que le domaine est encore en phase d'émergence. Cependant, certaines pratiques sont déjà bien établies et la question de la confiance du public envers les médias et le journalisme devient de plus en plus cruciale. Un autre enjeu important est celui du public imaginé. Autrefois, les études de marketing étaient approximatives, mais aujourd'hui, les données permettent de personnaliser les contenus de manière très précise. Cela soulève des questions sur les bulles de filtres et l'autonomie du public dans

son rapport à l'information, car les individus reçoivent des contenus adaptés à leurs besoins et envies, sans nécessairement avoir leur mot à dire.

En ce qui concerne l'influence des grandes compagnies technologiques sur l'industrie de l'information, il existe déjà des tensions entre les médias et des entreprises comme OpenAI. Certains groupes de médias ont conclu des ententes avec OpenAI, tandis que d'autres, comme le New York Times, ont choisi de protéger leurs données et de développer leurs propres systèmes d'IA. Les médias locaux, comme ceux du Canada et du Québec, ont du mal à rivaliser avec ces géants technologiques. Leur force réside principalement dans leur caractère local et leur lien organique avec le public.

Il faut aussi noter que des outils d'IA comme ChatGPT peuvent être utilisés comme assistants pour la révision de textes et la vérification des faits. D'autres systèmes d'IA, tels que les outils de lecture vocale, de description d'images et de traduction, sont déjà intégrés dans les salles de rédaction et utilisés sans controverse majeure.

Q8

La Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles de 2005 est-elle adaptée aux enjeux soulevés par l'IA dans le champ des ICCs ? Une mise à jour de cet instrument juridique doit-elle être envisagée ? Le droit peut-il répondre aux préoccupations relatives aux risques et périls que fait peser l'IA sur la diversité des expressions culturelles ?

Alexandra Bensamoun



Pour garantir la diversité des expressions culturelles et linguistiques à l'ère de l'IA, il sera nécessaire de passer par un régulateur. Au niveau national, le législateur devra intervenir et imposer des exigences. L'UNESCO aussi peut agir en ce sens. Nous avons discuté de

ces questions, avec Véronique et Octavio, lors des réunions du Groupe de réflexion sur la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique, en nous appuyant sur l'expertise de l'UNESCO et sur ce qui se fait déjà dans le contexte de la mise en œuvre de la Convention de 2005 sur la diversité des expressions culturelles (UNESCO, 2005).

Octavio Kulesz



À l'UNESCO, il y a aussi d'autres instruments pertinents à mettre en œuvre. Par exemple, la Recommandation de l'UNESCO sur l'éthique de l'IA (UNESCO, 2021) inclut un chapitre sur l'information et la communication et un chapitre sur la culture qui sont très clairs sur les

risques de désinformation notamment, ou encore du non-respect de la propriété intellectuelle des artistes. Tous les pays du monde peuvent s'approprier cet instrument et essayer de le décliner pour leur propre territoire.

Pour ce qui est de la Convention de 2005, le Groupe de réflexion sur la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique a mené ses travaux au cours de l'année 2024 et a formulé onze recommandations transmises au Comité intergouvernemental de la Convention de 2005 (UNESCO, 2024). Ces recommandations devraient inciter les Parties à adopter davantage de mesures pour protéger la diversité des expressions culturelles en ligne, mais aussi pour sensibiliser le public à ces enjeux et renforcer les capacités, en particulier des artistes et des professionnels de la culture.



Conclusion par Brian Myles

La conférence a débuté par une présentation de notre invité d'honneur, Octavio Kulesz, qui nous a amenés vers la dimension humaine de l'IA. Elle s'est conclue avec un rappel : l'humain contrôle l'IA, il décide de ce qu'il fait avec l'IA, des *Prompts*

qu'il utilise. L'humain est aussi en mesure d'effectuer une rétroaction, eu égard à ce que nous choisissons collectivement de faire avec ces systèmes. Ainsi, plutôt que de nourrir des craintes sur l'IA et de la considérer comme un risque technologique, nous devrions peut-être davantage craindre notre humanité, ou plutôt notre absence d'humanité. L'enjeu n'est donc pas tant de savoir ce que l'IA nous fera, mais bien ce que nous nous ferons nous-mêmes avec ces outils d'une puissance inégale.

Malgré tout, certains constats s'imposent. D'abord, nous devons faire le deuil de certains métiers créatifs. Quelques-uns ont été nommés par les panélistes, notamment dans les domaines du journalisme et du cinéma. Le doublage, la traduction et même la correction sont des exemples de métiers appelés à disparaître. Cependant, l'IA offre également des promesses du côté des arts. Adam Basanta et Jeremy Peter Allen ont abordé les possibilités offertes par l'IA dans le processus créatif. Il a été question d'un désir de porter la création plus loin, ainsi que de la nécessité de séparer la commodité de la véritable expérimentation créative. Par ailleurs, bien que l'IA ait un potentiel créatif certain, celui-ci s'accompagne d'inégalités. Les grandes entreprises semblent mieux outillées que les petites pour affronter les défis de l'IA et se doter d'une structure. Nous aurons donc peut-être un devoir d'assistance auprès des entreprises ou des industries culturelles de plus petite taille.

Il faudra aussi se concentrer sur des questions fondamentales que nous n'avons pas réussi à résoudre encore. On peut à cet égard penser aux enjeux découlant du fait que les modèles de langage profonds sont entraînés sur deux ou trois langues principales, alors que les langues et les nations plus petites et minoritaires sont sous-représentées. À plus forte raison, on peut penser aux cultures autochtones qui bataillent pour leur survie linguistique et culturelle. Ces dernières éprouvent des difficultés à assurer leur découvrabilité dans l'environnement numérique et se demandent comment elles y parviendront sans être spoliées ou expropriées à nouveau de leurs propres histoires. Ce discours, porté par Véronique Rankin lors de ces interventions, va certainement interpeller plusieurs personnes. D'ailleurs, probablement qu'à l'heure actuelle, des nations minoritaires et peuples autochtones d'autres pays du monde se posent les mêmes questions.

Dans un autre ordre d'idées, on dit toujours que le contenu est le roi, mais que la distribution est l'empereur. Comment faire pour qu'à l'ère de l'IA, « l'empereur IA » ne devienne pas un « mégaempereur » qui chassera à jamais l'industrie créative de la chaîne de valeur ? Quelques pistes ont été évoquées, notamment par Alexandra Bensamoun, qui nous martèle l'importance que le législateur et les gouvernements démocratiques jouent leur rôle et encadrent les géants de l'IA. Cela soulève un enjeu parce que les pays où la démocratie est forte auront le luxe de le faire, alors que les États despotiques, où les pratiques démocratiques sont nulles ou inexistantes, auront peut-être des outils d'IA qui ne seront non pas porteurs d'émancipation, mais plutôt d'un obscurantisme nouveau genre.

Je noterai en conclusion deux éléments, qui sans constituer des angles morts, sont des enjeux que nous n'avons pas été en mesure d'étudier en profondeur aujourd'hui et qui pourraient s'avérer des pistes de réflexion futures. D'abord, il y a la question de l'empreinte environnementale de l'IA. Octavio Kulesz nous a parlé de l'eau. Pourquoi parle-t-on de l'eau ? Parce que cela prend une quantité ahurissante d'eau pour produire les « superpuces » qui alimentent les ordinateurs ainsi que pour extraire les minéraux nécessaires à la fabrication et au fonctionnement des systèmes d'IA. Ces minéraux, comme le pétrole, sont une denrée finie. S'il y a une finitude aux minéraux sur terre, il ne semble pas y avoir de finitude à notre appétit pour l'innovation et l'expérimentation à base d'IA. S'ajoute à cela la consommation énergétique en électricité, qui est quelque chose qui devrait susciter davantage de considération. Nous n'entendons pas beaucoup les environmentalistes autour des questions d'emprunte carbone de l'IA, nous devrions les entendre davantage.

Enfin, nous avons peu abordé la désinformation et la polarisation, nous sommes peut-être excédés d'en entendre parler. Je pense qu'il s'agit d'un acte manqué révélateur de notre fatigue face à cet enjeu. Toutefois, en 2024, plus de la moitié de l'humanité a voté lors d'élections et dans l'ensemble de ces élections, il a été possible de constater de la polarisation, des hypertrucages et un débat politique qui a été complètement contaminé par des acteurs étrangers ayant investi dans des plateformes d'IA. La Convention de l'UNESCO de 2005 (UNESCO, 2005) ainsi que la Recommandation de 2021 (UNESCO, 2021) mentionnent l'importance de protéger la démocratie et d'outiller les médias, mais des solutions n'ont pas encore été trouvées et nous n'avons d'ailleurs pas exploré beaucoup l'enjeu aujourd'hui.

En terminant, je tiens à remercier l'ensemble des panélistes qui ont apporté leur temps, leur regard et leur individualité à ce débat captivant.

Références

Jacob, D. (2025). « Le prix Goncourt Hervé Le Tellier s'est mesuré à l'IA et le match a été à la fois surprenant ... terrifiant ». *Le Nouvel Obs*. <https://www.nouvelobs.com/bibliobs/20250316.OBS101513/le-prix-goncourt-herve-le-tellier-s-est-measure-a-l-ia-et-le-match-a-ete-a-la-fois-surprenant-et-terrifiant.html>

Parlement européen et Conseil de l'Union européenne (2024). *RÈGLEMENT (UE) 2024/1689 DU PARLEMENT EUROPÉEN ET DU CONSEIL du 13 juin 2024 établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle et modifiant les règlements (CE) no 300/2008, (UE) no 167/2013, (UE) no 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 et (UE) 2019/2144 et les directives 2014/90/UE, (UE) 2016/797 et (UE) 2020/1828 (règlement sur l'intelligence artificielle)*. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/HTML/?uri=OJ:L_202401689.

UNESCO. (2005). *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919_fre

UNESCO. (2021). *Recommandation sur l'éthique de l'intelligence artificielle*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_fre

UNESCO. (2024). *Recommandations du Groupe de réflexion sur la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000392215>



Reina Sofia Faces (after Cary Hill), Oeuvre d'Adam Basanta

obvia

 IVADO