

GUIDE DE LA FIA SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

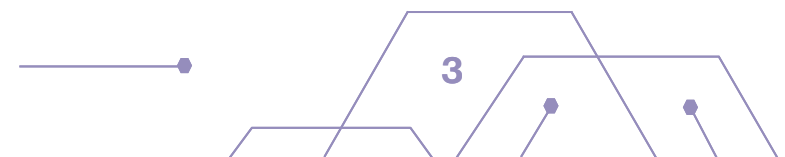


L'objectif de ce guide est d'informer les affiliés de la FIA à propos des répercussions de l'intelligence artificielle (IA) sur nos membres et leur travail, d'exprimer la position de notre fédération sur les questions politiques clés à ce propos et d'offrir aux affiliés des conseils pratiques pour aider leurs membres à résoudre les problèmes associés à l'utilisation de l'IA.

Introduction

Le terme « intelligence artificielle » (IA) désigne les systèmes informatiques capables d'effectuer des tâches normalement dévolues à l'homme. L'IA « à usage spécial » ou « étroite », qui peut exécuter des tâches ou servir des applications spécifiques, fait plus ou moins partie de nos vies depuis des années, elle que l'on retrouve, notamment, derrière les assistants vocaux sur nos appareils mobiles, les centres d'appels virtuels, les logiciels de jeu d'échecs ou encore les outils de référencement.

Or, l'apparition récente de l'IA dite générative, capable d'ingérer et d'analyser de vastes ensembles de données afin d'effectuer un large éventail de tâches, de s'adapter à différentes situations et de générer de nouveaux contenus sur la base d'algorithmes prédictifs hautement sophistiqués, a suscité des inquiétudes pour la société dans son ensemble et pour le secteur du divertissement audiovisuel en particulier. Nombre de celles-ci découlent de sa capacité à produire et à manipuler l'image et la voix pour créer des répliques numériques convaincantes de personnes réelles, capables de prononcer des mots jamais prononcés par une personne physique et d'effectuer des actions que personne n'a fait réellement. D'un point de vue sociétal, la capacité de produire des *hypertrucages* (*deep fakes*) et de propager de la désinformation soulève de nombreux problèmes juridiques et politiques. Il apparaît également que les biais intégrés dans les algorithmes peuvent conduire à un traitement défavorable de personnes présentant des caractéristiques protégées telles que l'origine ethnique, le handicap et le sexe.



Du point de vue de l'industrie du divertissement audiovisuel et de nos membres qui en font partie, l'IA générative permet aux producteurs de remplacer le travail effectué par nos membres, les soumet au risque de voir leurs interprétations manipulées à l'encontre de leur consentement et pourrait bientôt les mettre en concurrence avec leurs propres répliques numériques. La même technologie, cependant, bien réglementée et mise en œuvre en partenariat avec les syndicats et les associations, peut être source d'avantages pour nos membres, comme la possibilité de gagner un revenu passif en concédant une licence pour leur voix et/ou leur image, d'éviter les prises de vue répétées ou un travail de post-production qui peut les empêcher d'accepter de nouveaux engagements et d'être plus actif·ve·s sur des marchés dont ils/elles ne parlent pas la langue locale.

Voici quelques exemples de la manière dont l'IA générative sert déjà dans l'industrie du divertissement audiovisuel

- La **synthèse vocale** est d'ores et déjà un substitut viable dans le cadre de certains services professionnels dans le domaine de la voix. Ainsi, les systèmes de gestion de la clientèle, les applications d'apprentissage en ligne et les assistants vocaux sont souvent réalisés à partir de répliques numériques des voix d'artistes-interprètes, souvent sans consentement ni paiement. Les jeux vidéo, la publicité et le livre audio sont aussi des domaines émergents pour la synthèse vocale.
- **Jeu vidéo** : L'IA joue un rôle croissant dans l'industrie du jeu vidéo. Outre la synthèse vocale pour les jeux, elle peut servir à développer des personnages virtuels intelligents et personnalisables ; il devient alors possible que la voix de l'interprète soit rattachée à des personnages que celui-ci n'avait pas prévus, ceux-ci pouvant ne pas être de même origine ethnique ou de même sexe ou présenter des caractéristiques différentes de celles de l'interprète, ce qui interroge quant à la représentation et à l'authenticité dans les castings.



- **Réalité virtuelle (RV) et réalité augmentée (RA) :** Dans les applications de RV et de RA, l'IA permet d'améliorer l'immersion et la qualité visuelle, ainsi que de rendre les interactions réalistes. Les algorithmes alimentés par l'IA peuvent suivre les mouvements, les gestes et les expressions faciales de l'utilisateur, afin de rendre les environnements virtuels plus interactifs et réactifs.
- **Capture du jeu d'acteur :** L'IA alimente une technologie sophistiquée qui, à l'aide de capteurs et de caméras, capture les mouvements et les expressions des artistes, qui sont ensuite traduits en animations pour des personnages de jeu ou de cinéma. Ces animations peuvent être conçues pour produire des performances complètes sans que l'artiste n'intervienne par ailleurs.
- **Transcription automatisée et sous-titrage (pour entendants et malentendants) :** Les technologies de l'IA, telles que la reconnaissance vocale et le traitement du langage naturel, sont utilisées pour transcrire automatiquement le son et générer des sous-titres pour les films, les émissions de télévision et les vidéos en ligne ; l'accessibilité s'en trouve améliorée et le contenu peut être localisé dans différentes langues. Or, cette technologie est également une menace potentielle pour de nombreux emplois professionnels dans le secteur.
- **Doublage :** Les modèles d'IA sont de plus en plus entraînés à imiter les voix humaines et à produire des pistes vocales dans différentes langues qui peuvent correspondre étroitement au ton et à l'intonation de l'interprète original·e et/ou manipuler les mouvements de sa bouche pour correspondre à une piste vocale enregistrée dans une autre langue, de sorte que l'interprète semble parler dans la langue doublée.
- **Décisions en matière de casting :** Les logiciels alimentés par l'IA suggèrent désormais aux studios les artistes qui pourraient convenir à un rôle donné. Puisque l'IA repose sur l'analyse de données d'exécutions antérieures, ces systèmes pourraient reproduire des biais et étouffer l'innovation.

- **Hypertrucages (Deepfakes)** : Il s'agit d'une technique qui utilise l'IA pour manipuler ou remplacer les visages dans les vidéos. Dans l'industrie du divertissement, la technologie du deepfake a été utilisée pour insérer numériquement l'image d'acteurs dans des scènes, par exemple en ramenant à l'écran des acteurs décédés ou en recréant des versions plus jeunes de certains artistes. Cette technologie, lorsqu'elle est mise en œuvre sans le consentement explicite et éclairé des artistes-interprètes, peut avoir un impact dévastateur sur leur carrière et leur réputation, par exemple lorsque leur image ou leur voix est utilisée dans un contexte sexualisé ou politiquement sensible.

Déclaration de principes fondamentaux de la FIA sur l'IA

- **Soutenir la créativité humaine** : La FIA est convaincue que le savoir-faire humain doit rester au centre de la création de contenu, car c'est l'expérience vécue par les artistes-interprètes et les autres travailleurs culturels qui, en fin de compte, apporte authenticité, émotion et originalité à tout contenu créatif.
- **Utiliser l'IA comme un outil** : La technologie appuie depuis longtemps l'expression humaine, et l'IA ne dérogera pas à la règle. Les progrès technologiques peuvent être bénéfiques s'ils sont dûment réglementés et s'accompagnent de droits et de protections individuels et collectifs appropriés. L'IA doit rester un outil de renforcement de la création humaine, et non se substituer à cette dernière.
- **Réglementer la fouille de textes et de données** : La récupération de contenus protégés par le droit d'auteur et les droits voisins à des fins d'entraînement de l'IA générative doit faire l'objet d'une licence ou d'un consentement préalable par le biais de mécanismes appropriés et lisibles par la machine. Les exceptions relatives à la fouille de textes et données (« *Text and Data Mining* » en anglais ou TDM) ne doivent pas aller au-delà du domaine de la recherche scientifique. Les exemptions existantes à des fins commerciales, souvent antérieures à l'apparition et à la mise à disposition du public de l'IA générative, devraient être revues en conséquence et prévoir à tout le moins le consentement éclairé et explicite, ou le refus ce celui-ci, du ou des titulaires de droits de propriété intellectuelle, de droits d'exécution et de droits de publicité sur le contenu utilisé à des fins d'entraînement.

- **Créer des registres d'autorisation** : La FIA appelle les pays à établir des registres officiels répertoriant toutes les autorisations expressément accordées, ou refusées, par les artistes-interprètes et autres ayants droit, pour les exploitations relatives à l'entraînement des systèmes d'IA générative.
- **Protéger les données personnelles** : Les cadres juridiques nationaux protégeant les données biométriques personnelles, y compris la voix et l'image des créateurs, devraient être adaptés au fonctionnement de l'IA générative et fonder fermement l'exploitation de ces contenus à des fins d'entraînement sur un consentement éclairé et explicite, avec des voies de recours accessibles et rapides (y compris une compensation financière) en cas de violation de ces droits.
- **Refuser la protection au titre du droit d'auteur pour l'IA** : Les droits d'auteur et les droits voisins ne doivent protéger que la valeur unique de la créativité intellectuelle humaine. Les contenus nouveaux, exclusivement ou principalement produits par l'IA, ne devraient pas bénéficier d'une telle protection.
- **Étiqueter les contenus produits par l'IA** : Les utilisateurs de l'IA générant ou manipulant du contenu textuel, audio ou visuel qui semblerait faussement authentique ou véridique et faisant figurer des personnes semblant dire ou faire des choses qu'elles n'ont pas dites ou faites – avec ou sans leur consentement – devraient être soumis à une obligation d'étiquetage clair, ponctuel et visible. Lorsque ces contenus font partie d'une œuvre ou d'un programme cinématographique, de jeux vidéo et analogues manifestement créatifs, artistiques ou de fiction, ils devront toujours être fondés sur le consentement et les obligations d'étiquetage pourront être respectées d'une manière qui n'entrave pas la présentation de l'œuvre.

Conseils pour négocier des protections contre l'IA

Tous les affiliés de la FIA ne seront pas en mesure de négocier des protections en matière d'IA dans leurs conventions collectives, ce qui montre en partie l'importance du plaidoyer législatif à ce sujet. Toutefois, pour les syndicats qui peuvent négocier sur ce sujet, la mise en place de garanties négociées collectivement parallèlement à l'action législative peut offrir aux membres des avantages directs et significatifs, adaptés à notre secteur d'activité.

Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des sujets abordés par les affiliés de la FIA dans les dispositions contractuelles relatives à l'IA :

- **Consentement éclairé:** Le consentement éclairé devrait être la clé de voûte de toute approche négociée collectivement de l'IA, et doit porter sur les performances ou les caractéristiques personnelles passées, présentes et futures. L'utilisation d'un catalogue, d'interprétations ou d'images antérieures ou historiques (ou d'accords antérieurs à l'innovation dans le domaine de l'IA) ne doit se faire qu'avec l'accord exprès et écrit de l'artiste. Les employeurs doivent être tenus de fournir une description écrite de la manière dont ils ont l'intention d'utiliser une réplique numérique et/ou des modifications qu'ils ont l'intention d'apporter à une exécution existante. Les informations sur le contenu sensible et sur la manière dont les caractéristiques protégées de l'artiste (comme le sexe, l'origine ethnique, le handicap, etc.) seront représentées sont souvent d'une importance particulière pour les membres.

- **Rémunération** : Une juste rémunération pour l'utilisation de la réplique numérique d'un-e artiste-interprète peut atténuer l'impact de la perte d'emploi, compenser l'exposition de l'artiste-interprète et encourager la poursuite de l'utilisation des interprétations ou exécutions humaines. À l'heure où l'utilisation de l'IA se développe, la négociation de cachets minimums peut à la longue devenir critique pour la capacité de nos membres à vivre de leur art. Le droit à une juste rémunération doit exister non seulement du vivant de l'artiste-interprète, mais aussi par la suite, et pour les exécutions futures comme pour celles déjà enregistrées.
- **Contrôle** : Nous approchons rapidement du moment technologique où un artiste-interprète qui accepterait d'accorder une licence perpétuelle sur la réplique numérique de sa voix ou de son image, tous supports confondus, risque de se retrouver dans l'impossibilité de poursuivre sa carrière. Des protections négociées collectivement qui prévoient une période maximale d'utilisation, limitent l'utilisation à certaines applications et/ou prévoient un droit de retrait peuvent être utiles en protégeant les droits des artistes-interprètes en matière de nom, d'image et d'apparence et en leur évitant de compromettre leurs perspectives par une attribution trop large de ces droits, en particulier pour les nouveaux artistes-interprètes sans agent ni manager pour les conseiller.
- **Limitations de l'exclusivité** : Dans la mesure du possible, les conventions collectives devraient prévoir que toute exclusivité exigée d'un-e artiste-interprète doit être clairement indiquée, justement compensée et limitée afin de permettre à l'artiste-interprète de travailler par ailleurs.

- **Stockage en sûreté/protection contre les abus** : Parce que les actifs numériques sont susceptibles d'être volés, et difficiles voire impossibles à contrôler une fois subtilisés et mis à la disposition du public, les dispositions exigeant un stockage sûr et la protection de la voix, de l'image et/ou de la performance de l'artiste-interprète et du contenu créé à partir de ces éléments peuvent fournir une protection essentielle aux membres.
- **Clauses de non-évitement/non-remplacement** : Une clause stipulant que l'IA ne peut être utilisée pour contourner les obligations contractuelles ou remplacer les artistes-interprètes humain·e·s lorsqu'ils/elles doivent être utilisé·e·s selon les termes d'une convention, peut constituer une protection supplémentaire contre une utilisation de l'IA dommageable pour l'emploi des artistes-interprètes et contraire aux normes d'un tel contrat.

Autres moyens de protéger les membres :

- **Plaider en faveur de réformes réglementaires** : Plaider en faveur de mesures juridiques fortes afin de protéger la créativité humaine et encadrer le développement de l'IA et son utilisation de façon centrée sur l'être humain, à des fins d'augmentation des créateurs humains et non pas pour les remplacer. Il s'agit notamment de mesures relatives à la transparence, à la responsabilité et au respect des cadres juridiques existants, notamment les lois sur la propriété intellectuelle, la protection des données et la vie privée, ainsi que de mesures de soutien imposant la divulgation d'informations sur le développement et l'utilisation de l'IA. Ces mesures devraient également protéger les données à caractère personnel et les droits de propriété intellectuelle, y compris les droits moraux, les droits d'exécution synthétisée et le droit à l'image, contre la récupération à des fins d'entraînement de l'IA générative et contre d'autres utilisations non autorisées.
- **S'opposer à la protection du droit d'auteur pour les œuvres réalisées avec l'intervention de l'intelligence artificielle** : Rejeter catégoriquement toute tentative d'étendre la protection par le droit d'auteur aux œuvres réalisées principalement ou exclusivement par l'IA et d'introduire ou d'étendre des exceptions relatives à la fouille de textes et de données dans les systèmes nationaux de droit d'auteur, autres que celles qui peuvent être strictement nécessaires à la recherche scientifique.
- **Former des coalitions** : S'associer à d'autres intervenants du secteur de la création pour créer des coalitions larges, visibles et porteuses, faisant campagne contre le développement et l'utilisation non réglementés de l'IA.

- **Sensibiliser** les membres aux risques de l'IA et aux dangers de renoncer à leur droit de contrôler l'utilisation de leur voix, de leur image et de leurs exécutions à des fins non prévues, notamment pour la création de répliques numériques contre lesquelles ils/elles pourraient se trouver en concurrence à l'avenir.
- **Promouvoir des orientations sectorielles** : Promouvoir l'adoption et la mise en œuvre de principes éthiques par notre industrie pour régir l'utilisation de l'IA dans le secteur, qui peuvent ensuite servir de modèle efficace pour la réglementation.
- **Proposer des conseils en matière de contrats** : Conseiller les membres en matière de dispositions à éventuellement inclure dans leurs contrats d'engagement, propres à préserver leur contrôle sur leur voix, leur image ou leurs performances contre toute utilisation ultérieure non voulue, ainsi qu'à contrer toute tentative de transfert ou de renoncement à leurs droits moraux.

BONNES PRATIQUES DE DIFFÉRENTS MEMBRES DE LA FIA

PLUS D'INFORMATIONS ET DE RESSOURCES SUR LE SITE DE LA FIA

Film et Télévision (SAG-AFTRA et ACTRA)

En 2023, SAG-AFTRA est devenu le premier syndicat d'artistes-interprètes au monde à négocier des dispositions substantielles réglementant l'utilisation de l'IA pour créer et exploiter des répliques numériques dans la production cinématographique et télévisuelle. Ces dispositions, brièvement décrites dans cette section, visent à protéger l'image, la voix et la ressemblance des artistes-interprètes contre toute utilisation non autorisée et à garantir qu'ils soient indemnisé·e·s dans la plupart des cas. En 2025, ACTRA lui a emboîté le pas en adoptant un modèle presque identique. Depuis 2023, SAG-AFTRA s'est appuyé sur ces acquis pour négocier avec les maisons de disques, les studios d'animation et les développeurs de répliques vocales numériques.

Les accords de SAG-AFTRA et d'ACTRA régissant la production de contenus cinématographiques et télévisuels comprennent plusieurs dispositions qui réglementent la manière dont l'IA peut créer une réplique d'un·e artiste-interprète (c'est-à-dire une version numérique de sa voix ou de son image) et la manière dont cette réplique peut être utilisée. Des règles spécifiques s'appliquent selon que la réplique de la voix ou de l'image d'un·e artiste-interprète soit créée (A) dans le cadre d'un projet pour lequel l'artiste-interprète est employé, ou (B) à partir de matériel préexistant, et donc indépendamment d'un projet spécifique. D'autres dispositions réglementent l'altération numérique de la prestation artistique ainsi que la création et l'utilisation d'une comédien·ne de synthèse.

Répliques numériques

A. La création d'une réplique numérique en relation avec un emploi pour un projet cinématographique requiert le consentement écrit préalable, clair et manifeste de l'artiste-interprète. Une rémunération est due en principe lorsque ces services sont fournis un jour où l'artiste-interprète n'est pas engagé·e dans un autre travail rémunéré pour le producteur. Les règles relatives à l'utilisation d'une réplique réalisée dans le cadre d'un engagement varient

selon que cette utilisation est destinée (1) au même projet ou (2) à un nouveau projet :

(1) L'utilisation d'une réplique **dans le cadre du même projet** pour lequel l'artiste-interprète était employé·e et dans de nouvelles prises de vue ou bandes sons non enregistrées précédemment par l'artiste-interprète est soumise au consentement clair et manifeste de l'artiste-interprète, qui doit inclure une description raisonnablement spécifique de l'utilisation envisagée. Ce consentement reste valable après leur mort, sauf accord contraire, et peut être donné par un·e représentant·e autorisé·e après le décès de l'artiste-interprète. L'artiste-interprète doit être rémunéré·e sur la base du nombre de jours qu'il aurait travaillé si il ou elle avait joué ces scènes en présentiel. L'estimation est faite de bonne foi par le producteur sur base de critères objectifs. Aucune compensation n'est due si la compensation initiale aurait couvert la réalisation de l'œuvre si elle avait été effectuée par l'artiste-interprète ou si la réplique numérique est utilisée dans une scène dans laquelle l'artiste-interprète s'est produit·e en personne. Des redevances sont dues pour tout usage qui les aurait normalement générées.

(2) Une réplique ne peut être utilisée **dans un projet différent** qu'avec le consentement clair et écrit de l'artiste-interprète au moment de l'utilisation, accompagné d'une description raisonnablement précise de la manière dont elle sera utilisée. Pour les utilisations dans le cadre de plusieurs projets (comme une trilogie), ce consentement peut être obtenu lorsque l'artiste-interprète est engagé·e pour la première fois et reste valable dans la mesure où l'artiste-interprète est engagé·e ultérieurement pour les autres projets identifiés ou si l'artiste-interprète est décédé au moment où ces projets sont mis en production. La rémunération est négociable mais ne peut être inférieure au tarif journalier de l'artiste-interprète, y compris les paiements résiduels le cas échéant.

B. Lorsqu'une réplique est réalisée **sans la participation active** d'un·e artiste-interprète (par exemple, à partir de séquences ou d'une bande sonore préexistantes), toute utilisation de cette réplique dans un rôle d'artiste-interprète est également soumise à un consentement écrit préalable, clair et manifeste, et à une description raisonnablement

précise de l'utilisation envisagée. La rémunération et les montants résiduels sont librement négociés. Aucun consentement n'est requis pour les utilisations couvertes par les exceptions légales (par exemple, à des fins de commentaire, de critique, de parodie ou de satire, etc.).

Altérations numériques

Toute altération numérique d'une prestation audio ou audiovisuelle d'un·e artiste-interprète préalablement enregistrée requiert le consentement clair et manifeste de l'artiste-interprète, à moins qu'elle ne reste substantiellement telle qu'elle a été scriptée, interprétée et/ou enregistrée. Le producteur doit fournir une description raisonnablement spécifique de la ou des modifications envisagées. Les exceptions au consentement comprennent les modifications en post-production, y compris pour le doublage ou la doublure lorsque cela est autorisé par l'accord.

Comédiens·nes de synthèse

Un·e comédien·ne de synthèse est un personnage généré par l'IA qui ressemble à un·e artiste-interprète naturel·le sans être reconnaissable comme tel·le. Il n'emprunte pas la voix d'une personne humaine, n'est pas une réplique numérique et est utilisé pour un rôle différent de celui de tout·e autre artiste-interprète réel·le engagé·e dans le même projet.

Le producteur doit informer le syndicat et négocier de bonne foi pour établir si une compensation ou toute autre contrepartie est appropriée lorsqu'un·e comédien·ne de synthèse est utilisé·e à la place d'un·e artiste-interprète qui aurait pu être engagé·e dans un rôle humain.

Si un·e comédien·ne de synthèse présente une caractéristique faciale reconnaissable qui correspond à un·e artiste-interprète humain·e spécifique - que ce soit par l'utilisation du nom ou de l'image de l'artiste lors du paramétrage du système d'IA - le consentement préalable de cet·te artiste est requis, et la rémunération peut être négociée librement.

Des règles similaires s'appliquent également à la réplique et à l'altération numérique des comédien·nes de second plan, avec des restrictions d'utilisation spécifiques empêchant l'utilisation de répliques pour satisfaire le nombre de comédien·nes de second plan pour la journée ou pour contourner l'engagement de ceux et celles qu'elles reproduisent. Si la réplique numérique est utilisée pour jouer le rôle d'un personnage principal, l'artiste est rémunéré·e au taux du personnage principal pour les jours estimés qu'iel aurait travaillés. Si les mouvements des lèvres ou du visage sont modifiés pour donner l'impression qu'un·e artiste de second plan parle et qu'un dialogue est ajouté, iel doit être reclassé·e en tant qu'artiste-interprète principal·e travaillant à la journée.

Film et Télévision (BFFS et VERDI)

En Allemagne, BFFS et Verdi ont négocié et conclu un accord avec l'Alliance des producteurs allemands au début de l'année 2025 concernant l'utilisation de l'IA dans la production cinématographique et télévisuelle.

L'accord établit le principe du consentement éclairé pour la production, la reproduction, la distribution ou la communication publique de la réplique numérique d'un·e artiste-interprète, indépendamment du fait que la réplique nécessite les services de l'artiste-interprète et même lorsqu'elle est créée pour une production spécifique sur la base d'enregistrements d'images ou de sons préexistants.

Une réplique numérique ne peut être utilisée dans un autre projet qu'avec le consentement clair et écrit de l'artiste-interprète au moment de l'utilisation, accompagné d'une description raisonnablement précise de l'utilisation prévue. Pour les utilisations dans le cadre de plusieurs projets (tels que les trilogies, les préquelles, les suites, etc.), ce consentement peut être obtenu lorsque l'artiste-interprète est engagé·e pour la première fois et reste valable si ce·tte dernier·e est engagé·e ultérieurement pour les autres projets identifiés – à moins qu'il ne soit pas disponible en raison d'engagements conflictuels, d'une maladie ou d'un décès.

Tout accord séparé entre l'artiste-interprète et le producteur qui renonce aux exigences en matière de consentement ou de rémunération est nul et non avenu.

Les modifications numériques qui changent de manière significative l'âge, la taille, l'apparence et/ou la voix de l'artiste-interprète requièrent également le consentement écrit explicite de l'artiste-interprète, à moins que ces modifications ne soient conformes au script original ou qu'elles ne relèvent des exceptions habituelles de l'industrie, telles que le montage post-production, le doublage ou les doublures.

À moins qu'un accord contractuel n'ait déjà été donné, des répliques numériques peuvent être utilisées à des fins de sécurité dans des scènes de cascades dangereuses ou lorsqu'un·e artiste-interprète n'est pas en mesure de jouer en raison d'une blessure ou d'une situation incapacitante similaire, à condition que cette utilisation reste dans le cadre du script et du rôle convenus à l'origine.

Le temps passé par l'artiste-interprète à fournir des services pour la création d'une réplique numérique est considéré comme du temps de travail. Une compensation est requise lorsque ces services sont fournis un jour où l'artiste-interprète n'est pas autrement engagé·e dans un travail rémunéré pour le producteur.

Les artistes-interprètes ont droit à une rémunération distincte pour avoir consenti à l'utilisation de leur réplique numérique, sauf lorsqu'une prestation déjà rémunérée est remplacée en tout ou en partie par la réplique, lorsque l'étendue de l'utilisation est négligeable ou lorsque la réplique numérique est utilisée dans une scène dans laquelle l'artiste-interprète a joué à l'origine - à moins que l'artiste-interprète n'ait autrement joué un double rôle ou un rôle supplémentaire dans la même scène. La rémunération doit refléter le nombre de jours que l'artiste-interprète aurait travaillé s'il avait joué ces scènes en présentiel, estimé de bonne foi par le producteur à l'aide de critères objectifs.

Toutes les parties à l'accord reconnaissent l'importance des artistes-interprètes humains dans les productions audiovisuelles et s'engagent à poursuivre les discussions sur les développements futurs, en particulier en ce qui concerne les comédien·nes de synthèse. Elles reconnaissent en outre que si un·e comédien·ne de synthèse possède un trait facial reconnaissable correspondant à un·e artiste-interprète humain·e spécifique, le consentement préalable de ce·tte dernier·e est requis pour sa création et son utilisation. La reconnaissabilité par le grand public n'est pas requise ; celle par les connaissances de l'artiste-interprète humain·e est suffisante pour que cette exigence s'applique.

Enregistrements Sonores (SAG-AFTRA)

Cette section met en évidence les principales caractéristiques de ce modèle de 2024, en mettant l'accent sur les dispositions qui diffèrent substantiellement de l'accord de 2023 sur le cinéma et la télévision ou qui vont au-delà des réalisations importantes de cet accord.

L'accord sur les enregistrements sonores définit une « réplique vocale numérique » comme une réplique de la voix d'un·e artiste spécifique créée à l'aide de la technologie numérique. Cela peut impliquer l'utilisation d'algorithmes d'intelligence artificielle formés sur des enregistrements de la voix de l'artiste pour générer un nouveau contenu imitant sa voix.

L'artiste doit donner son accord préalable à la diffusion d'un enregistrement sonore comportant une réplique vocale numérique. Les labels ne peuvent pas demander de consentement général pour la reproduction numérique ou par IA et doivent obtenir un consentement pour chaque projet. La rémunération des artistes doit être alignée sur la part de royalties que l'artiste recevrait sur d'autres enregistrements sonores dans le cadre de son contrat, et les choristes doivent être rémunéré·es à raison d'un minimum de trois facettes par projet.

Des exigences spécifiques en matière de rémunération s'appliquent à la sortie d'un enregistrement sonore contenant une performance vocale synthétique reposant sur l'IA générative. La maison de disques doit verser les redevances de streaming à un fonds spécial comme si un·e artiste-interprète humain·e avait chanté le titre. En cas d'octroi d'une licence pour l'utilisation du morceau sur tout autre support, le label doit en informer le syndicat, lui fournir des informations spécifiques sur la licence et négocier de bonne foi avec le syndicat une compensation pour cette utilisation.

Animation Télévisuelle (SAG-AFTRA)

Cette section met en évidence les principales caractéristiques de ce modèle de 2023, en mettant l'accent sur les dispositions qui diffèrent substantiellement ou qui vont au-delà des avancées significatives de l'accord de 2023 sur le cinéma et la télévision.

L'accord confirme explicitement que le « jeu de voix » est et ne peut être interprété que par des êtres humains. Il supprime l'exigence selon laquelle une réplique numérique doit exclusivement ressembler à la voix reconnaissable d'un·e artiste-interprète spécifique pour que cette dernière soit protégée et ajuste les critères de reconnaissabilité pour tenir compte de la nature de l'interprétation vocale dans le cadre de l'animation, où les voix peuvent résonner différemment de la voix naturelle de l'artiste-interprète.

L'accord confirme également que les artistes-interprètes peuvent prétendre aux redevances applicables lorsque leur prestation est modifiée numériquement dans une langue étrangère. Les producteurs doivent informer le syndicat et négocier avec lui toute compensation appropriée lorsqu'ils ont l'intention d'utiliser une voix synthétique (et non pas un personnage humain).

Répliques Vocales Générées par l'IA (SAG-AFTRA)

Plusieurs accords de SAG-AFTRA portent sur le développement et l'utilisation de répliques vocales numériques. Ils établissent des exigences pour l'obtention du consentement des artistes-interprètes et pour leur rémunération pour la création et l'utilisation de leurs répliques vocales numériques. Des restrictions limitent l'utilisation de ces répliques à un usage interne ou à des fins de développement, des accords distincts étant nécessaires pour une utilisation externe ou sous licence.

Les développeurs doivent prendre des mesures raisonnables pour garantir la sécurité des répliques vocales numériques et sont tenus d'indemniser les artistes-interprètes en cas de responsabilité découlant d'une utilisation non autorisée ou illégale de leurs répliques vocales numériques.

L'utilisation dans des publicités numériques purement audio nécessite le consentement éclairé de l'artiste-interprète pour chaque engagement avec la marque et est limitée aux publicités audio créées et concédées sous licence par l'intermédiaire de plateformes autorisées (par exemple, Narrativ). Les artistes-interprètes peuvent interrompre leur participation avec ces plateformes à tout moment et tous les éléments constituant les répliques numériques de cet-te artiste-interprète doivent être détruits. Les membres peuvent négocier des honoraires pour l'utilisation de leur voix, projet par projet, à condition que ces honoraires ne soient pas inférieurs au minimum fixé par SAG-AFTRA dans son tout dernier contrat relatif aux productions publicitaires avec les annonceurs. Enfin, toute nouvelle utilisation de répliques vocales numériques doit être suspendue pendant une grève menée conformément à la convention de SAG-AFTRA sur les productions publicitaires audio.

