

AUDITION DU GFII AUPRES DU CSPLA DANS LE CADRE DE LA MISSION SUR LES ENJEUX JURIDIQUES ET ECONOMIQUES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LES SECTEURS DE LA CREATION CULTURELLE

Pourquoi le GFII a souhaité être auditionné par le CSPLA

Le GFII, Groupement Français de l'Industrie de l'Information, est une association regroupant quatre-vingt acteurs issus du secteur public et du secteur privé réunis par la même volonté de travailler ensemble sur les enjeux technologiques, juridiques et économiques des applications liées aux contenus et aux données. Producteurs, réutilisateurs de données et leurs clients sont ainsi rassemblés pour dialoguer dans ce think-tank de l'économie numérique.

Ouverture et réutilisation des données publiques, valorisation et traitement des big data, évolution des modèles économiques de l'économie de la connaissance, impact de l'intelligence artificielle sur le cycle de l'information : voici quelques exemples de sujets sur lesquels le GFII s'efforce d'apporter son éclairage et ce afin de soutenir le développement d'une filière française experte et compétitive.

L'intelligence artificielle promettant un impact sur le cycle de l'information et de la valeur, le GFII a souhaité être auditionné par le CSPLA dans le cadre de la mission sur les enjeux juridiques et économiques de l'intelligence artificielle dans les secteurs de la création culturelle, l'objectif étant de s'appuyer sur le retour d'expérience capitalisé dans le secteur de l'information et des contenus afin de soulever différents points de réflexion ou de vigilance transposables aux secteurs de la création culturelle.

Principaux points de réflexion

1- « IA », « data » et « contenus » : des notions à clarifier

L'IA : la norme ISO de 1995 définit ainsi l'Intelligence Artificielle (IA) comme la « capacité d'une unité fonctionnelle à exécuter des fonctions généralement associées à l'intelligence humaine, telles que le raisonnement et l'apprentissage ». Si l'on accepte cette définition, les évolutions actuelles invitent à distinguer par ailleurs :

- Les dispositifs embarquant des briques d'IA dites « faibles » qui permettent d'optimiser le traitement de l'information par des TIC avancées, et, les dispositifs futurs qui pourraient embarquer des briques d'IA dites « fortes » qui n'existent pas encore,

- Les « algorithmes mobilisant de l'apprentissage » qui reposent sur une capacité à s'entraîner et à apprendre sur la base de données optimisées à cet effet, et, les « algorithmes sans apprentissage » dont les raisonnements ne dépendent pas des données d'entrée mais de formalismes logiques préalablement codés par les concepteurs.

Les data : de l'information brute à l'information élaborée.

Les contenus : des contenus générés à partir d'information brute ou d'information élaborée avec une analyse ou une création... potentiellement artistique (œuvre artistique).

2- Qu'est-ce qu'une œuvre résultant d'une IA ? Et quel est « l'auteur »

Il convient préalablement de définir à partir de quel seuil il est possible de considérer que le mélange de données et d'intelligence artificielle peut donner lieu à la production d'une nouvelle œuvre originale.

Ce faisant, il convient d'identifier les auteurs potentiels : concepteur de l'IA ou utilisateur de l'IA ou les deux ? Quid également de l'auteur d'une œuvre utilisée comme donnée pour alimenter l'IA ?

Au niveau européen¹, la jurisprudence exclue la notion d'œuvre en rappelant que l'originalité découle d'une création intellectuelle propre à son auteur. Ce qui implique nécessairement une intervention humaine.

Mais peut-on considérer qu'une IA puisse être une sorte de prolongement de la personnalité de l'auteur qui l'a codé ? Cette solution nécessite de s'interroger du niveau d'autonomie de l'IA. Une IA beaucoup trop autonome ne pourrait être considérée comme un prolongement de la personnalité de son auteur.

Au Royaume-Uni, le programmeur est considéré comme auteur. Faut-il utiliser cette solution ?

Au-delà de question de qualification, ces orientations nécessitent néanmoins de s'interroger sur la part de l'intervention humaine dans le processus de création.

3- Mesure et traçabilité de l'intervention humaine dans le processus de génération d'une nouvelle œuvre

Ce point est essentiel pour déterminer qui, du concepteur ou de l'utilisateur de l'IA est auteur d'une œuvre nouvelle. Il convient donc de déterminer des méthodes de mesures et de traçabilité afin de déterminer l'intervention de l'utilisateur et le degré d'autonomie que laisse le concepteur au système qu'il a créé.

4- Quel modèle de gestion des droits

Un système d'intelligence artificielle peut potentiellement exploiter un nombre incalculable d'œuvres. Comment gérer les droits autour de ces œuvres. Faut-il créer une nouvelle société de perception de droits qui feraient le lien avec les sociétés traditionnelles (SACEM, SACD, etc.) ?

5- Secteur public et secteur privé : des spécificités à identifier

L'origine publique ou privée des données donnant lieu à la création éventuelle d'un nouveau contenu ou d'une œuvre originale change la grille de lecture sur l'interprétation du caractère protégeable ou non de cette nouvelle production.

De même tout le processus de création d'un système d'intelligence artificielle capable de créer une œuvre nouvelle ne répond pas aux mêmes exigences économiques selon que le concepteur est privé ou public.

¹ CJUE : Arrêt Infopaq International A/S c. DanskeDagbaldesForening, 16 juillet 2009.

Si le concepteur privé attend légitimement un retour sur investissement et donc une protection, à terme, des œuvres issues de sa création, l'administration poursuit un but différent motivé par l'intérêt général.

Il s'agit donc ici d'opérer éventuellement une distinction – public-privé- comme dans le secteur des données.

6- Les biais

Difficulté de déterminer l'existence ou non d'une typologie spécifique pour les œuvres artistiques (« creative works ») générées à partir d'une symbiose ou d'une complémentarité entre la création humaine et l'intervention de la machine. Exemples possibles : génération automatique de contenu, résumé automatique, traduction automatique, chat bot, synthèse vocale, création multimédia (création sonore, iconographique, musicale, ou audio-visuelle, 3D, objet imprimé...).

Difficulté de déterminer l'existence ou non d'une redistribution de la valeur partagée pour les œuvres artistiques (« creative works ») générées à partir d'une symbiose ou d'une complémentarité entre la création humaine et l'intervention de la machine :

- niveau d'intervention flou des parties prenantes (« curseur flou ») que ce soit au niveau de l'input de données (données d'apprentissage, modèles de données, préparation, modification, nettoyage de données), du traitement sur les données (modèles et règles d'apprentissage), et de l'output (sélection des critères de génération, indicateurs et critères de choix, variables de l'algorithme de décision),
- règles de redistribution à définir en fonction des parties prenantes identifiées comme ayant droit d'une œuvre artistique : la société éditeur du logiciel, le développeur informatique créateur du logiciel, la société propriétaire du dispositif embarquant le logiciel, l'utilisateur final actionnant le dispositif, personne, l'Etat...
- nouveau périmètre d'action des instances de régulation : marquage des œuvres artistiques générées par une IA (DOI ou ISNI spécifique ?), société spécifique de gestion collective des droits associés (e-SCAD ? e-Sacem ? e-SDRM ?), fond spécial de redistribution (création artistique, aide sociale ?)...

7- Propriété et responsabilité - ouverture

Au delà de la question du droit d'auteur, la question de la responsabilité est également un point à appréhender. La reconnaissance de la propriété d'une œuvre crée des droits mais également des devoirs.

Dans le contexte artistique, quand bien même la qualité intrinsèque de l'œuvre nouvelle est indifférente à son caractère protégeable ou non, il demeure qu'un système d'intelligence artificielle mal maîtrisé peut avoir des conséquences dommageables, parfois même relevant du droit pénal (exemple du chatbot Tay de Microsoft, devenu raciste en quelques heures au contact d'internautes).

Si ce point ne relève pas spécifiquement du code de la propriété intellectuelle, il doit nécessairement faire l'objet d'une certaine vigilance.

En effet, traiter la question de l'IA au travers du droit d'auteur ne permet de traiter qu'une partie des difficultés auxquelles est confronté le législateur. Au-delà de cette conception, une autre solution consiste à appréhender le sujet dans sa globalité et à réfléchir à une personnalité numérique ou électronique comme le propose certains auteurs avec les conséquences qui en découlent y compris en propriété intellectuelle.

Propositions du GFII

1. Points de vigilance

Le GFII est tout naturellement favorable au développement de l'économie numérique en France et en Europe. Son succès dépend d'un équilibre subtil entre créateurs et réutilisateurs de données en fonction duquel les entreprises seront ou non incitées à investir dans ces nouvelles technologies. Il convient donc de prendre en considération les droits et contraintes de chacune de ces parties, publiques comme privées, dans toute réflexion liée au présent sujet.

2. Mise en relation

Le GFII et ses membres se tiennent à la disposition du CSPLA pour le mettre en relation avec tout acteur que ce dernier jugerait utile de rencontrer dans le cadre de la présente mission : producteurs, réutilisateurs, agrégateurs de données, clients etc.