

# INSTITUT CHOISEUL

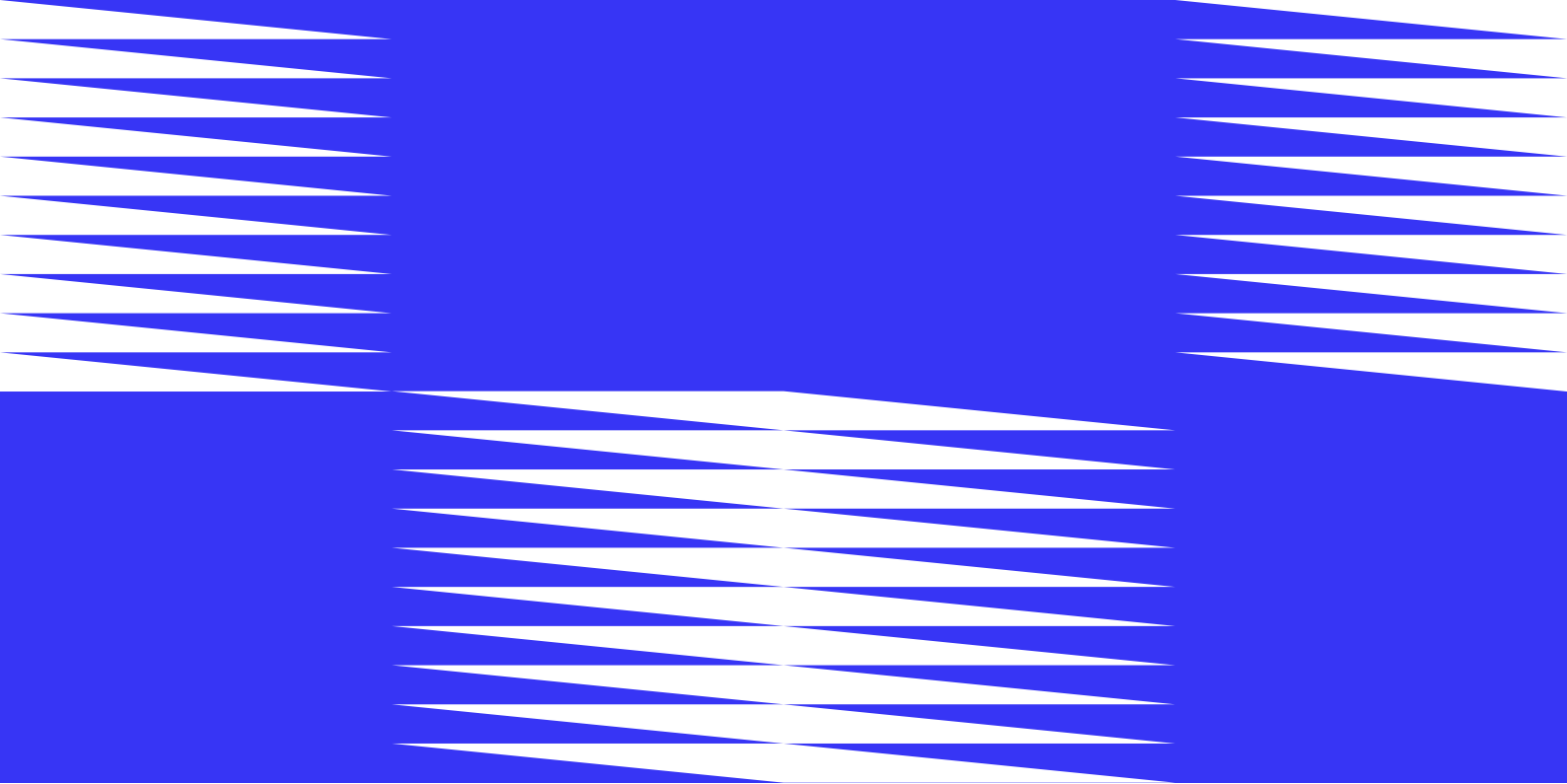
Briefings  
Choiseul

Avril 2026

**IA & ICC : Créer, produire,  
diffuser à l'ère de l'IA**

Un nouveau paradigme pour  
la création française ?

**CHOISEUL** | Innovation



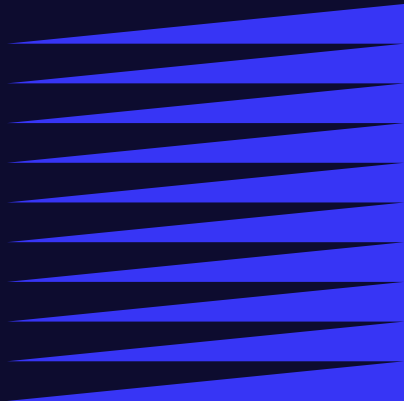
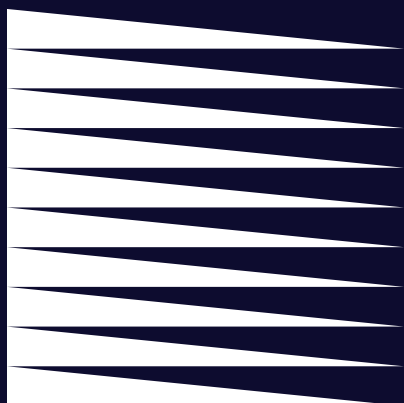
## Les Briefings de l'Institut Choiseul

Conçus comme des synthèses de nos rencontres, les Briefings Choiseul sont des documents stratégiques courts et percutants, assortis de recommandations mobilisables rapidement sur des thématiques économiques d'avenir. En s'intéressant à des domaines très variés (défense, innovation, industrie, agroalimentaire, ou encore énergie, enjeux macroéconomiques ou enjeux de filière), l'Institut Choiseul croise les regards d'acteurs économiques, prescripteurs et praticiens, et formule des recommandations issues des réalités opérationnelles.

# Sommaire

Introduction et synthèse exécutive .....	4
Partie I - L'IA dans les ICC : une technologie d'usage qui crée déjà de la valeur .....	8
Partie II - Ce que l'IA recompose dans les organisations, les métiers et la valeur .....	12
Partie III - Saturation, confiance, découvrabilité : les fragilités à maîtriser .....	14
Partie IV - Zoom filière – Cinéma et audiovisuel : des usages déjà ancrés .....	17
Partie V - Zoom filière – Musique : entre augmentation et substitution .....	20
Partie VI - Capturer la valeur de l'IA dans les ICC françaises : les conditions de réussite .....	23
Conclusion .....	26
Annexe .....	28
À propos .....	35

# Introduction et synthèse exécutive



# Introduction et synthèse exécutive

L'intelligence artificielle générative constitue une rupture technologique majeure qui redéfinit en profondeur les industries culturelles et créatives. En l'espace de deux ans, ces technologies ont quitté les laboratoires pour s'installer au cœur des chaînes de production, y compris en France. Des studios d'animation aux plateformes musicales, des salles de montage aux catalogues éditoriaux, les usages se diffusent rapidement et transforment déjà les pratiques. L'enjeu dépasse la seule efficacité opérationnelle : il touche à la manière de créer, de produire, de diffuser et de valoriser les œuvres, ainsi qu'au positionnement économique de la France dans un marché mondialisé.

Si le recours aux algorithmes dans l'art n'est pas nouveau, la capacité récente à générer des contenus de haute qualité – textes, images, musiques ou vidéos – à partir de simples instructions marque un tournant sans précédent. L'intelligence artificielle générative est devenue une technologie d'usage, désormais intégrée, à des degrés divers, dans les workflows de l'audiovisuel, de la musique, de l'édition, ou encore du design. La question n'est donc plus de savoir si l'IA entrera dans les ICC, mais à quel rythme, dans quels segments et avec quels effets.



*Pour nous, l'IA ne remplace pas : elle augmente.*



*Johann Choron, Strategic Partnerships & Gen AI Lead – Media & Entertainment, Google*

Dans les faits, l'IA agit d'abord comme un levier d'augmentation. Elle ne remplace pas le geste créatif ; elle en reconfigure les conditions, les temporalités et l'échelle. Elle permet à des structures plus légères d'accéder à des capacités jusque-là réservées aux acteurs les mieux dotés, tout en renforçant les avantages compétitifs de ceux qui savent l'intégrer de manière structurée dans leurs processus.

La création de valeur ne réside toutefois pas uniquement dans la performance des modèles, mais dans leur appropriation concrète par les filières. Les opportunités les plus tangibles se situent dans des usages précis : storyboard et prévisualisation, dérushage, doublage, restauration, génération de stems, mastering, personnalisation éditoriale, sous-titrage, audio-description, adaptation multi-formats, marketing ou recommandation. Autrement dit, l'IA devient stratégique lorsqu'elle répond à des besoins métiers clairement identifiés et s'inscrit dans des chaînes de valeur existantes.

Cette dynamique s'accompagne néanmoins d'enjeux structurants, en particulier en matière de droit d'auteur, de transparence des données d'entraînement, de traçabilité des contenus ou de partage de la valeur.

L'IA modifie aussi les conditions d'accès aux contenus eux-mêmes : dans des environnements de plus en plus médiés par des interfaces algorithmiques, la capacité à rester visible, identifiable et attribuable devient un enjeu stratégique à part entière.

Ces questions conditionnent la confiance des créateurs, des producteurs et du public, et participent à la spécificité du modèle culturel français et européen.

L'enjeu n'est pas de freiner l'adoption, mais de créer les conditions d'un déploiement maîtrisé et équilibré.

Dans ce contexte, les industries culturelles et créatives françaises disposent d'atouts réels. Leur capacité à capter les gains de productivité, à enrichir les possibilités créatives, à renforcer l'accessibilité des œuvres, à valoriser les catalogues patrimoniaux et à soutenir l'export dépendra de leur aptitude à s'appropriier ces technologies. Plus largement, il s'agit de faire émerger des modèles d'usage qui conjuguent innovation, exigence artistique et respect des droits, et qui permettent à la France de conserver une place singulière dans l'économie mondiale de la création.

# Constats clés

## 1 Une technologie déjà intégrée dans les pratiques professionnelles

L'intelligence artificielle générative n'est plus cantonnée à des démonstrations ponctuelles. Elle s'insère désormais dans les usages quotidiens des industries culturelles et créatives, de la préparation d'un tournage au mastering musical, en passant par la traduction, la documentation, la recommandation ou la restauration d'images et de sons.

## 2 Un levier d'optimisation des workflows et de productivité

Les gains les plus immédiats se concentrent sur les étapes techniques, répétitives ou intensives en traitement. Dans l'audiovisuel, l'IA intervient à chaque étape de la chaîne – de la pré-production (storyboards, prévisualisation) à la post-production (effets visuels, doublage, restauration). En musique, elle facilite la composition assistée, le nettoyage audio ou le mastering. Les effets sont tangibles : réduction des délais, baisse des coûts – jusqu'à 30 % sur certaines étapes de post-production selon Bpifrance<sup>1</sup> – et amélioration de la qualité d'exécution sur des tâches standardisées.

## 3 Un multiplicateur de capacités créatives

Au-delà de l'efficacité opérationnelle, l'IA agit comme un outil d'augmentation. Elle permet de tester davantage d'options, d'accélérer les phases d'idéation, de produire rapidement des maquettes et d'élargir l'accès à des outils avancés. Elle ouvre ainsi de nouvelles possibilités créatives, tout en reconfigurant les conditions de production : des équipes plus légères peuvent atteindre des niveaux de qualité auparavant réservés à des structures fortement capitalisées, à condition de conserver une direction artistique structurée et des arbitrages humains.

## 4 Des effets différenciés selon les filières

L'impact de l'IA n'est pas homogène. Dans l'audiovisuel, elle s'impose principalement comme un outil de prévisualisation, de post-production, de restauration et d'accessibilité. Dans la musique, elle agit à la fois comme assistant de création et comme outil de production rapide, avec des effets particulièrement visibles sur les musiques utilitaires, la transformation de la voix et certains segments du streaming. Elle se déploie aussi à des rythmes différenciés : dans la musique, les enjeux de volume, de détection et de qualification sont déjà très avancés, tandis que dans l'audiovisuel les gains apparaissent plus nettement dans les environnements digitaux, la personnalisation et l'exploitation multicanale que dans l'ensemble des workflows de production.

## 5 Une transformation progressive de la création de valeur

L'IA modifie les équilibres économiques en déplaçant une partie de la valeur vers les capacités techniques (outils, données, calcul), tout en transformant les conditions de production des œuvres. Sans remettre en cause le rôle central de la création, elle recompose les interactions entre acteurs – créateurs, producteurs, diffuseurs et fournisseurs de technologies – et appelle à de nouveaux équilibres dans la répartition de la valeur.

## 6 Un enjeu d'appropriation et de structuration des filières

Le principal défi n'est plus de constater l'émergence de l'IA, mais d'organiser son appropriation. Cela suppose d'investir, de former, de mutualiser certains outils, de documenter les usages et de diffuser des bonnes pratiques. Cette dynamique nécessite également un cadre de confiance – notamment en matière de droit d'auteur, de transparence et de traçabilité – non comme un frein, mais comme une condition de déploiement durable et d'adhésion des acteurs.

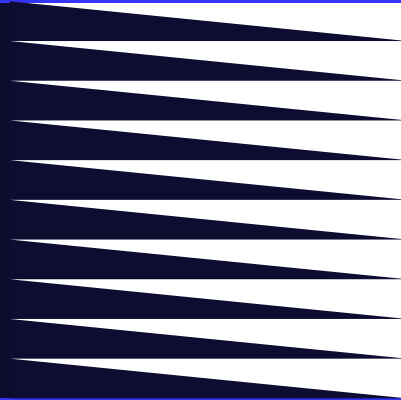
---

<sup>1</sup>BigMedia BPI France, « IA dans la culture : une révolution de l'industrie », 2024, <https://bigmedia.bpifrance.fr/nos-actualites/ia-dans-la-culture-une-revolution-de-lindustrie>

# Les chiffres clés à retenir

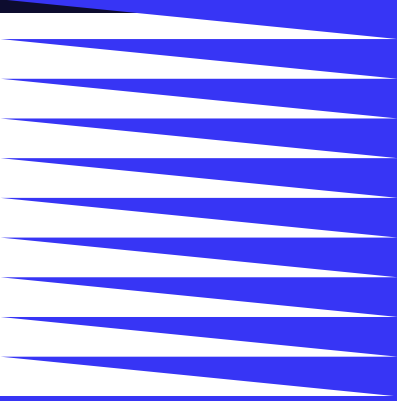
## Près d'un tiers

Jusqu'à près d'un tiers des coûts de post-production peuvent être réduits grâce à l'automatisation par l'IA, notamment sur des tâches comme la rotoscopie ou le compositing.



## De 20 à 30 %

Dans les studios d'effets visuels et d'animation, l'IA permet une réduction des délais de production de cet ordre en automatisant des tâches techniques répétitives.



## 70 % vs. 30 %

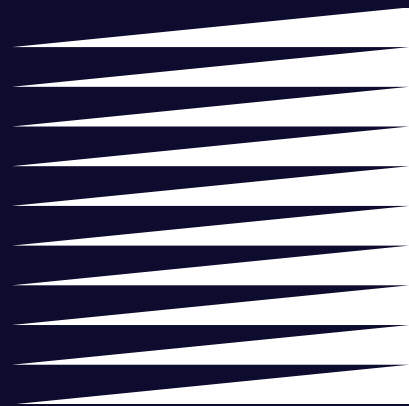
Certains projets audiovisuels hybrides combinent 70 % de prises de vue réelles et 30 % de contenus générés par IA, illustrant l'intégration concrète de ces technologies dans la création.

## 2 ans

C'est le court laps de temps durant lequel l'IA générative est passée du stade expérimental à une intégration massive dans les chaînes de production des industries culturelles et créatives.

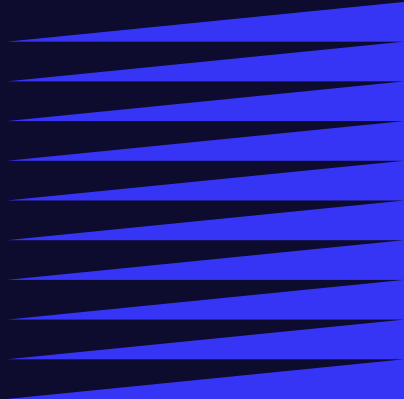
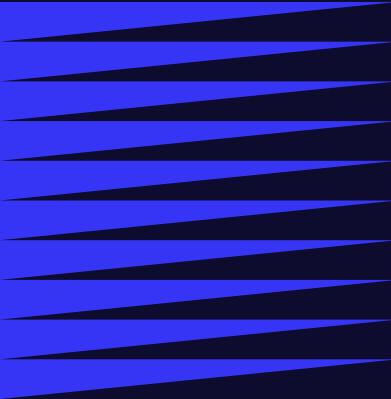
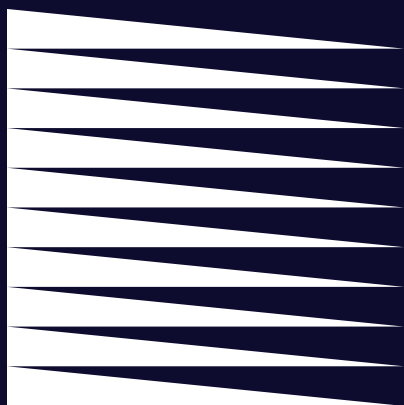
## 100 % de la chaîne de valeur

L'IA intervient désormais à toutes les étapes de la chaîne de valeur (de la pré-production à la diffusion) transformant en profondeur les workflows créatifs et techniques.



# Partie I

L'IA dans les ICC : une technologie d'usage qui crée déjà de la valeur





# L'IA dans les ICC : une technologie d'usage qui crée déjà de la valeur

## *Une rupture devenue concrète dans les workflows*

La rupture introduite par l'intelligence artificielle générative tient au passage d'une informatique prescriptive à une informatique prédictive et générative. Là où les systèmes informatiques exécutaient des instructions, les modèles actuels peuvent générer des contenus inédits – textes, images, musiques ou vidéos – à partir de simples requêtes en langage naturel.

Pour les créateurs, cette évolution se traduit par des interfaces où l'intention artistique prend davantage le pas sur la maîtrise technique des outils.

L'opportunité immédiate est celle de l'augmentation des capacités. L'IA ouvre un espace d'expérimentation créative dans lequel de nouveaux langages audiovisuels, voire des formes de narration plus interactives, commencent à se dessiner. Cette rupture est déjà observable à un niveau très opérationnel. Les équipes créatives s'appuient sur l'IA pour explorer plus rapidement un champ de possibles et multiplier les itérations ; les équipes techniques pour automatiser des tâches répétitives ou intensives ; les fonctions de diffusion et de marketing pour adapter plus finement les contenus aux publics et aux usages. L'effet principal n'est pas la disparition des métiers, mais la reconfiguration des chaînes de travail, des temporalités de production et des compétences attendues.

## *Des usages dominants aux usages émergents*

Aujourd'hui, les usages dominants sont ceux du copilot. L'IA sert d'abord à accélérer des processus existants. Ces usages, modestes en apparence mais massifs par leur diffusion, sont ceux qui transforment le plus concrètement les filières.

Les observations de terrain le confirment. Le baromètre du CNC (juin 2024) montre que, dans les studios d'animation, de post-production et de VFX, l'IA est principalement mobilisée pour optimiser des étapes techniques : retouche d'images, génération de textures, animation de personnages secondaires, nettoyage de prises de vue. Les artistes s'en servent également en amont, pour dépasser l'angoisse de la page blanche, produire des storyboards rapides ou tester des variations stylistiques en temps réel.

Dans l'audiovisuel, ces usages se traduisent par la prévisualisation de scènes en animatique, l'accélération de la post-production (nettoyage sonore, rotoscopie automatisée) ou encore la génération quasi instantanée de sous-titres pour améliorer l'accessibilité. Dans l'édition et la presse, les outils permettent de produire des

ébauches de textes, des résumés ou des déclinaisons éditoriales. Les artistes visuels expérimentent des outils comme Stable Diffusion pour générer rapidement des variations graphiques. En musique, les compositeurs utilisent l'IA pour produire des "stems" (pistes instrumentales séparées), décliner un thème ou générer des musiques d'illustration pour des formats courts (publicités, podcasts, vidéos en ligne). Des plateformes comme MatchTune permettent déjà de composer des morceaux d'ambiance sur mesure en quelques clics.

Au-delà de ces usages ponctuels, l'IA agit comme un accélérateur d'itérations. Un réalisateur peut, par exemple, s'appuyer sur des outils pour générer en quelques heures une prévisualisation complète d'une scène : description textuelle, storyboard, maquette 3D, simulation de lumière et de mouvements de caméra. Dans la musique ou la vidéo en ligne, certaines plateformes testent des chaînes de production semi-automatisées pour produire rapidement des contenus formatés. Dans le jeu vidéo, l'IA ouvre la voie à des environnements ou des narrations partiellement générés en temps réel, en fonction des interactions des utilisateurs.



*On peut se réjouir (...) d'un appel à une régulation plus claire, plus proportionnée et surtout plus équilibrée.*



*Céline Calvez, Députée*

Du côté de la régulation, Céline Calvez, Députée de la 5ème Circonscription des Hauts-de-Seine, invite à se réjouir de l'adoption en mars 2026, du rapport Voss au Parlement européen. Cette étape témoigne d'un appel à une régulation plus claire, plus proportionnée et surtout plus équilibrée.

Cette phase d'appropriation met également en évidence des écarts entre acteurs. Les grands groupes disposent des ressources nécessaires pour expérimenter à grande

échelle, intégrer ces outils dans leurs chaînes de production et parfois développer leurs propres solutions. Les structures plus petites avancent souvent par essais successifs, en s'appuyant sur des outils accessibles mais fragmentés. Cette situation renforce l'enjeu de mutualisation, de partage d'expériences et de diffusion des bonnes pratiques, afin que l'IA ne bénéficie pas uniquement aux acteurs les mieux dotés, mais contribue à élargir les capacités de l'ensemble de l'écosystème.

## Où se créent les opportunités

L'une des premières opportunités ouvertes par l'IA se situe en amont des projets. Dans l'écriture, la direction artistique ou le développement, elle permet de produire rapidement des variantes, de documenter des univers, de simuler des options visuelles ou sonores et de structurer la conversation entre auteurs, réalisateurs, producteurs, éditeurs et diffuseurs. Cet usage ne remplace pas la décision créative ; il réduit le délai entre l'intuition et sa formalisation partageable.

Pour des équipes soumises à des contraintes budgétaires, cet effet est particulièrement structurant. La possibilité de générer à moindre coût un storyboard, une animatique, un moodboard, une identité sonore ou une matière première de travail abaisse les seuils d'entrée et permet d'arbitrer plus tôt dans le processus. La qualité finale reste déterminée par la direction artistique, le talent et les techniques de production, mais l'IA élargit significativement le champ des options explorables.



*L'avantage de l'IA, c'est que la friction entre l'idée et l'exécution est très faible.*



*Pierre Zandrowicz, réalisateur et co-fondateur du studio Atlas V*

En facilitant les itérations, l'IA contribue directement à la création de valeur. Concrètement, cette dynamique est déjà à l'œuvre. Un réalisateur peut aujourd'hui générer en quelques heures de multiples variantes d'une scène, tester différentes ambiances visuelles, ajuster la colorimétrie ou explorer des partis pris esthétiques avant même le tournage. Des cinéastes comme Pierre Zandrowicz ou Cédric Klapisch revendiquent ainsi l'usage de ces outils pour réduire les contraintes techniques en amont et concentrer davantage d'énergie sur la vision artistique. Des projets comme la série Paradox de Pierre Zandrowicz, coproduite avec Arte, montrent déjà cette hybridation à l'œuvre : l'IA y est mobilisée dès les premières étapes du projet pour générer des univers visuels, puis en production pour réduire la friction entre l'idée et son exécution, sans supprimer pour autant le besoin de retraitement, de post-production et de coordination humaine.

Les gains les plus documentés se situent dans la production et surtout dans la post-production. Les outils d'IA permettent d'automatiser ou d'accélérer des opérations longues et répétitives : nettoyage audio, rotoscopie et détournement, suppression d'éléments parasites, indexation de rushes, génération de sous-titres,

adaptation linguistique, versioning et déclinaison multi-supports. Selon les contextes, ces outils réduisent les délais, sécurisent certaines étapes et libèrent du temps pour les arbitrages à forte valeur ajoutée.

La localisation constitue un second gisement d'opportunités. Sous-titrage, doublage, adaptation de voix, traduction et versioning deviennent plus rapides et plus abordables. Pour les œuvres françaises, cela peut renforcer l'export, ouvrir des marchés de niche, améliorer la circulation internationale des catalogues et permettre une meilleure exploitation des fonds.

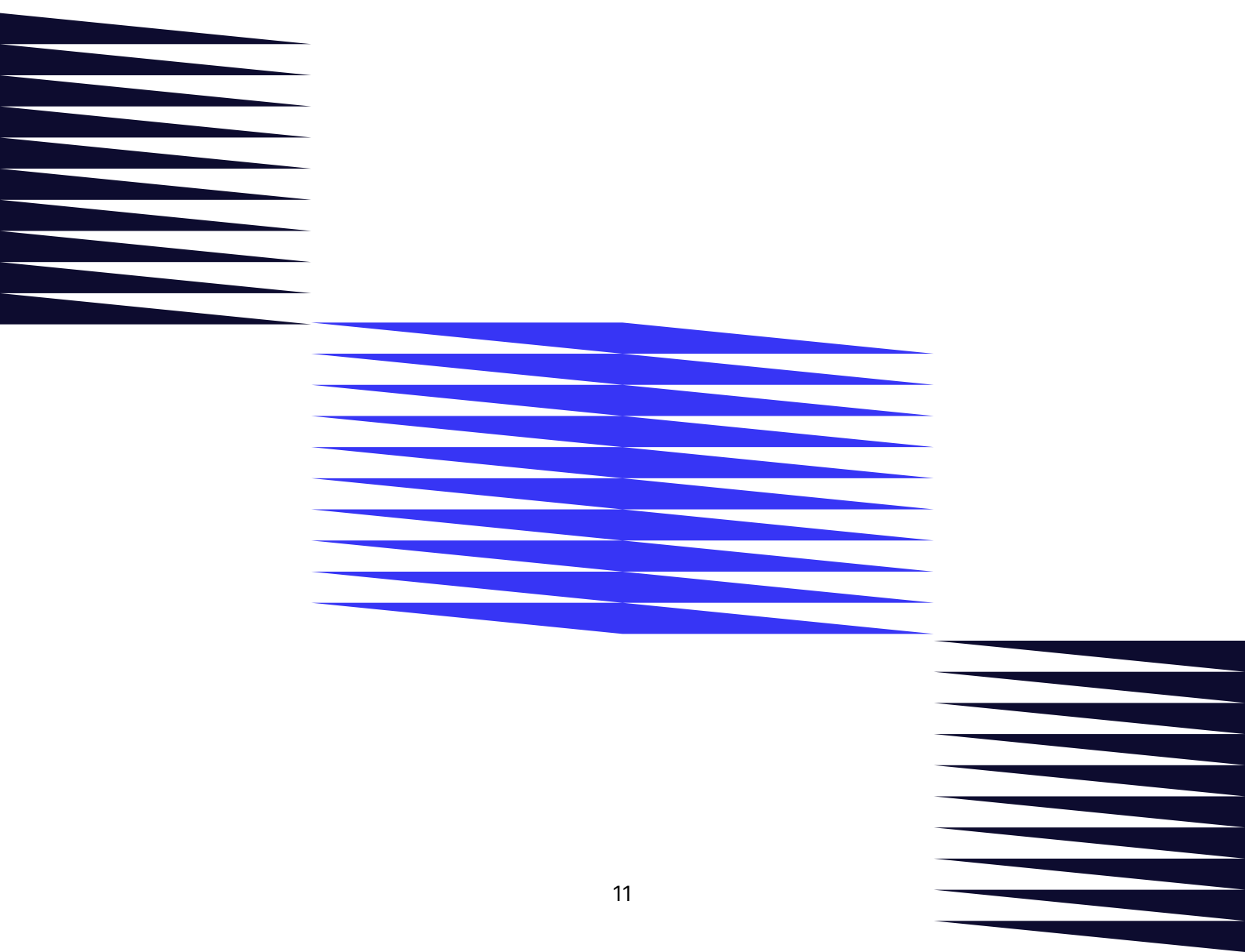
Pour les plateformes et diffuseurs, l'IA facilite aussi la déclinaison d'un même contenu selon les formats, les publics et les usages. Dans les environnements digitaux, cette logique est déjà très concrète : l'IA permet d'adapter rapidement un même contenu à une multiplicité d'écrans, de surfaces de diffusion et de formats éditoriaux, tout en soutenant la personnalisation de l'expérience utilisateur et, le cas échéant, de l'expérience publicitaire.

La diffusion est, elle aussi, concernée. L'IA ne se limite pas à recommander; elle aide à enrichir les métadonnées, à générer des descriptifs, à adapter des bandes-annonces, à préparer des assets marketing et à mieux organiser la rencontre entre une œuvre et ses publics.

L'un des apports les plus prometteurs de l'IA pour les ICC réside dans des champs où l'enjeu n'est pas seulement économique, mais aussi culturel. Céline Calvez invite ainsi à protéger davantage l'actif immatériel (les œuvres, les droits d'auteur, la propriété intellectuelle). La restauration du patrimoine audiovisuel et sonore bénéficie déjà d'algorithmes capables de stabiliser l'image, supprimer des défauts, rehausser des résolutions, corriger des couleurs ou nettoyer des archives audio avec une finesse croissante. L'IA ne se substitue pas à l'expertise patrimoniale ; elle lui donne des moyens nouveaux.

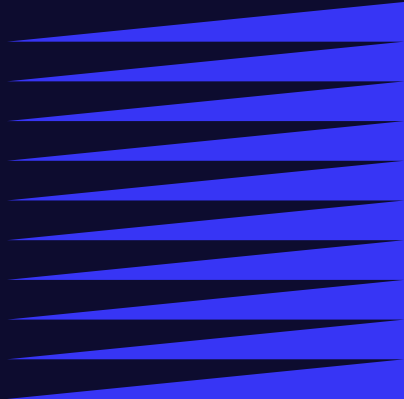
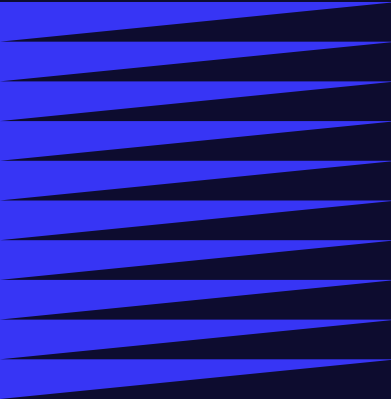
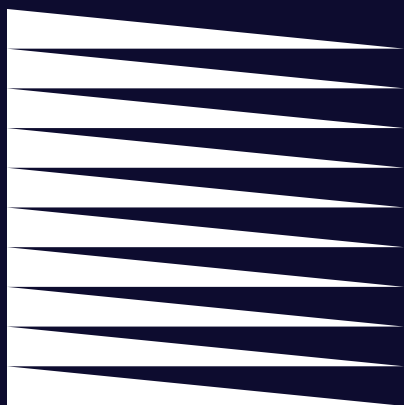
L'accessibilité progresse également. Sous-titrage automatique, audio-description assistée, transcription, adaptation linguistique ou formats enrichis réduisent les coûts de mise en accessibilité et permettent d'élargir les publics. La personnalisation, enfin, ouvre des possibilités éditoriales nouvelles, à condition de ne pas dissoudre l'œuvre dans une logique purement fonctionnelle : mieux adresser un contenu à des publics différents sans en perdre l'identité peut devenir un avantage compétitif réel.

Au-delà des cas d'usage eux-mêmes, cette diffusion de l'IA produit des effets plus profonds sur les organisations, les métiers et les équilibres économiques des filières.



## Partie II

# Ce que l'IA recompose dans les organisations, les métiers et la valeur





## Ce que l'IA recompose dans les organisations, les métiers et la valeur

### *Des organisations transformées par des workflows hybrides*

L'intégration de l'IA transforme les organisations autant que les contenus. Elle modifie la répartition des tâches entre équipes créatives, techniques, éditoriales et marketing, et introduit de nouvelles logiques de collaboration autour d'outils partagés. Les chaînes de production deviennent plus hybrides, articulant intervention

humaine et automatisation à différents niveaux ; dans les projets les plus avancés, l'IA s'insère dans des chaînes déjà complexes, mêlant outils génératifs, développements spécifiques, retraitement et post-production traditionnelle.

### *Une montée en compétences et une recomposition des métiers*

Cette transformation s'accompagne d'un enjeu central de compétences. Les savoir-faire décisifs ne relèvent pas uniquement du code ou de la data science ; ils tiennent aussi à la capacité de formuler une intention, d'évaluer un résultat, de corriger une sortie et d'intégrer l'outil dans une chaîne de production concrète. Les profils hybrides, à l'interface entre culture métier et compréhension technique, deviennent progressivement centraux dans les organisations.

L'impact sur l'emploi doit être appréhendé de manière nuancée. L'IA agit à la fois comme un facteur d'augmentation et de substitution. Certains métiers d'exécution sont exposés – notamment sur des tâches standardisées comme la traduction technique ou certaines formes d'infographie – tandis que d'autres évoluent vers des fonctions de supervision, de création ou de pilotage. Plusieurs profils dans les ICC (storyboarders, comédiens de doublage, techniciens VFX) figurent parmi les plus concernés par ces recompositions.

De nouveaux rôles émergent. Des profils spécialisés dans la conception d'instructions (prompting), la supervision de chaînes de production assistées par IA, la sélection et la structuration de datasets ou encore le pilotage de flux automatisés apparaissent progressivement. Sans constituer encore des métiers stabilisés, ces fonctions traduisent une évolution des besoins vers davantage de coordination, de contrôle qualité et d'intégration des outils dans des workflows existants. La maîtrise des outils d'IA tend ainsi à devenir une compétence transversale.

Cette recomposition suppose aussi une méthode de transformation claire : éviter la fracture entre les équipes, partir des workflows existants plutôt que de projeter des usages abstraits, et faire émerger des profils capables de relier intuition créative, culture métier et compréhension des logiques algorithmiques.

### *Des gains de productivité qui reconfigurent la valeur*

Dans le même temps, l'IA produit des effets économiques immédiats sur les chaînes de valeur. Le gain de productivité est le plus visible : selon Bpifrance, certaines étapes de post-production peuvent voir leurs coûts réduits jusqu'à 30 %, notamment grâce à l'automatisation de tâches comme la retouche, le compositing, la rotoscopie ou l'étalonnage.

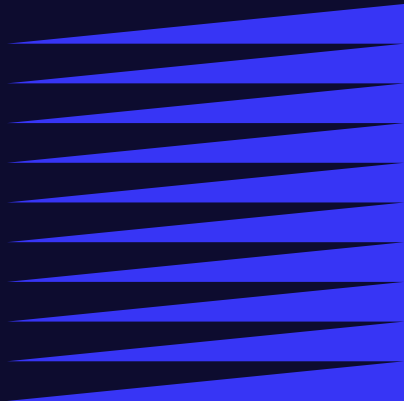
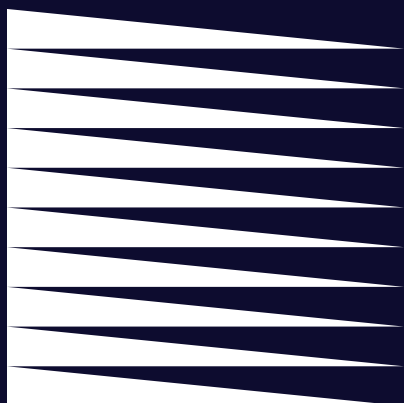
Mais elle s'accompagne aussi d'une pression accrue sur les prix. La baisse des coûts sur certaines étapes se traduit par des ajustements budgétaires, en particulier pour les prestataires techniques, dont les marges peuvent être fragilisées. Sur certains segments – comme les banques d'images ou de sons – l'abondance de contenus générés à coût marginal quasi nul introduit une pression déflationniste durable.

Cette accélération libère du temps pour les équipes créatives, qui peuvent se concentrer davantage sur la direction artistique, la narration ou l'innovation formelle. Elle semble donc produire ses effets les plus nets dans les zones les plus standardisables ou les plus intensives en déclinaisons, davantage que dans les segments où la création, la fabrication et la validation restent fortement artisanales.

Ces transformations ouvrent des opportunités réelles, mais elles font aussi émerger des fragilités nouvelles, qui touchent moins un métier isolé que le fonctionnement global des marchés culturels.

## Partie III

### Saturation, confiance, découvrabilité : les fragilités à maîtriser





## Saturation, confiance, découvrabilité : les fragilités à maîtriser

### 1) Une abondance croissante qui recompose la visibilité des œuvres

Au-delà de leurs effets sur les métiers, les technologies génératives introduisent des fragilités plus systémiques pour les filières culturelles. La première tient à la saturation des contenus. La possibilité de produire massivement, rapidement et à faible coût alimente un phénomène de content flood, c'est-à-dire une multiplication exponentielle des contenus disponibles sur les plateformes.

Dans ce contexte, la valeur tend à se déplacer en partie vers les mécanismes de sélection, de recommandation et de mise en visibilité. Les plateformes, les outils éditoriaux et les algorithmes de recommandation jouent un rôle accru dans l'accès aux publics, ce qui peut renforcer certains effets de concentration dans la chaîne de diffusion.



*Il y a un point de bascule très clair :  
c'est la relation de confiance avec nos publics.*



*Encarna Marquez, Directrice du numérique de France Télévisions*

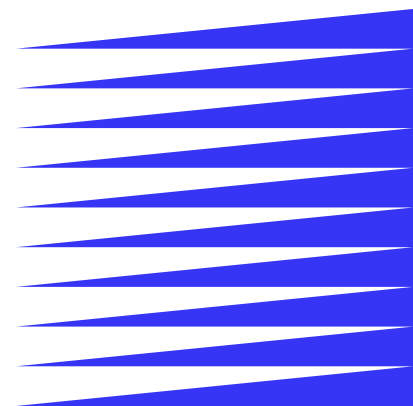
La visibilité devient donc un actif stratégique. Encarna Marquez met au cœur de la stratégie de son groupe des valeurs clés comme la transparence, l'humilité, la fiabilité et l'indépendance.

### 2) La confiance comme condition de circulation et de valeur

La seconde fragilité touche à la confiance. Le développement de contenus synthétiques de haute qualité – notamment les deep fakes audio et vidéo – rend plus difficile la distinction entre contenus authentiques et contenus manipulés. Les usages problématiques se multiplient : clonage de voix sans consentement, détournements d'images, fausses campagnes publicitaires ou diffusion de contenus trompeurs.

Cette situation renforce, en miroir, la valeur des acteurs capables d'incarner des repères de fiabilité, d'indépendance et de contextualisation. Alexia Laroche-Joubert,

présidente-directrice générale de Banijay France, insiste surtout sur une conviction forte : dans les formats de flux, le live, le direct, la télé réalité ou les grandes émissions incarnées, l'authenticité, l'imperfection, l'accident prennent une valeur croissante. Même constat pour Claire Basini, directrice générale adjointe du groupe TF1 : demain, la valeur des médias reposera encore davantage sur ce qui les rend profondément humains et incarnés. Autrement dit, dans un environnement de contenus plus hybride, la confiance devient une composante centrale de la valeur culturelle et éditoriale.



### ***3) Détecter, qualifier, filtrer : une nouvelle couche de la chaîne de valeur***

Face à ces enjeux, des premières réponses techniques émergent. Des acteurs comme Google développent des dispositifs de marquage, à l'image de SynthID, qui permet d'intégrer un filigrane numérique invisible dans les contenus générés par IA afin d'en faciliter l'identification.

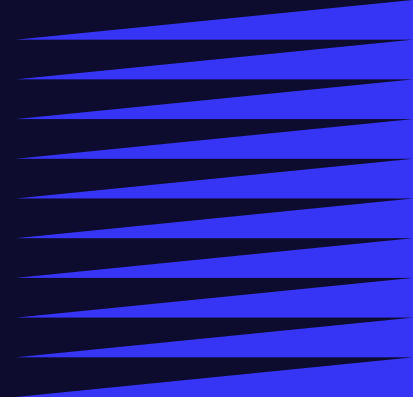
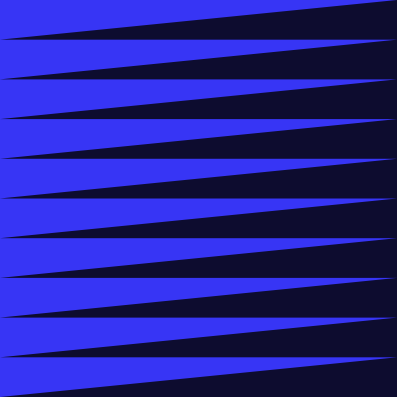
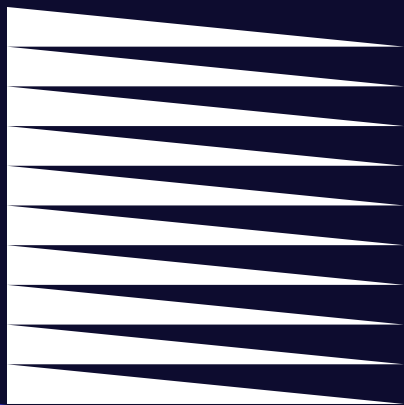
Dans la musique, des initiatives plus opérationnelles apparaissent déjà. Deezer a ainsi développé des outils capables de détecter et d'étiqueter automatiquement les contenus générés par IA, notamment issus de modèles comme Suno ou Udio. La plateforme a également choisi d'exclure ces contenus de certaines recommandations et de démonétiser les usages frauduleux, tout en ouvrant sa technologie à l'ensemble de l'industrie. Pour Alexis Lanternier, CEO de Deezer, il s'agit d'une première réponse à une montée en volume extrêmement rapide.

Ces approches traduisent l'émergence d'une nouvelle couche dans la chaîne de valeur : la capacité à détecter, qualifier et filtrer les contenus devient un enjeu central pour préserver la confiance, organiser la circulation des œuvres et éviter que l'abondance ne se traduise par une dégradation générale de la qualité perçue. L'enjeu, désormais, est de standardiser, d'interopérer et de diffuser largement ces solutions pour qu'elles produisent des effets à l'échelle des filières.

Ces fragilités ne se manifestent toutefois pas de manière uniforme. Elles prennent des formes différentes selon les secteurs, comme le montrent plus nettement les cas du cinéma-audiovisuel et de la musique.

## Partie IV

### Zoom filière – Cinéma et audiovisuel : des usages déjà ancrés



## IV

# Zoom filière – Cinéma et audiovisuel : des usages déjà ancrés

## Où l'IA est déjà utilisée

**Le cinéma et l'audiovisuel comptent parmi les secteurs les plus avancés dans l'appropriation de l'IA. La technologie y intervient déjà à de multiples étapes comme une constellation d'outils spécialisés.**

Le projet Paradox, coproduit avec Arte, illustre bien cette logique : la série combine environ 70 % de prise de vue réelle et 30 % de contenus générés par IA, mobilisés dès les premières étapes du projet pour nourrir les univers visuels, puis en production pour construire certaines scènes et perspectives de décor.

**Pré-production :** l'IA génère des storyboards à partir de scénarios textuels, accélère la recherche iconographique, aide à la préparation visuelle, optimise les plannings et facilite la prévisualisation de séquences complexes.

**Production :** le tournage virtuel, les environnements enrichis, certaines briques de motion capture et les outils de préparation technique tirent parti de modèles qui assistent les équipes et réduisent le temps nécessaire à certaines opérations.

**Post-production :** c'est aujourd'hui le terrain de prédilection de l'IA. Suppression d'éléments indésirables, nettoyage image et son, détournement, interpolation, étalonnage assisté, versioning, doublage, sous-titrage et restauration y trouvent des applications directes.

**Restauration du patrimoine :** des algorithmes capables de supprimer des rayures, stabiliser des plans, rehausser des résolutions et restituer des couleurs redonnent vie à des œuvres anciennes, sous le contrôle d'experts de la restauration.

**Distribution et marketing :** les diffuseurs et plateformes exploitent l'IA pour enrichir les métadonnées, personnaliser les recommandations, adapter les assets promotionnels et optimiser la circulation des œuvres selon les publics visés.

## Les gains les plus tangibles

Les opportunités offertes par l'IA dans l'audiovisuel sont concrètes et déjà perceptibles. Elle contribue d'abord à démocratiser l'accès à des standards de qualité élevés. Un réalisateur indépendant peut ainsi envisager des scènes complexes, comme des séquences de science-fiction ou des reconstitutions historiques, qui étaient auparavant réservées aux studios les mieux dotés.

Cette évolution ne se limite pas à une baisse des barrières d'entrée. Elle commence aussi à transformer des briques très concrètes de la chaîne de fabrication : allongement des séquences générées, réduction des bugs visuels, amélioration du son, progrès du character design et meilleure adaptabilité des images à des

formats de diffusion variés. L'IA élargit ainsi les possibilités de production tout en renforçant la qualité de certains livrables intermédiaires ou finaux.

Les effets les plus visibles se concentrent toutefois sur les étapes techniques de production et de post-production. Dans les studios d'effets visuels et d'animation, l'automatisation de tâches répétitives – rotoscopie, nettoyage d'image, compositing intermédiaire – permet de réduire sensiblement les délais, parfois de l'ordre de 20 à 30 %. Cette efficacité libère du temps et des ressources, qui peuvent être réalloués vers des activités à plus forte valeur ajoutée, comme la direction artistique, le compositing final ou la supervision qualité.

Le patrimoine cinématographique bénéficie également de ces avancées. Les technologies d'IA améliorent la restauration en corrigeant les défauts des images – rayures, instabilités, dégradations colorimétriques – et en facilitant la remasterisation des œuvres. Des institutions comme la Cinémathèque française ou le Centre national du cinéma et de l'image animée soutiennent déjà des initiatives en ce sens, qui permettent de redonner visibilité à des catalogues parfois difficiles à exploiter dans leur état d'origine.

Enfin, l'IA accélère les progrès en matière d'accessibilité et de diffusion internationale. Le sous-titrage, l'audiodescription, le doublage et l'adaptation linguistique deviennent plus rapides et moins coûteux, facilitant la mise en conformité des œuvres et leur diffusion auprès de publics élargis, notamment en situation de handicap.

## ***Ce que la filière doit consolider pour passer à l'échelle***

Pour que cette dynamique change réellement d'échelle, la filière doit documenter davantage ses usages, former les équipes et stabiliser des règles professionnelles claires. Les points de vigilance sont connus : deep fakes, droit à l'image et à la voix, standardisation visuelle,

fragilisation de certains métiers techniques. Ils doivent être traités, mais sans masquer la réalité principale : l'IA est d'abord en train de reconfigurer l'outillage de la production audiovisuelle.



***Aujourd'hui, cependant, le Graal reste le réalisme. Environ 70 % des films reçus au festival cherchent à produire des images réalistes.***



*François Brogi, Partner Artefact et cofondateur de l'Artefact AI Film Festival*

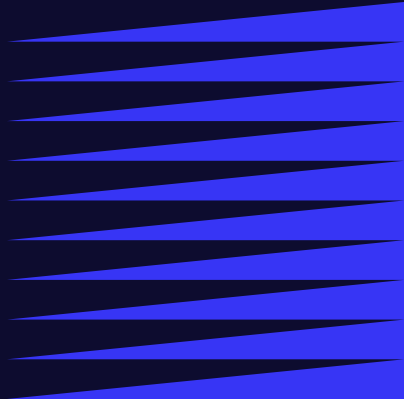
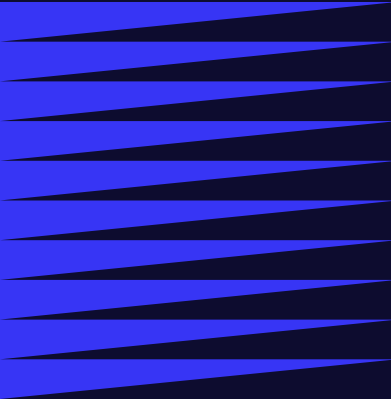
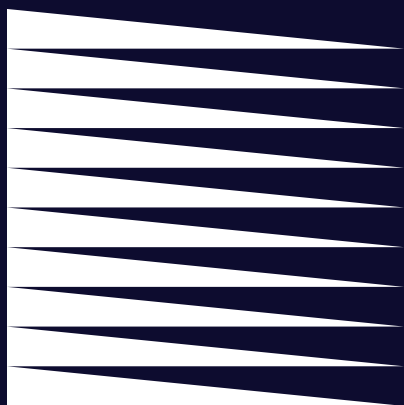
Les retours de terrain montrent aussi que cette maturation ne dépend pas seulement des outils. Pour François Brogi, Partner Artefact et cofondateur de l'Artefact AI Film Festival, elle dépend surtout de la montée en compétence des créateurs eux-mêmes. À ce stade, l'IA s'intègre encore majoritairement dans des pipelines existants. Environ 70% des films portés à l'Artefact AI Film festival restent dominés par une recherche de réalisme. Selon Guillaume Esmiol, directeur du Marché du Film de Cannes, la véritable bascule interviendra sans doute lorsque ces technologies seront portées par des œuvres fortes, des signatures reconnues et des standards suffisamment crédibles pour sécuriser leur usage. Il compare volontiers l'ère de l'IA à l'arrivée de Pixar dans l'animation 3D. La vraie question, selon lui, est désormais la suivante : qui sera le Pixar de l'IA ?

Dans cette recomposition, la rareté ne disparaît pas : elle tend au contraire à se reconstituer autour du talent, de la vision, de l'écriture et de la capacité à produire des œuvres singulières plutôt qu'un volume indifférencié de contenus.

Le rôle des institutions sectorielles est ici déterminant pour organiser l'expérimentation. Observatoires, appels à projets, clauses contractuelles, chartes de bonnes pratiques et partage d'expérience peuvent accélérer l'appropriation collective tout en évitant une diffusion désordonnée des usages les plus risqués.

# Partie V

## Zoom filière – Musique : entre augmentation et substitution





## Zoom filière – Musique : entre augmentation et substitution

### *Une filière où l'IA est déjà un outil de travail*

La musique présente des spécificités qui rendent les effets de l'IA particulièrement visibles : forte numérisation des flux, faible coût de reproduction, centralité des plateformes, importance de la voix et rapidité de circulation des contenus. La frontière entre outil d'assistance, outil de production rapide et outil de substitution y est donc plus poreuse qu'ailleurs.

Comme outil, l'IA assiste déjà les créateurs à différentes étapes de leur travail : recherche de mélodies (toplining), propositions d'harmonisation, génération d'arrangements, production de stems (pistes instrumentales séparées) ou optimisation acoustique, notamment dans les phases de mastering. Elle prolonge ainsi l'histoire des séquenceurs, des synthétiseurs et des logiciels de production assistée, tout en accélérant l'exploration, l'itération et la finalisation. Dans cette configuration, les artistes conservent la maîtrise de la direction artistique.

Elle intervient aussi comme outil de production rapide, en amont des projets. Elle permet de générer des démos, des habillages, des formats courts ou des pistes de travail en quelques minutes, facilitant les phases d'expérimentation et de prototypage. Dans la plupart des cas, elle agit alors comme un partenaire d'essai, qui permet de tester des idées à moindre coût avant une production plus aboutie.

Un troisième usage, plus disruptif, est celui de la substitution. Des plateformes comme Suno ou Udio permettent de produire des morceaux complets – paroles,

mélodie, arrangement et voix – à partir de simples instructions textuelles. Cette capacité rend possible une production massive de contenus musicaux, en particulier dans les segments où la valeur repose davantage sur le volume, la rapidité et le coût que sur la singularité artistique.

Les musiques dites utilitaires – musiques d'illustration, habillages sonores, génériques – apparaissent ainsi comme les plus exposées. Les premières analyses menées par le Centre national de la musique confirment cette vulnérabilité accrue face à des contenus générés à faible coût et en grande quantité.

La question de la voix cristallise également une partie des tensions. Le clonage vocal permet désormais de reproduire avec une précision croissante le timbre, l'intonation et le style d'un artiste, ouvrant la voie à des usages créatifs mais aussi à des dérives, notamment lorsque ces technologies sont utilisées sans autorisation.

Enfin, ces évolutions s'inscrivent dans une économie du streaming déjà très concurrentielle. La production automatisée de contenus peut accentuer les phénomènes de saturation, compliquer la qualification des œuvres et diluer les écoutes, avec un effet direct sur les revenus des créateurs. Une étude conjointe de la SACEM et de la GEMA estime ainsi que jusqu'à 27 % des revenus des auteurs-compositeurs pourraient être menacés à horizon 2028, soit plusieurs milliards d'euros.

### *Les usages à forte valeur ajoutée*

Pour autant, réduire l'effet de l'IA musicale à la seule menace de la substitution serait passer à côté de l'essentiel. Les opportunités sont réelles pour la composition assistée, l'arrangement, le sound design, la préparation de versions alternatives, le travail sur les voix témoins, la séparation de pistes, le mastering et l'accélération des phases de production intermédiaires. Pour de nombreux professionnels, l'IA devient un outil de prototypage et d'optimisation bien plus qu'un concurrent direct.

Elle peut aussi renforcer la capacité de production des structures indépendantes. Là où certaines opérations requéraient auparavant un studio complet, des compétences techniques rares ou des temps de travail importants, l'IA permet d'obtenir plus vite une matière exploitable, de tester plusieurs orientations et d'améliorer la qualité finale d'un projet avec des moyens plus limités.

Pour certains créateurs, la valeur tient aussi à la capacité de l'IA à produire des bifurcations inattendues, à déplacer les habitudes d'écriture et à ouvrir des zones d'exploration moins prévisibles. Le musicien Benoît Carré a ainsi imaginé un morceau dans lequel Dalida rend hommage à PNL. Une manière créative et audacieuse de créer des ponts entre deux générations de chanteurs.

Dans un environnement saturé d'offres, cette rapidité n'a de valeur que si elle reste au service d'une identité artistique. L'enjeu pour la filière n'est donc pas de reproduire à moindre coût des contenus interchangeables, mais d'utiliser l'IA pour augmenter la singularité, accélérer la fabrication et mieux circuler entre création, production et diffusion.

## ***Ce que la filière doit sécuriser pour préserver la valeur***

La musique concentre plusieurs points de vigilance. La voix, qui constitue un attribut central de l'identité artistique, est particulièrement exposée au clonage ; l'économie du streaming peut être fragilisée par la prolifération de titres générés à très bas coût ; enfin, la traçabilité des usages, des sources et des conditions de production reste encore insuffisamment stabilisée. Ces sujets ne relèvent pas seulement d'un débat de principe : ils conditionnent la soutenabilité économique et symbolique du marché.

Plusieurs acteurs de la filière convergent déjà autour de quelques principes structurants – contrôle, consentement, compensation et transparence – pour tenter d'organiser un cadre plus lisible.

Dans cette logique, la détection automatisée des morceaux entièrement générés par IA constitue une première réponse utile, même si elle reste imparfaite. Elle permet de traiter les cas les plus manifestes, sans épuiser pour autant la question centrale : toutes les œuvres

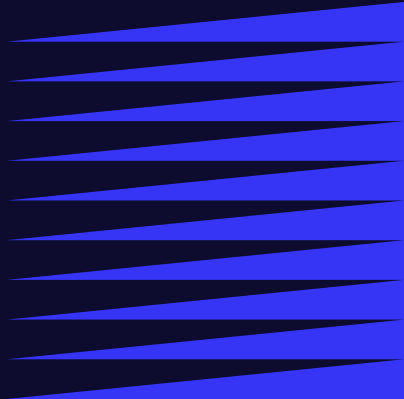
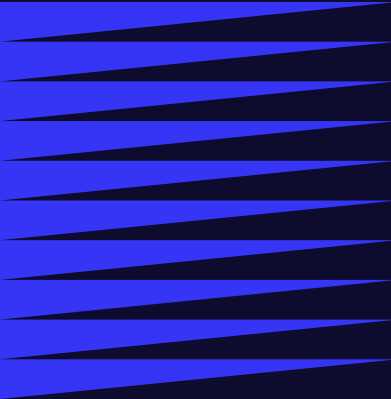
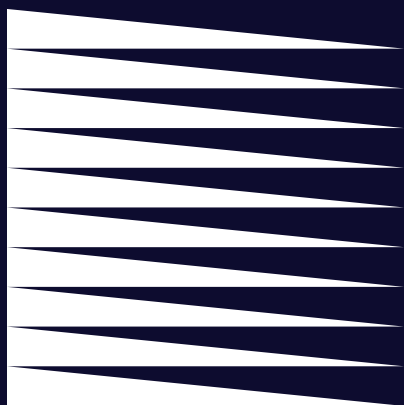
générées ne se valent pas, et certaines relèvent d'un véritable travail créatif qui ne peut être assimilé à une simple production automatisée.

Des signaux utiles existent déjà. L'accord conclu par la SACD avec Genario, les travaux du CNM, les demandes de transparence formulées par les sociétés d'auteurs, ainsi que les expérimentations autour du marquage montrent qu'un cadre opératoire peut émerger.

Pour Romain Becker, Chief Projects, Operations, Marketing & Services Officer chez Believe, l'IA constitue une accélération majeure avec des morceaux extrêmement difficiles à distinguer d'une production humaine. À court terme, la filière a donc intérêt à distinguer plus clairement les usages créatifs à forte valeur ajoutée des usages de substitution de masse. Cette clarification est essentielle pour protéger les artistes, préserver la confiance dans les œuvres et prouver que l'IA musicale peut devenir, dans certains segments, un levier de création, d'exploration et d'efficacité.

## Partie VI

# Capter la valeur de l'IA dans les ICC françaises : les conditions de réussite



## VI

# Capter la valeur de l'IA dans les ICC françaises : les conditions de réussite

## *Pour les acteurs culturels (studios, producteurs, éditeurs, labels)*

La capacité de la France à tirer parti de l'IA dans les industries culturelles et créatives dépend d'abord d'une logique d'investissement, d'expérimentation et d'appropriation. Les filières ont besoin de moyens pour tester des outils en situation réelle, documenter leurs effets, identifier les cas d'usage les plus pertinents et faire émerger des solutions adaptées à leurs besoins. Antoine Boilley, membre du collège de l'Arcom, encourage à sécuriser en priorité les modalités de financement pérennes des grands acteurs nationaux, publics et privés, qui demeurent les principaux financeurs de la création et de l'information en France.

Cette appropriation progresse d'autant mieux qu'elle s'appuie sur des démonstrations concrètes, des cas d'usage documentés et des retours d'expérience capables de convaincre par la pratique plutôt que par l'abstraction. L'enjeu, pour les acteurs culturels, est donc moins d'adopter l'IA de manière diffuse que de l'intégrer là où elle améliore réellement la chaîne de production, de diffusion ou de valorisation des œuvres.

La mutualisation constitue ici un levier central. Pour Antoine Boilley, l'enjeu est de créer les conditions d'un dialogue durable entre développeurs, ayants droit et créateurs. L'ensemble de l'écosystème doit se réunir pour définir des chartes de bonnes pratiques, suivre l'impact sur les métiers, former les équipes et accompagner les usages. Des consortiums sectoriels, des plateformes d'expérimentation, des appels à projets et des coopérations entre acteurs culturels, technologiques et académiques peuvent réduire les coûts d'entrée et accélérer la diffusion des usages utiles.

Cette dynamique passe également par un renforcement des compétences internes. Les acteurs ont intérêt à former leurs équipes, à faire émerger des profils hybrides capables d'orchestrer les usages et à adapter leurs cadres contractuels sur les sujets sensibles, qu'il s'agisse de la voix, de l'image, de la mention d'usage ou de la réutilisation d'actifs. La valeur se jouera largement dans la capacité à articuler outils, savoir-faire métiers et direction éditoriale.

Au-delà des usages eux-mêmes, la capacité à capter la valeur dépendra aussi de la manière dont les acteurs structurent leurs actifs. La France dispose d'atouts réels, notamment en matière de talents, de compétences et de richesse des données culturelles. Encore faut-il que ces ressources soient suffisamment organisées pour constituer un levier de négociation, dans une logique proche de celle des organismes de gestion collective.

Dans les univers audiovisuels et médiatiques, cela suppose aussi de préserver une relation directe avec les publics et de ne pas devenir de simples intermédiaires dans des chaînes de diffusion pilotées par des interfaces externes. Les grandes marques culturelles françaises peuvent, à cet égard, jouer un rôle structurant en renforçant la crédibilité des contenus et la capacité à peser dans les relations avec les acteurs technologiques. Des mécanismes existent déjà pour préserver la visibilité des œuvres, notamment à travers les dispositifs de référencement. L'enjeu est désormais de s'assurer qu'ils bénéficient à l'ensemble de l'écosystème et ne renforcent pas uniquement la position des acteurs les plus établis.

## *Pour les pouvoirs publics et institutions*

Les pouvoirs publics doivent agir en priorité sur les conditions d'appropriation de l'IA. Cela passe par le soutien à l'expérimentation, la mise à l'échelle des appels à projets, le financement d'outils et de briques mutualisées, ainsi que l'accompagnement des filières qui ne disposent pas encore des ressources nécessaires pour entrer dans cette transformation avec la même intensité que les acteurs les plus avancés.

Cette dynamique suppose également un effort structuré en matière de formation, de diffusion des bonnes pratiques et de coopération entre institutions

culturelles, acteurs technologiques et organismes d'accompagnement. La montée en compétences constitue ici un levier central : l'IA ne produit pas mécaniquement de la valeur ; elle en génère lorsqu'elle est comprise, cadrée et intégrée par des professionnels capables d'en piloter les usages. Cela implique de former non seulement des spécialistes, mais l'ensemble des métiers concernés – auteurs, producteurs, éditeurs, compositeurs, ingénieurs du son, monteurs, équipes marketing, responsables de diffusion et directions générales.

Aurélien Palix, Sous-directeur des réseaux et usages numériques au sein de la Direction Générale des Entreprises, insiste sur une appropriation rapide des outils. Le programme national "Osez l'IA" vise ainsi à sensibiliser les entreprises, à lever les freins à l'adoption et à faciliter les premiers usages. Ces dispositifs combinent plusieurs leviers : actions de formation, accompagnement financier, mise à disposition de cas d'usage concrets via des plateformes dédiées, et mobilisation de réseaux d'ambassadeurs capables de partager des retours d'expérience opérationnels. L'objectif est moins de diffuser un discours général sur l'IA que de permettre aux acteurs de se projeter à partir de situations réelles, adaptées à leurs métiers.

L'enjeu est aussi celui de profils hybrides, capables d'articuler sensibilité artistique, culture métier et maîtrise des outils. Cette montée en compétences doit s'inscrire dans une logique continue, depuis la formation initiale jusqu'à la formation tout au long de la vie professionnelle. Les écoles de cinéma, d'animation, de musique, de design ou de communication culturelle ont, à cet égard, intérêt à intégrer rapidement des modules consacrés à l'IA, aux workflows hybrides, à la vérification des sorties et aux enjeux de qualité.

## ***Pour les acteurs technologiques et les plateformes***

Les acteurs technologiques ont intérêt à considérer les industries culturelles et créatives comme de véritables partenaires de co-construction. Cela suppose des engagements concrets en matière de transparence, de traçabilité, d'interopérabilité des standards et de lisibilité des conditions d'usage, afin que les ayants droit et les professionnels puissent comprendre réellement comment les outils fonctionnent et dans quelles conditions ils mobilisent les contenus. Certains partenariats existent déjà comme celui qu'Open AI a signé avec le média français Le Monde afin de nourrir son outil ChatGPT du corpus du journal.

Cette logique implique également une collaboration plus étroite avec les créateurs eux-mêmes, afin d'adapter les technologies aux usages réels des filières et non à des scénarios génériques conçus hors du terrain. À terme, la capacité à proposer des outils respectueux du droit, de la traçabilité et des règles éthiques pourrait d'ailleurs devenir un véritable

Au-delà des seuls professionnels, la question de la formation ouvre des interrogations plus larges. Faut-il intégrer des briques de formation à l'IA dès le début des cursus ? Ces compétences doivent-elles rester cantonnées aux écoles spécialisées ou être diffusées plus largement ? L'enjeu touche ici à l'éducation, à la construction de l'esprit critique, ainsi qu'à l'éducation à l'image et à l'information. Il s'agit de développer la capacité à comprendre les usages pertinents de l'IA, à en identifier les bénéfices réels, mais aussi à en discerner les limites. Cette question dépasse d'ailleurs les seules industries culturelles et créatives.

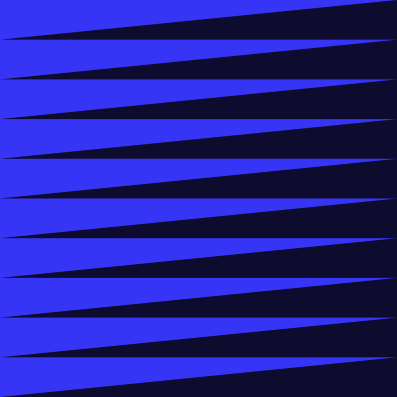
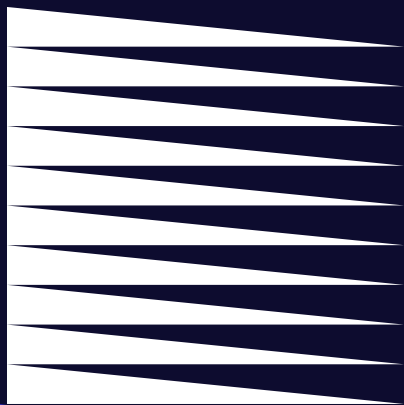
Elle suppose enfin d'anticiper plus finement les effets sur les métiers, afin que la transformation des usages ne se traduise pas par une simple injonction à l'adaptation, mais par un accompagnement réel des fonctions les plus exposées. Plusieurs démarches vont déjà dans ce sens, en cherchant à identifier les métiers les plus concernés, à adapter les dispositifs de formation et à structurer des parcours de montée en compétences.

avantage concurrentiel, en particulier auprès des acteurs culturels soucieux de sécuriser leurs pratiques et leurs relations avec le public.

Les plateformes, de leur côté, jouent un rôle décisif dans la découvrabilité des œuvres, l'identification des contenus générés et, plus largement, la qualité de leur circulation. Dans un contexte de forte abondance, elles participent directement à l'organisation de l'accès aux publics et à la structuration de la valeur. Leur responsabilité ne se limite donc pas à l'hébergement ou à la distribution : elles influencent de fait les conditions de visibilité, de qualification et de monétisation des contenus.

En travaillant avec les filières sur des mécanismes lisibles de signalement, de marquage, de détection et de remontée d'information, elles peuvent contribuer à rendre l'écosystème plus fiable, tout en renforçant la valeur des œuvres qu'elles diffusent.

# Conclusion

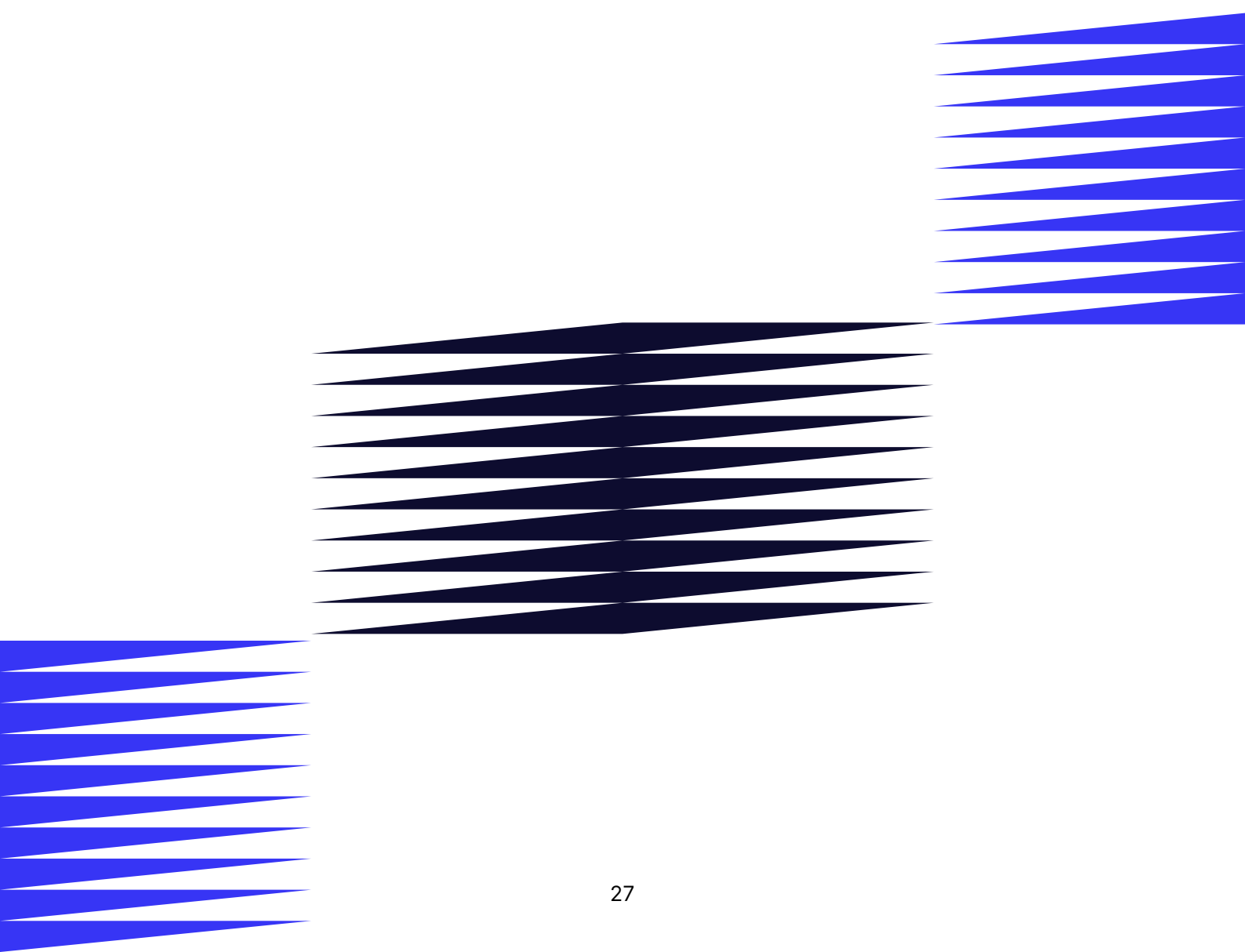


# Conclusion

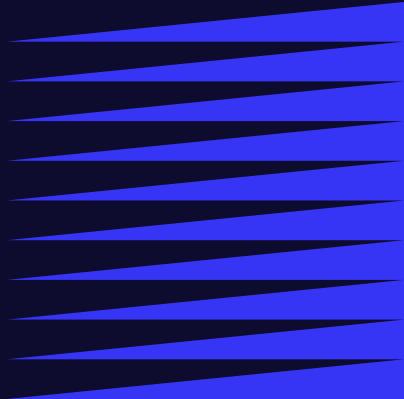
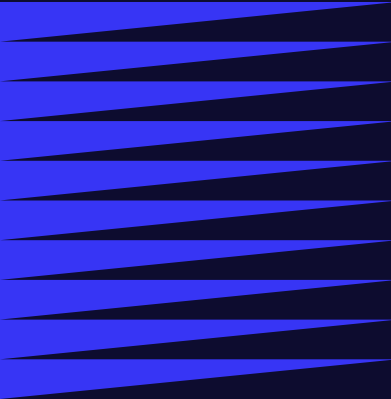
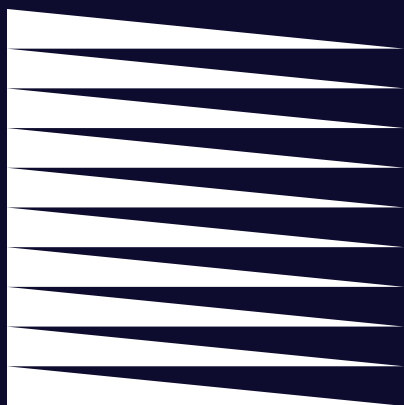
L'IA générative redessine les conditions de création, de production et de diffusion dans les industries culturelles et créatives. Elle ouvre des possibilités très concrètes : produire plus vite, explorer davantage, restaurer mieux, diffuser plus largement, rendre les œuvres plus accessibles et soutenir l'export. À ce titre, elle doit être regardée d'abord comme un levier d'opportunités, déjà à l'œuvre dans les filières, plutôt que comme un objet purement spéculatif ou uniquement réglementaire.

La France dispose d'atouts sérieux pour transformer cette dynamique en avantage : qualité de ses écosystèmes créatifs, solidité de ses institutions culturelles, richesse de ses catalogues, densité de ses formations et capacité à articuler innovation et exigence de confiance. Encore faut-il organiser cette transformation autour d'un agenda clair : investir, mutualiser, former, expérimenter et stabiliser des règles du jeu suffisamment lisibles pour encourager l'adoption.

La compétitivité française dans l'IA culturelle ne se jouera pas seulement dans la course aux modèles, mais dans la capacité des filières à faire de l'IA un instrument de création, d'efficacité et de circulation des œuvres. C'est sur ce terrain, celui des usages et de la valeur captée, que peut se construire une stratégie française réellement crédible.



# Annexe - Sources utilisées



# Annexe

Cette étude s'est notamment appuyée sur les sources suivantes, ainsi que sur des échanges préparatoires et sur les témoignages tenus lors d'une Rencontre Choiseul dédiée à l'IA comme nouvelle frontière de la création, qui s'est tenue le 11 mars 2026, en présence des intervenants suivants :

- Romain Becker, Chief Product Operations and Marketing Services Officer, Believe
- Claire Basini, Directrice générale adjointe BtoC, Membre du Comité Exécutif, Groupe TF1
- Antoine Boilley, Membre du collège de l'Arcom, Président du Groupe de travail « Création et production audiovisuelles, cinématographiques et musicales »
- François Brogi, Partner Artefact et co-fondateur de l'Artefact AI Film Festival
- Benoît Carré, Musicien, Producteur et Membre du Comité national sur l'IA
- Céline Calvez, Députée de la 5ème Circonscription des Hauts-de-Seine ; Vice-présidente de la Commission des affaires culturelles et de l'éducation de l'Assemblée nationale
- Johann Choron, Strategic Partnerships & Gen AI Lead – Media & Entertainment, Google
- Guillaume Esmiol, Directeur, Marché du Film – Festival de Cannes
- Alexis Lanternier, Président-Directeur général de Deezer
- Alexia Laroche-Joubert, Présidente-directrice générale, Banijay France
- Encarna Marquez, Directrice du numérique, France Télévisions
- Aurélien Palix, Sous-directeur des réseaux et usages numériques, Direction Générale des Entreprises
- Pierre Zandrowicz, Réalisateur et artiste numérique, Co-fondateur du Studio Atlas V

Cet évènement a réuni décideurs publics, dirigeants, plateformes, producteurs, diffuseurs et créateurs autour d'un objectif commun : partager un état des lieux concret des usages de l'intelligence artificielle dans les industries culturelles et créatives. Les échanges ont permis d'illustrer des cas d'usage déjà déployés – de la création à la production jusqu'à la diffusion – et d'esquisser les conditions nécessaires à un passage à l'échelle pour les acteurs français et européens.

Les échanges ont permis d'explorer de manière concrète les transformations à l'œuvre à l'intersection de l'IA et de la création culturelle. Des démonstrations et des exemples projetés ont permis de montrer comment ces technologies sont d'ores et déjà mobilisées pour enrichir les processus créatifs, transformer les méthodes de production et renouveler la diffusion des œuvres.

Des retours d'expérience issus du cinéma, de l'audiovisuel et de la musique ont apporté un éclairage précieux sur les évolutions des métiers, des modèles économiques et des pratiques artistiques tout au long de la chaîne de valeur.

Cet échange réunissant acteurs publics, créateurs et industriels a ouvert la discussion sur les conditions d'un déploiement de l'IA dans un cadre de confiance. Les interventions ont souligné la nécessité de concilier innovation technologique, protection de la création et compétitivité des filières culturelles, avec une ambition partagée : faire de l'intelligence artificielle un moteur de création et de compétitivité pour les industries culturelles européennes.

# Sources

## 1 Observatoire de l'intelligence artificielle

- **Auteur(s)/Institution** : Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC)
- **Type de document** : Programme d'études avec baromètres annuels et études prospectives
- **Date** : Mars 2024 - Décembre 2025
- **URL** : [https://www.cnc.fr/professionnels/observatoire-de-lintelligence-artificielle\\_2390539](https://www.cnc.fr/professionnels/observatoire-de-lintelligence-artificielle_2390539)

## 2 AI and Music: Market evolution and impact on creators (Étude GEMA/SACEM)

- **Auteur(s)/Institution** : SACEM (France) & GEMA (Allemagne) - réalisée par Goldmedia
- **Type de document** : Étude d'impact économique et sociologique
- **Date** : Janvier 2024
- **URL** : <https://societe.sacem.fr/en/news/authors-rights/sacem-and-gema-unveil-results-study-impact-artificial-intelligence-music>

## 3 Création et IA : de la prédation au partage de la valeur (Rapport n°842)

- **Auteur(s)/Institution** : Sénat français - Mission d'information / Commission de la culture, de l'éducation et de la communication
- **Type de document** : Rapport d'information parlementaire et recommandations législatives
- **Date** : 2025 / Juin 2024
- **URL** : <https://www.senat.fr/rap/r24-842/r24-842.html> / <https://www.senat.fr/rap/r23-697/r23-6971.pdf>

## 4 Rapport Annuel 2024

- **Auteur(s)/Institution** : Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques (SACD)
- **Type de document** : Rapport d'activité annuel
- **Date** : 2025 (exercice 2024)
- **URL** : [https://www.sacd.fr/sites/default/files/2025-06/sacd\\_rapport\\_annuel\\_2024.pdf](https://www.sacd.fr/sites/default/files/2025-06/sacd_rapport_annuel_2024.pdf)

## 5 Création en (r)évolution : les intelligences artificielles au service de la diversité culturelle ?

- **Auteur(s)/Institution** : Cycle des Hautes Études de la Culture (CHEC) - Groupe 3
- **Type de document** : Rapport d'auditeurs / Prospective
- **Date** : Juillet 2024
- **URL** : <https://www.culture.gouv.fr/Media/medias-creation-rapide/rapport-du-groupe-3-du-chec-24-25-ia-generative-et-creation-artistique.pdf>

## 6 AI Act et implications pour les secteurs culturels et créatifs

- **Auteur(s)/Institution** : Commission Européenne / Culture Action Europe
- **Type de document** : Règlement européen + analyses sectorielles
- **Date** : Entrée en vigueur août 2024
- **URL** : <https://cultureactioneurope.org/advocacy/considerations-regarding-the-implementation-of-the-european-unions-artificial-intelligence-act/>

## 7 Europe & IA Générative / The Use of Artificial Intelligence in the Cultural and Creative Sectors

- **Auteur(s)/Institution** : France Digitale / Parlement Européen
- **Type de document** : Études sectorielles et policy briefs
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://media.francedigitale.org> / <https://www.europarl.europa.eu>

## 8 Impacts de l'intelligence artificielle dans les domaines de la création et de l'information

- **Auteur(s)/Institution** : Autorité de Régulation de la Communication Audiovisuelle et Numérique (Arcom)
- **Type de document** : Mission d'étude et rapports
- **Date** : 2023-2024
- **URL** : <https://www.arcom.fr/actualites/larcom-reunit-des-experts-sur-les-impacts-de-lintelligence-artificielle-dans-les-domaines-de-la-creation-et-de-linformation>

## 9 La chaîne de valeur de l'intelligence artificielle / Financement de l'IA au S1 : rebondissements et perspectives

- **Auteur(s)/Institution** : Direction Générale du Trésor / Dreamcatcher Sales
- **Type de document** : Analyses de marché
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://www.tresor.economie.gouv.fr> / <https://www.dreamcatcher-sales.com>

## 10 Plus de transparence et une rémunération équitable : l'Europe avance sur la protection des œuvres / Protéger les œuvres soumises au droit d'auteur utilisées par l'IA générative

- **Auteur(s)/Institution** : Parlement Européen / Usine Digitale
- **Type de document** : Résolutions parlementaires et analyses
- **Date** : Janvier 2026
- **URL** : <https://www.europarl.europa.eu/news/fr/press-room/20260126IPR32636>

## 11 IA : L'Europe peut-elle rattraper les États-Unis et la Chine ?

- **Auteur(s)/Institution** : Euronews / Analyses sectorielles
- **Date** : Janvier 2026
- **URL** : <https://fr.euronews.com/my-europe/2026/01/27/ia-leurope-peut-elle-rattraper-les-etats-unis-et-la-chine>

## 12 La diversité culturelle à l'ère numérique : un pilier pour le développement / Mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique

- **Auteur(s)/Institution** : UNESCO / Coalition française pour la diversité culturelle
- **Type de document** : Rapports institutionnels internationaux
- **Date** : 2024-2025
- **URL** : <https://unesdoc.unesco.org> / <https://www.coalitionfrancaise.org>

### 13 Task force report on remuneration for cultural content used by AI systems – Legal component

- **Auteur(s)/Institution** : Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique (CSPLA) - Mission conduite par Alexandra Bensamoun et Julie Groffe-Charrier
- **Type de document** : Rapport de mission gouvernementale
- **Date** : Juin 2025
- **URL** : <https://www.culture.gouv.fr/Media/medias-creation-rapide/cspla-ai-cultural-content-remuneration-legal-component-english.pdf>

### 14 France 2030 : L'IA au service de la culture - Une synergie prometteuse

- **Auteur(s)/Institution** : Caisse des Dépôts
- **Type de document** : Article de blog / Analysis
- **Date** : 2024
- **URL** : <http://www.caissedesdepots.fr/eclairage/blog/articles/france-2030-lia-au-service-de-la-culture-une-synergie-prometteuse>

### 15 L'IA nouvel horizon de la création artistique

- **Auteur(s)/Institution** : Ministère de la Culture
- **Type de document** : Actualités et communications officielles
- **Date** : 2024-2025
- **URL** : <https://www.culture.gouv.fr/actualites/l-ia-nouvel-horizon-de-la-creation-artistique>

### 16 5 chiffres clés pour comprendre comment l'IA révolutionne notre rapport à l'art et la culture

- **Auteur(s)/Institution** : BPI France Hub
- **Type de document** : Analyse sectorielle
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://lehub.bpifrance.fr/5-chiffres-cles-pour-comprendre-comment-lia-revolutionne-notre-rapport-a-lart-et-la-culture/>

### 17 IA dans la culture : une révolution de l'industrie

- **Auteur(s)/Institution** : BigMedia BPI France
- **Type de document** : Article d'analyse
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://bigmedia.bpifrance.fr/nos-actualites/ia-dans-la-culture-une-revolution-de-lindustrie>

### 18 Avec l'IA, notre conception de la culture est en jeu - Patrick Kuban, une voix qui compte

- **Auteur(s)/Institution** : France Travail
- **Type de document** : Interview / Article
- **Date** : 2025
- **URL** : <https://www.francetravail.org/accueil/actualites/2025/avec-l-ia-notre-conception-de-la-culture-est-en-jeu-patrick-kuban-une-voix-qui-compte.html>

### 19 Le Sénat se penche sur la relation entre IA et création artistique

- **Auteur(s)/Institution** : Artcena
- **Type de document** : Article d'actualité
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://www.artcena.fr/fil-vie-pro/le-senat-se-penche-sur-la-relation-entre-ia-et-creation-artistique>

## 20 Étude prospective sur les impacts de l'IA sur les ICC en Occitanie

- **Auteur(s)/Institution** : Afdas x Matrice (EDEC)
- **Type de document** : Rapport d'étude prospective
- **Date** : Mars 2024
- **URL** : <https://observatoires.afdas.com/sites/default/files/document-ressource/EDEC - Etude prospective sur les impacts de l'IA sur les ICC en Occitanie - Rapport - Afdas x Matrice - Mars 2024.pdf>

## 21 Intelligence artificielle, métavers et industries culturelles

- **Auteur(s)/Institution** : Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (UMR 1257)
- **Type de document** : Publication académique
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://1257.pantheonsorbonne.fr/actualite/intelligence-artificielle-metavers-et-industries-culturelles>

## 22 Étude sur l'IA dans la filière musicale

- **Auteur(s)/Institution** : Centre National de la Musique (CNM)
- **Type de document** : Étude sectorielle
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://cnm.fr/actus/etude-sur-lia-dans-la-filiere-musicale/>

## 23 Appel à projets : Accompagner les créateurs dans des usages exploratoires des IAG (Intelligences Artificielles Génératives)

- **Auteur(s)/Institution** : Centre National du Cinéma (CNC)
- **Type de document** : Appel à projets
- **Date** : 2024-2025
- **URL** : [https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/appe-a-projets--accompagner-les-createurs-dans-des-usages-exploratoires-des-iag-intelligences-artificielles-generatives\\_2474214](https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/appe-a-projets--accompagner-les-createurs-dans-des-usages-exploratoires-des-iag-intelligences-artificielles-generatives_2474214)

## 24 L'IA : usages et impact dans les métiers du cinéma et de l'audiovisuel

- **Auteur(s)/Institution** : CNC (Centre National du Cinéma) & BearingPoint
- **Type de document** : Étude prospective et économique
- **Date** : Mars 2024
- **URL** : [https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lia--usages-et-impact-dans--les-metiers-du-cinema-et-de--ludiovisuel\\_2193043](https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/lia--usages-et-impact-dans--les-metiers-du-cinema-et-de--ludiovisuel_2193043)

## 25 Observatoire des métiers : Impact de l'IA sur l'emploi culturel

- **Auteur(s)/Institution** : Audiens / Afdas / CPNEF-SV
- **Type de document** : Baromètres sociaux et emploi
- **Date** : 2024-2025
- **URL** : <https://www.audiens.org/accueil/groupe-audiens/observatoire-des-metiers-a-l-heure-de-l-ia.html>

## 26 Policy Brief: AI in the Cultural and Creative Sectors

- **Auteur(s)/Institution** : Commission Européenne / KEA European Affairs
- **Type de document** : Note politique
- **Date** : 2023-2024
- **URL** : <https://keanet.eu/>

## 27 Appel à projets : Transition numérique de la Culture et appropriation de l'intelligence artificielle

- **Auteur(s)/Institution** : BPI France en partenariat avec le Ministère de la Culture
- **Type de document** : Appel à projets France 2030
- **Date** : Ouvert jusqu'en juin 2027
- **URL** : <https://www.bpifrance.fr/nos-appels-a-projets-concours/appele-a-projets-transition-numerique-de-la-culture-et-appropriation-de-lintelligence-artificielle>

## 28 SynthID - AI content detector / Google DeepMind SynthID

- **Auteur(s)/Institution** : Google / Google DeepMind
- **Type de document** : Documentation technique et blog
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://blog.google/innovation-and-ai/products/google-synthid-ai-content-detector/> / <https://deepmind.google/models/synthid/>

## 29 The AI innovation opportunity in France

- **Auteur(s)/Institution** : Implement Consulting Group
- **Type de document** : Analyse stratégique
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://implementconsultinggroup.com/article/the-ai-innovation-opportunity-in-france>

## 30 AI: Turning ambition into action

- **Auteur(s)/Institution** : Google Public Policy
- **Type de document** : Blog / Position paper
- **Date** : 2024
- **URL** : <https://blog.google/company-news/outreach-and-initiatives/public-policy/ai-turning-ambition-into-action/>

## 31 Panorama des Industries Culturelles et Créatives 2025

- **Auteur(s)/Institution** : Ernst & Young (EY), en coordination avec l'association We Are Creative
- **Type de document** : Rapport d'analyse sectorielle (panorama économique et étude prospective des industries culturelles et créatives)
- **Date** : Décembre 2025
- **URL** : [https://www.ey.com/fr\\_fr/insights/tmt/panorama-icc-2025](https://www.ey.com/fr_fr/insights/tmt/panorama-icc-2025)

# INSTITUT CHOISEUL

À propos

L'Institut Choiseul est un think and do tank indépendant et non partisan. Il se dédie au décryptage des grands enjeux économiques et à la fédération de la jeune génération économique.

Pour alimenter le débat public et incarner les dynamiques économiques en cours, l'Institut Choiseul produit des Notes Stratégiques, des études ponctuelles et des palmarès de jeunes décideurs. Pour fédérer et animer ses communautés, il déploie des événements de haut niveau mêlant networking convivial, témoignage d'experts et de praticiens et échanges sur des sujets de prospective, sur différents territoires et verticales économiques, en France, en Europe et en Afrique.

Au croisement de la communauté d'affaires et du cercle de réflexion, l'Institut Choiseul offre une plateforme aux décideurs économiques privés comme publics pour s'identifier mutuellement, se mettre en réseau, promouvoir leurs initiatives et réfléchir aux grandes tendances économiques de demain.

14, rue Gaillon  
75002 Paris, France

**EMAIL**  
[contact@choiseul.info](mailto:contact@choiseul.info)

[www.choiseul.info](http://www.choiseul.info)

**YOUTUBE**  
Institut Choiseul

**TWITTER / X**  
[@instchoiseul](https://twitter.com/instchoiseul)

**LINKEDIN**  
Institut Choiseul

Ce Briefing ne peut être vendu.  
© Choiseul 2026. Tous droits réservés.

# INSTITUT CHOISEUL

Avec le soutien de

