

heidi.news – 11. juillet 2023 11:00

Face à l'IA, les artistes précarisés entrevoient un espoir

Déjà fragilisés par l'économie des plateformes internet, les artistes et les créateurs font maintenant face aux intelligences artificielles génératives et à leur inondation de contenus gratuits. Cinquante experts se sont réunis à Glion sur Montreux dans le cadre du congrès international WKD (World Knowledge Dialogue), afin d'esquisser des solutions qui reposent pour bonne part sur d'autres technologies: celles du Web 3.

Fabrice Delaye

Déjà fragilisés par l'économie des plateformes internet, les artistes et les créateurs font maintenant face aux intelligences artificielles génératives et à leur inondation de contenus gratuits. Cinquante experts se sont réunis à Glion sur Montreux dans le cadre du congrès international WKD (World Knowledge Dialogue), afin d'esquisser des solutions qui reposent pour bonne part sur d'autres technologies: celles du Web 3.

Alors que les IA génératives inondent les réseaux sociaux et autres plateformes de streaming d'images, de musique, de textes et de vidéos gratuites, comment les artistes et créateurs, souvent déjà précarisés, pourront-ils faire face? Du 25 au 27 juin 2023, les universités de Genève, Lausanne et Neuchâtel ont rassemblé cinquante experts de diverses disciplines à Glion pour débattre du futur de la création culturelle lors de la conférence **WKD**. Et dessiner des pistes de solutions innovantes.

Des plateformes qui précarisent. L'impact du numérique sur la production culturelle, n'est pas nouveau, mais il s'est accentué et provoque une diminution de rémunération par rapport aux modes précédents de diffusion d'une création et un partage encore plus inéquitable entre les intermédiaires et les artistes.

Ce partage voit les plateformes capter une part substantielle de la valeur créée, grâce à la publicité pour Facebook et YouTube, ou aux abonnements pour Netflix ou Spotify.

Dans tous les cas, les créateurs ne touchent rien sur la valeur ajoutée générée par la vente des données sur les utilisateurs agrégés par ces plateformes.

La conséquence de ce modèle économique est que les créateurs culturels sont précarisés.

Ce constat a propulsé sur le devant de la scène la question centrale du partage de la valeur. Professeur et responsable de la recherche à la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD), Anthony Mazure illustre:

«Les industries culturelles représentent 2,1% du PIB de la Suisse. Mais 59% des personnes employées par ce secteur gagnent moins de 40'000 francs par an.»

Chercheuse au département Art, Media et Philosophie de l'Université de Bâle, Maria Eriksson a co-écrit un livre (Spotify Teardown: Inside the Black Box of Streaming Music, non traduit en français) qui a révélé le modèle d'affaires de Spotify, assimilable à un réseau social par la vente de données. Elle ajoute:

«Les plateformes comme Spotify ont diminué les barrières d'entrée pour qu'un musicien trouve une audience. Mais avec des catalogues de 100 millions de chansons et chaque jour de l'ordre de 100'000 nouveaux titres téléchargés sur ces plateformes, encore faut-il qu'une musique soit choisie par l'algorithme. Au final, moins de 0,5 % des musiciens sur Spotify touchent des revenus corrects.»

Directeur du festival de Montreux, Mathieu Jaton, s'exprimait lors l'ouverture de la conférence WKD./UNIGE

Même les musiciens les plus connus ont vu leur statut précarisé, relève le directeur du festival de Montreux, Mathieu Jaton, qui s'exprimait lors l'ouverture de la conférence WKD:

«Avant l'an 2000, 99% des revenus de l'industrie musicale venaient des disques. Dix ans plus tard, 90% provenaient des concerts et autres tournées. Le résultat est que les artistes sont constamment en tournée et ont moins de temps pour la création. La compétition événementielle a aussi entraîné une multiplication par deux des coûts de production des concerts. Une tournée comme celle des Red Hot Chili Peppers coûte un demi-million de dollars par jour.»

L'impact de l'IA. Dans ce contexte, les conférenciers du WKD ont analysé l'arrivée des IA génératives et du Web 3 (les technologies de la blockchain), qui vont de nouveau bouleverser le paysage numérique. Pour la création culturelle, le Web 3 est vu comme une opportunité de mitiger les conséquences délétères des IA.

Yaniv Benhamou, organisateur de la conférence et professeur en droit d'auteur et du numérique à l'Université de Genève:

«La possibilité de générer des œuvres dans le style de Rembrandt ou une musique dans le style du rappeur **Drake**, avec en amont des données d'entraînement des algorithmes qui ne sont pas rémunérées et en aval des œuvres libres de droits, fait planer la menace d'une inondation de ces contenus. Ces contenus IA sont parfois écoutés par des robots (des bots, c'est-à-dire des internautes artificiels, ndlr.) afin de générer plus de vues et donc plus de revenus. On entre ainsi dans une **boucle artificielle de streaming**, où les robots produisent des chansons écoutées par d'autres robots.»

Nouvelle loi ou nouvelle tech. Entre les positions extrêmes du tout-gratuit ou du tout-taxer, qui structure le débat public sur ces sujets aujourd'hui, les ateliers du WKD ont fait émerger des solutions nouvelles pour soutenir la diversité culturelle et rééquilibrer le partage de la valeur en faveur des artistes.

Les sociétés de droit d'auteur. L'une des solutions serait de renforcer le rôle des sociétés chargées de collecter les droits d'auteur (comme la Suisa) face aux plateformes. Yaniv Benhamou:

«Le streaming a renforcé un partage de valeur inéquitable parce que les négociations y sont souvent contractuelles. Il renvoie souvent les artistes-interprètes à une négociation individuelle avec leur label ou maison de disques pour tenter de faire valoir leur droit à une rémunération issue du streaming. Une **étude** de l'OMPI a montré que, sur les revenus issus du streaming, les auteurs compositeurs touchent des montants très faibles et les interprètes encore moins.»

Une des pistes évoquées serait que les sociétés de droits d'auteur gèrent davantage de droits à rémunération pour les artistes-interprètes, dans le cas où ceux-ci auraient cédé leur droit au producteur. La Belgique vient ainsi de reconnaître un droit à rémunération incessible pour les artistes pour l'utilisation de leurs performances sur les plateformes de partage de contenus en ligne. Cette solution comporte toutefois une difficulté, en ce qu'elle suppose l'introduction de nouveaux droits d'auteur — une perspective fermement **combattue par les géants de la musique**.

Une autre piste serait de taxer les plateformes de streaming, non pas sur les revenus issus de la seule diffusion, mais sur leur chiffre d'affaires annuel. Cela permettrait de prendre en compte l'ensemble de la valeur captée par les plateformes, dont celle issue des recettes publicitaires et de la vente des données utilisateurs. Des initiatives vont dans ce sens :

L'OCDE envisage de taxer les Gafam sur leurs recettes publicitaires.

En Suisse, on pourrait étendre la «Lex Netflix » (votée en 2022 et prévoyant une taxe sur les recettes publicitaires aux plateformes qui n'investissent pas dans la production audiovisuelle suisse) à toutes les plateformes de streaming. Il y aurait par exemple une «Lex Spotify» pour la musique.

Yaniv Benhamou:

«La difficulté de cette solution est que la logique de la Lex Netflix (tenir compte du fait que les radio-TV paient une concession et que le streaming doit être lui aussi taxé) n'est pas directement transposable aux autres secteurs, tels que la musique, la presse, les images et les jeux vidéos.»

Une nouvelle réintermédiation. Le rôle des intermédiaires classiques (galeries, maisons

de disque...) ayant largement diminué vis-à-vis des plateformes et de leurs algorithmes de recommandation, un atelier du WKD était consacré à ce domaine.

La proposition la plus radicale y était de séparer le rôle de plateforme de diffusion de celui de gestionnaire des algorithmes de recommandation, afin de favoriser plus de diversité des contenus, en élargissant leur visibilité et en évitant des conflits d'intérêt.

Yaniv Benhamou:

«Il n'y aurait pas forcément besoin de loi nouvelle pour cela. On pourrait s'appuyer sur celle existant en Europe, comme le droit à l'autodétermination informationnelle et le droit de la concurrence.»

Une autre piste passait par la certification de ces algorithmes de recommandation par des organismes comme l'Unesco ou l'Organisation internationale de standardisation des télécommunications (UIT) ou de normalisation technique (ISO).

Une dernière proposition vise la création d'un droit pour l'utilisateur de paramétrer son algorithme de recommandation pour, par exemple, inviter davantage à la découverte.

La bouée Web 3. Lors de cette conférence, les technologies du Web 3 sont aussi largement apparues comme des solutions pour introduire de nouveaux modes de gouvernance et de financement de la production culturelle. Yaniv Benhamou:

«La différence avec le Web 3, c'est la participation des utilisateurs. On l'a vu par exemple avec un tableau de Picasso (**La Femme au béret et à la robe quadrillée**, ndlr.), tokénisé par la crypto banque suisse Sygnum et détenu par 30'000 propriétaires différents. Cela permet à de petits investisseurs d'accéder à la propriété sur des pièces historiques. Au-delà de la propriété, ce qui est plus intéressant c'est d'attacher des privilèges aux jetons, tels que la possibilité de voter sur le prochain lieu d'exposition ou la prochaine restauration de l'œuvre. C'est ce que nous faisons avec **Digital Twins**, un projet de recherche Unige-EPFL qui crée des jumeaux numériques de sculptures bouddhistes pour ensuite les tokéniser et prévoir une curation plus inclusive et éthique.»

Un public co-créateur. Un atelier était consacré au rôle du public, qui joue de plus en plus un rôle de co-créateur avec les outils numériques et les technologies du Web 3.

Anthony Mazure donne ainsi l'exemple de l'artiste **Botto**, qui envoie chaque jour une œuvre générée par une IA à une communauté qui vote sur chacune. Chaque semaine, les trois œuvres qui ont obtenu le plus de suffrage sont vendues aux enchères avec un certificat d'authenticité numérique (NFT).

Anthony Mazure:

«Cette association d'IA, de vote décentralisé et de NFT génère une forte solidarité communautaire et permet la collaboration entre les artistes et leur public.»

Dans le même registre, le chercheur donne l'exemple de Stoner Cats, une série d'animation financée au travers de l'émission de NFT — lesquels permettent de se connecter pour voir le contenu.

Anthony Mazure:

«C'est une forme de financement participatif qui permet de soutenir en amont des projets qui ne trouveraient pas un financement classique.»

Gouvernance 3.0. Dans le cadre d'un autre atelier, les technologies du Web 3 ressortaient aussi comme l'un des principaux moteurs potentiels de rémunération pour les créateurs.

C'est en particulier le cas avec les «smart contracts» des contrats basés sur blockchain et avec les lesquels on peut programmer à l'avance un droit de suite avec un pourcentage défini qui sera prélevé sur chaque revente d'une œuvre. Ces fonds pourraient ainsi revenir à un artiste qui ne bénéficie pas de l'appréciation de son œuvre sur le second marché ou alimenter un fonds pour favoriser les artistes émergents.

Ce modèle est suivi par des plateformes comme Opensy ou Teia (qui est aussi autogérée par des artistes et rémunère aussi les développeurs auteurs de logiciels libres).