

---

LE FUTUR DE LA CULTURE  
Financement et gouvernance de la  
culture à l'ère numérique  
WORLD KNOWLEDGE DIALOGUE 2023

---

COMPTE RENDU DES GROUPE DE TRAVAIL

Consolidé par BENHAMOU Yaniv, VOISIN Margot

Préparé par BAUER Yves, FELISBERTO Honor, GAUFFROY-NAUDIN Thomas, RIOM Loïc

## Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>Groupe 1 : Rôle des intermédiaires et des machines dans la création .....</b>	<b>5</b>
<b>Groupe 2 : Le rôle du public dans la création .....</b>	<b>9</b>
<b>Groupe 3 : Web3 au service de la rémunération .....</b>	<b>14</b>
<b>Groupe 4 : Le rôle des sociétés de gestion .....</b>	<b>17</b>

## Introduction

Le congrès international (Word Knowledge dialogue (WKD) 2023), porté par Prof. Yaniv BENHAMOU de la Faculté de droit / Digital Law Center, Université de Genève, a réuni 50 expert-es de différentes disciplines (artistes, philosophes, activistes, sociologues, économistes, juristes, informaticien-nes, associations professionnelles d'artistes)<sup>1</sup> pour réfléchir durant 2 jours au « Futur de la culture, dans son financement et sa gouvernance à l'ère numérique » en vue de proposer des solutions innovantes en faveur de la rémunération et de la création artistique.

L'objectif du congrès était d'explorer les conséquences des technologies numériques sur la culture, en particulier sur les industries créatives (p. ex. musique, art visuel et jeu vidéo). Plus spécifiquement, il s'agissait d'analyser l'impact du numérique sur le financement et la gouvernance de la culture (p. ex. rémunération des artistes sur les plateformes de *streaming*, nouveaux modèles de financement à travers le Web3 et les NFT) pour accompagner ces mutations de façon soutenable. Il existe en effet un besoin de clarifier et d'accompagner ces changements, ce de façon interdisciplinaire (art, économie, droit, sociologie, technologie) et à l'échelle nationale et internationale (cf. European Commission 2022 ; ILO 2023)<sup>2</sup>. En gardant à l'esprit que le champ de la création est souvent précurseur de changements à venir, ce congrès avait également pour objectif de faire émerger des réflexions et pistes de solution qui puissent servir aussi à d'autres secteurs d'activité.

À cet effet, les 50 expert-es avaient pour objectif d'arriver à des préconisations concrètes (*Policies*) à destination des autorités et des professionnels pour améliorer le cadre légal et les modèles de rémunération et de gouvernance. Le congrès a alterné entre conférences publiques et quatre (4) ateliers thématiques qui étaient chacun animés par un-e modérateur-trice, Marc PERRENOUD, Valérie-Laure BENABOU, Amélie FAVREAU, Frédéric YOUNG, et un-e rapporteur/euse, Yves BAEUR, Honor FELISBERTO, Thomas GAUFFROY-NAUDIN et Loïc RIOM.

Ce compte rendu synthétise les discussions et propositions qui ont émergé dans les 4 groupes de travail. Il est donc le fruit des réflexions de chaque groupe. Ils ont été rédigés par leur rapporteur/euse, puis

---

<sup>1</sup> Dans l'ordre alphabétique : BAUER Yves, BAVITZ Chris, BELOUFA Neil, BENABOU Valérie-Laure, BENHAMOU Yaniv, BENSAMOUN Alexandra, BERMES Emmanuelle, BRANCO Sergio, CITTON Yves, DE FILIPPI Primavera, DIMITA Gaetano, DE WERRA Jacques, EMERY Anaïs, ERIKSSON Maria, FAVREAU Amélie, FELISBERTO Honor, FLEURET François, FORNAGE Anne-Christine, GALLEY Nicolas, GAUFFROY-NAUDIN Thomas, GILLIERON Philippe, GOMEZ Juan, GUILLAUME Florence, HALL Daniel, JATON Mathieu, JEANNERAT Hugues, JOYEUX-PRUNEL Béatrice, KRAUS Daniel, KÜBLER Philip, LANTERI Paolo, LAUNAY Aude, LOUIS-COURVOISIER Micheline, MACDONALD Michaela, MALLARD Grégoire, MARTIN-BARITEAU Florian, MASURE Anthony, MAZZIOTTI Giuseppe, MOREAU François, OBERSON Xavier, ORON Gadi, PARIS Thomas, PERRENOUD Marc, RIOM Loïc, RIVA Sven, SALVADE Vincent, SCHREPEL Thibault, STROWEL Alain, TISSOT Nathalie, VAN DER PLAS Lonneke, VOISIN Margot, YOUNG Frédéric.

<sup>2</sup> European Commission, Study on copyright and new technologies, Copyright data management and artificial intelligence, 2022 ; Organisation internationale du travail, L'avenir du travail dans le secteur des arts et du divertissement, Rapport soumis en vue de la Réunion technique sur l'avenir du travail dans le secteur des arts et du divertissement (Genève, 13-17 février 2023), 12 janvier 2023.

consolidé par Prof. Yaniv BENHAMOU (organisateur du congrès) et Mme Margot VOISIN (assistante au Digital Law Center).

## Groupe 1 : Rôle des intermédiaires et des machines dans la création

Yves BAUER (rapporteur), Marc PERRENOUD (modérateur)

### Synthèse des discussions

Le groupe de travail 1 (GT1) a analysé le **rôle des intermédiaires** (p.ex. plateformes de streaming et de Web3) et des systèmes d'Intelligence Artificielle (IA) dans la chaîne de valeur, tant au stade de la consommation (p.ex. recommandations algorithmiques), qu'au stade de la production (p. ex. analyse des données d'usage) et de la création (p.ex. générateurs d'images et de textes). En d'autres termes, il s'agissait d'examiner les changements apportés par la société numérique sur la création dans un premier temps, puis dans un second temps, sur l'acquisition de valeurs dans la chaîne qui permet à la création artistique d'exister économiquement.

**Deux thématiques** ont en particulier été examinées : le rôle **des plateformes** dans le financement de la création et le rôle des **algorithmes de recommandation** dans la visibilité des œuvres, la question des IA ayant été laissée de côté pour des raisons de temps.

### Le rôle des plateformes dans le financement de la création

La révolution numérique a profondément **bouleversé le lien entre l'artiste et son public** et le rôle des intermédiaires. La communication horizontale permise par Internet remet en question le modèle « romantique » dominant du XX<sup>e</sup> siècle selon lequel l'artiste crée et laisse d'autres personnes monétiser son talent (p. ex. éditeur ou *major*). L'artiste devient un-e entrepreneur/euse qui peut interagir efficacement avec les organes de diffusion d'une part et son public d'autre part. La conception économique, selon laquelle il fallait être représenté par un éditeur ou une *major* pour accéder au marché, cède la place à une recomposition dans laquelle l'artiste dispose de plus de moyens pour **s'autonomiser**. On constate par ailleurs que **l'autoproduction** croît fortement en même temps que la production traditionnelle, induisant une **surproduction** de contenus très homogènes. Par exemple dans le domaine du livre, le cas d'Amazon est édifiant : lorsque l'on est confronté à des éditeurs/trices qui hésitent parfois à faire payer un-e auteur/trice pour publier son travail, notamment dans le monde académique. Des sites comme lulu.com laissent à l'auteur/trice une grande marge de manœuvre dans les modalités de transmission de son œuvre, tout en permettant, via l'e-commerce, de toucher les destinataires<sup>3</sup>.

L'économie culturelle numérique se caractérise aussi par une certaine **rematérialisation** (p. ex. sous forme d'objets tangibles, tels que des disques ou imprimés, ou de performances *live*). Souvent, un-e artiste publie une œuvre "gratuitement" (p. ex. sous licence *creative commons*<sup>4</sup>), une plateforme assure ensuite sa promotion et sa visibilité ; le travail est enfin « matérialisé » lorsque l'artiste est engagé-e afin de se produire en public. L'artiste retourne ainsi dans le monde physique pour monétiser son travail via

---

<sup>3</sup> Lulu.com est une plateforme commerciale états-unienne d'autoédition de livres.

<sup>4</sup> Les licences publiques *Creatives commons*, de l'association à but non lucratif éponyme, proposent des standards à destination des auteurs/trices et autres personnes titulaires de droit afin qu'ils et elles puissent partager une œuvre originale ou toute œuvre protégée par le droit d'auteur : <https://creativecommons.org>.

un cachet. Aucun-e artiste ne peut se permettre de ne plus « tourner ». À ce moment, l'artiste crée de la valeur grâce à une certaine rareté et une authenticité de l'expérience, qui n'est pas accessible en ligne. Ces changements remettent en question le rôle traditionnel de l'éditeur. L'artiste dispose maintenant de moyens de le contourner pour accéder à son public. Le rôle des plateformes tend à se limiter à un rôle de contrôleur d'accès (*gatekeeper*). Leur valeur réside maintenant dans leur valeur sociale. C'est en effet le processus de sélection, le fait que l'éditeur/trice ait choisi une œuvre plutôt qu'une autre, qui vont conduire les autres acteurs/trices du marché à faire confiance et à payer. En d'autres termes, c'est la **réputation de l'intermédiaire**, qui choisit d'associer sa crédibilité à l'ouvrage qu'il va éditer puis publier qui possède de la valeur. Il ne s'agit pas d'une valeur objective, mais sociale de l'intermédiaire.

### Le rôle des algorithmes de recommandation dans l'accès à la création

Les plateformes peuvent représenter une menace pour la **diversité culturelle**, en particulier sachant qu'elles recourent à des algorithmes de recommandation paramétrés sans assurer de diversité dans les contenus proposés. L'algorithme en soi n'est pas une menace, mais il doit être utilisé à bon escient. L'opacité de l'algorithme ou plus généralement le manque de transparence sur son fonctionnement constitue un facteur limitant si l'on veut garantir une **diversité culturelle**. **Techniquement**, l'algorithme repose souvent sur les approches théoriques suivantes : (i) **Recours aux métadonnées** : il s'agit d'examiner les contenus aimés ou consultés, souvent en leur rattachant des mots-clés, puis dans un second temps de proposer des contenus auxquels ont été attribués des mots-clés identiques ou équivalents ; (ii) **Analyse du contenu** : concernant la musique par exemple, il s'agit de calculer le nombre de battements par minute, les instruments utilisés et d'autres éléments pour proposer quelque chose de similaire ; (iii) **Réalisation d'un profil** : le fait pour un-e utilisateur/trice d'écouter un titre appartenant à un profil type a de fortes chances qu'il s'y conforme. Un contenu qui convient à ce profil est proposé en espérant qu'il convienne aussi à l'utilisateur/trice ciblé-e ; (iv) L'algorithme cherche dans le signal brut du contenu consulté des similarités avec d'autres contenus (parfois sur la base d'une image, d'un son ou de leur succession) et propose, sans que l'humain sache véritablement sur quoi il s'est fondé, un contenu que la machine juge similaire.

Les algorithmes de recommandation tendent par ailleurs à enfermer les utilisateurs/trices dans des bulles, au sein desquelles ils et elles consomment toujours les mêmes types de contenus puisque ce sont ceux qui ont été mis en avant. Ils influencent également l'artiste qui se plie aux contraintes de l'algorithme pour gagner en visibilité. Il s'agit donc d'un enjeu non pas individuel, mais de politique culturelle. Dans ce contexte, plusieurs actions tendant à protéger la diversité culturelle peuvent être mentionnées. En France, le **pass Culture** offre aux jeunes de 15-18 ans, à travers une application, une certaine somme d'argent afin d'acheter des prestations culturelles qui sont proposées sur la base de recommandations humaines et algorithmiques visant la diversification<sup>5</sup>. En ce sens, certain-es influenceurs/euses ou encore le système des playlists s'inscrivent dans ce mouvement.

Les algorithmes de recommandation tendent aussi à modifier la manière dont les artistes créent. Le problème de l'artiste n'est en effet plus de trouver la bonne porte à laquelle frapper pour accéder à son

---

<sup>5</sup> Le pass Culture est un dispositif d'accès à la culture mis en place par le gouvernement français, qui s'adresse aux personnes de 15 à 18 ans et qui offre des montants progressifs en fonction de l'âge dans le but de favoriser l'accès à la culture et diversifier les pratiques culturelles (<https://pass.culture.fr/>) ; <https://www.senscritique.com/> ; <https://www.metacritic.com/>.

public et vivre de sa création, mais d'acquérir de la **visibilité** dans un contexte où la communication est horizontale, globale et immédiate. La visibilité des contenus dépend toutefois **d'algorithmes** qui sont généralement opaques. Dans de telles conditions, l'artiste n'arrive pas à déterminer comment il/elle peut gagner cette visibilité. Il/elle peut même être tenté-e de produire un contenu moins original et plus calibré afin de plaire à l'algorithme. Avec une offre pléthorique et immédiate, le public tend par ailleurs à s'en remettre à des boîtes noires qui ne visent pas nécessairement la diversification ou la satisfaction de ses attentes, mais la maximisation de la publicité de l'utilisateur/trice. À noter que la promotion de certains contenus liée aux préférences de l'utilisateur/trice peut prendre différentes formes : à l'ère pré-digitale, les programmeurs/trices s'en remettent à des grilles de programmes radio-TV. À l'ère digitale, les intermédiaires proposent des contenus grâce à des algorithmes, voire des IA qui automatisent les recommandations aux utilisateurs/trices<sup>6</sup>. Or, la grande majorité des algorithmes ont pour but de maximiser l'exposition de l'utilisateur/trice à l'offre commerciale, qu'il s'agisse de payer un abonnement ou d'être exposé à des publicités, puisqu'il émane en règle générale directement de l'entité qui propose le contenu. Une piste serait de rompre cette concentration.

## Recommandations

Une **stratégie d'intervention publique** serait de séparer les prestataires qui fournissent le contenu (p. ex. artistes, éditeurs/trices, producteurs/trices) et ceux qui la diffusent (p.ex. plateformes sociales et de streaming) doivent être dissociés. En d'autres termes, il s'agit de **dissocier recommandation et diffusion** et de laisser aux utilisateurs/trices et créateurs/trices la possibilité de décider des modalités de recommandation auxquelles ils et elles sont exposés-es. L'utilisateur-trice qui se connecterait à un service de diffusion disposerait d'un choix d'outils de recommandation tiers (*recommender*) aux objectifs et aux fonctionnements multiples.

Juridiquement, cette obligation de dissociation entre recommandation et diffusion émanerait du droit fondamental à l'autodétermination numérique, soit la capacité pour les citoyens-nes de décider comment ils ou elles accèdent à l'information. Les autorités seraient chargées de s'assurer de la mise en œuvre de cette obligation, via l'interprétation du cadre légal existant (p. ex. droit de la concurrence) ou des lois spécifiques à adopter (p.ex. la loi européenne sur les services numériques (DSA) qui consacre un nouveau droit à la paramétrabilité).

Un tel droit risque toutefois d'être inefficace. Il suffit de songer à l'expérience des cookies que les internautes ne lisent pas. Ainsi, plutôt qu'un droit, il conviendrait d'établir une **obligation de paramétrabilité**, selon laquelle l'entité qui fournit un service doit, à l'instar de ce que Microsoft a dû faire avec son navigateur *Internet Explorer*, proposer un choix de recommandeurs à l'utilisateur/trice qui utilise ses services. La transparence de l'algorithme continue par ailleurs à poser problème. En effet, rares seraient les utilisateurs/trices qui, au-delà de la confiance, disposeraient de moyens pour effectuer leurs choix. Ainsi, il serait intéressant d'envisager un système, semblable aux systèmes que proposent les marques de garantie, qui permette la **certification** des offres de recommandation. Les objectifs sont parallèles : il s'agit d'éviter que les entités qui recommandent les contenus soient celles qui paient les

---

<sup>6</sup> Même si la recommandation algorithmique est parfois "corrigée"/revue par des personnes humaines (p.ex. Spotify recourt à des personnes conseillères musicales nationales, Google et Facebook à des vérificateurs humains, l'entreprise Criteo un outil de ciblage publicitaire avec fonctionnalités « *features* » réalisées à la main, puis pondérées avec des clics <https://www.criteo.com/fr/>).

moteurs de recherche. Ces règles pourraient être enfin concrétisées au moyen de procédures de standardisation, voire de certification. La standardisation ou certification pourrait être promue, voire contrôlée par l'UNESCO, qui organise les aspects de l'accès à la culture, et les diverses institutions de sauvegarde des droits fondamentaux, comme le Conseil de l'Europe ou la CEDH<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> <https://www.unesco.org/fr> ; <https://www.coe.int/fr/web/portal> ; <https://www.echr.coe.int/fr/home>.

## Groupe 2 : Rôle du public dans la création

Loïc RIOM (Rapporteur), Valérie-Laure BENABOU (Modératrice)

### Synthèse des discussions

Le groupe de travail 2 (GT2) portait sur le **rôle du public dans la gouvernance et le financement** de la culture. Les participant-es sont parti-es du constat que les technologies numériques et les outils du Web (p. ex. plateforme de streaming, Web3, plateformes, curation et recommandation algorithmique, intelligences artificielles génératives) bousculent les usages et **interrogent la place des publics** au sein du secteur culturel et créatif. Il suffit de songer aux *fanfictions* qui consistent pour une communauté d'amateurs/trices de prolonger l'œuvre d'un-e artiste et qui se sont développés grâce aux plateformes participatives. En même temps, les intelligences artificielles dites « génératives » (ou *GenAI*) utilisent les données des usagers/ères pour générer de nouveaux contenus culturels. Ces innovations transforment de manière décisive les rapports entre publics et artistes. Ces enjeux portent tant sur les formes de la **création** artistique, le **statut** d'artiste, les modèles de **rémunération** que sur notre **définition de la créativité**. Faut-il, par exemple, que les usagers/ères soient rémunéré-es pour leur contribution aux bases de données sur lesquelles s'appuient les intelligences artificielles (IA) ? Partant de ces constats, le GT2 s'est concentré sur trois axes principaux : la création artistique, la circulation des œuvres et la rémunération des différents acteurs.

Les débats se sont organisés autour de **trois points** principaux : la **formation des publics**, les évolutions du **droit d'auteur** et les limites de l'idée de **massification**.

### Comment se forment les publics ?

Les discussions du groupe de travail ont d'abord souligné que les publics ne sont pas donnés, mais sont formés à travers l'intervention de différentes instances qui les façonnent. De plus, il n'y a pas un public sur Internet ou ailleurs, mais des **publics multiples**. Chaque **artiste** devrait avoir les **moyens de composer son public**. Cette première affirmation requiert deux éléments.

Premièrement, cela suppose que les artistes aient **accès aux données** collectées à partir de la consommation et de la circulation de leurs œuvres. En effet, celles-ci sont essentielles pour orienter les stratégies de développement des artistes et nourrir les liens avec leurs publics. Deuxièmement, les plateformes et autres intermédiaires du Web devraient faire preuve de davantage de **transparence** sur la manière dont leurs audiences sont produites. Les artistes pourraient ainsi mieux comprendre les logiques qui structurent la circulation de leurs œuvres.

Le groupe de travail a par ailleurs relevé que les **données d'audience** tendent à devenir la **base de calcul** de la rémunération des différent-es acteurs/trices des marchés culturels. Elles permettent non seulement de comprendre les pratiques de consommation culturelles en ligne, mais également de décider de la répartition des revenus issus de la vente de publicité ou d'abonnement. Il existe donc un lien direct entre la manière dont les audiences sont façonnées et la rémunération des œuvres. De ce point de vue, les modèles de rémunération pourraient également être revus, comme l'illustrent les débats actuels sur le streaming musical autour de l'introduction de nouveaux modèles de rémunérations

plus équitables entre les artistes<sup>8</sup>. Les études montrent en effet que ce sont surtout les artistes intermédiaires qui ont le plus de difficultés à être rémunéré-es.

Les discussions du groupe ont également relevé que les acteurs/trices culturel-les sont souvent en position de faiblesse vis-à-vis des plateformes du Web. Une **stratégie d'intervention publique** pourrait consister à **renforcer les acteurs/trices culturel-les vis-à-vis des plateformes** afin de rééquilibrer les rapports de force. Plusieurs pistes ont été évoquées lors de nos discussions. La **législation européenne** récente (le règlement général sur la protection des données (RGPD), la législation sur les marchés numériques (Digital Market Act – DMA) va également dans ce sens<sup>9</sup>. Elle pourra aller plus loin par exemple avec **l'introduction d'une taxe sur la production d'IA générative** afin de financer la création artistique. Enfin, la production publique des spectacles est **encadrée** de manière importante par des règlements (nombres de personnes, etc.). Il pourrait en être de même pour **l'activité des plateformes**. Ce type de réglementation existe d'ores et déjà pour la radio par exemple (loi antipayola, quotas d'artistes nationaux, etc.).

### Qui doit être protégé par le droit d'auteur ?

Les discussions ont abondamment touché à la définition du droit d'auteur. Une partie des enjeux relatifs aux publics portent sur la façon dont la notion d'auteur est redessinée par de nouvelles pratiques de participation. **Trois questions** ont notamment été soulevées :

- 1) Faut-il **étendre le droit d'auteur à toutes formes** de production et coproduction ? Par exemple, est-il souhaitable que l'ensemble des personnes qui participent à la création d'une *fanfiction* soient couvertes par le droit d'auteur ?
- 2) Le droit d'auteur doit-il **concerner uniquement les productions d'artistes professionnels** ou également celles d'amateurs et amatrices ?
- 3) Qu'en est-il des **contenus produits par les IA** ? Doivent-ils être, eux aussi, protégés par des formes de droit d'auteur ?

Les différents échanges ont mis en avant que les **frontières** entre les pratiques professionnelles et amatrices sont de plus en plus **floues**. L'avantage est que le droit d'auteur n'opère pas sur cette frontière, mais sur l'idée de création. Pour certaines personnes membres du groupe, il est important **d'encourager l'accès au droit d'auteur** (y compris à travers les licences *creative commons*).

Concernant les créations **d'IA génératives**, les membres du groupe ont identifié **plusieurs problèmes**. Certaines personnes membres du groupe pensent que, si ces **créations d'IA génératives** ne sont pas protégées par le droit d'auteur, elles auront un **avantage concurrentiel** sur les créations « humaines ». En effet, comme aucun droit ne devra être payé, elles seront moins chères. Par ailleurs, d'autres membres du groupe ont insisté sur le fait qu'il est **difficile de distinguer** entre ces différentes formes de contenu culturel. Où s'arrête la production humaine et où commence celle de la machine ? La rédaction

---

<sup>8</sup> Voir p. ex. le mouvement «Justice at Spotify» : [https://www.lemonde.fr/culture/article/2020/12/09/les-precaires-du-streaming-musical-passent-a-la-contre-attaque\\_6062681\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2020/12/09/les-precaires-du-streaming-musical-passent-a-la-contre-attaque_6062681_3246.html).

<sup>9</sup> RGPD : <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX%3A32016R0679> ; DMA : [https://digital-markets-act.ec.europa.eu/index\\_en](https://digital-markets-act.ec.europa.eu/index_en).

de *prompts* peut-elle être considérée comme une activité créative ? Toute activité créatrice ne bénéficie-t-elle pas de l'intervention de machine (instrument, assistance par ordinateur, etc.) ?

Le groupe a relevé que ces enjeux ne concernent peut-être pas les contenus les plus novateurs et disruptifs, mais des formes plus courantes de contenu culturel (musique d'ambiance, couvertures de livres, design d'affiches, etc.). Il ne devrait toutefois pas y avoir de différence de traitement des œuvres de ce point de vue, d'autant plus qu'il s'agit en réalité de pans importants des industries créatives qui sont concernés directement par ces enjeux.

### **Promouvoir les communautés face à la massification des œuvres**

Les membres du groupe ont relevé que l'organisation de la majorité des grandes plateformes numériques repose sur l'idée de massification (*scalability*). Face à ce modèle, certain-es acteurs/trices proposent des **alternatives** dont le modèle économique est basé sur des **communautés plus petites**. Celles-ci permettent de créer des liens plus directs (une forme de modèle « AtoA », *amateurs to artists*). Le groupe de travail a relevé que le passage à l'échelle ne doit pas être forcément vu comme un passage obligé. De nouveaux modes de financement de la création sont en cours d'élaboration et pourraient à l'avenir fournir des solutions. Une **stratégie d'intervention publique** pourrait être de **soutenir directement ces initiatives**. Ce modèle peut aussi avoir l'avantage de mieux répondre aux défis de la crise environnementale. De plus, les approches actuelles privilégient les rémunérations individuelles et rendent très difficile le travail en commun. Des modèles sur le principe de la coopérative semblent une piste à explorer. Ces schémas permettent également d'envisager d'autres formes de commandes artistiques qui pourraient être promues par les institutions culturelles financées par des fonds publics, comme c'est le cas par exemple avec le Festival Réel à Villeurbanne, la société des Nouveaux commanditaires ou encore les organisations autonomes décentralisées (DAO)<sup>10</sup>. Il serait également possible d'imaginer le développement de plateformes soutenues directement par des fonds publics.

### **Recommandations**

Le groupe de travail a élaboré **trois scénarios de recommandations**. Ceux-ci portent sur la **promotion de la créativité humaine** sur le Web, l'amélioration de la **transparence** et le **renforcement des capacités d'action publique**.

#### **1. Promouvoir la création humaine sur le Web**

Un premier axe d'intervention pourrait viser la promotion de la création humaine sur le Web. Celui-ci viserait principalement à protéger et à **promouvoir les pratiques humaines** face aux contenus générés

---

<sup>10</sup> Le Festival Réel à Villeurbanne est basé sur la participation de jeunes personnes locales qui ont la possibilité d'imaginer un festival à leur image : <https://villeurbanne2022.fr/reel-le-festival/> ; La société des Nouveaux commanditaires invite les citoyens à devenir de nouvelles forces de propositions sur la scène de l'art : <http://www.nouveauxcommanditaires.eu/> ; Concernant les organisations autonomes décentralisées (DAO), celles-ci peuvent être définie comme « une communauté composée d'une multitude de participants (par exemple, des développeurs ou des utilisateurs sur une blockchain) qui fonctionne selon des règles de gouvernance inscrites dans des smart contracts, sans aucune intervention humaine et de manière décentralisée, ces règles ne pouvant être modifiées que dans le respect de méthodes de consensus » : <https://cryptoast.fr/dao-organisation-decentralisee/>.

par des IA. Il s'agit, d'une part, d'éviter une concurrence déloyale des IA génératives pour les artistes en termes de coûts. L'enjeu consiste, d'autre part, à **favoriser des expériences** esthétiques et des pratiques créatives auprès du grand public. Le principal obstacle à cette intervention est la **difficulté à distinguer** ce qui relève de l'intervention d'une machine et de ce qui relève de la créativité humaine.

Une idée d'implémentation a émergé des discussions, soit l'introduction d'une **taxe sur les IA génératives** qui permettent de financer la création (p. ex. sous forme d'extension des rémunérations pour copie privée (*copy levy*) pour les contenus générés par des IA).

## 2. Favoriser la transparence des plateformes numériques

Le deuxième axe d'intervention proposé par ce groupe de travail a pour but de favoriser la **transparence** de la production culturelle. Celui-ci repose sur **trois constats**. Premièrement, il y a **de plus en plus** de contenus créés par des IA sans que cela puisse être clairement établi du point de vue des publics. Deuxièmement, il existe un besoin **d'améliorer la traçabilité** des contenus culturels et de leur circulation. Troisièmement, il faudrait davantage **sensibiliser** l'opinion publique à ces enjeux. Le groupe a identifié deux difficultés principales pour cet axe d'intervention. D'une part, la tâche est considérable et il est difficile de définir exactement jusqu'où les efforts de transparence doivent s'étendre. D'autre part, il est impossible de faire complètement la distinction entre les interventions humaines et non humaines.

Le groupe de travail propose **trois pistes** pour travailler cet axe d'intervention :

- a) La création de **labels** pour identifier les types de contenus culturels et notamment les œuvres générées par des IA.
- b) L'obligation de **déclarer la nature** des œuvres lors de leur inscription auprès d'une organisation de gestion collective de droit d'auteur.
- c) Le renforcement des droits des consommateurs et consommatrices (*consumer law*) et notamment le **devoir d'authenticité** des créateurs de contenus auprès des publics.

## 3. Renforcer les capacités d'action des publics

Le troisième axe d'intervention repose également sur **trois constats**. Premièrement, les publics sont façonnés par différent-es acteurs/trices et il existe une nécessité à **mieux comprendre le rôle de chaque public** dans ces processus. Deuxièmement, la **promotion des œuvres, la diversité et la découvrabilité** se posent comme des enjeux centraux des plateformes numériques. Troisièmement, les **données** sont non seulement un enjeu de connaissance des publics, mais également de rémunération des différent-es acteurs/trices. Le principal défi de cet axe est la protection des données et de la confidentialité (*privacy*).

Le groupe de travail a imaginé quatre idées d'implémentation :

- a) **Renforcer la portabilité des données** des usagers/ères afin de favoriser la circulation entre les plateformes.
- b) Réclamer une meilleure **transparence** des algorithmes de recommandation et développer un droit des usagers/ères à les paramétrer.
- c) **Favoriser l'accès aux données** pour les acteurs culturels et offrir une plus grande transparence sur les rémunérations, y compris pour le grand public.
- d) Mieux **encadrer la promotion de contenu** et éviter les logiques *payola*.

En conclusion, les discussions au sein du groupe ont permis de souligner l'importance des publics dans le financement et la gouvernance des mondes de la culture. Alors qu'une partie importante des débats actuels portent sur la création et la circulation des œuvres, les **publics apparaissent comme un levier** important d'action pour dessiner le futur de la culture ainsi que de nouvelles formes d'interventions publiques.

## Groupe 3 : Web3 au service de la rémunération

Thomas GAUFFROY-NAUDIN (Rapporteur), Amélie FAVREAU (modératrice)

### Synthèse des discussions

Le groupe de travail 3 (GT3) portait sur l'utilisation de la **technologie Web3 au service de la rémunération**. Les participant-es ont entamé une discussion concernant les artistes et le contexte de leur pratique, afin d'établir une **compréhension commune des concepts clés** qui seront utiles à la réflexion collective. Leur attention s'est concentrée sur la compréhension des besoins des artistes et le partage de leurs perspectives respectives sur la rémunération. En parallèle, le groupe a tenté de prendre en considération la **diversité des domaines artistiques**, englobant les arts visuels, les arts numériques, la composition musicale, l'écriture, et bien d'autres. Le groupe a également pris en compte des profils artistiques variés, allant de créateurs et créatrices entrepreneurs-euses à ceux et celles qui, au contraire, ne s'intéressent que très peu à leur promotion commerciale.

Une fois ces contours déterminés, le groupe a pu s'attarder sur son orientation stratégique, à savoir si celle-ci devrait se concentrer sur la protection des artistes contre les fluctuations du marché, et si la technologie Web3 pourrait servir de mécanisme protecteur pour les artistes vulnérabilisé-es du fait de l'exploitation par de grandes entités institutionnelles. Ces questions les ont poussés à envisager de limiter, voire **d'éliminer l'intervention des intermédiaires qui s'occupent principalement d'objets**, comme les galeries d'art, ou d'individus, comme les labels. En effet, le groupe de travail a relevé que seul un nombre limité d'artistes est véritablement représenté et/ou protégé par des galeries ou des labels, même si ces derniers possèdent souvent l'influence et les réseaux nécessaires pour diffuser le travail d'un-e artiste. En réalité, la valorisation et la vente d'œuvres artistiques semblent étroitement liées aux pratiques artistiques entrepreneuriales spécialisées dans la création de contenu de marque, contenus distribués ensuite à travers des canaux de marché renommés tels que des festivals d'art. Dans ce contexte, les **associations d'artistes indépendant-es**, équipées de mécanismes juridiques et de la technologie blockchain conçues pour protéger leurs intérêts propres ainsi que ceux de leurs pairs peuvent être envisagées comme **alternative pertinente**. Pour le GT3, le modèle de partage observé sur des plateformes comme *Soundcloud* s'avère être aussi intéressant à cet égard. Ces plateformes représentent de **petites communautés** où les utilisateurs et utilisatrices publient leurs œuvres et gagnent des points en partageant des morceaux d'autres membres. Par conséquent, ils peuvent utiliser ces points pour promouvoir leurs propres créations, créant ainsi un cycle de collaboration et de soutien. Cela interroge toutefois sur la capacité de la blockchain et de la **technologie Web3** à constituer un espace approprié pour la mise en œuvre d'un tel système à **plus large échelle**. En parallèle, il convient de noter que les artistes émergent-es recherchent activement la durabilité, mais qu'ils et elles se heurtent à un marché qui semble complexe et déroutant pour les personnes novices. Dans cet environnement, la **compréhension** des accords contractuels ou la connaissance de la technologie blockchain nécessitent une **éducation spécifique**. En ce sens, les membres du groupe de travail ont observé que les **jetons non fongibles (NFT)**, qui pourraient offrir des opportunités aux artistes, restent largement **sous-utilisés** en raison de leur inaccessibilité et des difficultés liées à la compréhension de leur fonctionnement. De plus, ces opportunités se manifestent souvent comme peu, voire non viable financièrement. Cela contraint les artistes à vivre avec une situation financière précaire, dont la stabilité varie au gré des ventes, ce qui renforce le besoin d'une alternative durable.

## Recommandations

Les pistes explorées par le groupe de travail ont abouti à **deux propositions** visant à répondre en partie aux actuels problèmes de rémunération artistique mentionnés précédemment : un **système de paiement redistributif** fonctionnant sous le nom de "F.A.I.R" (*Federated Art International Redistribution*) et la création de **zones d'art autonomes et temporaires**. Plus précisément, ces solutions fonctionnent comme des réponses orientées vers les artistes au système actuel de commercialisation de l'art en utilisant les technologies Web3. Il est précisé que ces propositions ci-dessous appellent à des **développements ultérieurs**. Elles sont le fruit d'une discussion permise grâce au congrès WKD et marquent le début d'une discussion plus large visant à renforcer la durabilité et la prospérité des artistes dans un avenir proche.

### 1. Système de paiement redistributif

Le concept initial du groupe de travail met l'accent sur les limites de l'économie de l'art basée sur les galeries actuelles, tout en offrant une alternative aux artistes émergent-es qui rencontrent des obstacles pour s'établir sur le marché et générer des revenus grâce à la vente de leurs œuvres. Pour y remédier, le groupe propose un **système de paiement redistributif fonctionnant sous le nom de "F.A.I.R" (*Federated Art International Redistribution*)**. Ce service vise à standardiser la redistribution des fonds aux artistes provenant de la clientèle et d'autres acteurs/trices du marché en utilisant des *smart contracts* sur la blockchain. Plus précisément, ce système peut fractionner le paiement initial en paiements plus petits, les attribuant à divers bénéficiaires, y compris l'artiste, les développeurs/euses, des œuvres caritatives ou d'autres fonds désignés.

En d'autres termes, une partie des recettes de la vente d'une œuvre d'art servirait de source de capital que le système distribuerait selon des conditions prédéfinies. L'utilisation des *smart contracts* permet de spécifier des conditions complexes et de **paramétrer une redistribution adaptée** aux besoins spécifiques des artistes, tels que la copropriété d'une œuvre ou les redevances sur les ventes futures (comparables au droit de suite). De plus, le processus de division est conçu pour être entièrement **automatisé, éliminant ainsi le besoin d'intermédiaires**, réduisant les frais de transaction et les délais de traitement, ce qui constitue des éléments incitatifs à l'adoption de ce service. Les *smart contracts* contribuent également en faveur d'une meilleure **transparence** en tant que les aspects clés des opérations du fond sont accessibles et vérifiables publiquement sur la blockchain. Cependant, les **inconvenients** ou les risques associés à ce système incluent la possibilité de **monopoliser** les paiements des artistes. De plus, il est impératif de tenir compte des **limites** des *smart contracts*, telles que le temps nécessaire à la **programmation** qui peut augmenter les frais pour les utilisateurs/trices. En outre, **l'applicabilité légale** du contrat dans différentes juridictions doit être soigneusement examinée. De même, le **choix de la blockchain** la plus adaptée pour la mise en œuvre d'un tel système nécessite également une évaluation minutieuse.

Cependant, nous pouvons envisager des applications prometteuses de ce mécanisme de redistribution des fonds pour remédier aux lacunes dans l'accès aux prestations sociales des artistes. À titre d'illustration, ce cadre pourrait faciliter la formation d'un **revenu mensuel** récurrent, financé par le biais de *smart contracts* associés aux transactions, offrant ainsi aux artistes émergent-es une **forme de revenu de base universel** et aux artistes plus âgé-es une **pension de retraite**. Bien que cela soit techniquement

réalisable, il convient de garder à l'esprit que cette fonctionnalité soulève des défis juridiques complexes et des questions de gouvernance. De plus, le groupe de travail reconnaît que pour que cette idée soit mise en œuvre et adoptée par les artistes, le système proposé doit être intégré dans un **cadre organisationnel artistique** plus large et s'insérer dans le fonctionnement d'entités telles que la fondation Mozilla ou Pro Helvetia<sup>11</sup>. En effet, ces entités confèreraient de la crédibilité aux institutions bancaires et aux autorités légales, et susciteraient la confiance parmi le public cible tout en établissant simultanément des liens avec un vaste réseau d'artistes. De plus, il est impératif que le projet soit à la fois **accessible et compréhensible** pour atteindre l'efficacité souhaitée ; le groupe de travail a observé que de nombreuses initiatives Web3 et Blockchain sont techniquement solides, mais échouent à convaincre les artistes à les intégrer dans leur écosystème. Le succès d'une telle entreprise peut donc également dépendre d'une réflexion en matière de **conception créative (design thinking)** et d'une expérience d'utilisation adaptée pour répondre aux besoins des artistes qui ne sont peut-être pas familiarisés avec ces technologies.

## 2. Zones d'art autonomes et temporaires

La seconde proposition constitue une approche **complémentaire** à la proposition précédente et découle des dynamiques de pouvoir du marché de l'art. En effet, une tentative d'établir un **système alternatif de commerce de l'art** qui rivalise directement avec les infrastructures mondiales existantes est susceptible d'échouer en raison de l'incapacité à atteindre la masse critique nécessaire pour générer un effet de réseau. Or cette seconde proposition ne cherche **pas à concurrencer le système mondial**, mais se concentre plutôt sur des **zones plus restreintes et localisées pour cultiver des "bulles" appelées "T.A.A.Z" (Temporary Autonomous Art Zones)**. Ces "bulles" peuvent être définies comme des écosystèmes à petite échelle, interconnectés, dans lesquels les transactions artistiques se déroulent à travers un échange de jetons associés de manière unique à une zone spécifique, englobant des identités, des noms et des valeurs diversifiées qui reflètent les caractéristiques d'une zone. Ces transactions auraient lieu **au sein d'une plateforme d'échange dédiée similaire à Uniswap<sup>12</sup>**, garantissant ainsi un cadre opérationnel entièrement décentralisé. En essence, un jeton est généré par le biais de transactions sur le marché ou lorsque des services sont rendus à un artiste, tel que des conseils juridiques par exemple.

Par la suite, ces jetons peuvent être dépensés pour d'autres œuvres d'art, sans nécessiter de conversion en monnaie traditionnelle, car ils possèdent une valeur intrinsèque découlant de leur négociabilité au sein d'une enclave artistique locale prospère. **L'objectif est d'encourager l'acquisition d'œuvres d'art et de soutenir leur circulation plutôt que de traiter les œuvres d'art comme des actifs statiques.** Ce système a pour ambition d'engendrer des écosystèmes localement interconnectés dont la prospérité s'étendrait sur plusieurs mois voire plusieurs années et dont le développement serait facilité par une **structure basée sur les jetons**. Bien que cela puisse effectivement stimuler la scène locale et potentiellement générer des opportunités financières supplémentaires pour les artistes, il convient de noter que cette approche ne propose **pas de compensation monétaire** en tant que telle, mais engendre plutôt la **création d'un environnement basé sur l'échange communautaire et l'entraide.**

---

<sup>11</sup> Fondation Mozilla : <https://foundation.mozilla.org/fr/> ; Pro Helvetia, fondation suisse pour la culture : <https://prohelvetia.ch/fr/>.

<sup>12</sup> *Uniswap* est un protocole financier décentralisé utilisé pour échanger des cryptomonnaies : <https://uniswap.org/>.

## Groupe 4 : Rôle des sociétés de gestion

Honor FELISBERTO (Rapporteuse), Frederic YOUNG (Modérateur)

### Synthèse des discussions

Le groupe de travail 4 (GT4) avait pour tâche principale d'analyser le rôle des **sociétés de gestion des droits d'auteur et droits voisins** dans la chaîne de valeur, en particulier si et comment adapter ce rôle à la lumière des nouveaux modes de création et de diffusion (par ex. streaming, NFTs artistiques et participatifs). Il s'agissait d'analyser le processus et les critères de négociation des sociétés de gestion auprès des opérateurs, exploitants, plateformes et distributeurs en matière de rémunération, d'identifier les critères pertinents de répartition des redevances au sein de ces sociétés de gestion, compte tenu des pratiques actuelles ou celles à envisager. Ainsi, le but était de parvenir à des solutions innovantes en faveur des auteurs, des artistes et de la création, en particulier à travers des mesures (*policies*) à destination des autorités et des professionnel·les. Cela supposait notamment d'analyser les nouveaux modèles de « coopératives de données » (*data trust*) visant à mettre en commun certaines données.

Afin d'entamer les discussions, le groupe de travail a commencé par cartographier la gestion collective au regard des **éléments produisant des valeurs**, en particulier les **œuvres**, les **métadonnées**, les **données d'usage** ainsi que les **données personnelles** des usagers/ères, afin d'établir la situation de départ avant d'entamer le processus de réflexion.

La gestion collective porte communément sur les œuvres elles-mêmes. Or, les sociétés de gestion collective (ci-après : SGC) produisent aussi des **métadonnées des œuvres qui pourraient être utilisées**, contrôlées ou modifiées selon les besoins. L'utilisation et la mise à disposition de ces métadonnées par les SGC pourraient œuvrer en faveur d'une meilleure **transparence** vis-à-vis des œuvres utilisées. Dès lors, un suivi des métadonnées serait pertinent. La gestion des métadonnées ajoutée à la gestion initiale des œuvres dématérialise la pratique des sociétés de gestion en la faisant basculer dans l'ère numérique : la gestion de métadonnées nécessite en effet des outils et technologies spécifiques.

Le groupe a ainsi identifié quels éléments de valeurs (œuvres, métadonnées de l'œuvre, données d'usage, données personnelles, zones géographiques) sont gérés par l'une ou l'autre forme de SGC, soit la gestion individuelle (auteurs/trices et artistes) et collective (exploitants). Cette cartographie a toutefois suscité de vives réactions au sein du groupe du fait de **l'absence de distinction entre les différents secteurs** de l'art<sup>13</sup>, certain-es participant-es considérant que les secteurs ne sont pas tous affectés de la même manière<sup>14</sup>. Il a été décidé d'adopter une approche transversale de la donnée

---

<sup>13</sup> À savoir la musique, l'audiovisuel, la littérature, les arts de la scène (arts dramatiques), les arts visuels, les livres illustrés et autres textes notamment de presse. Nous précisons ici que la difficulté de l'exercice tenait avant tout au temps qui a été imparti pour l'accomplir, car sur le principe rien n'interdit de mener une analyse partant de la généralité des concepts pour avancer secteur par secteur.

<sup>14</sup> À titre d'exemple, la gestion collective dans le domaine de la musique est sujette à des enjeux spécifiques ; voir les articles de Christian L. CASTLE et Claudio FEIJOO, disponible sous : [https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/fr/sccr\\_41/sccr\\_41\\_3.pdf](https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/fr/sccr_41/sccr_41_3.pdf), et de Valérie-Laure BENABOU, disponible sous : <https://cnmlab.fr/recueil/horizon-la-musique-en-2030/chapitre/11/>.

commune aux différents secteurs et de se concentrer sur la réalité des modèles commerciaux (*business models*).

La valeur des données liées à un contenu est née avec l'évolution d'Internet et l'apparition des réseaux sociaux. Les données d'usage et les données personnelles des usagers/ères, de par leur lien intrinsèque avec le monde numérique et son développement, sont des éléments majeurs des modèles d'exploitation qui concernent tous les secteurs de l'art. Une certaine **difficulté** à réaliser une analyse transversale générale, sans entrer dans les **spécificités propres** à différentes zones géographiques en matière de gestion collective des droits, est ressortie des discussions<sup>15</sup>. Le groupe s'est également interrogé sur l'identification de l'entité détenant l'autorité pour décider du partage de l'information, en particulier au regard du droit de la concurrence. Il convient de rappeler à ce titre qu'il n'est pas interdit de partager certaines données, et que les exploitants sont parfois impliqués dans la gestion collective dès l'origine ; c'est le cas par exemple du secteur de la musique (SACEM<sup>16</sup>) ou du livre (ProLitteris, CFC<sup>17</sup> ou Repobel).

La discussion s'est ensuite recentrée sur **l'objet réel de la gestion collective**, à savoir le maintien du pouvoir de négociation économique et professionnel (stratégies), sur les manières de l'améliorer et sur l'importance de rémunérer les auteurs et les artistes. Plutôt que d'adopter une vision purement « contractualiste », il a été suggéré d'aider les artistes en **modifiant leurs droits sur les quatre niveaux de valeurs**, soit les œuvres, les métadonnées, les données d'usage ainsi que les données personnelles des usagers/ères. Le but serait d'orienter des innovations vers le modèle de gestion des SGC lui-même et de s'assurer que la protection des droits des artistes est renforcée sur cette base ; il s'agit de leur donner accès à ce qui leur revient de droit. L'intégration de la **monétisation de ces éléments** supplémentaires leur permettrait également de regagner du pouvoir sur l'ensemble du marché de la musique. Il serait en outre important **d'accroître la valeur liée à la création de contenu** (*content creation*) par rapport à la valeur attribuée à la distribution de contenu (*content distribution*).

La gestion des œuvres et prestations des auteurs et des artistes, ainsi que les autres éléments de valeurs, pourrait permettre d'améliorer leur rémunération et leur situation socioprofessionnelle. Les modalités de la gestion varient selon les pays, en raison du système juridique ou des capacités de gestion. En Europe par exemple, la gestion collective est particulièrement développée. Le groupe s'est alors questionné sur **l'opportunité de généraliser de nouveaux modèles de gestion en ce qui concerne les droits incessibles tels que les licences collectives<sup>18</sup> ou les accords collectifs étendus<sup>19</sup>** (Directive 790/2019), c'est-à-dire des alternatives à mi-chemin entre la loi et les dispositions contractuelles.

**La licence collective** a été abordée en premier. Il a été précisé d'emblée que l'aspect territorial n'est pas déterminant dans le domaine musical, puisque les droits *online* sont souvent représentés par d'autres

---

<sup>15</sup> Dans certains pays (p. ex. Espagne, certains pays d'Afrique, etc.), la gestion transversale des droits existe et assure une puissance générale du principe selon lequel toutes les catégories de droits peuvent bénéficier de la même protection. Il ne s'agit toutefois pas de qualifier ce système comme étant inefficace mais plutôt de relever les différentes approches en matière de gestion collective rendant plus complexe une analyse transversale.

<sup>16</sup> Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique.

<sup>17</sup> Centre français d'exploitation du droit de copie.

<sup>18</sup> Les licences collectives permettent à un groupe d'auteurs/trices d'œuvres d'en octroyer l'usage à un utilisateur (le détenteur de licence), ou plusieurs dans un secteur donné, par le biais d'une relation contractuelle.

<sup>19</sup> Ce type d'accord permet d'étendre la licence collective à un nombre important d'œuvres et d'utilisateurs, avec ou sans faculté d'*opt-out*. Ce modèle a été développé notamment dans les pays scandinaves.

sociétés (liées aux *majors*) que les sociétés traditionnelles (telles que la SACEM, GEMA<sup>20</sup>, SUISA<sup>21</sup> ou autres). Pour obtenir une licence, l'exploitant doit accepter de communiquer des données d'utilisation ; en outre, il n'y a actuellement pas de monétisation des données personnelles des utilisateurs/trices. Pour assurer une répartition équitable de la valeur, il faut davantage s'intéresser aux modèles commerciaux des plateformes. Plus précisément, il pourrait s'agir en théorie d'acquiescer les données des plateformes et de les exploiter par la suite. Le groupe s'est alors questionné sur **l'opportunité d'intégrer dans la redevance de la SGC une rémunération sur l'utilisation des données**. Cette hypothèse comprend toutefois un certain nombre d'aspects négatifs. Premièrement, il n'est pas toujours possible de vérifier comment se ventile l'argent des consommateurs/trices entre achat de produits et achat de services audiovisuels (p. ex. le cas d'Amazon Prime). Deuxièmement, lorsque l'on parle de « rémunération proportionnelle », le pourcentage dépendra toujours de ce que l'on appelle « l'assiette de calcul » de la rémunération. Troisièmement, cette solution poserait des questions de **protection des données**, en particulier dans l'hypothèse d'une revente de données : ceci consisterait à reproduire le *business model* des plateformes.

Cependant, le groupe s'est demandé pourquoi la valeur tirée de l'exploitation des données ne devrait profiter qu'aux plateformes. Il a en outre été soulevé que la notion de « contenu » n'est pas traitée comme telle par les réseaux sociaux, et que ce n'est plus la partie la plus importante du système de création de valeur (*business model*) ; ce sont les données qui sont exploitées de la façon la plus rémunératrice. Cela suppose désormais de jouer selon les règles mises en place par les plateformes et donc requiert de valoriser les données personnelles dans les négociations. Pour atteindre ce but, certaines personnes du groupe ont estimé qu'il s'agirait de créer une certaine **compétitivité entre les sociétés et les plateformes**. À cet égard, la question de la transparence joue un rôle essentiel. Une solution envisageable serait d'améliorer le cadre légal en prévoyant un **contrôle public sur les plateformes et les sociétés de gestion**, à l'instar de la modification récente de la législation brésilienne en matière de SGC afin d'œuvrer pour une meilleure transparence.

L'obtention des données sur l'usage des œuvres est également un besoin important dans le domaine audiovisuel. La chaîne de responsabilité a été mise à l'épreuve, ce qui a notamment engendré des difficultés à établir un droit de paternité ou de maternité sur l'œuvre au regard des métadonnées. S'agissant du marché des livres, le processus de numérisation de la littérature et de la BD est le plus lent en comparaison aux domaines artistiques susmentionnés. En effet, les services d'abonnement au streaming de la musique présentent un vaste répertoire agrégé, ce qui n'est pas encore le cas pour les livres. Ceci confirme l'analyse initiale : les domaines artistiques connaissent des enjeux différents en matière de digitalisation et demandent des approches complémentaires spécifiques au-delà des règles transversales possibles.

**Le modèle de l'Open Science** a également été discuté. Il a toutefois été précisé que, contrairement aux *Creative Commons*, qui permettent une solution alternative contractuelle pour les droits de propriété intellectuelle, le fonctionnement de l'*Open Science* permet de rendre **accessible gratuitement** à toutes et tous la recherche et les données de la recherche. Cette option exclut l'octroi de licence pour déterminer les modalités d'utilisation d'une œuvre. Une solution envisageable, au regard de l'utilisation

---

<sup>20</sup> *Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte*.

<sup>21</sup> Société Suisse pour les droits des auteurs d'œuvres musicales.

des données, serait d'imposer aux plateformes un fonctionnement similaire à l'*Open Science* pour favoriser la transparence.

Une **discussion commune entre le GT4 et le GT1** a ensuite eu lieu sur le rôle des machines dans l'intermédiation. Les points saillants de cette discussion ont concerné la **diversité culturelle** et les outils de recommandations (et comment les concrétiser dans les représentations publiques), la juste **rémunération** des auteurs/trices et artistes dans une période menant à un changement de paradigme avec l'émergence de l'IA, les **différentes réalités selon les secteurs** culturels concernés (ainsi les discours généralistes ne conviennent pas), la nécessité d'améliorer les systèmes existants (notamment les SGC) et d'adresser aux politiques les enjeux majeurs avec des dispositifs différents pouvant venir les appuyer.

Afin de répondre au mieux aux enjeux précités, les deux groupes ont **suggéré la création d'une base de données collective (*Creative Commons*)** sur laquelle les différentes plateformes de streaming musical rendraient accessible le fonctionnement de leurs algorithmes afin d'offrir plus de transparence et d'alternatives dans leurs choix de consommation aux utilisateurs et utilisatrices.

## Recommandations

Les **24 propositions** suivantes ont été formulées par les participant-es :

- 1) Le **paiement généralisé** d'une rémunération des auteurs/trices et des artistes, qui serait négocié par les SGC avec les plateformes et services sur Internet.
- 2) Inciter aux études et expériences permettant **d'élargir l'assiette de la rémunération**.
- 3) Rémunérer/**compenser l'output de l'IA** (d'une manière similaire à la copie privée), soit prévoir une sorte de dédommagement pour les personnes qui perdent leur emploi à cause de l'IA (plutôt une mesure fiscale que de droit d'auteur).
- 4) Licencier et percevoir une **rémunération sur l'input de l'IA**, soit sur les reproductions d'œuvres utilisées pour *l'input*, ce en particulier par le biais des licences collectives étendues (ce qui supposera d'en assurer la compatibilité avec la Directive 2019/790).
- 5) Une taxe sur les revenus et une obligation **d'investissement en faveur des contenus nationaux** pour les plateformes et les IA.
- 6) Établissement d'un **fonds européen d'investissement pour la création artistique**, sur le modèle de ceux existants comme Eurimages<sup>22</sup>.
- 7) S'agissant du modèle d'investissement, **soutenir des plateformes plus ouvertes** dans l'esprit des communs (par. ex. plateforme publique en *Open Access* ou *Creative Commons*).
- 8) Nous recommandons aux États de garantir un **partage complet et équitable de la valeur intégrant toutes les couches** (œuvres, métadonnées, données d'usage et données d'utilisateurs/trices).
- 9) Entamer des **études d'impact sur les effets de l'IA** et prévoir des mesures correctrices et de régulation.
- 10) La création d'un **système d'autorégulation généralisé afin d'expérimenter** de nouvelles relations entre artistes, SGC, exploitants et public.

---

<sup>22</sup> <https://www.coe.int/fr/web/eurimages>.

- 11) Établir légalement un **registre international commun sur les données** d'usage et les données personnelles, une instance internationale qui permettrait d'avoir accès à ces données.
- 12) Renforcer les **instances normatives internationales** permettant d'améliorer la rémunération des créateurs/trices et en légitimant davantage le recours à leur gestion collective.
- 13) Rappeler que les **droits d'auteur sont des droits humains** (au rang constitutionnel<sup>23</sup>), et en reconnaître le caractère professionnel.
- 14) Ce droit constitutionnel devrait être lié à un droit à la **transparence et à l'accès aux données** par le biais de modèles de partage des données.
- 15) Une responsabilisation et une transparence des plateformes de streaming, ainsi qu'une **revalorisation des œuvres** dans le partage de la valeur.
- 16) **Créditer** (droits de paternité et de maternité effectifs) les titulaires de droits.
- 17) Améliorer la **mise en réseau des SGC**.
- 18) **Taxer le chiffre d'affaires des prestataires d'IA** pour compenser les effets de l'art générés par l'IA.
- 19) **Garantir légalement l'(open) accès aux métadonnées** des plateformes pour faire de la recommandation alternative.
- 20) Encourager la **recherche d'idées disruptives** sur des modèles de rémunération alternatifs collectifs ou individuels.
- 21) Soutenir la **création d'algorithmes d'intérêt général promouvant la diversité culturelle** et la liberté de création.
- 22) Un **droit de suite sur l'accroissement de la valeur boursière** des entreprises qui utilisent des œuvres pour développer leurs activités.
- 23) Élaborer un **modèle type de licence collective étendue** (*extended collective agreement*) permettant de négocier avec des pays étrangers.
- 24) Mieux **articuler le droit du travail et le droit d'auteur**, comme préconisé p. ex. dans le rapport de Bruno Racine<sup>24</sup>.

En **résumé**, il ressort de ces propositions la nécessité d'établir une équité dans le partage de la valeur globale générée par l'usage d'œuvres et de prestations, de renforcer la transparence dans les données de plateformes prises en compte dans la gestion collective, de mettre en place des formes innovantes de gouvernance pour créer des normes communes avec effet contraignant, ainsi que la mise en place de mécanismes fiscaux internationaux pour compenser les déséquilibres apparus sur le marché (abus de position des groupes, parasitisme économique, dumping social, etc.).

Les raisons ayant conduit à ces recommandations (*rationalis*) sont quant à elles les suivantes : favoriser la diversité culturelle et la qualité des contenus, améliorer la situation socioprofessionnelle des « artistes » (mot qui reste en évolution), ainsi que reconnaître, légitimer légalement et promouvoir une gestion collective de qualité (transparente, contrôlée).

\* \* \*

---

<sup>23</sup> Voir l'art. 27 §2 de la Déclaration universelle des droits de l'homme et l'art. 5 let. b de la Déclaration de Fribourg sur les droits culturels,

<sup>24</sup> Bruno RACINE, *L'auteur et l'acte de création*, rapport rendu au ministre de la Culture français en janvier 2020.