



Doc. 16374

01 avril 2026

La protection du droit d'auteur dans l'environnement de l'intelligence artificielle

Rapport¹

Commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias

Rapporteur: M. Mogens JENSEN, Danemark, Groupe des socialistes, démocrates et verts

Sommaire	Page
A. Projet de résolution	2
B. Exposé des motifs par M. Mogens Jensen, rapporteur	4
1. Introduction	4
2. Opportunités et risques liés à l'utilisation des systèmes d'IA dans le domaine culturel et dans la protection de la liberté d'expression et d'information	4
3. Législation internationale régissant l'IA et les droits de propriété intellectuelle	5
3.1. Les travaux normatifs du Conseil de l'Europe	5
3.2. UNESCO	6
3.3. Droit de l'Union européenne	6
4. Propositions législatives actuelles	8
4.1. Union européenne	8
4.2. France	10
4.3. Royaume-Uni	10
5. Jurisprudence	11
5.1. États-Unis	11
5.2. Union européenne	12
5.3. Royaume-Uni	13
6. Le droit de la concurrence	13
7. Problèmes et solutions possibles	14
7.1. L'entraînement de l'IA avec du contenu protégé par le droit d'auteur	14
7.2. L'IA en tant que titulaire de droits	16
7.3. Le cas des hypertrucages (deepfakes)	16
8. Conclusions	17

1. Renvoi en commission: [Doc. 16165](#), Renvoi 4888 du 23 juin 2025.



A. Projet de résolution²

1. L'Assemblée parlementaire rappelle que les droits de propriété intellectuelle jouent un rôle essentiel de catalyseur de l'innovation et de l'investissement dans divers secteurs.
2. L'Assemblée est consciente du fait que les industries culturelles et créatives, qui emploient plusieurs millions de personnes, représentent une force économique importante en Europe. Ces industries s'appuient sur la législation sur le droit d'auteur pour protéger les droits et les intérêts des auteur·es et autres titulaires de droits, ainsi que pour rémunérer leurs œuvres et contributions créatives.
3. L'Assemblée reconnaît que l'avènement de l'ère de l'intelligence artificielle (IA) a fait surgir une série de problèmes particulièrement complexes pour le secteur de la création.
4. Afin d'alimenter leurs systèmes très gourmands en données, les entreprises d'IA récupèrent des informations sur internet sans autorisation préalable et sans rémunérer les créateurs et créatrices de contenus, sur la base de dispositions législatives qui ne sont ni claires ni adaptées à leur objectif.
5. L'entraînement de l'IA nécessite la réalisation de copies à différentes étapes qu'il s'agisse du «moissonnage» (*web scraping*) initial et de la création, de la publication en ligne et du téléchargement des ensembles de données, ou de l'entraînement proprement dit de l'IA avec ces ensembles et de l'utilisation du modèle obtenu. Ces copies, lorsqu'elles relèvent de la protection du droit d'auteur, constituent des actes de reproduction et devraient être soumises à l'autorisation des titulaires de droits concernés, sauf si elles sont couvertes par une exception ou une limitation au droit d'auteur.
6. L'Assemblée constate que la législation actuelle de l'Union européenne n'offre pas de solution à ce problème. Les exceptions relatives à la fouille de textes et de données (*text and data mining*, *TDM*) qui ont été adoptées avant l'avènement de l'IA générative imposent aux titulaires de droits d'auteur de s'opposer expressément à cet usage (*opt-out*) de cette exception et ne prévoient aucune disposition en matière de rémunération.
7. En outre, des doutes subsistent concernant l'applicabilité à l'IA générative des exceptions relatives à la fouille de textes et de données, d'autant plus que ces exceptions doivent respecter l'article 5, paragraphe 5, de la directive 2001/29/CE qui prévoit que les limitations ou exceptions «ne sont applicables que dans certains cas spéciaux qui ne portent pas atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre ou autre objet protégé ni ne causent un préjudice injustifié aux intérêts légitimes du titulaire du droit».
8. L'Assemblée souligne que cet environnement juridique est particulièrement avantageux pour les entreprises américaines et chinoises. Si les règles du jeu ne sont pas équitables, l'innovation et la concurrence en Europe en pâtiront. S'il n'y a pas d'équité, les écarts actuels en matière de richesse et de pouvoir se creuseront encore davantage. Malheureusement, le système juridique actuel est incapable de remédier aux défaillances du marché car les régulateurs et les petits concurrents ne disposent pas des ressources financières nécessaires face aux dépenses juridiques des géants de la technologie, qui se chiffrent en milliards de dollars. De plus, les procédures judiciaires sont en elles-mêmes inadaptées pour s'appliquer aux biens publics que sont notamment les informations fiables et les infrastructures numériques, ou aux externalités, comme la désinformation et les atteintes à l'environnement.
9. En particulier, la viabilité de l'écosystème des médias d'information pourrait être menacée en raison du caractère immédiat et de courte durée de la valeur économique des contenus informatifs. Il est important de noter qu'une procédure judiciaire longue n'est pas une solution efficace pour compenser la perte de revenus lorsque les plateformes utilisent ces contenus sans paiement équitable. Pendant toute la durée de la procédure, les plateformes peuvent générer des revenus publicitaires et consolider leur position sur le marché, tandis que les éditeurs perdent des revenus qu'ils ne pourront récupérer à terme.
10. Par ailleurs, l'impressionnante capacité des outils d'IA générative à générer de nouveaux contenus soulève d'autres questions liées au droit d'auteur.
11. Un débat juridique est en cours sur la possibilité de protéger par le droit d'auteur les œuvres créées à l'aide d'outils d'IA et sur la question de savoir qui détiendrait les droits en résultant. S'il semble évident qu'un outil d'IA ne peut être titulaire de droits, une analyse au cas par cas pourrait être nécessaire pour déterminer si une œuvre créée avec l'intervention d'un outil d'IA peut avoir une personne physique comme auteur.

2. Projet de résolution adopté à l'unanimité par la commission le 12 mars 2026.

12. En tout état de cause, il est important de noter que les contenus générés par les systèmes d'IA qui sont basés sur du matériel protégé par le droit d'auteur sont susceptibles de porter atteinte aux droits de reproduction, de communication et de mise à disposition du public des titulaires de droits d'auteur.

13. Les contenus générés par l'IA visant à tromper les gens (les hypertrucages, ou *deepfakes*) soulèvent de grandes préoccupations. Les hypertrucages ne sont pas nocifs en tant que tels et peuvent être utilisés à des fins parfaitement légales, par exemple la parodie. Ils peuvent toutefois aussi être utilisés à mauvais escient, à des fins de désinformation et pour manipuler l'opinion publique dans le cadre de processus électoraux, et peuvent porter atteinte aux droits de la personnalité en utilisant de manière abusive l'image et la voix d'une personne. Cette atteinte aux droits de la personnalité peut être particulièrement préjudiciable lorsqu'il s'agit de l'image de personnes mineures.

14. À la lumière de toutes ces considérations, l'Assemblée invite les États membres du Conseil de l'Europe à adopter une approche réglementaire qui ménage un juste équilibre entre les droits et les intérêts des fournisseurs d'IA et ceux des titulaires de droits de sorte que l'innovation ne se fasse pas au détriment des créateurs et créatrices, et à protéger les citoyens et citoyennes, et plus largement la démocratie, contre l'utilisation abusive des outils d'IA. À cet égard, ils devraient en particulier:

14.1. préciser dans leur législation nationale que les exceptions au droit d'auteur, telles que les exceptions relatives à la fouille de textes et de données prévues par la Directive (UE) 2019/790 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique, ne sont pas applicables à l'entraînement des systèmes d'IA;

14.2. signer et ratifier la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit (STCE n° 225) et adopter ou maintenir des mesures visant à garantir que des obligations adéquates en matière de transparence et de contrôle sont en place pour aider les parties ayant des intérêts légitimes, y compris les titulaires de droits d'auteur, à exercer et à faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle;

14.3. imposer aux fournisseurs de systèmes d'IA de divulguer les données d'entraînement afin que les titulaires de droits puissent faire valoir ceux-ci et fournir des éléments de preuve devant les tribunaux en cas d'utilisation non autorisée de leurs contenus;

14.4. inscrire dans leur droit interne une règle selon laquelle il est présumé que les systèmes d'IA commerciaux ont été entraînés à partir de contenus protégés par le droit d'auteur lorsque les exigences de transparence ne sont pas respectées;

14.5. instaurer, dans leur droit interne, des règles de rémunération équitable fondées sur une évaluation indépendante pour les cas où l'accès aux données n'est pas possible, et soutenir les systèmes de licences collectives à cet égard;

14.6. mettre en place un modèle obligatoire d'arbitrage de l'offre finale qui permette à une partie à la négociation de demander un arbitrage contraignant au ministère national compétent lorsqu'une autre partie a rompu les négociations ou refusé une demande de négociation ou lorsqu'il paraît peu probable que les négociations aboutissent à un résultat;

14.7. exiger que les contenus générés par des systèmes d'IA soient signalés comme tels au moyen d'un étiquetage approprié, lisible par machine, interopérable et facilement identifiable par un être humain;

14.8. exiger que la distribution non autorisée d'imitations numériques réalistes de caractéristiques personnelles soit considérée comme illégale dans leur législation nationale;

14.9. exiger que les artistes-interprètes et les artistes soient protégés contre la distribution non autorisée d'imitations numériques réalistes de leurs performances ou de leurs réalisations artistiques;

14.10. promouvoir l'éducation aux médias et à l'information, et investir dans des programmes d'éducation aux médias et d'instruction civique pour encourager la pensée critique, en particulier en ce qui concerne les outils d'IA et la compréhension des résultats qu'ils produisent.

15. L'Assemblée invite les fournisseurs d'IA à veiller à la transparence des données utilisées pour l'entraînement de l'IA et à faire preuve d'ouverture au dialogue et de bonne volonté dans les négociations avec les titulaires de droits.

B. Exposé des motifs par M. Mogens Jensen, rapporteur³

1. Introduction

1. Depuis l'invention de l'imprimerie par Gutenberg, les nouvelles technologies ont remis en question et transformé la production et l'exploitation des contenus créatifs. Il s'agit notamment du phonogramme, du magnétophone, des CD, des DVD, des disques Blu-ray, des services de streaming et de l'internet en général. Chacune de ces évolutions a nécessité une adaptation législative afin de garantir que les droits des personnes impliquées dans le processus créatif ne soient pas lésés ou simplement ignorés. Selon la période historique et la technologie concernée, cela a conduit soit au renforcement des droits exclusifs, soit à l'introduction de droits à la rémunération, en fonction de ce qui permet le meilleur équilibre entre les droits et les intérêts des créateurs et créatrices et des utilisateurs et utilisatrices.

2. L'avènement de l'ère de l'intelligence artificielle (IA) a entraîné une série de problèmes particulièrement complexes. Les ayants-droits de propriété intellectuelle ne contrôlent plus leur contenu et ne peuvent plus le protéger. Afin d'alimenter leurs systèmes très gourmands en données, les entreprises d'IA récupèrent des informations sur internet sans aucune autorisation et sans rémunérer les créateurs et créatrices de contenu. Par conséquent, ces entreprises tirent parti de leur position dominante pour exercer une influence indue sur l'accès à l'information par le biais de la modération de contenu, de la censure, du filtrage algorithmique et des biais dans la formation des modèles.

3. Cet environnement non réglementé est particulièrement avantageux pour les entreprises américaines et chinoises. Sans conditions de concurrence équitables, l'innovation et la concurrence en Europe en pâtiront. En l'absence d'équité, les disparités existantes en matière de richesse et de pouvoir seront exacerbées. Malheureusement, le système juridique actuel est incapable de remédier aux défaillances du marché, car les régulateurs et les petits concurrents ne disposent pas des ressources financières nécessaires pour faire face aux dépenses juridiques des géants de la technologie, qui se chiffrent en milliards de dollar. En outre, les procédures judiciaires elles-mêmes sont insuffisantes pour traiter les biens publics, tels que les informations fiables et les infrastructures numériques, ou les externalités, notamment la désinformation et les dommages environnementaux. Cette situation exige donc une nouvelle approche.

4. Conformément à la proposition de résolution intitulée «Défendre notre diversité culturelle et notre liberté d'expression et d'information en faisant respecter le droit d'auteur» ([Doc. 16165](#)), renvoyée à la Commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias, mon rapport examine comment les droits de propriété intellectuelle peuvent être appliqués efficacement et propose des mesures concrètes pour renforcer la liberté d'expression et d'information.

2. Opportunités et risques liés à l'utilisation des systèmes d'IA dans le domaine culturel et dans la protection de la liberté d'expression et d'information

5. Les systèmes d'IA générative sont capables de créer du contenu original (texte, audio et vidéo) après avoir reçu des instructions (appelées «prompts») d'un utilisateur ou d'une utilisatrice du système. Pour obtenir ces résultats, les systèmes d'IA générative doivent être entraînés à l'aide d'une grande quantité de données, y compris des contenus protégés par le droit d'auteur.

6. Les applications de l'IA générative dans le secteur de la création sont nombreuses et soulèvent des questions juridiques pertinentes non seulement dans le domaine du droit d'auteur, mais aussi en matière de [droits de la personnalité](#), de [droit du travail](#) et de [désinformation](#), et pourraient avoir [un impact considérable sur l'écosystème médiatique](#). Le présent rapport se concentre toutefois sur les aspects liés au droit d'auteur dans le cadre de l'entraînement de l'IA et de la génération de contenu.

7. La protection du droit d'auteur vise à préserver les droits des auteur·es et autres titulaires de droits sur leurs œuvres ou objets protégés pendant une période limitée. Toutefois, il existe certaines exceptions ou limitations à cette protection qui ne portent pas atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre et ne causent pas un préjudice injustifié aux intérêts légitimes de l'auteur·e.

8. En ce qui concerne l'applicabilité du droit d'auteur à l'IA, il existe deux types de problèmes: ceux liés à l'entraînement de l'IA et ceux liés aux contenus générés par l'IA.

3. L'exposé des motifs est établi sous la responsabilité du rapporteur. Sa version originale anglaise a été traduite vers le français par un outil de traduction automatique.

9. En résumé, l'entraînement de l'IA nécessite la réalisation de copies à différentes étapes, celles du *web scraping* (moissonnage de données) initial et de la création, de la publication en ligne et du téléchargement des ensembles de données, et celle de l'entraînement proprement dit de l'IA avec ces ensembles de données et de l'utilisation du modèle obtenu⁴. Ces copies constituent des actes de reproduction relevant du droit d'auteur et nécessitent l'autorisation de l'auteur·e, sauf si elles sont couvertes par une exception ou une limitation au droit d'auteur. Comme je l'explique ci-dessous, les exceptions dites «exceptions en vue de la fouille de textes et de données» peuvent s'appliquer aux cas de copie dans le cadre de l'entraînement de l'IA.

10. La création d'œuvres à l'aide d'outils d'IA soulève des questions juridiques concernant la paternité de l'œuvre et la responsabilité encourue lorsque les résultats de l'IA constituent un plagiat.

3. Législation internationale régissant l'IA et les droits de propriété intellectuelle

3.1. Les travaux normatifs du Conseil de l'Europe

11. La [Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit](#) (STCE n° 225) vise à garantir que les activités menées tout au long du cycle de vie des systèmes d'IA soient pleinement conformes aux droits de l'homme, à la démocratie et à l'État de droit, tout en favorisant le progrès technologique et l'innovation. La Convention-cadre ne régit pas explicitement les droits de propriété intellectuelle, bien que son rapport explicatif mentionne que l'IA nécessite «des garanties appropriées sous la forme de mécanismes de transparence et de contrôle» et que cette transparence pourrait «aider les parties ayant des intérêts légitimes, y compris les titulaires de droits d'auteur, à exercer et à faire respecter leurs droits de propriété intellectuelle».

12. La Convention-cadre est complétée par des [travaux sectoriels menés dans l'ensemble du Conseil de l'Europe](#). La plupart des comités, organes intergouvernementaux et organes spécialisés du Conseil de l'Europe, ainsi que les structures de suivi, examinent l'impact de l'IA sur leur domaine d'activité respectif.

13. Le Conseil de l'Europe, dans ses [Lignes directrices pour compléter les normes du Conseil de l'Europe dans le domaine de la culture, de la créativité et du patrimoine culturel](#) étant donné l'évolution des nouvelles technologies telles que l'IA adoptées par le [Comité directeur de la culture, du patrimoine et du paysage \(CDCPP\)](#), affirme que notre compréhension de ce qui constitue la créativité et nos mécanismes existants pour la nourrir, la protéger et la récompenser sont remis en question par l'IA générative. La viabilité économique des industries créatives et des secteurs des médias pourrait également être affectée par l'utilisation de données protégées par le droit d'auteur pour l'entraînement des modèles d'IA, de nombreux créateurs et créatrices réclamant une rémunération équitable pour leur travail, un contrôle sur l'utilisation qui en est faite par les entreprises d'IA et la transparence sur la manière dont les données sont collectées et traitées.

14. Selon les lignes directrices, un certain nombre de questions devraient être clarifiées par les décideurs politiques, notamment:

- Qu'est-ce qui devrait constituer une infraction lorsque des données protégées par le droit d'auteur sont utilisées sans autorisation? Cela devrait-il faire l'objet d'une exception au droit d'auteur, et dans quelles circonstances?
- La protection du droit d'auteur devrait-elle être accordée aux œuvres générées par l'IA, ou faudrait-il exiger qu'elles aient été créées par un être humain? À qui le droit d'auteur devrait-il être attribué si celui-ci est accordé aux œuvres générées par l'IA?
- Quelles informations les fournisseurs d'IA devraient-ils rendre publiques pour permettre aux titulaires de droits d'exercer leurs droits lorsque leur contenu est utilisé? Comment les fournisseurs et les développeurs d'IA peuvent-ils améliorer leur transparence concernant les entrées (ensembles de données d'apprentissage) et les sorties (par exemple, le tatouage numérique du contenu généré par l'IA) des modèles d'IA?
- Quels outils ou étiquetages appropriés devraient être adoptés pour informer le public sur l'utilisation des systèmes d'IA afin d'éviter les hypertrucages (*deepfakes*) et la manipulation de la réalité?

4. Voir E. Rosati, [«TDM exceptions \(not just the three-step test\) don't allow all unlicensed AI development»](#).

15. Selon les lignes directrices, afin d'instaurer la confiance dans l'utilisation de l'IA, les États membres devraient protéger les intérêts des auteur·es d'œuvres protégées par le droit d'auteur et des autres titulaires de droits:

- en garantissant le respect des règles en matière de droits d'auteur afin de protéger les intérêts des titulaires de droits; cela inclut, sans s'y limiter, des mécanismes visant à garantir que les titulaires de droits puissent exercer leurs droits lorsque des œuvres protégées par le droit d'auteur sont utilisées pour former des systèmes d'IA, tout en encourageant les fournisseurs d'IA à respecter leurs obligations de transparence envers les titulaires de droits;
- en renforçant le rôle des bibliothèques dans la protection des droits d'auteur à l'ère de l'IA;
- en prévoyant des exceptions au droit d'auteur à des fins éducatives et de recherche afin de faciliter l'accès aux données à des fins non commerciales.

3.2. UNESCO

16. En novembre 2021, l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) a adopté une [Recommandation sur l'éthique de l'intelligence artificielle](#), dans laquelle elle recommandait aux États membres d'encourager de nouvelles recherches à l'intersection entre l'IA et la propriété intellectuelle, par exemple pour déterminer s'il convient de protéger par des droits de propriété intellectuelle les œuvres créées à l'aide des technologies d'IA et, le cas échéant, comment le faire. En outre, les États membres devraient également évaluer l'impact des technologies d'IA sur les droits ou les intérêts des titulaires de droits de propriété intellectuelle, dont les œuvres sont utilisées pour la recherche, le développement, l'entraînement ou la mise en œuvre d'applications d'IA.

3.3. Droit de l'Union européenne

17. Contrairement aux instruments juridiques décrits ci-dessus, la législation européenne dispose d'instruments contraignants qui réglementent la relation entre l'IA et le droit d'auteur, bien que de manière insatisfaisante.

18. La [Directive de l'Union européenne sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique](#) (Directive (UE) 2019/790, ci-après "Directive DAMUN") vise à harmoniser la législation européenne applicable au droit d'auteur et aux droits voisins dans le cadre du marché intérieur, en tenant compte notamment des utilisations numériques et transfrontalières des contenus protégés. Elle fixe également des règles relatives aux exceptions et limitations au droit d'auteur et aux droits voisins, à la facilitation des licences, ainsi que des règles destinées à assurer le bon fonctionnement du marché pour l'exploitation des œuvres et autres objets protégés.

19. Il est important de noter que la Directive DAMUN a été adoptée avant l'avènement de l'IA générative et que, par conséquent, ses règles, et notamment ses dispositions relatives à l'exploration de textes et de données, étaient dès le départ inadaptées à l'environnement actuel de l'IA.

20. La «fouille de textes et de données» (*text and data mining, TDM*) est définie dans la Directive DAMUN comme «toute technique d'analyse automatisée visant à analyser des textes et des données sous une forme numérique afin d'en dégager des informations, ce qui comprend, à titre non exhaustif, des constantes, des tendances et des corrélations» (article 2(2) de la Directive DAMUN).

21. La Directive DAMUN contient deux exceptions relatives à la TDM:

- L'article 3 prévoit une exception aux droits sur les bases de données, aux droits de reproduction et aux droits de publication dans la presse pour les reproductions et les extractions effectuées par des organismes de recherche et des institutions du patrimoine culturel afin de mener, à des fins de recherche scientifique, des activités de TDM dans des œuvres ou autres objets auxquels ils ont légalement accès.
- L'article 4 prévoit une exception ou une limitation aux droits susmentionnés et aux droits de distribution pour les reproductions et les extractions d'œuvres et d'autres objets légalement accessibles à des fins de TDM. Cette exception ou limitation s'applique à condition que l'utilisation des œuvres protégées n'ait pas été expressément réservée par leurs titulaires de droits de manière appropriée, par exemple au moyen d'un dispositif lisible par machine dans le cas de contenus mis à la disposition du public en ligne (ce que l'on appelle l'«opt-out»).

22. Il existe un débat académique sur l'applicabilité des exceptions TDM à l'IA générative, d'autant plus que ces deux exceptions doivent respecter l'article 5(5) de la directive 2001/29/CE, qui stipule que les limitations ou exceptions ne s'appliquent qu'à «certains cas spéciaux qui ne portent pas atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre ou autre objet protégé et ne causent pas un préjudice injustifié aux intérêts légitimes du titulaire du droit»⁵.

23. En outre, l'article 4 de la Directive DAMUN ne fournit pas d'indications claires sur ce que sont les «œuvres légalement accessibles» et sur la manière dont une réserve expresse doit être formulée de manière appropriée⁶.

24. En tout état de cause, si ces exceptions devaient s'appliquer à l'IA générative, elles n'offriraient certainement pas une protection adéquate aux titulaires de droits de propriété intellectuelle, d'autant plus que les règles relatives à la TDM imposent aux titulaires de droits d'auteur de s'opposer expressément à cet usage (*opt-out*) de l'exception relative à la TDM et ne prévoient aucune disposition en matière de rémunération.

25. Instrument juridique plus récent, le [règlement européen sur l'IA](#) ne traite pas directement des droits de propriété intellectuelle, mais fait référence aux règles européennes pertinentes en matière de droit d'auteur (voir ci-dessus) et souligne l'importance de garantir la transparence des données utilisées dans le pré-entraînement et l'entraînement des modèles d'IA à usage général «afin d'aider les parties ayant des intérêts légitimes, y compris les titulaires de droits d'auteur, à exercer et à faire respecter les droits que leur confère la législation de l'Union».

26. Le 18 juillet 2025, la Commission européenne a publié ses [Lignes directrices sur la portée des obligations incombant aux fournisseurs de modèles d'IA à usage général en vertu de la législation sur l'IA](#). Ces lignes directrices visent à accroître la clarté juridique et à donner un aperçu de l'interprétation par la Commission des dispositions relatives aux systèmes d'IA à usage général, compte tenu de leur [entrée en vigueur le 2 août 2025](#). Elles font partie d'un ensemble de mesures préparant l'application des règles aux fournisseurs de modèles d'IA à usage général. Cet ensemble comprendra ces lignes directrices, le [code de bonnes pratiques de l'IA à usage général](#) et l'évaluation de l'adéquation par la Commission et le comité de l'IA, le [modèle pour les fournisseurs de modèles d'IA à usage général afin de résumer leur contenu de formation](#), ainsi que d'autres éléments tels qu'un modèle de notification que les fournisseurs de modèles d'IA à usage général présentant un risque systémique devront soumettre au bureau de l'IA.

27. Le règlement sur l'IA et son ensemble de mesures d'application [ont été acceptés par la plupart des grandes entreprises du secteur de l'IA](#) (à l'exception notable de [Meta](#)), mais ont été vivement [critiqués par les titulaires de droits d'auteur](#) qui leur reprochent de ne pas tenir suffisamment compte des droits et des intérêts du secteur de la création.

28. Le 30 juillet 2025, une large coalition de titulaires de droits actifs dans les secteurs culturels et créatifs de l'Union européenne a publié une [déclaration commune](#) concernant les mesures d'application de la loi sur l'IA adoptées par la Commission européenne. Selon cette déclaration commune, les résultats finaux n'ont pas répondu aux préoccupations fondamentales soulevées par leurs secteurs, constituant une «occasion manquée d'assurer une protection significative des droits de propriété intellectuelle dans le contexte de l'IA générative», qui n'a pas tenu les promesses du règlement européen sur l'IA. Les signataires ont appelé la Commission européenne à revoir le paquet de mesures de mise en œuvre et à faire respecter l'obligation de divulguer un résumé suffisamment détaillé des données d'entraînement (article 53(1)(d) de la loi sur l'IA) de manière significative, et le Parlement européen et les États membres, en tant que colégislateurs, à contester le «processus insatisfaisant» de cet exercice, «qui affaiblira encore la situation des secteurs créatifs et culturels à travers l'Europe et ne fera rien pour lutter contre les violations continues des lois de l'UE».

29. En ce qui concerne le modèle pour les fournisseurs de modèles d'IA à usage général afin de résumer leur contenu de formation, [News Media Europe \(NME\)](#) l'a critiqué pour son «caractère superficiel alarmant», manquant «de la spécificité et de la granularité nécessaires aux titulaires de droits pour vérifier si leur contenu protégé par le droit d'auteur a été exploité, sans parler de faire respecter efficacement leurs droits». NME a appelé la Commission européenne à réviser d'urgence le modèle et à mettre en place un mécanisme d'application comprenant:

- la divulgation obligatoire de tous les domaines exploités, et pas seulement d'un échantillon sélectionné;

5. Voir Cappello M. (éd.), [«IA et secteur audiovisuel: exploration du paysage juridique actuel»](#), IRIS, Observatoire européen de l'audiovisuel, Strasbourg, octobre 2024. Voir également, par exemple, Rosati, [«TDM exceptions \(not just the three-step test\) don't allow all unlicensed AI development»](#).

6. Voir Geiger Ch., [Elaborating a Human Rights-Friendly Copyright Framework for Generative AI](#).

- l'identification détaillée des ensembles de données sous licence et sans licence;
- Un mécanisme contraignant «sur demande» assorti de délais et de sanctions;
- Des conséquences claires pour les prestataires qui ne se conforment pas de bonne foi.

4. Propositions législatives actuelles

4.1. Union européenne

30. Compte tenu des critiques formulées à l'égard de la législation européenne en la matière, plusieurs propositions législatives ont vu le jour.

31. Un [rapport](#) commandé par le département thématique «Justice, libertés civiles et affaires institutionnelles» du Parlement européen à la demande de la commission des affaires juridiques appelait déjà à «des règles claires sur la distinction entre entrées et sorties, des mécanismes d'opt-out harmonisés, des obligations de transparence et des modèles de licence équitables».

32. De plus, le député européen Axel Voss, préoccupé par le fait que des droits fondamentaux tels que le droit d'auteur, mais aussi les droits individuels et la protection contre la discrimination, sont soumis à une pression croissante et ne peuvent plus être appliqués efficacement, a présenté un [rapport d'initiative](#) au Parlement européen qui propose des solutions pratiques et équitables aux tensions entre le développement de l'IA et le droit d'auteur.

33. Le député européen Voss [propose une solution à long terme](#) sous la forme d'un règlement-cadre sur le droit d'auteur similaire au [règlement général sur la protection des données \(RGPD\)](#). Son rapport soutient les mesures suivantes:

- Une évaluation urgente et approfondie de l'acquis communautaire en matière de droit d'auteur en ce qui concerne l'insécurité juridique et les effets sur la concurrence liés à l'utilisation d'œuvres créatives pour l'entraînement des systèmes d'IA générative, ainsi que la diffusion de contenus générés par l'IA susceptibles de se substituer à l'expression humaine. Cette évaluation doit viser à maintenir un cadre dans lequel des mécanismes de rémunération équitables permettent à la production artistique et créative européenne de prospérer dans le contexte de la transformation mondiale induite par l'IA.
- Une obligation de rémunération transitoire imposée immédiatement aux fournisseurs de modèles d'IA à usage général jusqu'à ce que les réformes envisagées dans le rapport de M. Voss soient mises en œuvre, étant donné que les contenus créés par des systèmes d'IA générative entraînés à partir de contenus protégés par le droit d'auteur peuvent donner lieu à la fourniture de produits et services qui concurrencent directement ceux des titulaires de droits.
- Une clarification de l'exception TDM prévue à l'article 4 de la Directive DAMUN en ce qui concerne les principales lacunes et ambiguïtés détectées jusqu'à présent dans son application, notamment en ce qui concerne l'établissement d'une norme claire et lisible par machine pour l'opt-out et le concept d'«accès légal».
- Un cadre juridique pour l'IA générative compatible avec le test en trois étapes prévu à l'article 5(5) de la [directive InfoSoc](#). Ce cadre devrait être créé de l'une des manières suivantes:
 - par l'introduction d'une exception spécifique aux droits exclusifs de reproduction et d'extraction, ou
 - en élargissant le champ d'application de la disposition relative à la TDM prévue à l'article 4 de la Directive DAMUN afin de couvrir l'entraînement de l'IA générative.
- Dans les deux cas, les titulaires de droits devraient avoir le droit de faire l'«opt-out» par le biais d'un mécanisme standardisé et lisible par machine.
- L'[Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle \(EUIPO\)](#) devrait être chargé de créer et de gérer un registre central des déclarations d'opt-out et d'assurer la médiation dans les processus d'octroi de licences. Les déclarations d'opt-out et les offres de licence devraient être enregistrées sous une forme lisible par machine dans le même registre.

- Les fournisseurs et les déployeurs de modèles et de systèmes d'IA à usage général devraient garantir une transparence totale et exploitable et fournir la documentation source relative à l'utilisation d'œuvres protégées par le droit d'auteur à toutes fins, y compris pour l'inférence, la génération augmentée par récupération ou le réglage fin, en tenant dûment compte de la nécessité de protéger les secrets commerciaux et les informations commerciales confidentielles.
- L'établissement d'une présomption irréfutable selon laquelle des œuvres protégées par le droit d'auteur ont été utilisées pour l'entraînement de l'IA générative lorsque les obligations légales de transparence énoncées dans la présente résolution n'ont pas été pleinement respectées.
- Les contenus générés par l'IA devraient rester inéligibles à la protection du droit d'auteur, et le statut de domaine public de ces œuvres devrait être clairement déterminé.
- Enfin, M. Voss invite la Commission européenne à étudier des mesures visant à lutter contre la violation des droits de reproduction, de mise à disposition du public et de communication au public par la production de résultats issus de l'IA générative.

34. Le rapport Voss a fait l'objet de nombreux commentaires et, dans une certaine mesure, de critiques. La [Société des auteurs audiovisuels \(SAA\)](#) a salué l'appel lancé par M. Voss⁷ en faveur d'une obligation de rémunération immédiate pour les fournisseurs de modèles et de systèmes d'IA et d'une transparence totale et applicable ainsi que d'une documentation source de la part des fournisseurs et des déployeurs de modèles et de systèmes en ce qui concerne leur utilisation d'œuvres protégées. Toutefois, ses propositions concernant l'exception TDM ont été jugées décevantes, car consistant uniquement à préciser qu'elle s'applique à l'IA générative et à suivre la logique de l'opt-out. Selon la SAA, les régimes d'opt-out ne donnent pas lieu à l'octroi de licences et à une rémunération, de sorte qu'un registre central ne serait qu'une perte de temps et d'argent. Une déclaration commune⁸ de l'EWC, de l'EFJ et du CEATL⁹ a également rejeté l'extension de l'exception TDM à l'utilisation de l'IA générative, ou tout ajout d'une nouvelle «exemption IA». La majorité des écrivain·es, journalistes, traducteurs et traductrices sont restés fermement opposés à l'utilisation de leurs œuvres pour le développement de l'IA générative, car ils et elles ne veulent pas soutenir un système développé pour les remplacer et porter atteinte à la liberté d'expression.

35. Le 28 janvier 2026, la Commission des affaires juridiques du Parlement européen a adopté le rapport Voss¹⁰. Le texte adopté contient les propositions suivantes:

- Rémunération pour l'utilisation d'œuvres protégées: le droit d'auteur de l'UE s'applique à tous les utilisateurs et utilisatrices et à tous les systèmes d'IA générative disponibles sur le marché de l'UE, quel que soit le lieu d'entraînement. Les député·es européen·es souhaitent une transparence totale quant à leur utilisation, et le non-respect des exigences en matière de transparence pourrait être assimilé à une violation du droit d'auteur, pour laquelle les fournisseurs d'IA peuvent encourir des conséquences juridiques. Les député·es européen·es exigent également une rémunération équitable pour l'utilisation de contenus protégés par le droit d'auteur par l'IA, et invitent la Commission européenne à examiner si cette rémunération peut aussi s'appliquer à une utilisation passée, tout en rejetant l'idée d'une licence globale permettant aux fournisseurs d'entraîner leurs systèmes d'IA générative en échange d'un paiement forfaitaire;
- Protection du secteur des médias d'information et des droits individuels: les député·es européen·es demandent à la Commission européenne et aux États membres de protéger le pluralisme des médias. Le secteur des médias d'information doit pouvoir garder un contrôle total sur l'utilisation de son contenu pour l'entraînement des systèmes d'IA, y compris la possibilité de refuser une telle utilisation. Les député·es européen·es exhortent également la Commission européenne à garantir une rémunération adéquate pour cette utilisation. Les contenus entièrement générés par l'IA ne devraient pas être protégés par le droit d'auteur. Les député·es demandent que des mesures soient prises pour protéger les personnes contre la diffusion de contenus manipulés et générés par l'IA et que les fournisseurs de services numériques soient tenus d'agir contre cette utilisation illégale;

7. www.saa-authors.eu/articles/secretary-general-s-digest-july2025.

8. https://europeanwriterscouncil.eu/jointstatement_ewcfjceatl_vossreport/.

9. Conseil européen des écrivains (EWC), Fédération européenne des journalistes (EFJ) et Conseil européen des associations de traducteurs littéraires (CEATL).

10. Voir le communiqué de presse du Parlement européen, «Protect copyrighted work used by generative AI, say Legal Affairs MEPs», 28 janvier 2026. Voir également le rapport «Le droit d'auteur et l'intelligence artificielle générative – opportunités et défis» ainsi que la Résolution sur le droit d'auteur et l'intelligence artificielle générative – opportunités et défis (2025/2058(INI)) adoptée par le Parlement européen le 10 mars 2026.

- Possibilité pour les titulaires de droits d'empêcher l'utilisation de leurs œuvres par l'IA: les député·es européen·nes demandent de nouvelles règles pour régir l'octroi de licences pour l'utilisation de contenus protégés par le droit d'auteur par l'IA générative. Ils invitent la Commission européenne à faciliter la mise en place d'accords de licence collective volontaires par secteur, accessibles à tous et toutes, et demandent à la Commission européenne d'étudier des outils permettant aux titulaires de droits d'empêcher que leurs œuvres soient utilisées par des systèmes d'IA à usage général.

4.2. France

36. En décembre 2025, certains sénateurs français ont présenté un projet de loi relatif à l'introduction d'une présomption d'exploitation des contenus culturels par les fournisseurs d'intelligence artificielle¹¹. Ce projet de loi introduirait un article L. 331-4-1 dans le Code français de la propriété intellectuelle, qui serait libellé comme suit: «Sauf preuve contraire, l'objet¹² protégé par un droit d'auteur ou par un droit voisin, au sens du présent code, est présumé avoir été exploité par le système d'intelligence artificielle, dès lors qu'un indice afférent au développement ou au déploiement de ce système ou au résultat généré par celui-ci rend vraisemblable cette exploitation.»

4.3. Royaume-Uni

37. En décembre 2024, le Gouvernement britannique a lancé une [consultation sur le cadre juridique britannique en matière de droit d'auteur](#), qui explore des solutions soutenant à la fois les industries créatives et le secteur de l'IA, et qui a suscité 11 500 réponses. Selon le document de consultation, le cadre juridique actuel ne répond pas aux besoins des industries créatives ou des secteurs de l'IA au Royaume-Uni en raison de son manque de clarté, ce qui conduit les développeurs d'IA à entraîner leurs modèles dans des juridictions où les règles sont plus claires ou plus permissives, ce qui désavantage les PME basées au Royaume-Uni qui ne peuvent pas s'entraîner à l'étranger. La consultation a proposé une approche visant:

- à renforcer le contrôle des titulaires de droits sur leurs œuvres et leur capacité à être rémunérés pour leur utilisation;
- à soutenir un large accès à des ressources de haute qualité afin de stimuler le développement de modèles d'IA de pointe au Royaume-Uni;
- à garantir une plus grande transparence de la part des développeurs d'IA afin d'instaurer la confiance auprès des créateurs et créatrices, des industries créatives et des consommateurs et consommatrices.

38. Selon le gouvernement britannique, l'introduction d'une exception au droit d'auteur pour l'«exploration de textes et de données» similaire à celle introduite par l'UE devrait renforcer la capacité des titulaires de droits à protéger leurs œuvres et à obtenir une rémunération pour leur utilisation grâce à l'augmentation des licences, tout en incitant les développeurs d'IA à entraîner des modèles de pointe au Royaume-Uni. La consultation visait à recueillir des avis sur les questions suivantes:

- transparence;
- normes techniques;
- contrats et licences;
- étiquetage;
- œuvres générées par ordinateur;
- répliques numériques;
- questions émergentes.

39. En juillet 2025, de nouveaux groupes de travail composés d'expert·es, notamment de représentant·es des secteurs de la création et de l'IA, [se sont réunis à Londres dans le cadre de la première d'une série de réunions régulières prévues](#), ces groupes étant composés de personnalités clés du secteur. Ces discussions permettront d'orienter les prochaines étapes à la suite de la conclusion de la consultation du gouvernement.

11. Proposition de loi relative à l'instauration d'une présomption d'exploitation des contenus culturels par les fournisseurs d'intelligence artificielle. [Texte n° 220 \(2025-2026\) de Mme Laure DARCOS et plusieurs de ses collègues, déposé au Sénat le 12 décembre 2025.](#)

12. Une œuvre ou un autre objet protégé (note de l'auteur).

5. Jurisprudence

40. La jurisprudence des tribunaux internationaux et nationaux peut clarifier les règles actuelles et fournir matière à réflexion pour la rédaction des règles futures. Les paragraphes suivants présentent la jurisprudence actuelle et les procès en cours aux États-Unis et dans l'Union européenne.

5.1. États-Unis

41. Étant donné que la révolution de l'IA a vu le jour aux États-Unis, il n'est pas surprenant que les litiges judiciaires y aient connu une croissance exponentielle. Si certaines affaires importantes sont toujours en cours, deux décisions ont déjà été rendues, établissant que l'utilisation d'ouvrages protégés par le droit d'auteur pour former des outils d'IA générique ne constituait pas une violation des droits d'auteur sous-jacents. Dans les deux cas, les tribunaux ont estimé que l'utilisation d'œuvres pour former des outils d'IA générique était hautement transformative et que ces outils ne rendaient pas accessible au public une partie significative des œuvres originales¹³. Cependant, les affaires ne sont pas identiques et l'analyse des juges diffère sur des questions juridiques essentielles.

42. L'affaire [Kadrey c. Meta](#) a été une victoire incontestable pour la société mère de Facebook, mais elle pourrait ne pas être très pertinente pour l'avenir, car elle a été jugée sur la base d'un manque de preuves plutôt que sur des motifs juridiques substantiels. Dans cette affaire, le tribunal fédéral de première instance du district nord de Californie a déclaré qu'aucune affaire antérieure n'avait porté sur une utilisation à la fois «aussi transformatrice et susceptible de diluer le marché des œuvres originales que l'entraînement des grands modèles de langage». Par conséquent, le tribunal n'a pas pu se référer à la jurisprudence antérieure en la matière et a dû appliquer de manière flexible les facteurs d'utilisation équitable («fair use») et examiner les activités de reproduction de Meta «à la lumière de l'objectif du droit d'auteur et de l'utilisation équitable: protéger l'incitation à créer en empêchant les copieurs de créer des œuvres qui se substituent aux originales sur le marché».

43. Selon [l'article 107 de la loi américaine sur le droit d'auteur \(titre 17\)](#), l'utilisation équitable d'une œuvre protégée par le droit d'auteur à des fins telles que la critique, le commentaire, le reportage d'actualité, l'enseignement (y compris la réalisation de copies multiples pour une utilisation en classe), l'érudition ou la recherche ne constitue pas une violation du droit d'auteur. Pour déterminer si l'utilisation d'une œuvre dans un cas particulier constitue une utilisation équitable, les facteurs à prendre en considération sont les suivants:

- le but et la nature de l'utilisation, notamment si cette utilisation est de nature commerciale ou à des fins éducatives sans but lucratif;
- la nature de l'œuvre protégée par le droit d'auteur;
- la quantité et l'importance de la partie utilisée par rapport à l'œuvre protégée par le droit d'auteur dans son ensemble;
- l'effet de l'utilisation sur le marché potentiel ou la valeur de l'œuvre protégée par le droit d'auteur.

44. En ce qui concerne le quatrième facteur, «l'effet de l'utilisation sur le marché potentiel ou la valeur de l'œuvre protégée par le droit d'auteur», le tribunal a déclaré que «les plaignants n'avaient présenté aucune preuve significative concernant la dilution du marché» et que Meta avait donc raison de demander un jugement sommaire sur sa défense fondée sur l'utilisation équitable.

45. Dans l'affaire [Bartz c. Anthropic](#), le défendeur (Anthropic, une entreprise spécialisée dans l'intelligence artificielle) a téléchargé gratuitement des millions de livres protégés par le droit d'auteur sous forme numérique à partir de sites pirates sur Internet. L'entreprise a également acheté des livres protégés par le droit d'auteur, en a retiré la reliure, en a scanné le texte et les a stockés dans des fichiers numérisés et consultables. À partir de cette bibliothèque centrale, Anthropic a sélectionné divers ensembles et sous-ensembles de livres numérisés afin de former divers grands modèles de langage en cours de développement pour alimenter ses services d'IA. Certains de ces livres avaient été écrits par les plaignant-es, qui ont intenté un procès pour violation du droit d'auteur. Cette affaire a été close par un règlement financier¹⁴ après que le tribunal de district du district nord de Californie a rendu une ordonnance le 23 juin 2025, accordant à Anthropic un jugement sommaire selon lequel l'utilisation à des fins d'entraînement de contenus protégés par

13. Voir «Two US decisions find that reproducing works to train large language models is fair use – [Part 1: Bartz v Anthropic](#) and [Part 2: Kadrey v Meta](#)».

14. Voir [Historical Copyright Settlement Agreement in Bartz v. Anthropic](#).

le droit d'auteur et la conversion du format papier au format numérique constituaient une utilisation équitable, mais rejetant la thèse d'Anthropic selon laquelle les copies piratées de la bibliothèque devaient être traitées comme des copies d'entraînement.

46. Le procès intenté par Walt Disney Co. et Universal Pictures (qui appartient à Comcast, rejoint plus tard par Warner Bros. Discovery) contre la société d'IA générative Midjourney sera particulièrement intéressant. Les grandes sociétés de divertissement poursuivent Midjourney en justice car ses outils d'IA générative permettent aux utilisateurs et utilisatrices de créer des œuvres basées sur des images issues de leur propriété intellectuelle. Comme indiqué dans la plainte, «si un·e abonné·e de Midjourney soumet une simple instruction textuelle («text prompt») demandant une image du personnage Dark Vador dans un décor particulier ou effectuant une action particulière, Midjourney s'exécute en générant et en affichant une image téléchargeable de haute qualité représentant le personnage Dark Vador protégé par les droits d'auteur de Disney»¹⁵.

47. Une autre évolution à suivre sera les conséquences de la lettre de mise en demeure envoyée par Disney à Google, accusant le géant technologique de violation de droits d'auteur à «grande échelle». Disney affirme que Google a utilisé des modèles et des services d'IA pour distribuer commercialement des images et des vidéos non autorisées. Selon la lettre, «de nombreuses images contrefaites générées par les services d'IA de Google portent le logo Gemini de Google, laissant faussement entendre que l'exploitation par Google de la propriété intellectuelle de Disney est autorisée et approuvée par Disney». Il est intéressant de noter que cette initiative de Disney coïncide avec la signature d'un accord de 1 milliard de dollars sur trois ans avec OpenAI. Cet accord prévoit l'intégration des personnages de la société dans le générateur de vidéos Sora AI¹⁶.

5.2. Union européenne

48. Le droit d'auteur est réglementé différemment aux États-Unis et dans l'Union européenne. En résumé, la doctrine américaine de l'utilisation équitable (expliquée ci-dessus) fournit des principes généraux qui nécessitent une analyse au cas par cas, tandis que la tradition européenne en matière de droits d'auteur, fondée sur des exceptions et des limitations, est plus concrète et précise, mais, selon certains¹⁷, moins souple et moins adaptable au changement.

49. Au sein de l'Union européenne, il existe deux niveaux juridictionnels distincts à prendre en considération. Premièrement, les tribunaux nationaux sont souverains pour appliquer la législation nationale en matière de droit d'auteur, qui est dans une large mesure le résultat de la transposition de l'acquis communautaire dans le droit national. Ensuite, conformément à l'article 267 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE), une juridiction nationale peut demander à la Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) de statuer à titre préjudiciel dans une affaire concrète sur l'interprétation des traités ou sur la validité et l'interprétation des actes des institutions, organes, agences ou organismes de l'Union.

50. À ce titre, la CJUE sera saisie pour la première fois de questions relatives à l'IA et au droit d'auteur dans [l'affaire C-250/25, Like Company](#). L'affaire renvoyée par le Körményi Törvényszék de Budapest (Hongrie) le 3 avril 2025 concerne l'application des règles de l'UE en matière de droit d'auteur à l'affichage, dans les réponses d'un chatbot IA, d'un texte partiellement identique au contenu de pages web d'éditeurs de presse, alors que ce texte est protégé par les dispositions de la Direction DAMUN relatives à la protection des publications de presse en ligne (article 15). En plus de cette question, le tribunal devra déterminer si le processus d'entraînement d'un chatbot IA constitue un cas de reproduction et si cette reproduction relève de l'exception TDM. Enfin, le tribunal devra se prononcer sur la légalité d'une situation dans laquelle un utilisateur ou une utilisatrice donne à un chatbot IA une instruction qui correspond au texte contenu dans une publication de presse ou qui fait référence à ce texte, et où le chatbot génère ensuite sa réponse sur la base de l'instruction donnée par l'utilisateur ou l'utilisatrice.

51. En attendant cette importante décision de la CJUE, en Allemagne, le Landgericht Hamburg a rendu la première décision dans l'Union européenne concernant l'applicabilité de l'exception TDM à l'entraînement des outils d'IA. Dans l'affaire LAION¹⁸, le tribunal a notamment décidé que la reproduction d'œuvres dans le but de créer des listes d'URL pouvant être utilisées pour l'entraînement de l'IA relève du champ d'application du TDM à des fins de recherche scientifique (article 44(b)(1), de la [loi allemande sur le droit d'auteur](#)) lorsque les

15. Voir [«Disney, Universal Launch AI Legal Battle, Sue Midjourney Over Copyright Claims»](#).

16. Voir Malik, [«Disney hits Google with cease-and-desist claiming 'massive' copyright infringement»](#), Techcrunch, 11 décembre 2025.

17. Voir par exemple [«Hugenholtz & Senftleben, Fair Use in Europe. In search of flexibilities»](#).

18. [LG Hamburg, Urteil vom 27.09.2024 – 310 O 227/23](#).

œuvres sont examinées à la recherche de corrélations pendant la phase de prétraitement des données. En outre, le tribunal a décidé que le terme «recherche scientifique» tel que défini à l'article 60d de la loi allemande sur le droit d'auteur inclut également les travaux préparatoires visant à acquérir des connaissances à une date ultérieure¹⁹. Cet arrêt, qui a fait l'objet d'un appel par le plaignant²⁰, revêt une importance particulière car il rejette l'idée selon laquelle l'exception TDM ne devrait pas s'appliquer à l'entraînement des outils d'IA générative parce que, lors de l'adoption de la Directive DAMUN en 2019, le législateur européen «n'avait tout simplement pas encore pris conscience du problème de l'IA». Le tribunal de Hambourg a expliqué que, depuis 2019, les progrès techniques dans le domaine de l'intelligence artificielle concernent moins la nature et l'étendue de l'exploration de données (objet du litige) pour l'obtention de données d'entraînement que la performance des réseaux neuronaux artificiels entraînés à partir de ces données. De plus, selon le tribunal de Hambourg, le législateur européen a clairement indiqué dans le règlement européen sur l'IA que la création d'ensembles de données destinés à l'entraînement de réseaux neuronaux artificiels relève également des restrictions de l'article 4 de la Directive DAMUN. En effet, conformément à l'article 53(1) (c), du règlement sur l'IA, les fournisseurs de modèles d'IA à usage général doivent mettre en place une politique visant à se conformer au droit de l'Union européenne en matière de droit d'auteur et de droits voisins, et en particulier à identifier et à respecter, y compris grâce à des technologies de pointe, une réserve de droits exprimée conformément à l'article 4(3) de la Directive DAMUN.

52. Un autre cas allemand est particulièrement pertinent. Dans l'affaire *GEMA c. OpenAI*, le tribunal régional (Landgericht) de Munich a confirmé les demandes d'injonction, d'information et de dommages-intérêts formulées par la société de gestion collective GEMA à l'encontre de deux sociétés du groupe Open AI²¹. Selon le tribunal, tant la mémorisation dans les modèles linguistiques que la reproduction de paroles de chansons dans les réponses du «chatbot» constituent des violations des droits d'exploitation du droit d'auteur. Ces actes ne sont couverts par aucune exception aux droits d'auteur (incluant l'exception TDM).

5.3. Royaume-Uni

53. Dans l'affaire récente *Getty Images c. Stability AI*, la Haute Cour britannique a rendu un jugement²² rejetant la plainte pour violation secondaire du droit d'auteur déposée par Getty Images contre Stability Diffusion. Entre autres points, la cour a estimé qu'un modèle d'IA tel que Stable Diffusion, qui ne stocke ni ne reproduit aucune œuvre protégée par le droit d'auteur (et ne l'a jamais fait), ne constitue pas une «copie illicite» au sens des articles 22 et 23 de la loi britannique de 1988 sur le droit d'auteur, les dessins et modèles et les brevets (*Copyright, Designs and Patents Act 1988, CDPA*)²³.

6. Le droit de la concurrence

54. Au-delà des droits d'auteur, l'utilisation de contenus tiers à des fins d'entraînement de l'IA peut avoir des implications en matière de droit de la concurrence, par exemple si le développeur d'IA fausse la concurrence en imposant des conditions générales inéquitables aux éditeurs et aux créateurs et créatrices de contenu, ou en s'accordant un accès privilégié à ces contenus, désavantageant ainsi les développeurs de modèles d'IA concurrents.

55. Le 9 décembre 2025, la Commission européenne a annoncé l'ouverture d'une enquête antitrust officielle²⁴ afin de déterminer si Google avait enfreint les règles de concurrence de l'UE en utilisant le contenu d'éditeurs web, ainsi que le contenu téléchargé sur la plateforme de partage de vidéos en ligne YouTube, à des fins d'intelligence artificielle²⁵.

19. Pour plus de détails, veuillez consulter Pukas & Nordemann, «German Regional Court (Landgericht) of Hamburg paves the way to treat the reproduction of works as AI training data under the EU text and data mining exceptions».

20. Voir www.cepic.org/post/cepic-supports-robert-kneschke-in-his-copyright-lawsuit-against-laion-and-welcomes-the-appeal.

21. Voir www.justiz.bayern.de/gerichte-und-behoerden/landgericht/muenchen-1/presse/2025/11.php.

22. www.judiciary.uk/judgments/getty-images-v-stability-ai/.

23. Pour plus d'information voir «Stability AI defeats Getty Images' copyright claims in first of its kind dispute before the High Court in London».

24. Voir communiqué de presse de la Commission européenne, «La Commission ouvre une enquête sur un possible comportement anticoncurrentiel de Google dans son utilisation de contenus en ligne à des fins d'IA», 9 décembre 2025.

25. L'ouverture d'une enquête formelle ne préjuge pas de son résultat.

56. Si elles sont avérées, les pratiques suivantes faisant l'objet de l'enquête pourraient enfreindre les règles de concurrence de l'UE qui interdisent l'abus de position dominante (article 102 du TFUE et l'article 54 de l'accord sur l'Espace économique européen (EEE):

- l'utilisation du contenu des éditeurs web pour fournir des services d'IA générative («AI Overviews» et «AI Mode») sur ses pages de résultats de recherche sans rémunération appropriée des éditeurs et sans leur offrir la possibilité de refuser une telle utilisation de leur contenu, et sans que les éditeurs aient la possibilité de refuser sans perdre l'accès à Google Search;
- l'utilisation de vidéos et d'autres contenus téléchargés sur YouTube pour entraîner les modèles d'IA générative de Google sans rémunération appropriée des créateurs et créatrices et sans leur offrir la possibilité de refuser une telle utilisation de leur contenu. Google ne rémunère pas les créateurs et créatrices de contenu YouTube pour leur contenu et ne leur permet pas non plus de télécharger leur contenu sur YouTube sans autoriser Google à utiliser ces données. Parallèlement, les politiques de YouTube interdisent aux développeurs concurrents de modèles d'IA d'utiliser le contenu YouTube pour entraîner leurs propres modèles d'IA.

57. À la suite de cette enquête antitrust, le European Publishers Council a déposé une plainte officielle auprès de la Commission européenne en février 2026²⁶, alléguant que Google LLC et Alphabet Inc. abusaient de leur position dominante dans le domaine de la recherche générale, en violation de l'article 102 du TFUE, par le déploiement de AI Overviews et AI Mode dans Google Search.

58. La plainte vise à démontrer que «l'intégration par Google de l'IA générative dans son interface de recherche dominante représente un changement structurel, passant d'un service de recherche basé sur les références à un moteur de réponse qui remplace systématiquement le contenu journalistique original des éditeurs». Selon la plainte, Google «extraîrait et monétiserait le contenu des éditeurs sans contrôle effectif de leur part et sans rémunération équitable, tout en détournant le trafic, l'audience et les revenus qui sont essentiels à la pérennité du journalisme professionnel».

59. Selon le European Publishers Council, le problème central dans cette affaire est la concurrence. Selon eux, Google est un partenaire commercial incontournable en raison de sa position dominante dans le domaine de la recherche générale, et il utilise cette position dominante pour imposer des conditions selon lesquelles les éditeurs doivent accepter l'utilisation de leur contenu à des fins d'IA afin de rester visibles. Si le droit d'auteur est au cœur des faits de l'affaire, il ne peut à lui seul remédier à ce «déséquilibre coercitif» ni «rétablir des conditions de concurrence». Cela explique le recours à une plainte fondée sur le droit européen de la concurrence.

60. À cet égard, la plainte met en évidence une question importante pour les éditeurs: la visibilité. Selon eux, «AI Overviews réduit considérablement le nombre de clics en répondant directement aux requêtes en haut de la page de résultats de recherche». De plus, les outils techniques cités par Google pour se désinscrire de son service d'IA «n'empêchent pas l'utilisation de l'IA ou obligent les éditeurs à accepter de lourdes pertes en termes de visibilité dans les recherches».

61. En ce qui concerne les solutions, le European Publishers Council invite la Commission européenne à envisager des mesures correctives susceptibles de rétablir la concurrence, notamment un contrôle significatif des éditeurs sur l'utilisation de l'IA, la transparence sur la manière dont le contenu est utilisé et son impact, ainsi qu'un cadre équitable de licences et de rémunération qui reflète l'ampleur et la valeur du contenu des éditeurs.

7. Problèmes et solutions possibles

7.1. L'entraînement de l'IA avec du contenu protégé par le droit d'auteur

62. Dans l'affaire LAION, le tribunal de Hambourg met en évidence le principal problème lié à l'entraînement des outils d'IA générative avec des contenus protégés par le droit d'auteur. Si l'on peut soutenir que l'exception TDM a été incluse dans la Directive DAMUN en 2019 parce que le législateur européen «n'avait tout simplement pas encore pris conscience du problème de l'IA», cela ne signifie pas pour autant qu'elle ne devrait pas s'appliquer à l'entraînement des outils d'IA générative. Mais, comme je l'ai déjà mentionné, l'exception TDM n'est pas une bonne solution à ce problème, car elle prive les titulaires de droits

26. Voir European Publishers Council, «Our AI complaint».

d'auteur à la fois du contrôle et de la rémunération de leurs œuvres. À ce titre, cette disposition devrait être modifiée de manière à équilibrer leurs droits et leurs intérêts afin que l'innovation ne se fasse pas au détriment des créateurs et créatrices.

63. Lors des réunions de la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias du 1^{er} décembre 2025 et du 27 janvier 2026, nous avons eu l'occasion d'entendre les points de vue de M^{me} Karen Rønde, PDG de DPCMO (Publications de la presse danoise - organisation de gestion collective), et de M^{me} Eleonora Rosati, professeure de droit de la propriété intellectuelle à l'université de Stockholm (Suède).

64. Les échanges de vues ont montré que toute législation adoptée en tenant compte d'une réalité technologique spécifique risquait de devenir rapidement obsolète, et ont mis en garde contre l'adoption de lois motivée par crainte que les lois existantes ne soient pas suffisantes. Il est possible d'appliquer par analogie, de manière téléologique et dynamique, la législation existante. L'autre point soulevé concernait la fragmentation. La protection accordée à la personnalité et aux attributs personnels varie considérablement d'un pays à l'autre, et des appels à une plus grande harmonisation ont été lancés. Le Conseil de l'Europe pourrait envisager d'instaurer des conditions plus équitables dans ce domaine que ce n'est le cas actuellement. En ce qui concerne les lacunes de la législation existante, il s'agit d'un débat mondial où le gagnant pourrait l'emporter et où les premiers à adopter ces mesures pourraient devenir les leaders de la réglementation mondiale de l'IA. Concernant les exceptions au droit d'auteur, on a souligné le fait que les exceptions n'étaient pas des exclusions, mais qu'elles existaient dans le cadre du système du droit d'auteur et qu'elles étaient encadrées par des exigences très spécifiques. L'entraînement des modèles d'IA nécessite l'accès à des milliards de données et il est pratiquement impossible d'obtenir les droits pour tout. Par conséquent, des propositions ont été faites pour réduire le risque juridique de différentes manières et par le biais de différents mécanismes. Il convient d'obtenir l'autorisation, même si cela peut s'avérer fastidieux dans certains cas. Un système de licences n'est pas impossible à mettre en place et les exceptions au droit d'auteur ne sont pas le seul moyen de développer l'IA.

65. Il est nécessaire de revenir au principe fondamental du droit d'auteur selon lequel les créateurs et créatrices de contenu sont propriétaires et contrôlent leurs œuvres. Il est nécessaire de mettre davantage l'accent sur la transparence et la responsabilité. La réticence des entreprises d'IA à divulguer les données d'entraînement a des implications juridiques importantes pour les titulaires de droits. En l'absence d'une telle divulgation, les titulaires de droits ne sont pas en mesure de fournir des preuves devant un tribunal pour l'utilisation non autorisée de leur contenu.

66. Afin de résoudre ce problème, il serait recommandé d'introduire une règle de présomption légale, qui transférerait la charge de la preuve aux entreprises d'IA. Selon cette règle, il serait présumé que les systèmes d'IA commerciaux ont été formés à partir de matériel protégé par le droit d'auteur dans les cas où l'exigence de transparence n'est pas respectée. Comme mentionné ci-dessus, un projet de loi contenant une proposition similaire est actuellement en discussion en France.

67. En outre, les entreprises technologiques ne devraient pas être autorisées à invoquer des exceptions au droit d'auteur telles que les exceptions TDM introduites par la directive européenne sur le droit d'auteur (voir ci-dessus).

68. Une autre recommandation issue de la contribution des experts est d'introduire des règles de rémunération équitable basées sur une évaluation indépendante, car les créateurs et créatrices n'ont pas accès aux données utilisées par les systèmes d'IA. Les licences collectives seraient importantes à cet égard, car elles soutiendraient tous les éditeurs, non seulement les plus grands, mais aussi les petites start-ups locales et régionales.

69. En outre, il serait impératif de trouver une solution pour les cas où les services en ligne entravent les services d'information, car cette pratique les exempterait de l'obligation de verser une rémunération équitable et de partager les données. À cet égard, les outils possibles seraient les obligations de diffusion/d'offre, les contributions culturelles et d'autres types d'incitations.

70. Enfin, les outils d'application disponibles dans la boîte à outils juridique actuelle ne sont pas efficaces, c'est pourquoi il a été suggéré de mettre en place un modèle d'arbitrage obligatoire de l'offre finale (*Final Offer Arbitration*, FOA) comme une sorte de procédure de litige accélérée. Ce modèle FOA danois s'inspire du modèle FOA australien (qui a eu pour effet d'amener Meta et Google à la table des négociations en Australie) et fonctionne comme suit: une demande d'arbitrage contraignant peut être adressée au ministre de la Culture par l'une des parties à la négociation lorsque l'une des parties a rompu les négociations, refusé une demande de négociation ou lorsque les négociations ne semblent pas susceptibles d'aboutir à un résultat. Une demande d'arbitrage contraignant ne nécessite pas l'accord des parties, mais celles-ci sont tenues d'y participer. Le ministre de la Culture nomme le président et deux co-arbitres experts si l'affaire revêt une

importance économique ou sociétale significative. L'arbitre examine les propositions soumises par les parties et choisit entre elles dans leur intégralité. L'arbitre ne peut modifier ou proposer d'autres solutions. Lors de la sélection des propositions, l'arbitre met l'accent, entre autres, sur la valeur du contenu pour la plateforme, le coût de production du contenu, les considérations sociétales générales et les considérations relatives au droit de la concurrence. La décision peut être exécutée de manière contraignante.

7.2. L'IA en tant que titulaire de droits

71. Malgré l'usage courant du terme «copyright», en Europe, nous parlons plutôt de «droits d'auteur». En effet, le concept d'«auteur» lié à une personne physique est fondamental pour la réglementation des droits relatifs aux œuvres créatives telle que nous la concevons. Néanmoins, un débat juridique est en cours sur la possibilité de protéger par le droit d'auteur les œuvres créées à l'aide d'outils d'IA et sur la question de savoir qui détiendrait ces droits. S'il semble évident qu'un outil d'IA ne peut être titulaire de droits, une analyse au cas par cas pourrait être nécessaire pour déterminer si une œuvre créée avec l'intervention d'un outil d'IA peut avoir une personne physique comme auteur²⁷.

72. Dans ce qui a été salué comme la première décision²⁸ d'un tribunal européen sur la possibilité de protéger par le droit d'auteur le contenu créé par un système d'IA générique, le tribunal municipal de Prague a déclaré²⁹ que «l'intelligence artificielle ne peut en soi être l'auteur (...) alors que seule une personne physique peut être l'auteur, ce que l'intelligence artificielle n'est certainement pas». De plus, dans le cas présent, l'image ne constituait même pas une œuvre d'auteur au sens de l'article 2 de la [loi tchèque sur le droit d'auteur](#), car elle n'était pas «le résultat unique de l'activité créative d'une personne physique – l'auteur. Le plaignant n'a pas créé personnellement l'œuvre, celle-ci a été créée à l'aide de l'intelligence artificielle».

7.3. Le cas des hypertrucages (deepfakes)

73. Les hypertrucages ou *deepfakes* sont, selon la définition du règlement européen sur l'IA, des images, des contenus audio ou vidéo générés ou manipulés par l'IA «présentant une ressemblance sensible avec des personnes, des objets, des lieux, des entités ou des événements existants et pouvant être perçu[s] à tort par une personne comme authentiques ou véridiques». Les *deepfakes* ne sont pas intrinsèquement nuisibles et peuvent être utilisés à des fins légales, telles que la parodie. Toutefois, s'ils sont utilisés à mauvais escient, ils peuvent porter atteinte à un certain nombre de droits fondamentaux, notamment la liberté d'expression et d'information, car ils peuvent être employés à des fins de désinformation et pour manipuler l'opinion publique dans le cadre de processus électoraux. En outre, les *deepfakes* peuvent porter atteinte aux droits de la personnalité en utilisant à mauvais escient l'image (par exemple dans la pornographie) et la voix d'une personne. Cette atteinte aux droits de la personnalité peut être particulièrement préjudiciable lorsqu'il s'agit de l'image de mineurs, comme l'ont récemment souligné les enquêtes française³⁰ et britannique³¹ sur la production par GrokAI de *deepfakes* à caractère sexuel mettant en scène des enfants.

74. L'un des outils potentiels pour contrer ces dangers est l'éducation à l'IA, qui permet aux utilisateurs et utilisatrices d'acquérir les compétences nécessaires pour identifier les contenus générés par l'IA. Toutefois, d'autres mesures devraient être mises en œuvre, et le rôle et les responsabilités des opérateurs internet pourraient nécessiter une identification plus claire.

75. L'article 8 de la Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur l'intelligence artificielle et les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit prescrit des mesures visant à garantir la mise en place d'exigences adéquates en matière de transparence et de contrôle, adaptées aux contextes et aux risques spécifiques, en ce qui concerne les activités relevant du cycle de vie des systèmes d'intelligence artificielle, y compris en matière d'identification des contenus générés par ces systèmes.

76. L'article 50(4), du règlement UE sur l'IA va plus loin et impose aux déployeurs de systèmes d'IA une obligation de transparence lorsqu'ils divulguent des contenus générés par des systèmes d'IA, y compris des systèmes d'IA à usage général, qui produisent des contenus audio, image, vidéo ou texte synthétiques. Ces

27. Du point de vue américain, voir également le Bureau américain des droits d'auteur (United States Copyright Office), «[Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability](#)», Rapport du Registre des droits d'auteur, janvier 2025.

28. www.novagraaf.com/en/insights/ai-and-copyright-first-ruling-european-court.

29. <https://merlin.obs.coe.int/article/10047>.

30. «Réaction du Gouvernement concernant la génération par Grok, l'IA générative de X, de contenus à caractère sexiste et sexuel».

31. Ofcom's statement on Grok.

systèmes doivent garantir que leurs résultats sont marqués dans un format lisible par machine et détectables comme étant générés ou manipulés artificiellement. Dans le cas des *deepfakes*, les systèmes d'IA qui génèrent ou manipulent ce type de contenu doivent identifier comme tels.

77. Malgré l'existence de ces règles, le phénomène des *deepfakes* continue de se multiplier en ligne, certains cas échappant à la reconnaissance par le logiciel même utilisé pour leur création³².

78. Récemment, il a été suggéré qu'une solution au problème des *deepfakes* serait d'accorder aux individus un «droit d'auteur» (en réalité, un droit voisin) sur leur image physique et leur voix.

79. Une large majorité au Parlement danois est récemment parvenue à un accord politique³³ sur une proposition législative³⁴ visant à modifier la loi sur le droit d'auteur. Cette modification rendra illégal le partage de *deepfakes* et d'autres imitations numériques de caractéristiques personnelles. Les artistes interprètes bénéficieront également d'une meilleure protection, de sorte qu'à l'avenir, il sera illégal de partager des imitations numériques réalistes de leurs performances³⁵.

80. Si elle est adoptée, cette proposition introduira deux nouvelles formes de protection dans la loi danoise sur le droit d'auteur:

- une protection générale contre la mise à disposition non autorisée d'imitations numériques réalistes de caractéristiques personnelles, cf. section 1(11) du projet de loi (section 73a de la loi sur le droit d'auteur);
- une protection des artistes interprètes et des artistes contre la mise à disposition du public d'imitations numériques réalistes de leurs performances ou de leurs réalisations artistiques sans leur consentement, cf. article 1(9) du projet de loi (article 65a de la loi sur le droit d'auteur)³⁶.

81. La question est de savoir si les nombreux problèmes liés aux *deepfakes* doivent être réglementés par la législation sur le droit d'auteur. On pourrait faire valoir³⁷ que les *deepfakes* devraient plutôt être réglementés par le droit à la vie privée et les droits de la personnalité, car les principales préoccupations des individus sont précisément leur droit à la vie privée et leur réputation personnelle. Ils peuvent également être réglementés par le droit des médias ou le droit électoral si les principaux objectifs sont de préserver la confiance dans les médias ou de sauvegarder la démocratie. Il existe déjà de nombreuses voies de recours juridique, notamment le droit à l'image, la protection des données, le droit de la responsabilité civile, le droit de la concurrence déloyale, les règles sur la publicité illégale et le droit pénal (fraude, usurpation d'identité et «pornographie vengeresse»).

82. L'Italie, par exemple, a récemment adopté la [loi 132/2025](#), qui est entrée en vigueur le 10 octobre 2025. Cette loi modifie le [Code pénal italien](#) en introduisant un nouvel article 612-quater, qui érige en infraction pénale passible d'une peine d'emprisonnement d'un à cinq ans «le fait de causer un préjudice injustifié à une personne en transférant, publiant ou diffusant de toute autre manière, sans son consentement, des images, des vidéos ou des voix qui ont été falsifiées ou altérées à l'aide de systèmes d'intelligence artificielle et qui sont susceptibles d'induire en erreur quant à leur authenticité». L'infraction est punissable sur plainte de la partie lésée, mais les poursuites sont engagées d'office si l'infraction est liée à une autre infraction pour laquelle les poursuites doivent être engagées d'office ou si elle est commise à l'encontre d'une personne incapable, en raison de son âge ou de son infirmité, ou à l'encontre d'une autorité publique en raison des fonctions exercées.

8. Conclusions

83. L'avènement de l'ère de l'IA a entraîné une série de problèmes particulièrement complexes. Dans un certain sens, on pourrait affirmer que l'IA représente une menace existentielle pour le secteur de la création européen et la culture européenne dans son ensemble. Les solutions législatives actuelles ne permettront pas

32. Voir «Made by Google. Missed by Google – except for one tool, buried in the garden shed».

33. <https://kum.dk/aktuelt/nyheder/kulturministeren-vil-udbrede-deepfake-lov-til-resten-af-europa>.

34. www.ft.dk/samling/2024/1/almdel/kuu/bilag/232/3050901.pdf.

35. www.dutchnews.nl/2025/07/dutch-mps-want-citizens-to-own-the-copyright-to-their-faces/.

36. Le 2 février 2026, la Commission européenne a formulé des commentaires sur le projet de loi danois relatif aux *deepfakes*, qui devrait être soumis au Parlement danois en mars 2026.

37. <https://legalblogs.wolterskluwer.com/copyright-blog/deepfake-bills-in-denmark-and-the-netherlands-right-idea-wrong-legal-framework/>.

de résoudre ce problème. Nous avons besoin de solutions qui équilibrent les droits et les intérêts concurrents afin que l'innovation ne se fasse pas au détriment des créateurs et créatrices et que la liberté d'expression ne porte pas atteinte aux droits personnels des tiers.

84. Sur la base de ces conclusions, je propose une série de mesures concrètes dans le projet de résolution.