



IA ET TRAVAIL

**DANS LE SECTEUR DES MÉDIAS, DES ARTS
ET DU DIVERTISSEMENT**

PARTIE 4/4
RAPPORT SECTORIEL 2026



Étude et enquête menées par TWIID et Doenker - Commandées par la FIA, la FEJ, la FIM et UNI Europa



Ce projet et cette publication ont bénéficié du soutien de l'Union européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de ses auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.



PRÉFACE



L'intelligence artificielle ne peut plus être considérée comme une perspective lointaine pour le secteur des médias, des arts et du divertissement. Elle est déjà bien présente, intégrée dans les flux de production, remodelant les processus créatifs et soulevant des questions urgentes sur l'emploi, les droits et l'avenir du travail créatif. Pourtant, jusqu'à présent, une grande partie du débat portait sur des récits globaux plutôt que sur des données sectorielles. Que vivent réellement les acteurs, l'équipe de tournage, les musiciens et les journalistes ? Que constatent leurs syndicats ? Et sur quels points les deux perspectives convergent-elles ou divergent-elles ?

Ce rapport est l'un des quatre rapports sectoriels qui forment ensemble une étude complète sur l'IA et le travail dans le secteur des médias, des arts et du divertissement. Commandée par la FIA, la FEJ, la FIM et UNI Europa, et menée par TWIID et Doenker, cette étude a pour but de combler d'importants manques de connaissances : comment l'IA, et plus particulièrement l'IA générative, affecte-t-elle l'emploi, les conditions de travail et les droits de propriété intellectuelle dans les secteurs européens de l'audiovisuel et des médias connexes ?

Les quatre rapports sectoriels se concentrent chacun sur une fédération et sur les professionnels qu'elle représente :

FIA : acteurs (notamment les acteurs, artistes de la voix, danseurs et professions apparentées)

FIM : musiciens

UNI MEI : travailleurs des équipes de tournage et de l'animation dans le secteur audiovisuel

FEJ : journalistes et autres professionnels des médias

Comme indiqué ci-dessus, aux fins du présent rapport, la cohorte des membres de la FIA et de ses affiliés est désignée par le terme « acteurs ». Toutefois, de nombreux syndicats de la FIA organisent également les danseurs et autres artistes-interprètes, dont les réflexions sont également incluses lorsqu'elles ont été reçues.

Chaque rapport présente les résultats d'enquêtes sectorielles, comparant les points de vue des syndicats et de leurs membres sur la sensibilisation à l'IA, l'impact perçu, les préoccupations et les besoins de soutien. Une comparaison intersectorielle conclut chaque rapport, permettant au lecteur de replacer les résultats sectoriels dans un contexte plus large.

La recherche s'est déroulée en deux phases. Une étude théorique structurée, réalisée entre septembre 2024 et début 2025, a permis de cartographier les outils d'IA, les cas d'utilisation et les réponses émergentes de la main-d'œuvre dans tous les secteurs. Cette étude a servi de base à un programme d'enquête en deux volets, mené entre septembre et décembre 2025, qui a permis de recueillir non seulement les points de vue organisationnels de 25 syndicats dans 18 pays, mais aussi les expériences vécues par les professionnels sur la base de cinq questionnaires sectoriels distribués dans plusieurs langues.

Plusieurs tendances se dégagent clairement des quatre rapports. L'inquiétude concernant l'impact de l'IA est quasi universelle : moins de 6 % des personnes interrogées, tous secteurs et groupes confondus, déclarent n'être « pas du tout inquiètes ». Parallèlement, la sensibilisation et la familiarité varient considérablement entre les journalistes, qui utilisent déjà pour la plupart des outils d'IA au quotidien, et les acteurs et les équipes de tournage, qui ne sont, pour la majorité, encore que peu familiarisés avec l'IA dans leur environnement de

travail. Un fossé structurel entre les syndicats et leurs membres se creuse dans l'ensemble de l'étude : les syndicats font systématiquement état d'une plus grande sensibilisation, anticipent des perturbations plus importantes et expriment des besoins de gouvernance plus globaux, tandis que les travailleurs individuels expriment des préoccupations plus immédiates et plus personnelles concernant la perte d'emploi, les droits et l'autonomie créative.

Ces rapports ne prétendent pas fournir un compte rendu définitif ou exhaustif. L'IA se développe rapidement et les perceptions présentées ici reflètent un moment précis à la fin de l'année 2025. Ce que nous espérons, c'est qu'ils fournissent une base solide, fondée sur des preuves, basée sur les voix des travailleurs et de leurs organisations représentatives, pour les stratégies de négociation collective, les réponses politiques et le dialogue social dont le secteur a besoin de toute urgence.

Nous tenons à remercier les quatre fédérations et leurs syndicats affiliés pour leur engagement dans ce projet, et surtout les centaines de professionnels qui ont pris le temps de partager leurs expériences, leurs préoccupations et leurs espoirs. C'est grâce à eux que cette recherche existe et en fin de compte, c'est à eux, les personnes qui fournissent le travail, qu'elle s'adresse.



TWIIID & Doenker Mars 2026

CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ : CALENDRIER ET LIMITES DE LA BASE FACTUELLE

La base factuelle présentée dans ce rapport rassemble une phase de recherche documentaire menée entre septembre 2024 et début 2025 et des données d'enquête recueillies entre septembre et décembre 2025. Dans un domaine où les outils d'IA, les pratiques commerciales et les débats sur la réglementation dans les secteurs des médias et de la culture évoluent très rapidement, certains des exemples d'outils concrets, des stratégies d'entreprise et des discussions politiques décrits ici peuvent déjà avoir changé au moment de la publication. De même, les perceptions des travailleurs et des syndicats recueillies dans les enquêtes reflètent un moment précis à la fin de l'année 2025, et leurs points de vue, stratégies et préoccupations peuvent avoir évolué depuis lors, au fur et à mesure que de nouveaux cas et conflits sont apparus. Ce qui reste solide, cependant, ce sont les modèles plus larges que nous identifions dans la façon dont l'IA affecte la propriété intellectuelle, la nature du travail, les compétences et les conditions de travail. Les lecteurs doivent donc considérer les outils concrets, les cas et les instantanés d'enquête comme des illustrations limitées dans le temps plutôt que comme des inventaires exhaustifs ou parfaitement actualisés, et interpréter les résultats en étant conscients de la nature hautement dynamique du développement de l'IA et des réponses de la main-d'œuvre dans les industries créatives.

TABLE DES MATIÈRES



PROCESSUS DE RECHERCHE	6
Affectation	7
Recherche documentaire	7
Objectifs de la recherche	7
ÉQUIPES DE TOURNAGE	9
PROFIL	10
Sensibilisation à l'IA :	18
Perception de la menace :	19
Préoccupations	21
Formation et soutien	22
FIM SYNDICATS	24
Profil des syndicats : Qui représente les musiciens ?	25
Sensibilisation à l'IA :	26
Perception	28
Préoccupations	30
Impact sur les compétences et l'emploi	32
Travail avec l'IA	34
Soutien	36
PROFESSIONNELS DE LA MUSIQUE VS SYNDICATS DE LA FIM	38
Sensibilisation	39
Perception	40
Inquiétude	41
COMPARAISON INTERSECTORIELLE	43
Introduction	44
Sensibilisation générale	44
Impact attendu de l'IA	45
Soutien nécessaire	50

The background is a solid teal color. Faint, light-blue silhouettes of people are visible in the background. Two dark, curved lines, resembling arcs or orbits, are positioned above and below the central text.

PROCESSUS DE RECHERCHE

AFFECTATION

Cette étude évalue l'impact de l'intelligence artificielle (en particulier, de l'IA générative) sur les emplois, les conditions de travail et les droits de propriété intellectuelle dans les secteurs européens de l'audiovisuel et des médias connexes. Elle combine une enquête menée au sein des organisations syndicales sectorielles et portant sur les expériences des membres, les priorités, les campagnes de sensibilisation et les dispositions des négociations collectives relatives à l'IA avec une analyse plus large des principaux défis : l'IA générative et la protection des droits de propriété intellectuelle, l'IA générative et son impact sur les emplois et le travail, et les besoins en compétences liés à l'IA dans le secteur. Commandée par les partenaires du projet et menée en étroite collaboration avec eux, la recherche vise à combler les lacunes actuelles en matière de connaissances et à fournir une base complète pour le dialogue social au niveau européen, y compris des recommandations politiques spécifiques et des informations sur les négociations collectives.

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

La phase initiale de l'étude a consisté en une recherche documentaire structurée visant à établir une base factuelle sur la manière dont l'IA est développée et déployée dans les médias et les secteurs culturels couverts par ce projet (acteurs et équipes dans le secteur audiovisuel, animation, musique et journalisme). Cette phase avait deux objectifs principaux. Elle a tout d'abord permis d'acquérir une compréhension conceptuelle commune des systèmes d'IA et de leur pertinence pour les flux de travail propres à chaque secteur. Dans un deuxième temps, elle a généré des idées empiriques sur les outils, les cas d'utilisation, les risques et les réponses émergentes des travailleurs, qui ont été directement utilisées pour concevoir les questionnaires de l'enquête et en interpréter les résultats. Plutôt que de traiter l'IA comme un développement générique ou abstrait, la recherche documentaire visait à clarifier les types d'IA existants, leur fonctionnement et leur importance en matière d'emploi, de compétences, de conditions de travail et de droits.

La recherche documentaire a été menée sous la forme d'un examen ciblé des sources accessibles au public et de la documentation du secteur. Elle combinait une approche technique (comprendre le fonctionnement des systèmes et ce qui les distingue) et une approche socio-économique et juridique (comprendre ce que ces systèmes impliquent pour le travail créatif et les relations de travail). La recherche a été organisée secteur par secteur, tout en suivant les développements transversaux de l'IA qui affectent plusieurs secteurs (tels que l'IA générative pour le texte, l'image, la vidéo et l'audio ; le clonage de la voix et les répliques numériques et les outils d'automatisation du flux de travail intégrés dans les environnements logiciels professionnels). Enquêtes à deux niveaux (syndicats, leurs fédérations et leurs membres)

OBJECTIFS DE LA RECHERCHE

L'étude poursuit cinq objectifs : (1) cartographier l'utilisation actuelle de l'IA et la sensibilisation au sein de chaque secteur ; (2) identifier comment les parties prenantes perçoivent les opportunités et les menaces liées à l'IA ; (3) évaluer les impacts attendus et émergents sur l'emploi, les compétences et les conditions de travail ; (4) documenter ce que les syndicats et les organisations membres font déjà et les besoins qu'ils identifient ; et (5) collecter des données qui peuvent soutenir les négociations et les réponses politiques.

●● Méthodologie de la recherche

La méthodologie combine une étude documentaire préparatoire et un programme d'enquêtes sectorielles.

L'étude documentaire a permis d'établir la base analytique des enquêtes. Elle a passé en revue les principaux types d'IA, leurs capacités et leurs modes de fonctionnement typiques, ainsi que les outils d'IA utilisés dans les secteurs étudiés. Une attention particulière a été accordée au rôle des données et à la mesure dans laquelle les systèmes d'IA fonctionnent de manière transparente. L'étude documentaire a également examiné la manière dont les secteurs ont réagi aux développements de l'IA et a tiré des leçons des récents conflits et contestations. Les enseignements tirés de cette phase ont été utilisés pour formuler les questions de l'enquête qui reflètent les réalités du secteur et l'utilisation actuelle des outils.

Sur cette base, une approche d'enquête à deux niveaux a été mise en œuvre afin d'appréhender les perspectives organisationnelles et professionnelles.

•• Approche de l'enquête : modèle à deux voies

Dans un premier temps, des enquêtes ont été menées auprès des syndicats et des organisations membres (affiliées aux fédérations concernées) ; celles-ci se concentraient sur la sensibilisation organisationnelle, les défis observés, les actions entreprises et les besoins de soutien.

Dans un deuxième temps, des enquêtes ont été menées auprès de professionnels (membres de syndicats/travailleurs du secteur) ; celles-ci portaient sur l'expérience vécue sur le lieu de travail, la connaissance de l'IA, la perception des risques et des opportunités, et l'impact perçu sur le travail.

Pour le volet professionnel, cinq questionnaires sectoriels ont été rédigés : acteurs, équipes de tournage, animation, musique et journalisme. Cette structure sectorielle reflète le fait que les applications de l'IA, les filières de production et les relations de travail diffèrent considérablement d'un domaine à l'autre.

•• Contenu de l'enquête

Dans les deux volets, les questionnaires couvraient cinq thèmes principaux : (1) les caractéristiques des répondants (données démographiques et profil professionnel pour les travailleurs ; profil organisationnel pour les syndicats) ; (2) la familiarité avec l'IA et la prévalence perçue de l'utilisation de l'IA dans le secteur ; (3) la perception des opportunités, des menaces et des risques, y compris les impacts potentiels sur l'emploi ; (4) les actions et les développements, y compris les cas et les initiatives notables ; et (5) les besoins de soutien, y compris les ressources pratiques telles que des directives, outils et accords types.

Certaines questions (plus particulièrement celles portant sur les préoccupations et les évolutions du secteur) ont été adaptées au contexte spécifique de chaque secteur. Elles sont basées sur la recherche documentaire portant sur les outils spécifiques à chaque secteur. Si ces adaptations ont permis d'accroître la pertinence pour les répondants, elles ont pour conséquence que tous les sujets de préoccupation ne peuvent pas être comparés directement entre les secteurs.

•• Distribution et travail sur le terrain

La diffusion de l'enquête a suivi la même structure à deux voies et a été mise en œuvre par l'intermédiaire des réseaux syndicaux. L'étude a été réalisée par le biais de quatre fédérations : la FIA, la FIM, l'UNI MEI et la FEJ. Chaque secteur a été représenté dans ce cadre, les syndicats ayant été sélectionnés pour atteindre les membres dans les domaines professionnels concernés. Pour les enquêtes professionnelles, des versions linguistiques distinctes ont été créées pour chaque pays dans lequel les syndicats ont distribué les questionnaires, afin de favoriser l'accessibilité et de maximiser la participation.

Les enquêtes ont été lancées le 12 septembre 2025 et clôturées le 19 décembre 2025.

•• Participation

En ce qui concerne les syndicats, 87 syndicats de 31 pays ont répondu à l'enquête. La voie professionnelle a permis de constituer des groupes de répondants spécifiques à chaque secteur (voir le chapitre sur les résultats), ce qui a permis d'effectuer des analyses intrasectorielles et des comparaisons intersectorielles prudentes pour les questions équivalentes.

•• Considérations analytiques

La méthodologie permet d'établir une cartographie descriptive détaillée des connaissances, des perceptions et des besoins en matière d'IA. L'interprétation doit cependant tenir compte de trois points. Tout d'abord, les questions sectorielles limitent la comparabilité de certains éléments préoccupants. Deuxièmement, la distribution par voies syndicales peut influencer le nombre de répondants par rapport à l'ensemble de la population active. Troisièmement, dans le cas des échantillons sectoriels plus petits, les pourcentages peuvent être plus sensibles à de petits changements ; les chiffres doivent donc être pris en compte parallèlement aux pourcentages.

Globalement, la méthodologie de la recherche combine une étude documentaire contextuelle avec un programme d'enquête sectoriel structuré qui saisit les perspectives des organisations et des travailleurs, dans le but explicite d'éclairer les négociations collectives et les réponses politiques.

The background is a solid teal color. Faint, light-colored silhouettes of people are visible in the background. Two dark, curved lines, resembling a stylized 'S' or a path, are drawn across the page, one above and one below the text.

ÉQUIPES DE TOURNAGE

ANALYSE DE 93 PROFESSIONNELS DE LA MUSIQUE DE FINLANDE ET DU ROYAUME-UNI

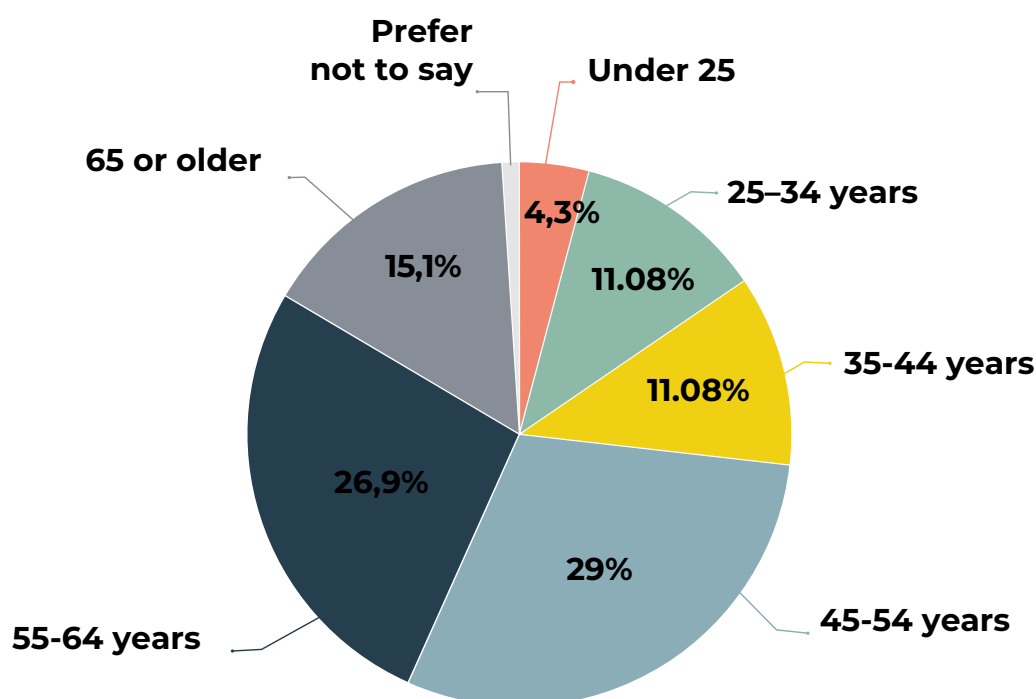
Répondants : 93 professionnels de la musique

Focus géographique : Finlande (63 %), Royaume-Uni (37 %)

PROFIL

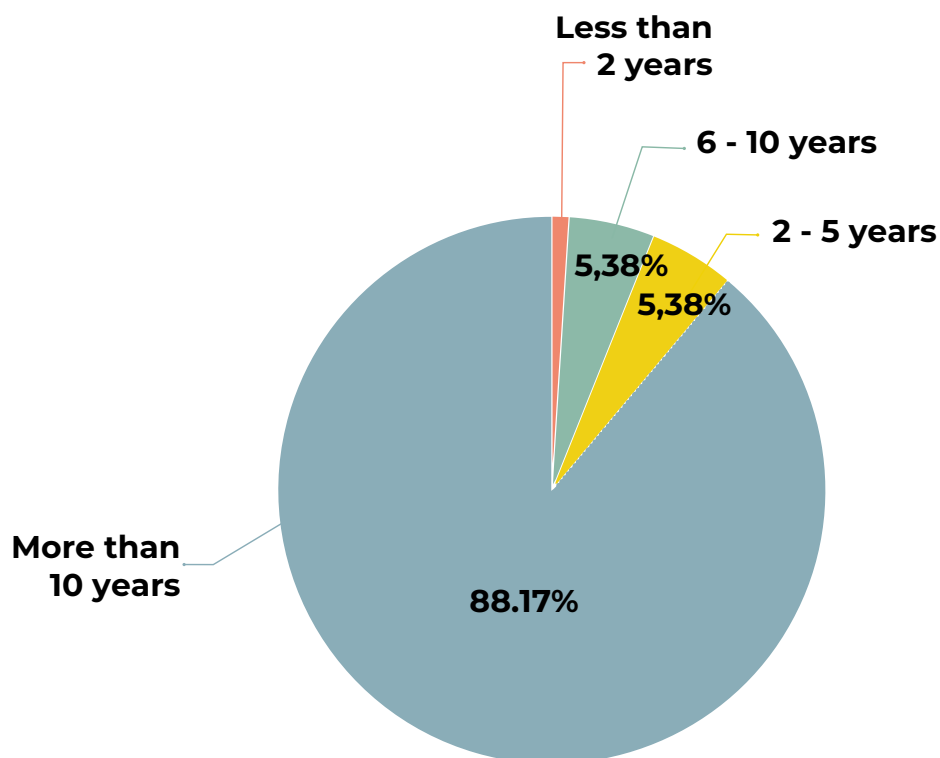
•• Âge

Sur les 93 répondants du secteur de la musique, le profil est plutôt âgé. Le groupe d'âge le plus important est celui des 45-54 ans (29,03 %), suivi des 55-64 ans (26,88 %) et des 65 ans et plus (15,05 %). Ensemble, les répondants âgés de 45 ans et plus représentent 70,97 % de l'échantillon (66 personnes). Les tranches d'âge de 35-44 et 25-34 ans sont moins représentées (11,83 % chacune), tandis que les moins de 25 ans représentent 4,30 %. 1,08 % (1 personne) a préféré ne pas divulguer son âge.



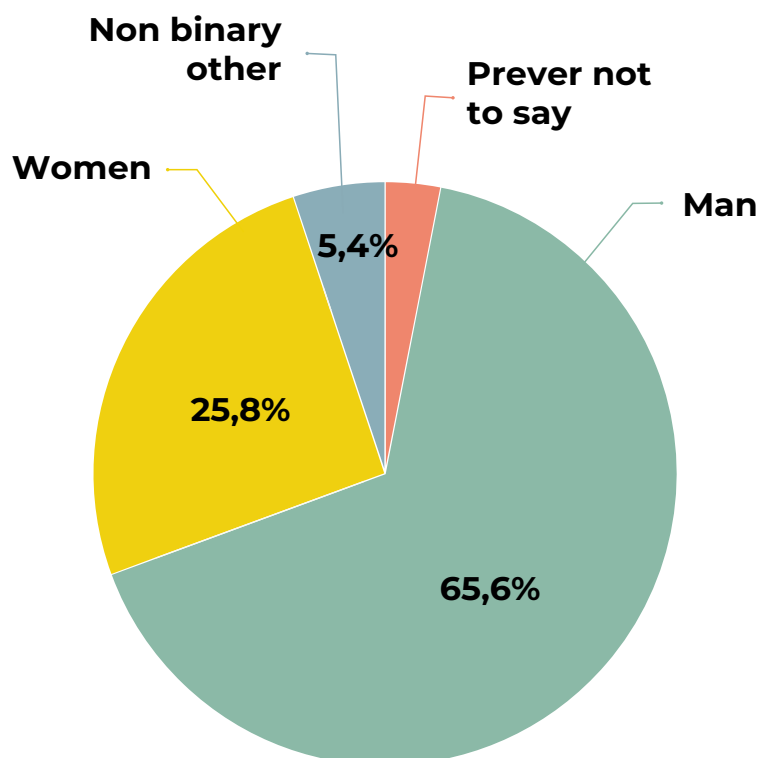
•• De combien d'années d'expérience disposez-vous dans votre métier ?

L'échantillon du secteur de la musique est composé en grande majorité de professionnels très expérimentés. 81 répondants (88,17 %) ont en effet déclaré avoir plus de 10 ans d'expérience. Les personnes avec 6-10 ans d'expérience (5 ; 5,38 %) et 2-5 ans (5 ; 5,38 %) sont bien moins représentées. Un seul répondant a déclaré disposer de moins de 2 ans d'expérience (1,08 %). Dans l'ensemble, les personnes qui ont plus de 6 ans d'expérience représentent donc 93,55 % (87 personnes), ce qui indique que les résultats sont le reflet de carrières bien établies.



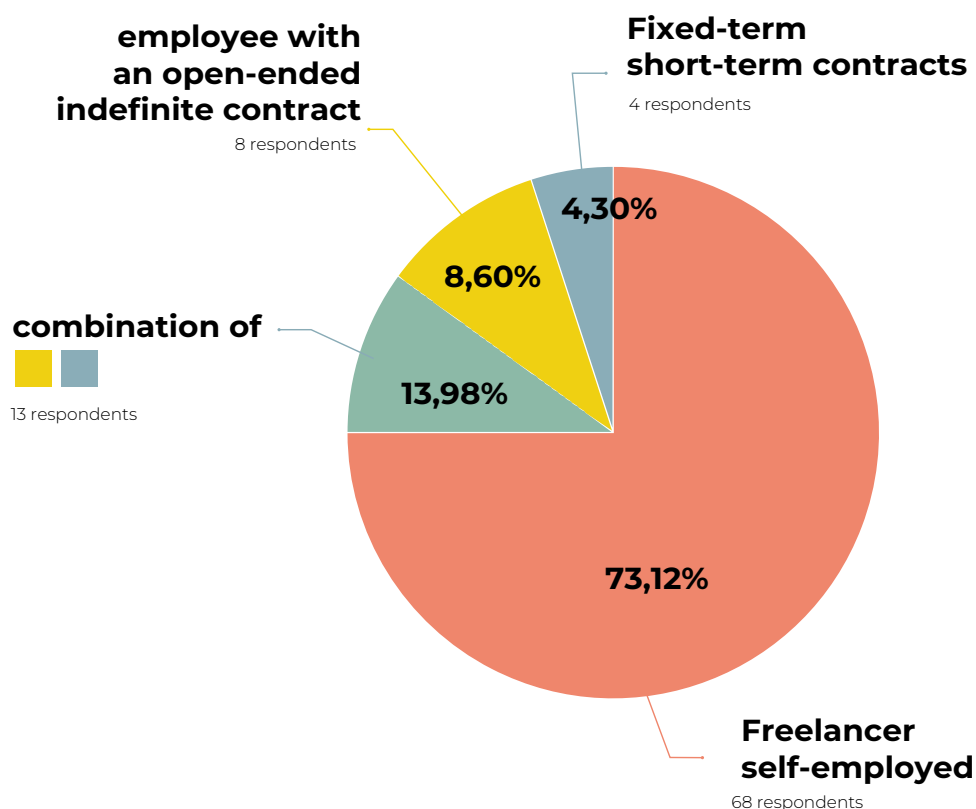
•• Genre

La répartition entre les sexes penche fortement en faveur des hommes. Les hommes représentent 61 répondants (66 %) et les femmes 23 (25 %). Cinq répondants se sont déclarés non binaires (5 %) et 3 (3 %) ont préféré ne pas se prononcer.



•• Quel est votre régime de travail habituel ?

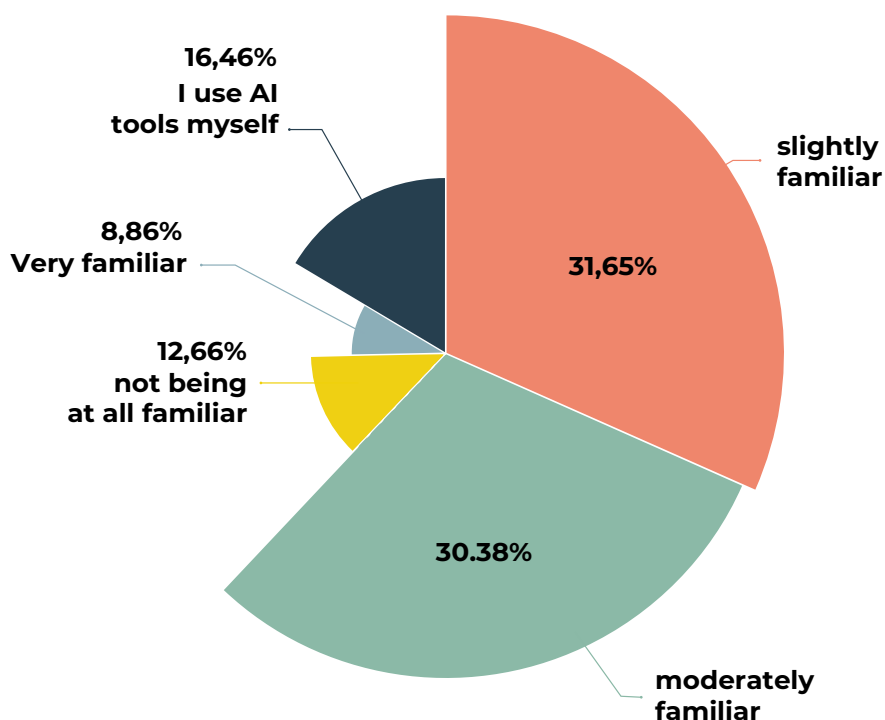
Les répondants sont essentiellement indépendants. Le statut de freelance/indépendant est le statut dominant (68 ; 73,12 %), avec une combinaison de statuts dans 13,98 % des cas (13). Les contrats à durée indéterminée (8 ; 8,60 %) et les contrats à durée déterminée (4 ; 4,30 %) sont moins nombreux. Dans l'ensemble, 87,10 % (81 personnes) travaillent en freelance ou dans le cadre d'arrangements mixtes, ce qui renforce le profil de l'emploi indépendant ou basé sur des projets dans ce secteur.



•• Dans quelle mesure êtes-vous familiarisé avec l'utilisation de l'IA dans votre environnement de travail ?

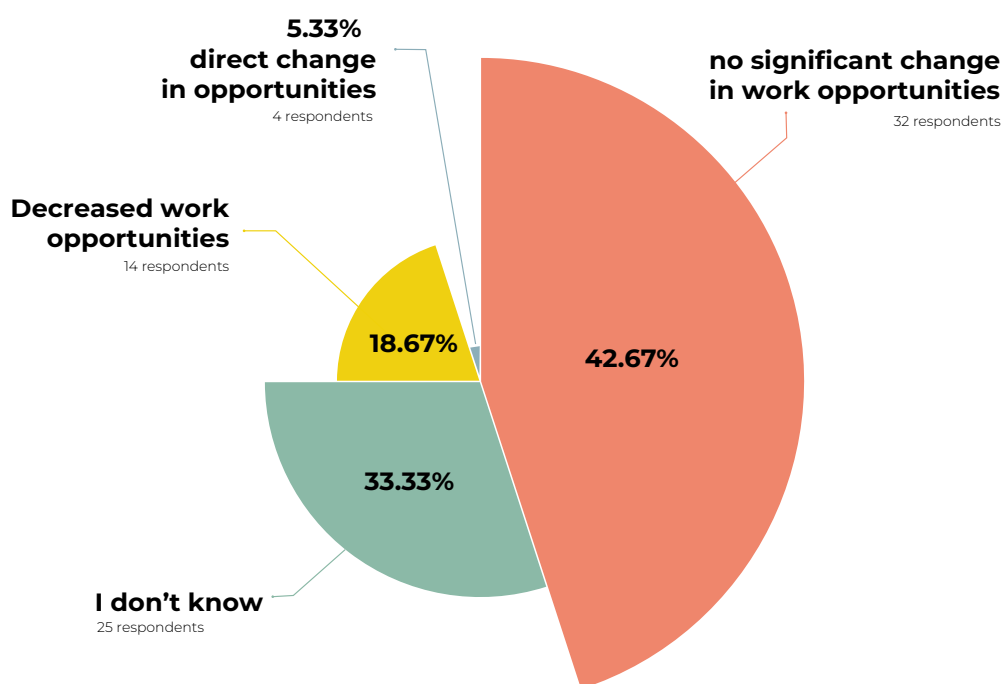
Sur les 79 répondants du secteur de la musique qui ont répondu à cette question, la familiarité avec l'IA est mitigée, mais tend vers une connaissance de base à modérée. Le groupe le plus important est celui des personnes légèrement familiarisées (25 ; 31,65 %), suivi de près par celui des personnes moyennement familiarisées (24 ; 30,38 %). Ensemble, ces catégories moyennes représentent 62,03 % des réponses (49 personnes). Un nombre plus réduit de personnes indiquent qu'elles ne sont pas du tout familiarisées (10 ; 12,66 %) ou très familiarisées (7 ; 8,86 %).

Une minorité relativement importante fait notamment état d'une utilisation pratique : 13 répondants déclarent utiliser des outils d'IA à titre personnel (16,46 %). Ensemble, les personnes qui utilisent des outils d'IA ou qui sont très familiarisées avec ceux-ci représentent 25,32 % (20 personnes), ce qui suggère que l'engagement direct avec l'IA est plus courant dans l'échantillon du secteur de la musique que dans d'autres groupes sectoriels, même si la plupart des répondants se situent toujours dans la fourchette « légèrement » ou « modérément » familiarisés.



•• L'IA a-t-elle eu un impact sur vos opportunités de travail ?

Sur les 75 personnes du secteur de la musique qui ont répondu à cette question, la réponse la plus fréquente est l'absence de changement significatif dans les opportunités de travail (32 ; 42,67 %). Une part non négligeable reste incertaine, 25 d'entre eux ayant choisi de répondre « Je ne sais pas » (33,33 %). 14 répondants signalent une diminution des opportunités de travail (18,67 %), tandis que 4 signalent une augmentation de celles-ci (5,33 %).



Dans l'ensemble, 24 % des membres du secteur de la musique interrogés (18 personnes) perçoivent un changement direct dans les opportunités (augmentation ou diminution), et ce changement est plutôt négatif que positif : les diminutions signalées sont 3,5 fois plus nombreuses que les augmentations (14 vs 4). Les 76 % restants (57 personnes) n'ont constaté aucun changement ou ne savent pas, ce qui suggère que dans cet échantillon, l'impact de l'IA sur les opportunités de travail dans le secteur de la musique est le plus souvent perçu comme stable ou pas encore clairement identifiable, avec des effets négatifs signalés par une minorité notable.

Les remarques correspondent assez bien au modèle quantitatif : la plupart des répondants du secteur de la musique ne décrivent pas de changement clair pour l'instant ou décrivent une incertitude, tandis qu'une minorité notable fait état d'une baisse des opportunités, en particulier dans les segments plus commerciaux. Un premier groupe est constitué de répondants qui ne voient pas d'impact direct sur leur propre travail ou qui estiment qu'il est trop tôt pour en juger. Cela se reflète dans des commentaires tels que « **Jusqu'à présent, cela ne m'a pas affecté. Je crée des compositions originales pour des projets pluridisciplinaires** », « **Je n'ai pas encore remarqué que cela avait affecté mes opportunités d'emploi personnelles** », et la réponse simple, mais révélatrice « **Comment le saurais-je ?** ». D'autres font explicitement la distinction entre les difficultés actuelles du marché et l'IA : « **Il y a eu moins de concerts et de sessions en 2025, mais cette diminution est due à des facteurs économiques** » et « **Le Covid a tué et changé le comportement d'achat des masses de manière assez importante** ». Ces remarques expliquent pourquoi tant de répondants ont choisi « **pas de changement significatif** » ou « **je ne sais pas** ».

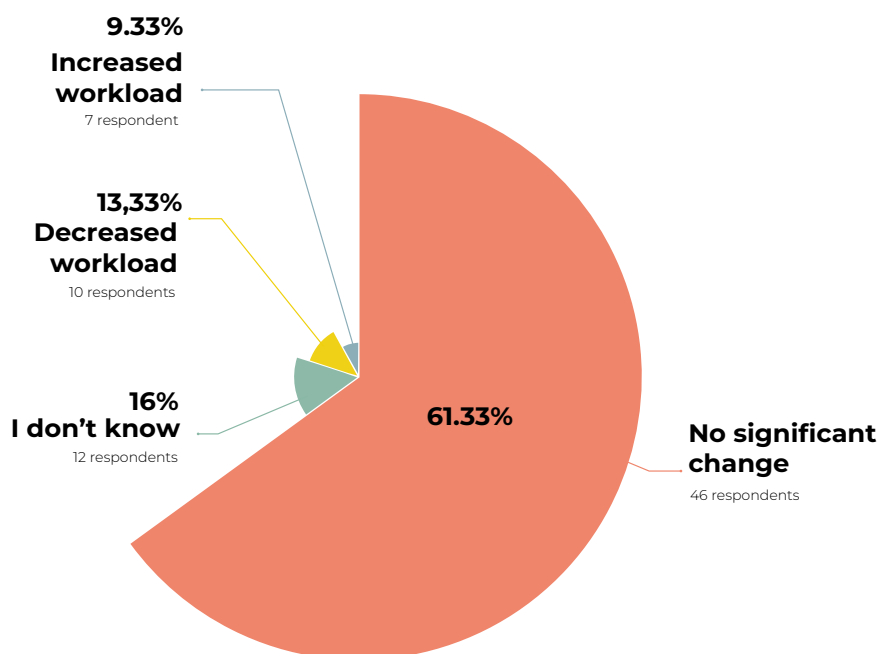
Lorsque les répondants font état d'une baisse des opportunités, les remarques montrent une forte concentration dans la musique commerciale, la synchronisation/le catalogue, le marquage audio et les services audio techniques. Un répondant donne un exemple direct de substitution : « **J'ai perdu un travail pour lequel j'avais été engagé pour écrire un thème musical pour un parc de vacances ; [ils] ont fini par demander à l'IA de composer le thème.** » D'autres identifient des changements plus larges dans la demande commerciale : « **Le domaine de la musique commerciale semble être le premier à subir une transformation** », « **Moins d'enregistrements dans un but commercial** », « **Les possibilités de musique de catalogue ont diminué** » et « **J'ai remarqué une baisse de la demande, plus particulièrement en matière d'habillage sonore, parce qu'il est désormais plus facile et moins coûteux de le faire avec des outils d'IA.** » Plusieurs remarques pointent également vers des plateformes/utilisations environnementales de musique générée par l'IA qui affaiblissent les modèles de rémunération des musiciens de manière plus indirecte, comme « **la musique basée sur l'IA qui peut être jouée dans les restaurants et à la radio, ce qui affecte la logique de rémunération du musicien.** »

Parallèlement, certains répondants font la distinction entre la pression exercée par l'IA sur certains marchés et la valeur continue de la performance humaine en live ou spécialisée. Par exemple, une remarque indique que « **la plupart des gens ne considèrent pas qu'un ordinateur produisant des sons tout seul corresponde à de la musique en live** », ce qui suggère que l'IA peut affecter les utilisations en arrière-plan/commerciales plus tôt que les œuvres basées sur des performances en direct. D'autres se décrivent comme moins exposés en raison de leur pratique ou de leur position : « **Je travaille dans le milieu de la scène expérimentale ; les opportunités sont rares quoi qu'il en soit, et je n'ai pas connu de baisse significative/perceptible** », ou « **Je suis principalement un acteur amateur. L'IA n'a aucune incidence sur mes activités musicales.** » Cela renforce un aspect qualitatif essentiel : les effets sur les opportunités offertes par l'IA dans le secteur de la musique sont très inégaux selon le segment de marché et le rôle.

Les effets positifs sont rares, mais ils existent, généralement sous la forme d'un élargissement de la capacité plutôt que d'une augmentation de la rémunération des emplois dans le secteur de la musique. L'un des répondants décrit explicitement l'IA comme permettant d'effectuer des tâches qu'il ne pouvait pas faire seul auparavant : « **Je l'utilise comme un outil et je peux maintenant, par exemple, produire des choses que je ne pouvais pas produire moi-même auparavant.** » Un autre commentaire note utiliser l'IA pour accélérer les applications et la gestion : « **J'ai utilisé l'IA pour corriger mes e-mails et mes lettres de motivation. Cela m'a permis d'accélérer le processus d'application.** » Ces exemples sont alignés sur le profil de notre enquête : les gains signalés existent, mais ils sont limités et ont tendance à concerner davantage la productivité et la capacité d'autoproduction que l'augmentation de la demande pour le travail créatif de base des musiciens.

•• L'IA a-t-elle affecté votre charge de travail ?

Sur les 75 personnes du secteur de la musique qui ont répondu à cette question, la plupart ne signalent aucun changement significatif dans la charge de travail (46 ; 61,33 %). Ils sont 12 à avoir répondu « Je ne sais pas » (16,00 %), ce qui indique que pour environ 1 personne sur 6, l'impact de l'IA sur la charge de travail n'est pas évident. Parmi les répondants ayant signalé un changement, 10 déclarent que l'IA a réduit leur charge de travail (13,33 %), tandis que 7 signalent une augmentation de leur charge de travail (9,33 %).



Dans l'ensemble, 22,67 % des répondants du secteur de la musique (17 personnes) ont perçu un changement direct de la charge de travail (augmentation ou diminution), et lorsqu'un changement est signalé, il penche légèrement vers une diminution plutôt que vers une augmentation (10 contre 7). Les 77,33 % restants (58 personnes) font état d'une stabilité ou d'une incertitude quant aux effets de l'IA sur la charge de travail.

Les tendances nationales dans l'échantillon du secteur de la musique suggèrent que ces impacts perçus ne sont pas répartis de manière uniforme. Les répondants finlandais sont plus susceptibles de déclarer que leur charge de travail n'a connu « **aucun changement significatif** », ce qui indique des conditions de travail comparativement stables, tandis que les répondants britanniques optent plus souvent pour la réponse « **Je ne sais pas** », ce qui indique un degré d'incertitude plus élevé quant à l'impact de l'IA. Parallèlement, le degré de familiarisation avec l'IA est plus élevé chez les répondants britanniques que chez les répondants finlandais, ce qui suggère qu'une plus grande exposition aux outils d'IA ne se traduit pas automatiquement par une expérience plus claire de l'évolution de la charge de travail.

Les remarques sur cette section de l'enquête appuient fortement le résultat quantitatif selon lequel l'impact de la charge de travail dans le domaine de la musique est mitigé, mais modeste dans l'ensemble, la plupart des répondants ne signalant aucun changement majeur. Un groupe clair décrit des réductions de la charge de travail par le biais de tâches administratives, de communication et de soutien technique, ce qui explique pourquoi les diminutions déclarées sont légèrement plus nombreuses que les augmentations. Les personnes interrogées mentionnent l'aide de l'IA dans le cadre de « **la rédaction d'e-mails ou d'autres types de texte** », la possibilité de « **traduire mon texte dans différentes langues** » et l'accélération de « **tâches mécaniques telles que la traduction d'un CV dans une autre langue** ». D'autres décrivent des gains d'efficacité sur le plan technique et audio : « **J'utilise des outils de mixage basés sur l'IA pour créer des fonds de karaoké** », « **L'IA me fait gagner du temps lorsque j'effectue des travaux audio techniques** » et « **Accélère les processus** ». Dans ces remarques, l'IA est principalement présentée comme un outil de soutien pratique qui permet de réduire le temps consacré à des tâches périphériques ou répétitives.

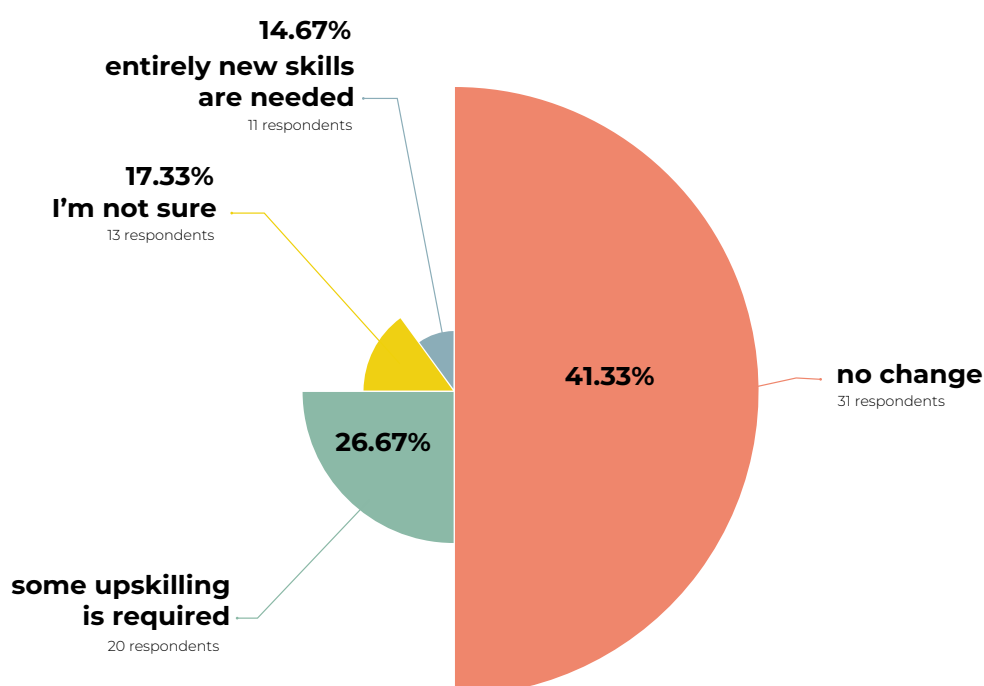
Un troisième cluster important concerne les travaux de remaniement causés par de mauvais résultats produits par l'IA, ce qui reflète les tendances observées dans d'autres secteurs. L'un des répondants indique ainsi qu'on lui « **présente souvent des pistes médiocres générées par l'IA et qu'on lui demande de les améliorer** », ajoutant qu'il est « **beaucoup plus difficile de travailler avec ce genre de matériel qu'avec des débutants qui ont une certaine idée de ce qu'ils font** ». Une autre personne note également que « **la nécessité de corriger, par exemple, un mixage ou un mastering d'enregistrement gâché par l'intelligence artificielle a légèrement augmenté ma charge de travail** ». Ces remarques sont particulièrement utiles pour interpréter les données relatives à la charge de travail mixte : L'IA peut permettre de réduire le temps consacré à certaines tâches, mais elle peut aussi créer de nouvelles tâches sous la forme de nettoyage, de correction et de gestion d'hypothèses irréalistes sur ce pour quoi les résultats de l'IA sont prêts.

Les remarques comprennent également un groupe important indiquant que leur charge de travail reste stable parce qu'ils évitent l'IA, ne l'utilisent que de manière restreinte ou travaillent à leur propre rythme. Exemples : « **Je n'ai aucun intérêt à utiliser l'IA à ce titre**. » D'autres choisissent consciemment de ne pas adopter l'IA dans l'enseignement ou le travail artistique, même s'ils reconnaissent qu'elle pourrait les aider : « **Même si je pourrais utiliser des applications d'IA pour m'aider, en particulier dans l'enseignement, je préfère utiliser l'ensemble de mes compétences acquises au fil des années**. » Dans l'ensemble, les remarques renforcent le schéma quantitatif d'une perturbation globale limitée de la charge de travail, l'IA représentant un gain de temps pour certains, une source de travail supplémentaire pour d'autres et n'ayant (pour l'instant) pratiquement aucune importance pour beaucoup d'autres.

•• Comment l'IA a-t-elle modifié les compétences nécessaires à votre travail ?

Sur les 75 répondants du secteur de la musique qui ont répondu à cette question, le groupe le plus important ne signale aucun changement dans les compétences requises pour leur emploi (31 ; 41,33 %). Cependant, une part importante d'entre eux perçoit déjà des effets sur les compétences : 20 répondants déclarent qu'un certain niveau de qualification est nécessaire (26,67 %) et 11 déclarent que de nouvelles compétences inédites sont nécessaires (14,67 %). 13 répondants ne sont pas sûrs (17,33 %).

Les personnes qui perçoivent une modification des compétences (perfectionnement ou compétences inédites) représentent 41,33 % de l'échantillon (31 personnes). Cette proportion est exactement la même que celle des personnes qui ne signalent aucun changement. Cela indique que le secteur est relativement divisé : alors que de nombreux professionnels de la musique ne voient pas encore l'IA modifier les exigences en matière de compétences, une proportion tout aussi importante d'entre eux ressentent déjà (ou anticipent) des changements clairs dans les compétences nécessaires pour faire leur travail.



Les remarques de nos répondants correspondent étroitement à l'image quantitative d'un secteur divisé : de nombreux répondants du secteur de la musique ne signalent aucun changement dans les compétences requises, tandis qu'un groupe tout aussi important constate ou anticipe déjà de nettes évolutions en matière de compétences. Un premier groupe décrit l'IA comme une couche d'outils de plus en plus pertinente dans les tâches réalisées en studio, les tâches de production et les tâches liées au flux de travail. Les répondants mentionnent l'utilisation de l'IA « en studio pour le mixage, le mastering et l'écriture de chansons, comme outil de production de démos et comme générateur d'idées », et certains font explicitement état d'une adaptation : « *J'ai développé de nouvelles méthodes de travail grâce à l'intelligence artificielle* » et « *J'ai évidemment dû apprendre à utiliser le logiciel d'IA.* » D'autres mettent l'accent sur la compétence contextuelle plutôt que sur une adoption générale : « *Il faut savoir l'utiliser dans les bonnes situations. Cela m'aiderait dans mon travail si je savais mieux utiliser l'intelligence artificielle.* » Ces remarques confirment les résultats de l'enquête selon lesquels une grande minorité émet déjà des demandes de perfectionnement ou de nouvelles compétences.

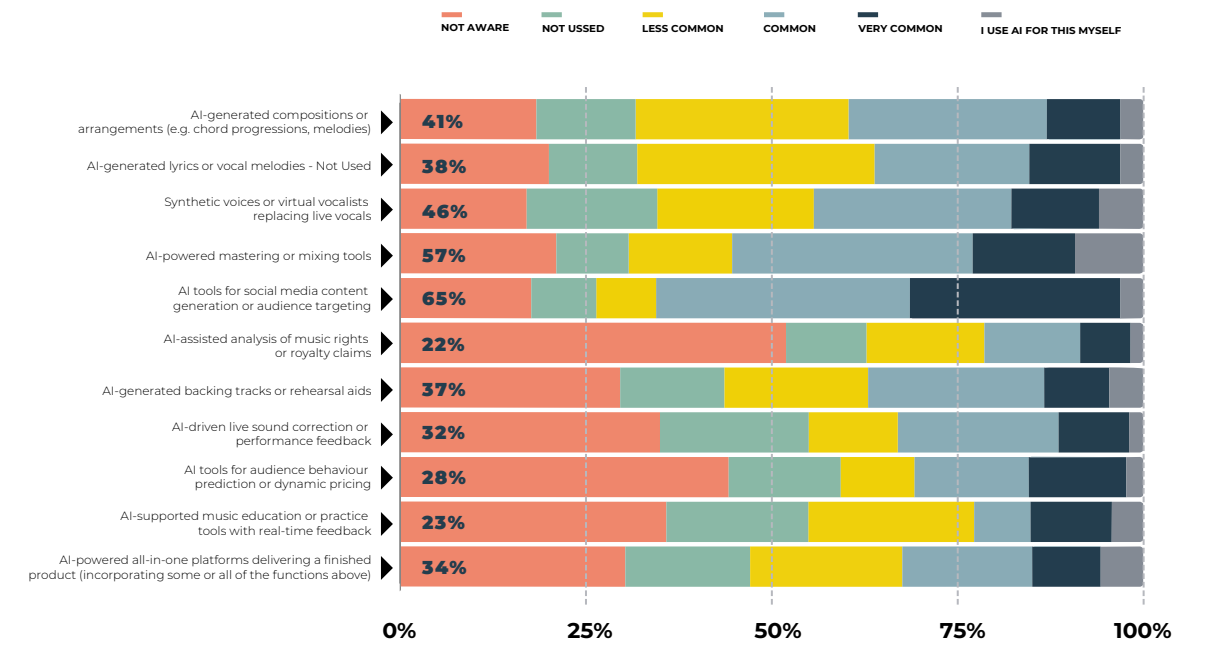
Parallèlement, de nombreuses personnes interrogées font une distinction nette entre les utilisations techniques/administratives de l'IA et l'artisanat musical de base, en particulier l'interprétation et la composition enracinées dans l'interprétation humaine. Plusieurs soulignent que leur pratique créative ou pédagogique reste largement inchangée : « *Pour l'instant, je ne suis pas encore impacté par l'IA dans mes différents métiers* », « *Je n'ai pas vu de changements dans mon travail créatif* », et « *J'enseigne à de vrais élèves en temps réel avec de vraies partitions et je les accompagne sur un vrai piano.* » Des frontières similaires sont tracées dans les contextes de la musique traditionnelle et de la musique classique : « *Je travaille essentiellement avec de la musique traditionnelle ou ancrée dans la tradition... [L'IA] n'a pas sa place dans l'interprétation ou la création de la musique* », et « *La musique classique a besoin de musiciens compétents et les ordinateurs sont loin de pouvoir reproduire le jeu des cordes.* » Cela explique en partie pourquoi la catégorie « aucun changement » reste celle ayant reçu le plus grand nombre de réponses.

Un troisième thème récurrent est que l'évolution des compétences apparaît souvent dans des domaines adjacents (marketing, applications, réseaux sociaux, sites web et assistance technique) plutôt que dans la pratique musicale elle-même. Les répondants notent que « *Les réseaux sociaux requièrent davantage d'investissements parce que leur qualité s'est généralement améliorée* », que l'IA aide à « *rédiger des demandes de projets et à obtenir du travail* », et même à créer des sites web et à rédiger des textes marketing : « *L'IA a été d'une grande aide pour la conception de mon nouveau site web... elle a produit un texte marketing de grande qualité...* » (tout en révélant également ses limites). Ces commentaires suggèrent que, pour de nombreux professionnels de la musique, l'IA modifie le profil de compétences autour du travail (promotion, communication, gestion numérique) au moins autant que le cœur artistique du travail.

Les remarques font également état d'une forte résistance sur le plan éthique, pédagogique et écologique, qui détermine si les personnes interrogées choisissent ou non de développer des compétences liées à l'IA. Certains répondants s'en abstiennent délibérément : « *J'évite actuellement l'IA de manière délibérée, en raison de son énorme impact écologique et parce que la plupart de ses manifestations semblent être basées sur le vol d'œuvres existantes* », et « *J'ai évité tout contact direct avec l'IA parce que je crois qu'elle est fondamentalement en contradiction avec la création dans tous les domaines de l'art.* » D'autres considèrent l'IA comme une menace pour l'apprentissage et l'acquisition de compétences dans l'éducation : « *En ce qui concerne l'enseignement, je considère qu'il menace la capacité des étudiants à développer leurs compétences et leur confiance, et je les encourage donc à ne pas l'utiliser.* » Il s'agit d'un point important dans l'interprétation de la séparation des données : cette séparation ne concerne pas seulement l'exposition, mais aussi les valeurs et la non-adoption intentionnelle.

Enfin, un ensemble plus restreint, mais clair de remarques considère que disposer de compétences en matière d'IA sera inévitable, et ce quelle que soit leur utilisation actuelle. L'un des répondants s'exprime directement : « *Je pense qu'il est inévitable que l'IA devienne un élément fondamental du flux de travail de chacun. L'essentiel est d'apprendre à s'en servir.* » Un autre note avec plus de prudence que « *bien sûr, l'utilisation de l'IA requiert également des compétences. Peut-être que les compétences seront orientées légèrement différemment lorsque l'IA est impliquée.* » Dans l'ensemble, les remarques suggèrent que le secteur de la musique est actuellement fracturé : de nombreux professionnels ne voient pas encore de changement dans les compétences requises pour leur pratique principale, tandis que d'autres font déjà l'expérience d'une évolution vers la production assistée par l'IA, les flux de travail techniques et l'autogestion numérique, et qu'un troisième groupe résiste à cette évolution pour des raisons de principe.

SENSIBILISATION À L'IA :



Parmi les professionnels de la musique, les outils d'IA sont généralement bien connus et largement utilisés, et relativement peu de personnes interrogées déclarent ne pas les connaître. En moyenne, 30 % déclarent ne pas connaître une application donnée et 13,2 % affirment ne pas l'utiliser, tandis que 34,7 % disent l'utiliser couramment ou très couramment et 3,4 % à titre personnel.

L'utilisation la plus faible concerne les outils d'IA pour la prédiction du comportement du public, les outils d'enseignement ou de pratique musicale assistés par l'IA et l'analyse des droits musicaux assistée par IA. Pour ces items, moins de 30 % des personnes interrogées pensent qu'ils sont courants ou très courants. La sensibilisation aux outils qui peuvent aider à la répétition est similaire à ce que nous voyons dans les réponses des acteurs (acteurs/danseurs). Dans ce secteur, 25 % les considèrent comme courants ou très courants, alors que 50 % disent ne pas les connaître.

Les outils d'IA pour la génération de contenu sur les réseaux sociaux, les outils de mastering ou de mixage alimentés par l'IA et les voix de synthèse ou les chanteurs virtuels remplaçant les voix en direct sont les outils les plus utilisés. Seuls les deux premiers sont considérés comme courants ou très courants par une majorité de répondants (57-65 %). Les voix de synthèse sont perçues comme un outil « courant » ou « très courant » par 45,6 % des professionnels de la musique, tandis que 32,9 % pensent qu'elles ne sont pas utilisées ou ne sont pas au courant de cette utilisation.

En revanche, les outils plus spécialisés ou de back-office sont moins connus. L'analyse assistée par l'IA des droits musicaux ou des réclamations de royalties est la moins connue (50,6 %) et la moins courante/très courante (21,5 %), avec 1,2 % d'utilisation à titre personnel.

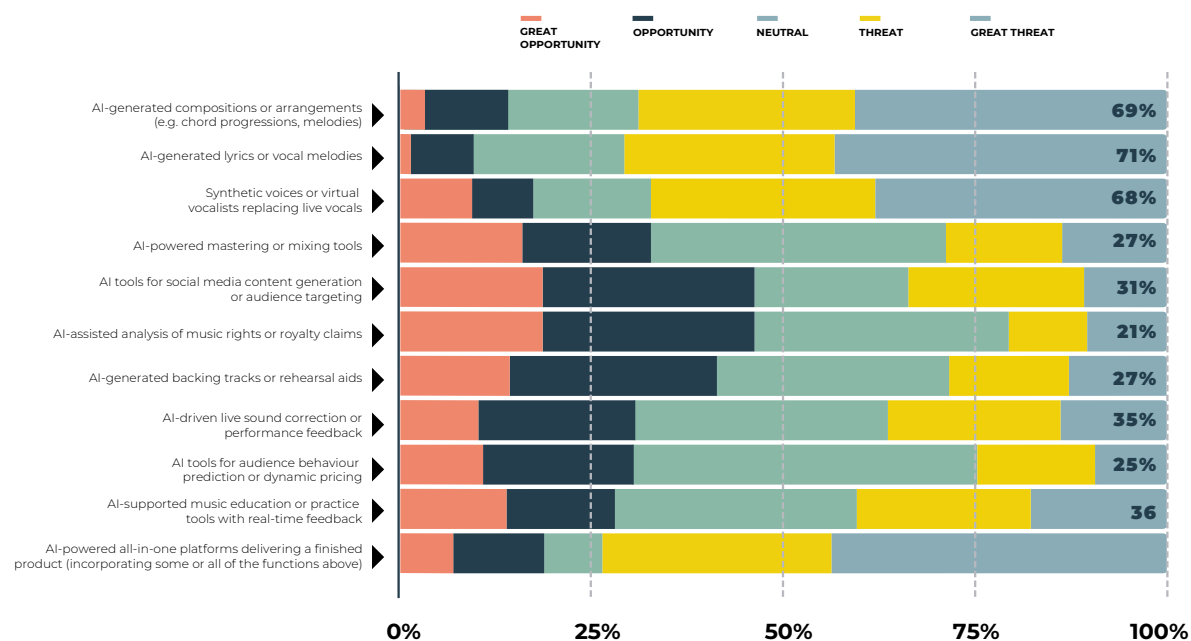
Les plateformes tout-en-un dotées d'IA se situent au milieu : 31,6 % ne les connaissent pas, 15,1 % ne les utilisent pas, 34,1 % pensent qu'elles sont courantes/très courantes et 3,8 % les utilisent à titre personnel. Dans l'ensemble, le tableau montre que, pour les professionnels de la musique, l'IA est déjà intégrée dans de nombreux flux de travail quotidiens de création, de production et de promotion, tandis que les outils plus techniques de gestion des droits et des prix restent moins connus ou moins utilisés.

	UTILISATION	JE NE CONNAIS PAS
Compositions ou arrangements générés par l'IA (par exemple, progressions d'accords, mélodies)	41%	18%

Paroles ou mélodies vocales générées par l'IA - Non utilisé	38%	20%
Voix de synthèse ou chanteurs virtuels remplaçant les voix en direct	46%	16%
Outils de mastering ou de mixage alimentés par l'IA	57%	20%
Outils d'IA pour la génération de contenu sur les réseaux sociaux ou le ciblage de l'audience	65%	18%
Analyse assistée par IA des droits musicaux ou des réclamations de royalties	22%	51%
Pistes d'accompagnement ou aides à la répétition générées par l'IA	37%	30%
Correction du son en direct pilotée par l'IA ou retour d'information sur la performance	32%	38%
Outils d'IA pour la prédiction du comportement de l'audience ou la tarification dynamique	28%	47%
Outils d'apprentissage ou de pratique de la musique assistés par l'IA avec feedback en temps réel	23%	41%
Plateformes tout-en-un alimentées par l'IA fournissant un produit fini (incorporant certaines ou toutes les fonctions ci-dessus)	34%	32%

Du côté des membres, les professionnels de la musique et les journalistes sont les plus sensibilisés à l'utilisation de l'IA dans leur secteur. Le taux moyen d'utilisation est de 38 % dans la musique et de 39 % dans le journalisme, tandis que les acteurs déclarent une utilisation de 24 % et les membres des équipes de tournage d'un peu moins de 14 %. À cela s'ajoutent des moyennes assez faibles au niveau des réponses « Je ne connais pas » : 30 % dans le secteur de la musique et 26 % dans le journalisme, contre 53 % et 58 % pour les acteurs et membres des équipes de tournage.

PERCEPTION DE LA MENACE :



Le graphique ci-dessus montre la répartition des scores sur l'échelle de Likert, de « grande opportunité » à « grande menace ». Dans le tableau ci-dessous, nous distinguons les opportunités (= grande opportunité + opportunité), la neutralité et les menaces (= menace + grande menace).

	MENACE	NEUTRALITÉ	OPPORTUNITÉ
Compositions ou arrangements générés par l'IA (par exemple, progressions d'accords, mélodies)	69%	20%	11%
Paroles ou mélodies vocales générées par l'IA	71%	23%	7%
Voix de synthèse ou chanteurs virtuels remplaçant les voix en direct	68%	19%	13%
Outils de mastering ou de mixage alimentés par l'IA	27%	40%	33%
Outils d'IA pour la génération de contenu sur les réseaux sociaux ou le ciblage de l'audience	31%	24%	45%
Analyse assistée par IA des droits musicaux ou des réclamations de royalties	21%	33%	45%
Pistes d'accompagnement ou aides à la répétition générées par l'IA	27%	32%	41%
Correction du son en direct pilotée par l'IA ou retour d'information sur la performance	35%	33%	32%
Outils d'IA pour la prédiction du comportement de l'audience ou la tarification dynamique	25%	43%	32%
Outils d'apprentissage ou de pratique de la musique assistés par l'IA avec feedback en temps réel	36%	33%	31%

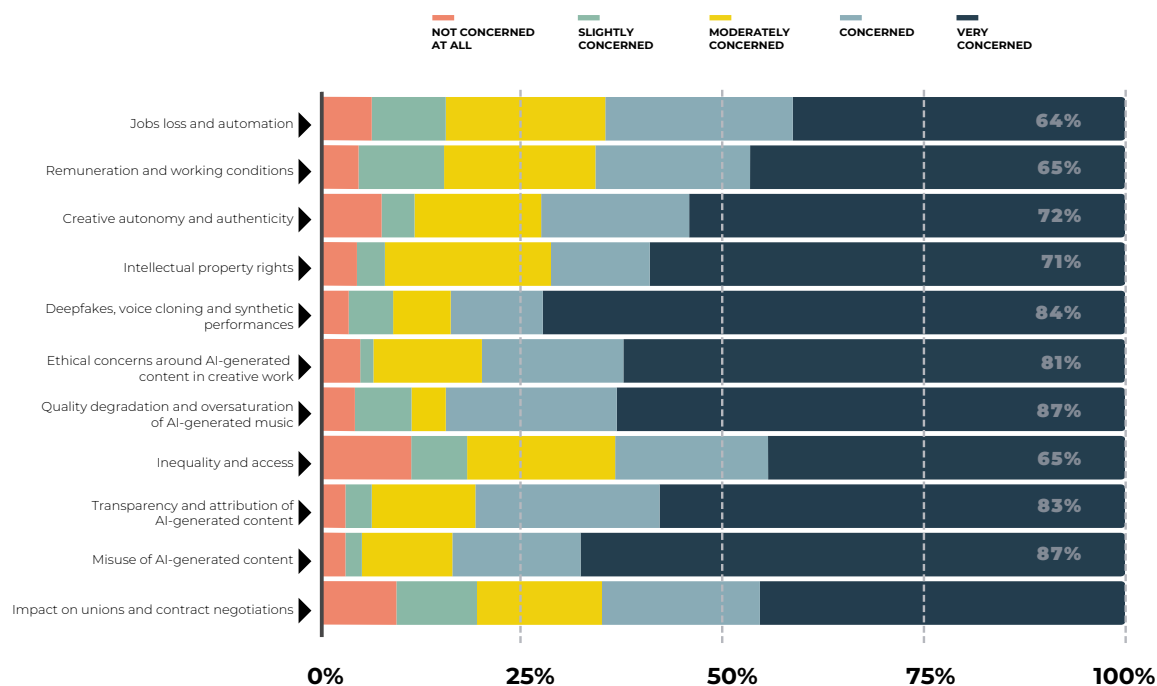
L'impact de l'IA sur la création musicale est fortement divisé entre les outils qui affectent le cœur même de la créativité artistique et ceux qui jouent un rôle de soutien et de facilitation. Les résultats de l'enquête montrent que les menaces les plus fortes sont liées aux applications génératives qui imitent ou remplacent directement l'expression artistique humaine : Paroles ou mélodies vocales générées par l'IA (71 % de perception de menace), compositions ou arrangements générés par l'IA (69 %) et plateformes de production tout-en-un alimentées par l'IA (75 %). Ces outils suscitent de vives inquiétudes quant au déplacement de la créativité, à la paternité des œuvres et à l'érosion de l'originalité musicale. Ils sont considérés comme une atteinte à l'identité artistique des compositeurs, des paroliers et des acteurs, et brouillent la frontière entre la création humaine authentique et la production algorithmique.

En revanche, les outils qui soutiennent la créativité humaine plutôt que de s'y substituer sont perçus de manière beaucoup plus positive. Les répondants considèrent que les applications qui améliorent l'efficacité, l'accès et l'équité plutôt que de redéfinir l'essence du travail artistique offrent diverses opportunités. L'analyse des droits et des royalties assistée par l'IA (45 % d'opportunités), les outils d'IA pour le contenu des réseaux sociaux et le ciblage de l'audience (45 %), et les pistes d'accompagnement ou les aides à la répétition générées par l'IA (41 %) sont tous considérés comme des outils qui renforcent l'écosystème autour de la créativité. Ces outils peuvent aider les musiciens à gérer leur carrière, à entrer en contact avec le public et à développer leurs compétences sans menacer l'intégrité du processus créatif lui-même.

Ce contraste suggère que l'acceptabilité de l'IA dans la musique dépend moins de la technologie elle-même que de l'endroit où elle intervient dans la chaîne créative. Lorsque l'IA remplace le moment génératif de la création artistique, elle est perçue comme une menace. Lorsqu'elle joue un rôle de facilitateur - en facilitant la production, l'éducation ou la distribution - elle devient un allié précieux. Le défi majeur pour le secteur sera donc de fixer des limites éthiques et professionnelles qui protègent l'autonomie de la création artistique tout en exploitant le potentiel de l'IA en matière d'équité, d'accessibilité et de soutien à la création.

PRÉOCCUPATIONS

Dans tous les domaines, les personnes interrogées se disent très préoccupées par l'impact de l'IA sur le secteur de la musique, mais leurs inquiétudes se concentrent autour de quelques thèmes principaux. Tout d'abord, elles redoutent que l'IA ne sape les fondements économiques et professionnels du travail musical : les majorités sont inquiètes voire très inquiètes par la perte d'emploi et l'automatisation (64 %), la rémunération et les conditions de travail (65 %), et l'impact sur les syndicats et les négociations contractuelles (67 %). Ces chiffres indiquent que l'IA est considérée non seulement comme une question technologique, mais aussi comme une question de travail et de pouvoir qui risque d'affaiblir encore la position de négociation des musiciens et des travailleurs du secteur de la musique dans un domaine déjà précaire.



	INQUIET	NEUTRE	NON CONCERNÉ
Perte d'emploi et automatisation	64%	19%	17%
Rémunération et conditions de travail	65%	17%	17%
Autonomie créative et authenticité	72%	16%	12%
Droits de propriété intellectuelle	71%	23%	7%
Deepfakes, clonage de voix et performances de synthèse	84%	8%	8%
Préoccupations éthiques concernant le contenu généré par l'IA dans le travail créatif	81%	13%	5%
Dégradation de la qualité et sursaturation de la musique générée par l'IA	87%	4%	9%
Inégalités et accès	65%	19%	16%
Transparence et attribution du contenu généré par l'IA	83%	12%	5%
Utilisation abusive du contenu généré par l'IA	87%	9%	4%

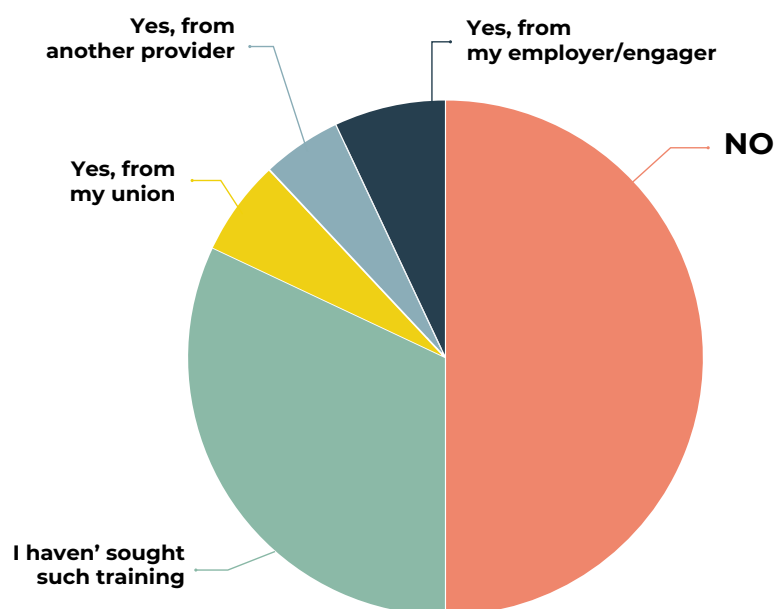
Un deuxième groupe de préoccupations concerne la paternité, l'intégrité et l'abus du contenu généré par l'IA. Les niveaux de préoccupation très élevés concernant les droits de propriété intellectuelle (83 % de personnes inquiètes/très inquiètes), les « deepfakes », le clonage vocal et les performances de synthèse (84 %), et l'utilisation abusive du contenu généré par l'IA (87 %) montrent que les personnes interrogées craignent à la fois une dépossession économique et une atteinte à la réputation ou à l'éthique. Ces inquiétudes sont renforcées par les craintes concernant la dégradation de la qualité et la sursaturation de la musique générée par l'IA (86 %), ainsi que concernant l'autonomie créative et l'authenticité (72 %), ce qui suggère que les musiciens craignent fortement qu'un flot de contenu de synthèse et peu coûteux ne supplante la musique créée par l'homme, ne brouille la frontière entre le vrai et le faux et n'érode la valeur et le caractère distinctif du travail artistique.

Enfin, les répondants préviennent que l'IA pourrait aggraver les problèmes existants dans le secteur, en creusant les inégalités et en rendant le fonctionnement encore moins transparent. Les questions éthiques liées au travail créatif généré par l'IA (81 %), la transparence et l'attribution du contenu généré par l'IA (83 %), ainsi que l'inégalité et l'accès (65 %) suscitent de vives inquiétudes. Cela laisse craindre que les acteurs puissants (grandes plateformes, labels et entreprises technologiques) ne contrôlent encore davantage les données, les marchés et la distribution, tandis que les acteurs indépendants et plus petits ne disposent pas des outils, de l'accès aux données ou du pouvoir de négociation nécessaires pour participer dans des conditions équitables. En résumé, les menaces perçues ne concernent pas seulement les outils eux-mêmes, mais aussi la manière dont l'IA s'articule avec les structures existantes de distribution des revenus, de gestion des droits et de gouvernance dans l'écosystème de la musique.

FORMATION ET SOUTIEN

•• Formation

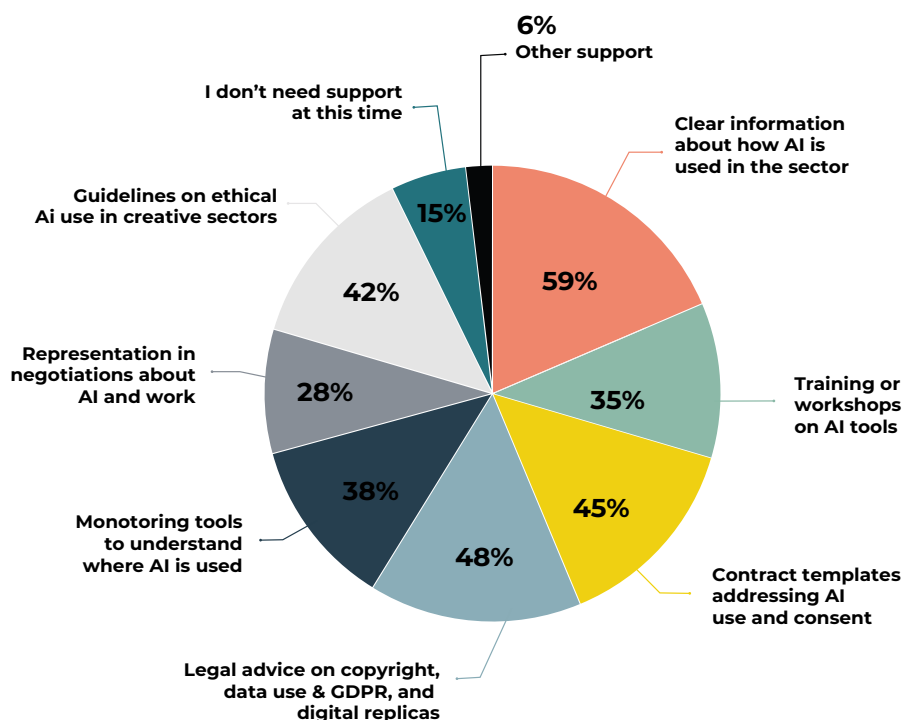
La grande majorité des professionnels de la musique déclarent n'avoir reçu ou recherché aucune formation liée à l'IA. Parmi les quelques répondants qui ont bénéficié d'une formation, 5 ont déclaré que leur syndicat avait dispensé cette formation, 4 l'ont reçue de leur employeur et 8 d'une autre organisation.



•• Soutien

Nous examinons maintenant le soutien que les professionnels de la musique aimeraient recevoir en matière d'IA. La clarté de l'information est le premier élément recherché, comme nous l'avons vu dans d'autres secteurs. Les conseils juridiques (48 %) et les modèles de contrats (48 %) occupent les deuxième et troisième positions. 15 % des répondants déclarent ne pas avoir besoin d'aide pour le moment.

Dans les réponses ouvertes, un répondant souhaitait une « *législation pour empêcher les sociétés d'IA de voler les œuvres existantes d'artistes humains sans les payer. Le progrès et le fait que 'tout le monde le fait' ne sont pas des excuses pour le vol.* » D'autres ont expliqué que leurs réponses en matière de soutien sont davantage fondées sur la précaution que sur un besoin immédiat : « *Même si je n'ai pas besoin d'aide, car je ne suis pas directement concerné pour le moment, je demanderais quand même à bénéficier de tous les services mentionnés ci-dessus, simplement pour rester informé* » et « *J'ai coché ces services par intérêt plutôt que par besoin. Comme je travaille avec des collaborateurs en tant que mentor dans certains cas, j'ai besoin d'autant d'informations que possible, en particulier si un collaborateur a déguisé de l'IA ou fait du plagiat.* »

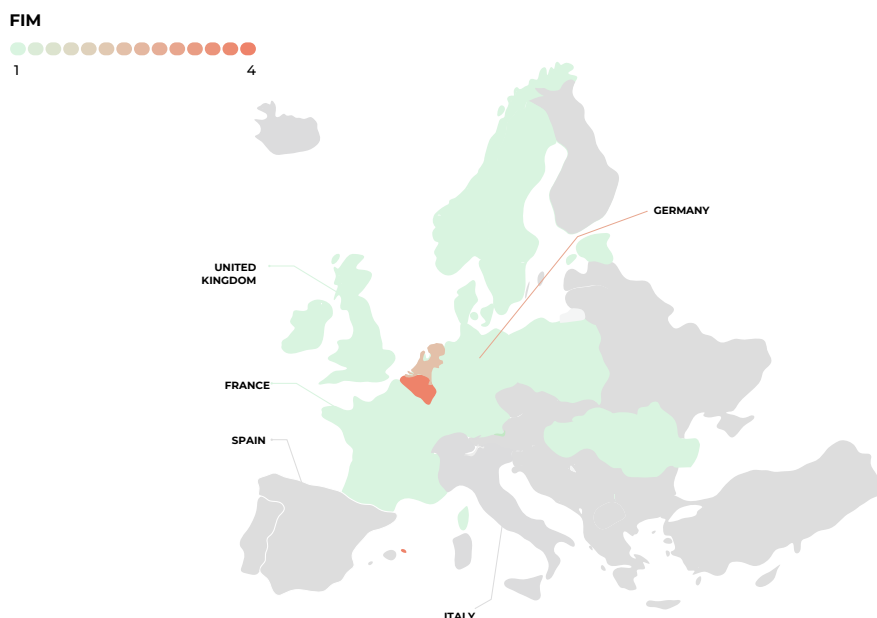


The background is a solid teal color. In the center, there is a faint, light-colored silhouette of a person standing with arms slightly out. Two dark, curved lines, resembling arcs or stylized eyebrows, are positioned above and below the central text. The top arc is slightly higher on the left and right sides, while the bottom arc is slightly lower on the left and right sides.

FIM SYNDICATS

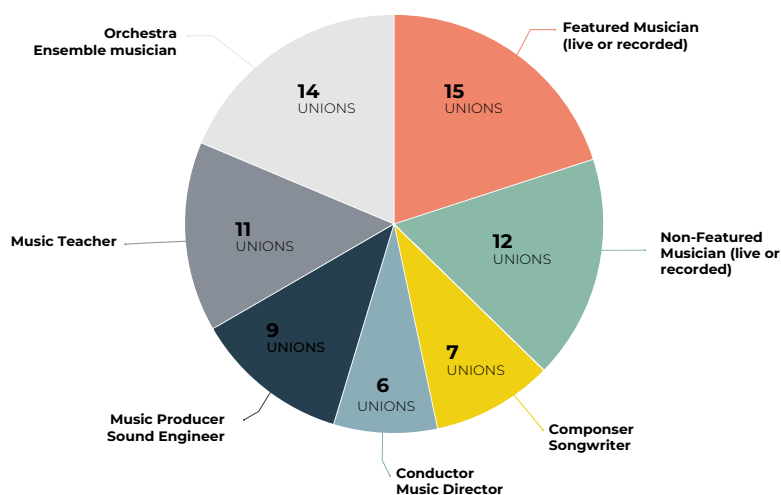
Répondants :	17 syndicats de musiciens
Focus géographique :	14 pays européens
Fédération :	FIM (Fédération internationale des musiciens)

PROFIL DES SYNDICATS : QUI REPRÉSENTE LES MUSICIENS ?



Les syndicats ayant répondu sont actifs en Islande, en Belgique (3 syndicats), en France, en Roumanie, en Hongrie, au Danemark, en Suède, en Irlande, aux Pays-Bas (2 syndicats), en Pologne, en Norvège, au Royaume-Uni, en Allemagne et en Géorgie.

Ils représentent principalement des musiciens (15 syndicats), des musiciens d'orchestre/d'ensemble (14), des musiciens accompagnateurs (12), des professeurs de musique (11), des producteurs de musique/ingénieurs du son (9), des compositeurs/auteurs-compositeurs (7) et des chefs d'orchestre/directeurs musicaux (6).

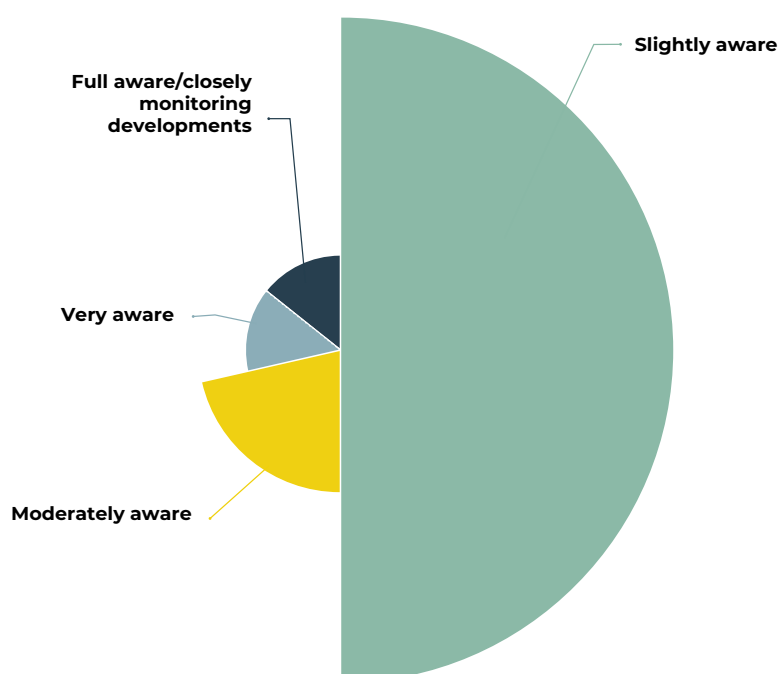


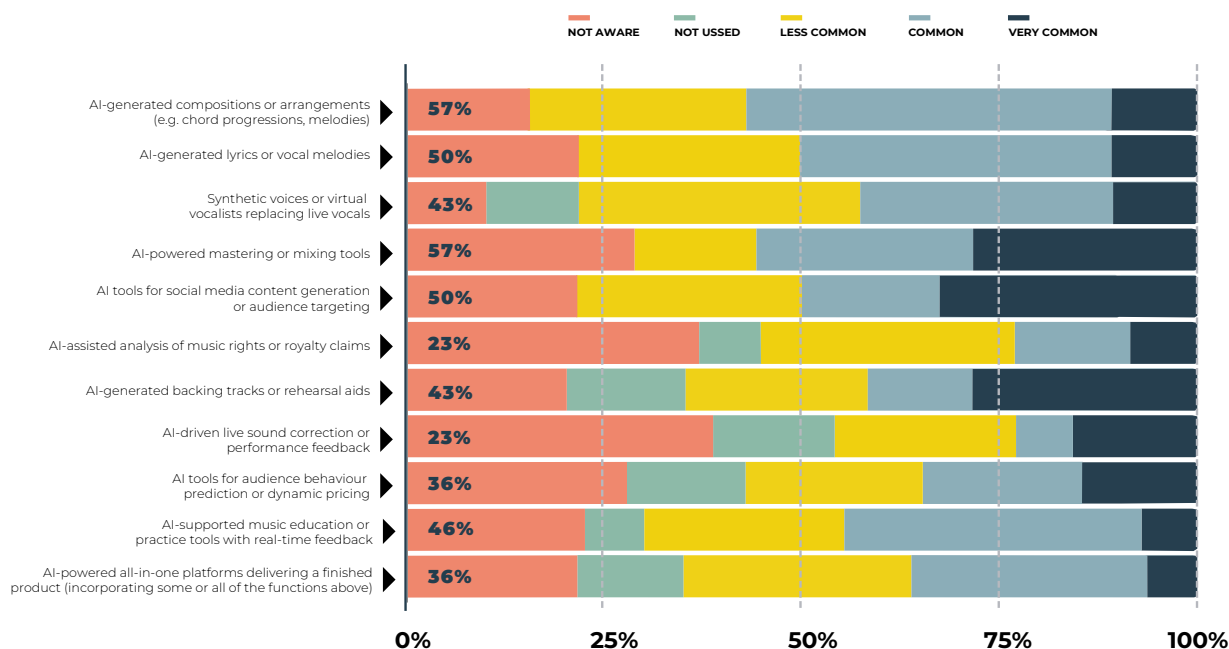
Trois syndicats comptent de 0 à 250 membres, trois autres de 251 à 500 membres, deux de 501 à 1000 membres et trois de 1001 à 1500, 1501 à 2000 et 2001 à 3000 membres, respectivement. Deux syndicats se situent dans la fourchette 3001-5000, et quatre très grands syndicats comptent plus de 5001 membres.

0-250	3
251-500	3
501-1000	2
1001-1500	1
1501-2000	1
2001-3000	1
3001-5000	2
5001+	4

SENSIBILISATION À L'IA :

La plupart des syndicats de musiciens qui ont répondu à l'enquête sont déjà sensibilisés à l'utilisation de l'IA dans leur secteur. Aucun déclare n'être pas du tout familiarisé, sept disent être légèrement familiarisés, trois modérément familiarisés, deux très familiarisés, et deux se décrivent comme pleinement familiarisés ou suivant de près l'évolution de la situation.





Parmi les syndicats de musiciens qui ont répondu à l'enquête, les outils d'IA ne représentent plus des expériences marginales, mais s'intègrent à de multiples étapes du travail musical, de la composition à la promotion, bien qu'avec une profondeur et une rapidité inégales. La notoriété globale est relativement élevée : pour la plupart des outils, une nette majorité de syndicats disent en connaître l'existence, les réponses « Je ne connais pas » se situant en moyenne autour de 25 % et culminant principalement dans les domaines plus techniques ou plus gourmands en données, tels que l'analyse des droits et des royalties, la prédiction de l'audience et les systèmes de feedback en temps réel. Parallèlement, la non-utilisation pure et simple est faible (environ 7 % en moyenne), ce qui suggère que dans pratiquement toutes les catégories, il existe au moins quelques cas d'utilisation concrets et continus parmi les membres, même si l'outil n'est pas encore très répandu.

L'adoption la plus forte semble concerner les outils qui s'intègrent dans les flux de travail et les compétences existants. Les compositions et les arrangements générés par l'IA, les paroles et les mélodies vocales générées par l'IA, ainsi que le mastering et le mixage assistés par l'IA affichent tous des proportions relativement élevées d'utilisation « courante » et « très courante », ce qui indique qu'ils sont de plus en plus considérés comme des aides créatives ou techniques standard plutôt que comme des compléments non conventionnels. Ces outils s'intègrent directement dans l'écriture de chansons, la production de maquettes et la post-production en studio, où les contraintes de temps et de coûts sont déjà importantes, ce qui fait de l'efficacité et de la génération d'idées des avantages évidents.

Les plateformes tout-en-un qui combinent plusieurs de ces fonctions pour créer un produit presque fini sont encore moins dominantes que les outils à usage unique, mais atteignent néanmoins un niveau d'utilisation « courant » remarquable (29 %). Leur adoption signale une évolution émergente vers des pipelines d'IA plus intégrés dans lesquels les tâches de composition, d'arrangement, de production et de promotion de base peuvent être partiellement automatisées ou fortement assistées au sein d'un même environnement. La connaissance qu'ont les syndicats de ces plateformes, combinée à leur perception en tant qu'outils importants plutôt que marginaux, souligne le risque à moyen terme que certaines parties de la chaîne de valeur (en particulier les tâches à faible budget et à faible marge) soient comprimées dans des rôles de moins en moins occupés par des humains.

	UTILISATION	JE NE CONNAIS PAS
Compositions ou arrangements générés par l'IA (par exemple, progressions d'accords, mélodies)	57%	14%
Paroles ou mélodies vocales générées par l'IA	50%	21%
Voix de synthèse ou chanteurs virtuels remplaçant les voix en direct	43%	14%
Outils de mastering ou de mixage alimentés par l'IA	57%	29%
Outils d'IA pour la génération de contenu sur les réseaux sociaux ou le ciblage de l'audience	50%	21%
Analyse assistée par IA des droits musicaux ou des réclamations de royalties	23%	38%
Pistes d'accompagnement ou aides à la répétition générées par l'IA	43%	21%
Correction du son en direct pilotée par l'IA ou retour d'information sur la performance	23%	38%
Outils d'IA pour la prédiction du comportement de l'audience ou la tarification dynamique	36%	29%
Outils d'apprentissage ou de pratique de la musique assistés par l'IA avec feedback en temps réel	46%	23%
Plateformes tout-en-un alimentées par l'IA fournissant un produit fini (incorporant certaines ou toutes les fonctions ci-dessus)	36%	21%

Dans l'ensemble, le profil qui se dégage est celui d'une adoption par couches : des outils de création et de production largement utilisés au cœur, une utilisation croissante, mais encore inégale dans la promotion et l'intégration du flux de travail, et une expérimentation plus timide et de niche avec les droits, les marchés et les outils de prédiction du comportement de l'audience ou de tarification dynamique. Pour les syndicats, cela signifie que la sauvegarde des intérêts des membres nécessitera une action sur plusieurs fronts à la fois : soutenir la formation pratique autour des outils déjà courants ; surveiller la manière dont les systèmes tout-en-un peuvent reconfigurer des flux de travail entiers ; et développer l'expertise sur les applications plus techniques, basées sur les données, qui peuvent remodeler silencieusement les revenus, l'accès au public et l'évaluation du travail artistique.

PERCEPTION

Dans l'ensemble des applications de l'IA, les syndicats de musiciens ont tendance à voir plus de risques que d'avantages, en particulier lorsque la performance humaine pourrait être remplacée. Pour presque tous les outils, la part combinée de « menace » et de « grande menace » est plus élevée que la part combinée d'« opportunité » et de « grande opportunité », avec une moyenne d'environ 27 % de « menace » et 23 % de « grande menace » contre 22 % d'« opportunité » et 4 % de « grande opportunité ». Les compositions/arrangements générés par l'IA, les voix de synthèse/chanteurs virtuels et les plateformes tout-en-un d'IA suscitent les plus vives inquiétudes, 54 % des répondants les considérant comme une « grande menace », ce qui traduit la crainte d'une substitution directe de la créativité et de la performance humaines.



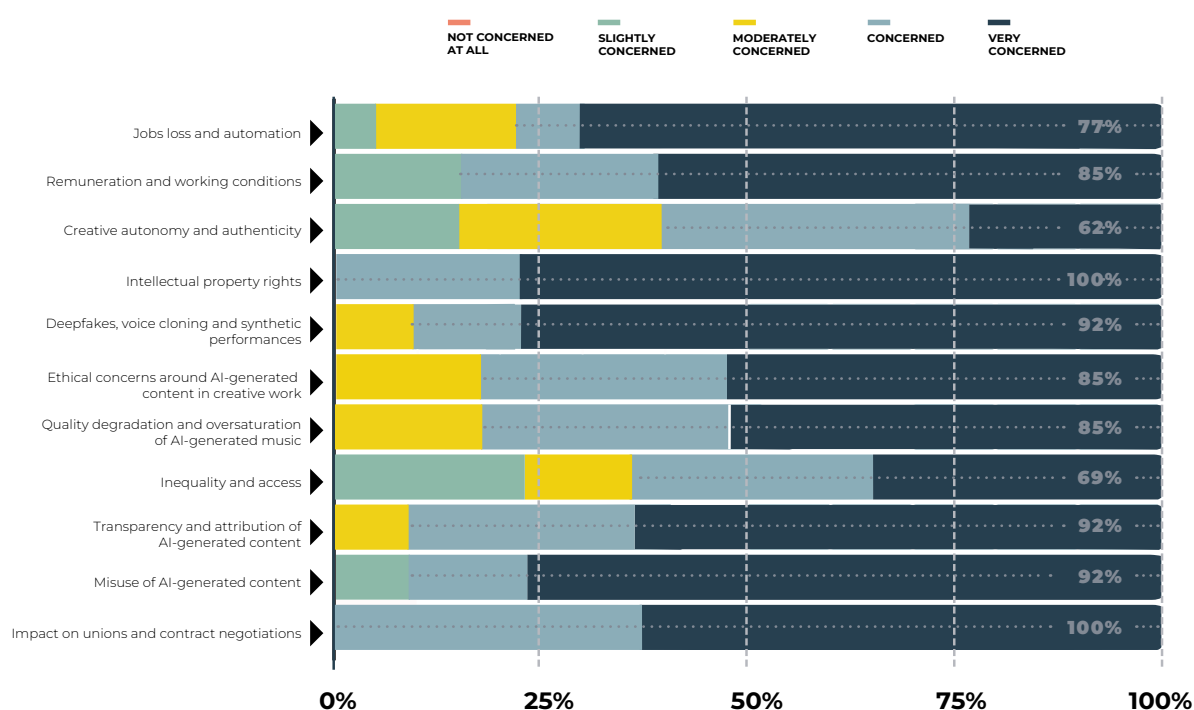
En revanche, certains outils d'assistance ou de back-office sont perçus de manière plus positive. Le mastering/mixage alimenté par l'IA, les applications telles que l'analyse des droits/royalties et les outils de réseaux sociaux/ciblage décrochent les scores d'« opportunité » les plus élevés (jusqu'à 54 % pour les réseaux sociaux et 62 % pour l'analyse des royalties), ce qui suggère qu'ils sont perçus comme un soutien plutôt qu'un substitut, contribuant à l'efficacité, à la promotion et à l'accès plutôt que visant à remplacer les musiciens à proprement parler. Les applications telles que la prédiction de l'audience ou la tarification dynamique sont plus souvent considérées comme neutres, ce qui indique une incertitude quant à leurs implications à long terme ou le sentiment qu'elles se situent à une certaine distance du travail artistique de base. Les outils d'éducation/pratique décrochent des résultats plus diversifiés : 31 % y voient une opportunité ou une grande opportunité, 46 % une menace ou une grande menace, 23 % des syndicats donnant une réponse neutre.

	OPPORTUNITÉ	NEUTRE	MENACE
Compositions ou arrangements générés par l'IA (par exemple, progressions d'accords, mélodies)	0%	15%	85%
Paroles ou mélodies vocales générées par l'IA	0%	23%	77%
Voix de synthèse ou chanteurs virtuels remplaçant les voix en direct	0%	23%	77%
Outils de mastering ou de mixage alimentés par l'IA	38%	23%	38%
Outils d'IA pour la génération de contenu sur les réseaux sociaux ou le ciblage de l'audience	54%	15%	31%
Analyse assistée par IA des droits musicaux ou des réclamations de royalties	62%	23%	15%
Pistes d'accompagnement ou aides à la répétition générées par l'IA	38%	23%	38%
Correction du son en direct pilotée par l'IA ou retour d'information sur la performance	23%	31%	46%
Outils d'IA pour la prédiction du comportement de l'audience ou la tarification dynamique	31%	46%	23%

Outils d'apprentissage ou de pratique de la musique assistés par l'IA avec feedback en temps réel	31%	23%	46%
Plateformes tout-en-un alimentées par l'IA fournissant un produit fini (incorporant certaines ou toutes les fonctions ci-dessus)	8%	23%	69%

PRÉOCCUPATIONS

Les syndicats de musiciens font état de niveaux d'inquiétude élevés pour tous les risques d'IA répertoriés, pratiquement aucune personne interrogée ne se disant pas inquiète. Pour chaque question, 0 % choisissent « pas du tout inquiet », et seules de petites minorités choisissent « légèrement » (en moyenne 6 %) ou « modérément » (en moyenne 8 %) inquiet ; les catégories décrochant les scores les plus élevés étant les catégories « inquiet » (24 %) et surtout « très inquiet » (61 %).



Les inquiétudes les plus fortes concernent la propriété intellectuelle, l'identité et les conditions de travail fondamentales : 77 % sont très préoccupés par les droits de propriété intellectuelle (les 23 % restants se disant également préoccupés), les « deepfakes », le clonage vocal et les performances de synthèse (15 % se disant également préoccupés) et l'utilisation abusive du contenu généré par l'IA (de même, 15 % se disant également préoccupés), tandis que 69 % sont très préoccupés par la perte d'emplois et l'automatisation, la transparence et l'attribution, ainsi que l'impact global sur les syndicats et les négociations contractuelles.

La rémunération et les conditions de travail décrochent également un score extrêmement élevé (62 % se disent très préoccupés), ce qui montre que les syndicats considèrent que l'IA est étroitement liée à la rémunération, à la sécurité et au pouvoir de négociation. Les préoccupations relatives à l'autonomie créative, aux questions éthiques, à la dégradation de la qualité et à la sursaturation de la musique issue de l'IA, ainsi qu'à l'inégalité et à l'accès sont également importantes, avec environ la moitié ou plus des syndicats se disant « très inquiets » dans chaque cas, ce qui indique que l'intégrité et l'équité artistiques sont perçues comme étant soumises à des pressions, au même titre que l'emploi et les droits.

	INQUIET OU TRÈS INQUIET	NEUTRE	PAS OU PEU INQUIET
Perte d'emploi et automatisation	77%	15%	8%
Rémunération et conditions de travail	85%	0%	15%
Autonomie créative et authenticité	62%	23%	15%
Droits de propriété intellectuelle	100%	0%	0%
Deepfakes, clonage de voix et performances de synthèse	92%	8%	0%
Préoccupations éthiques concernant le contenu généré par l'IA dans le travail créatif	85%	15%	0%
Dégradation de la qualité et sursaturation de la musique générée par l'IA	85%	15%	0%
Inégalités et accès	69%	8%	23%
Transparence et attribution du contenu généré par l'IA	92%	8%	0%
Utilisation abusive du contenu généré par l'IA	92%	0%	8%
Impact sur les syndicats et les négociations contractuelles	100%	0%	0%
Moyenne	85%	8%	6%

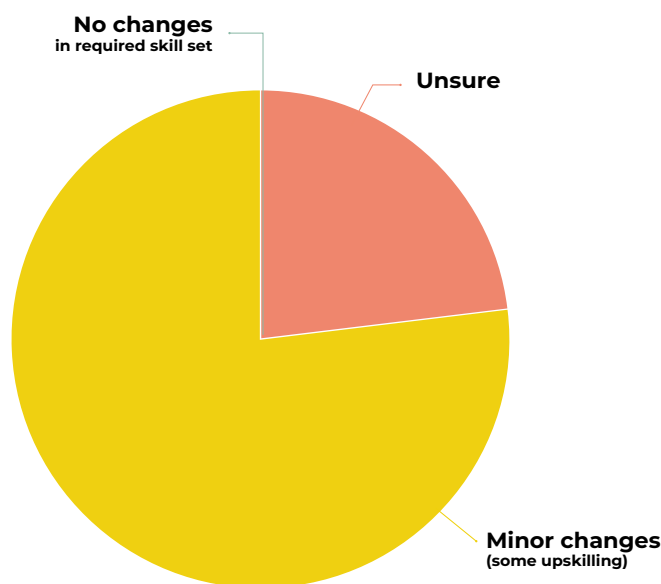
Dans leurs explications, les réponses des syndicats de la FIM expriment leur profonde inquiétude quant au fait que l'IA porte atteinte aux droits d'auteur et à la viabilité économique fondamentale du travail des musiciens. Ils préviennent que les systèmes d'IA à faible effort peuvent saturer les plateformes avec du contenu bon marché, affaiblir les modèles de rémunération et contourner les cadres de droits existants. Selon un syndicat, *« l'IA nécessite peu d'efforts et de savoir-faire, ce qui risque d'inonder le marché de matériel généré par l'IA. Les plateformes (par exemple, Spotify) utilisent le modèle de rémunération Pro Rata, qui dilue la rémunération lorsque de grandes quantités de musique générée par l'IA sont téléchargées. Nous craignons que de nombreuses règles relatives au droit d'auteur ne soient plus applicables. (par exemple, deepfake). »*

Plusieurs syndicats soulignent que les informations sont encore limitées, mais que la direction prise est inquiétante, en particulier en ce qui concerne les inégalités et les revenus. Une déclaration illustre bien cette incertitude et cette anxiété : *« Encore une fois, les informations dont nous disposons sont minimales. Nous craignons toutefois que l'impact de cette mesure n'entraîne des inégalités pour les musiciens. Ces derniers temps, on a beaucoup parlé de la manière dont la musique générée par l'IA affectera nos membres et il s'agit d'un sujet de préoccupation majeur, car cela pourrait avoir une incidence sur les revenus. Nous sommes également très préoccupés par la manière dont cela affecterait leurs droits de propriété. »*

Les inquiétudes les plus vives concernent l'utilisation non rémunérée de la musique des membres à des fins de formation et la manière dont les contrats existants et la législation sur les droits d'auteur pourraient ne pas protéger les créateurs. Un syndicat explique ce point en détail : *« La musique créée par les membres MU est utilisée par les développeurs de l'IA à des fins commerciales pour se faire du profit, à l'insu de ces membres, sans leur consentement et sans qu'ils reçoivent la moindre part des revenus générés. Cela ne peut plus durer - le principe du droit d'auteur est que l'autorisation du créateur original doit être demandée pour qu'une œuvre musicale puisse être utilisée à des fins lucratives, et lorsque cette autorisation est accordée, le créateur doit recevoir une juste rémunération pour cette œuvre. Si la législation actuelle sur le droit d'auteur ne permet pas d'atteindre cet objectif de manière adéquate en ce qui concerne la formation de l'IA, elle doit être mise à jour pour y parvenir. »* Ils poursuivent en soulignant que des contrats étendus permettent aux labels et aux éditeurs de concéder des licences d'œuvres à l'IA sans le consentement des

artistes, et que cette situation, combinée à la simple capacité de production de l'IA, permet de détourner du travail : **« Les systèmes d'IA, une fois formés, ont la capacité de produire un volume important de nouvelles œuvres musicales. Ils peuvent travailler 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7 et n'ont pas besoin de temps ou d'expérience pour générer de la créativité. Il est possible que tous les marchés musicaux soient inondés de contenus générés par l'IA. »** Cette situation amène un syndicat à résumer l'ensemble de la situation de manière brutale : **« Selon nous, les droits de propriété intellectuelle sont gravement menacés par l'IA. »**

IMPACT SUR LES COMPÉTENCES ET L'EMPLOI

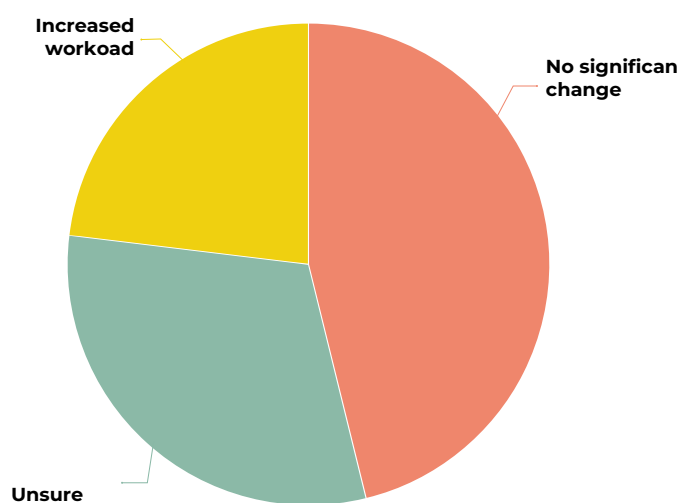


Si nous examinons les données de l'enquête, nous constatons que les syndicats de la FIM ne voient pas de changements majeurs dans les compétences requises. Ils ne sont pas sûrs ou ne s'attendent qu'à des changements mineurs.

En lisant les réponses ouvertes, nous constatons que les syndicats insistent sur le fait que, malgré l'évolution rapide des technologies, l'attrait principal du spectacle vivant et les compétences fondamentales des musiciens restent intacts. Une réponse affirme que **« l'IA a des limites qui font ou feront que les spectateurs iront voir des spectacles en direct pour la qualité et l'expérience. Cependant, certains musiciens pourront compenser leurs limitations et se créer certaines opportunités de travail grâce à l'utilisation de l'IA. De nombreux musiciens compétents savent comment travailler avec l'IA et trouvent une utilité à l'IA en tant que support. »** D'autres s'attendent à ce que l'impact soit inégal selon les styles et les genres, notant que **« les spectacles acoustiques et en direct seront probablement moins touchés, tout comme la musique classique »** et que pour de nombreux acteurs en direct **« la situation ne change pas beaucoup, mais encore moins pour un producteur de musique. »** Pour un bricoleur, il pourrait être nécessaire d'apprendre la technique pour 'passer à travers le bruit'. »

Parallèlement, l'ampleur et la direction du changement suscitent un malaise évident, doublé d'un manque d'informations concrètes et de débat public dans certains pays. Un syndicat écrit qu'**« il nous est difficile d'évaluer cet impact, car il dépend fortement des styles musicaux »**, tandis qu'un autre note que **« nous évaluons qu'il y aura inévitablement des changements dans le mode de fonctionnement de nos membres à mesure que l'IA sera de plus en plus répandue. La manière dont cela fonctionnera n'est pas tout à fait claire pour l'instant, car le niveau de discours et de feedback en Irlande est minime. Tout dépendra de l'ampleur de l'impact de l'IA dans les différents secteurs. »** Cette incertitude s'inscrit dans un sentiment plus large, résumé par le commentaire suivant : **« nous avons plus peur de voir les artistes remplacés par l'IA générative que d'avoir à nous adapter pour travailler avec elle. »**

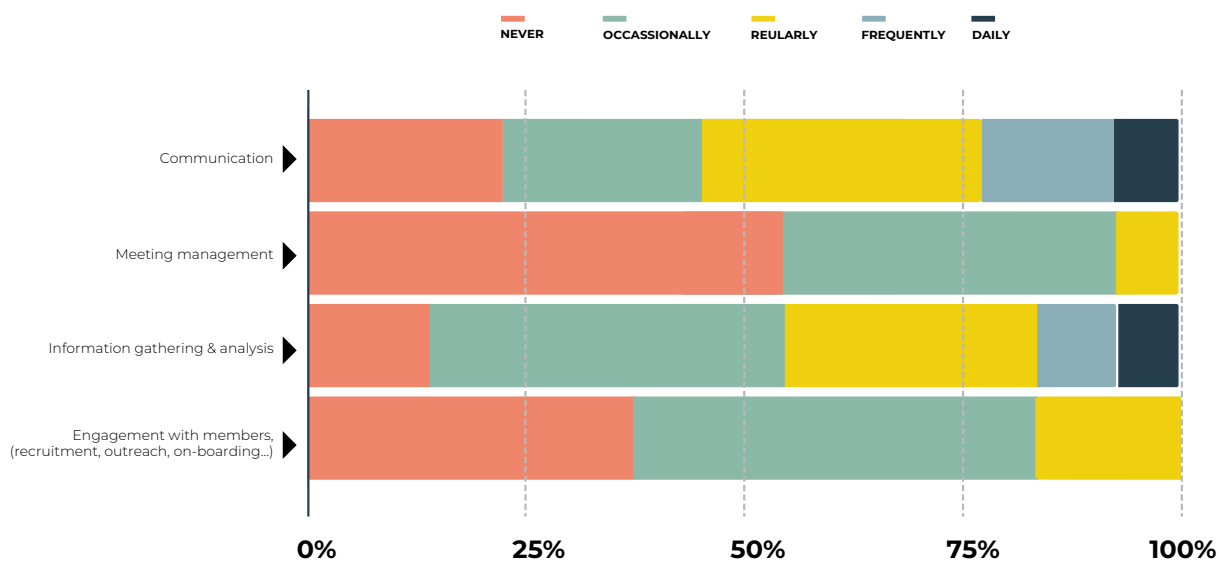
Plusieurs syndicats soulignent que les ajustements les plus importants pour les musiciens concerneront l'aspect commercial et les droits, plutôt que le métier de base qu'est la création musicale. L'une des réponses indique que « **les principales compétences requises pour écrire, interpréter et enregistrer de la musique resteront inchangées** », mais que les membres devront « **mieux comprendre les droits d'auteur et les clauses contractuelles, afin de se protéger contre l'utilisation involontaire de leur travail par l'IA** » et « **repérer les utilisations de leur travail par l'IA, obtenir un paiement approprié et empêcher toute utilisation ultérieure, le cas échéant.** » Pour ceux qui utilisent effectivement les outils d'IA, de nouvelles connaissances techniques et éthiques sont nécessaires, y compris la maîtrise de « **toutes les exigences relatives à l'utilisation des œuvres d'autres musiciens intégrées dans le système d'IA qu'ils utilisent.** » Dans le domaine de la musique classique, un syndicat souligne que « **pour le moment et dans un futur proche, l'IA ne produira pas de contenu pertinent pour les orchestres classiques** », tout en soulignant « **une grande opportunité qui n'a pas encore été réalisée** » dans des domaines tels que la tarification dynamique, le feedback en direct et le ciblage de l'audience.



Les syndicats de musiciens décrivent l'impact de l'IA sur la charge de travail et les opportunités d'emploi comme étant émergent, mais inégal selon les genres et les rôles. Certains notent une continuité avec les vagues précédentes de musique assistée par ordinateur, affirmant que les musiciens avaient « **déjà été chassés des studios et des scènes** » et qu'ils sont maintenant repoussés « **encore plus loin avec l'avènement des outils d'IA** », en particulier lorsque des tâches telles que le mixage, le mastering, la production de démos et la commercialisation sont simplifiées et requièrent moins de savoir-faire, ce qui intensifie la concurrence plutôt que de réduire clairement le travail dans sa globalité. D'autres soulignent qu'il est « **un peu tôt pour estimer** » l'impact global, qu'il « **varie beaucoup entre les différents groupes de membres** » et qu'une analyse plus locale est nécessaire, d'autant plus que les orchestres et les chœurs classiques ne signalent « **aucun impact majeur jusqu'à présent.** »

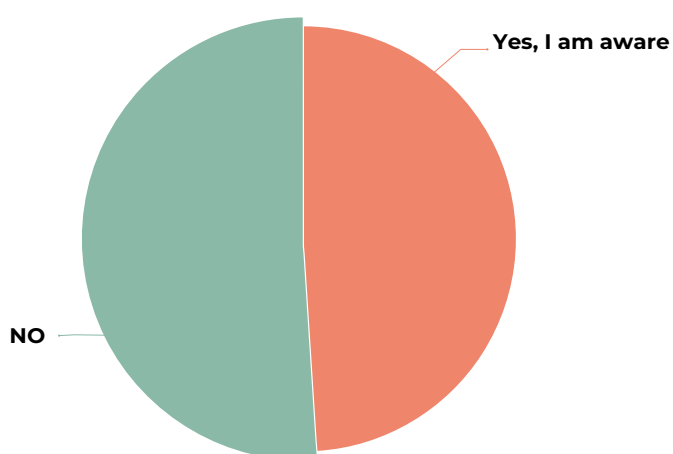
Plusieurs syndicats soulignent également un manque de visibilité : ils « **ne voient pas encore un nombre significatif de problèmes** » concernant le détournement du travail, mais ils soupçonnent que le travail de leurs membres peut déjà diminuer sans qu'ils réalisent que l'IA en est la cause. Ils ajoutent que les grands radiodiffuseurs et les maisons de disque de certains pays « **n'ont encore opéré aucun changement** » en vue de l'adoption à grande échelle de l'IA, mais préviennent qu'une fois que cela changera, ils « **verront probablement un grand nombre de membres signaler des problèmes** », ce qui laisse présager une augmentation potentiellement brutale plutôt que progressive de la charge de travail et des problèmes liés à la perte d'emploi.

TRAVAIL AVEC L'IA



Ces chiffres indiquent que les syndicats de musiciens utilisent déjà l'IA dans leur travail interne, mais principalement pour des tâches de communication et d'information plutôt que dans le cadre d'un engagement face aux membres. Près de la moitié n'utilise jamais l'IA pour la gestion des réunions (54 %), tandis que son utilisation pour la communication et la collecte d'informations est plus uniformément répartie entre « jamais », « occasionnellement » et « régulièrement », et qu'une minorité substantielle déclare utiliser au moins occasionnellement l'IA pour l'engagement des membres, bien que l'utilisation quotidienne ou fréquente reste rare dans ces quatre domaines.

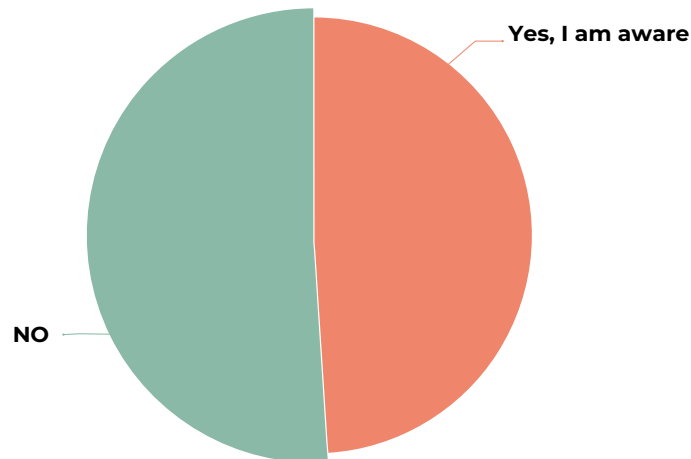
Awareness of Agreements



Les syndicats de musiciens signalent que l'IA est déjà sur la table dans plusieurs domaines de négociation, mais que les protections concrètes sont inégales et en cours de développement. Certains mettent en avant des accords de rémunération spécifiques, tels qu'un accord entre une association d'écrivains et StoryTel qui fixe un taux de 7 % et des efforts continus pour aligner les positions nordiques ou des négociations menées

par une bibliothèque nationale sur la rémunération d'un projet de modèle de langue publique qui n'est pas encore achevé. D'autres « discutent régulièrement » de l'IA avec les producteurs de phonogrammes et d'audiovisuel et notent que l'IA a été intégrée dans les mouvements de contrats et dans certains accords individuels, même si elle n'est « pas encore incluse » dans les conventions collectives sectorielles.

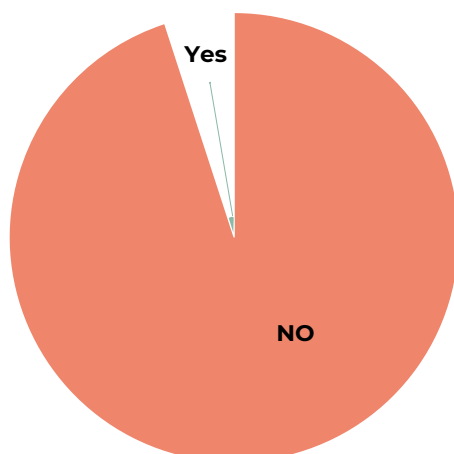
Awareness of Negotiations



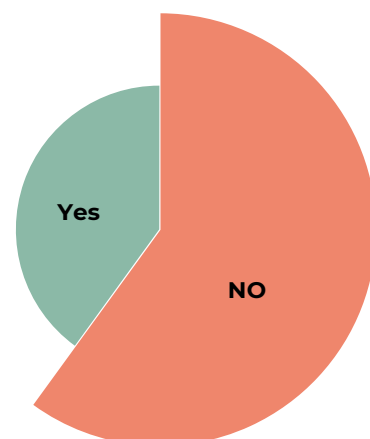
Il existe également des exemples d'échecs ou de tentatives partielles de protection de l'IA. Un syndicat rapporte avoir tenté en vain d'insérer des clauses dans les accords des radiodiffuseurs britanniques, à la fois pour empêcher les pistes d'IA de remplacer la musique humaine et pour empêcher les radiodiffuseurs d'utiliser des catalogues créés par l'homme pour l'entraînement de l'IA, ce qui illustre la difficulté de fixer des limites contraignantes à l'utilisation de l'IA, même lorsque les syndicats sont proactifs.

En revanche, les syndicats des pays où le secteur musical est moins développé déclarent qu'ils « n'ont pas étudié ce sujet jusqu'à présent », reconnaissant les risques liés à l'IA, mais donnant la priorité à des problèmes structurels plus immédiats, ce qui renforce l'idée d'un paysage de négociation très inégal en Europe. Un syndicat déclare : « *Malheureusement, la situation autour de la sphère musicale en Géorgie est moins développée pour que nous nous inquiétions des dangers de l'IA, bien que nous comprenions les risques que l'intelligence artificielle supprime des emplois à de nombreuses personnes. Mais nous avons encore d'autres problèmes à traiter en priorité, c'est pourquoi nous n'avons pas étudié ce sujet jusqu'à présent.* »

Has your union been involved in collective bargaining related to AI use, impact on working condition and/or remuneration?



Has your union been involved in advising and or drafting contract (templates) or other forms of support to members related AI use, impact on working conditions and/or remuneration



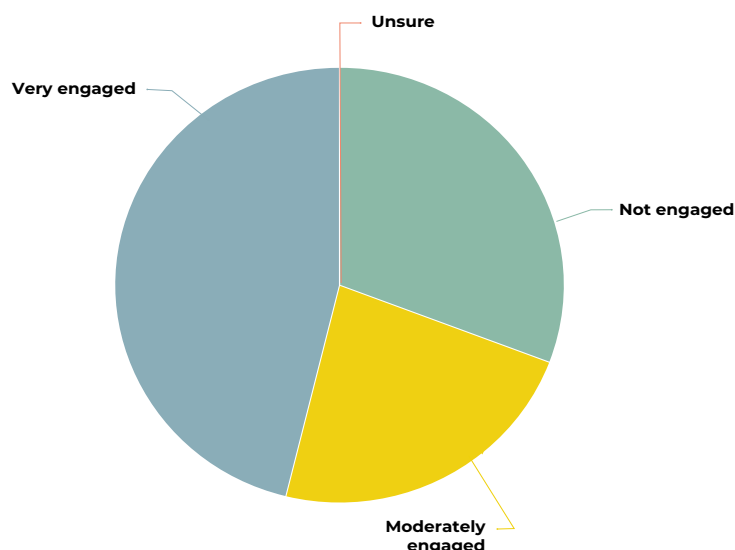
Seule une petite minorité de syndicats de musiciens s'occupe actuellement de l'IA dans le cadre de négociations formelles, mais un plus grand nombre d'entre eux soutiennent leurs membres au niveau contractuel. Un seul syndicat déclare avoir participé à des négociations collectives sur l'IA, contre 12 qui ne l'ont pas fait, tandis que 5 syndicats ont donné des conseils ou rédigé des modèles de contrats liés à l'IA ou d'autres outils de soutien pour leurs membres, contre 8 qui ne l'ont pas fait.

Le syndicat des musiciens britanniques donne un exemple de clause contractuelle sur l'IA.

« Intelligence artificielle

Aucun droit n'est accordé pour l'utilisation d'un enregistrement sonore ou audiovisuel, d'une chanson, d'une composition, d'une performance musicale ou d'un autre contenu créatif que [l'acteur / le compositeur] a créé ou auquel il a contribué dans le cadre du présent accord, à des fins d'entraînement, de mise au point ou de développement ou d'amélioration de la capacité d'un modèle d'Intelligence Artificielle. Tout projet de licence ou d'utilisation directe de ce contenu créatif à cette fin doit faire l'objet d'une négociation avec le syndicat. Toute utilisation de ce type non soumise à l'accord du syndicat constitue une violation des droits [de l'acteur / du compositeur]. Le diffuseur s'engage à ne pas utiliser d'enregistrement sonore ou audiovisuel, de chanson, de composition, de performance musicale ou d'autre contenu créatif généré par l'intelligence artificielle dans le cadre de sa diffusion ou de sa production en ligne en remplacement d'un contenu généré par l'homme.

How engaged is your union in AI-related union or policy negotiations at the national or EU level?



Certains syndicats de musiciens sont déjà des acteurs très visibles dans les débats nationaux sur la politique de l'IA, notamment en ce qui concerne les « deepfakes » et les droits d'auteur. Parmi les exemples, citons un syndicat qui a lancé le processus menant aux propositions « DeepFake » du gouvernement danois¹, un autre qui coordonne régulièrement le travail sur l'IA avec d'autres organisations culturelles suédoises sous l'égide de KLYS, et le syndicat des musiciens britanniques, qui continue à faire pression sur son gouvernement quant aux propositions à venir en matière de droit d'auteur sur l'IA².

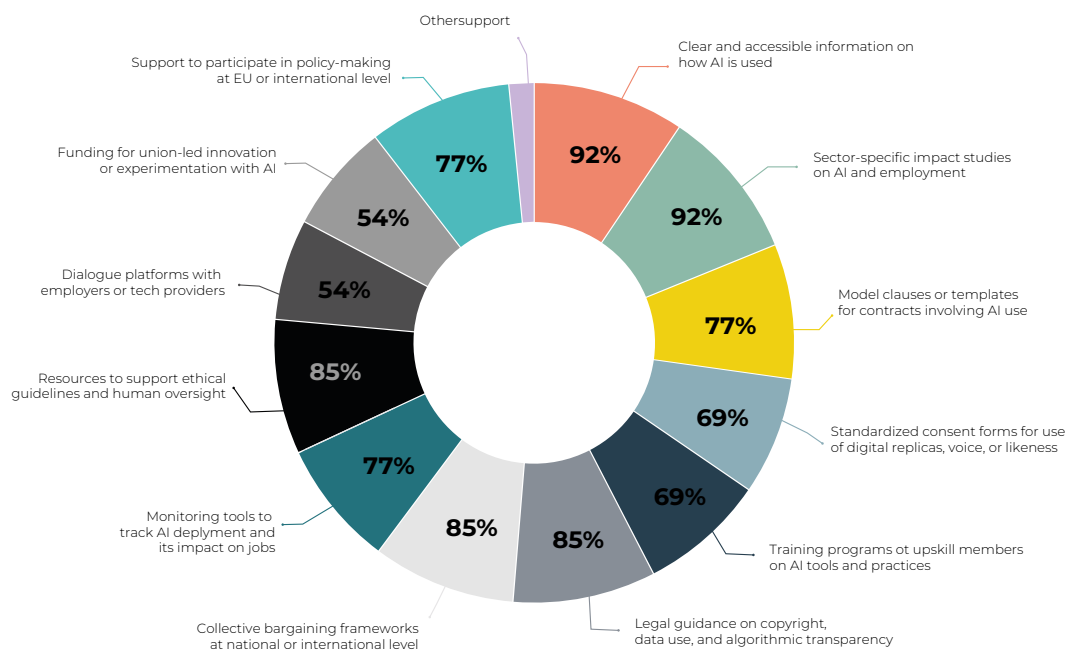
SOUTIEN

Les syndicats de musiciens font état de besoins de soutien très importants et très étendus en matière d'IA ; l'information, les outils juridiques et les cadres de négociation figurant en tête de liste. Presque tous les syndicats (92 %) veulent des informations claires et accessibles sur la manière dont l'IA est utilisée dans leur secteur et des études d'impact sectorielles sur l'IA et l'emploi, tandis qu'une grande majorité demande des conseils juridiques (85 %), des cadres de négociation collective (85 %), des ressources pour les lignes directrices éthiques et la surveillance humaine (85 %), ainsi que des clauses contractuelles types et des outils

¹ <https://hoeringsportalen.dk/Hearing/Details/70269>

² <https://musiciansunion.org.uk/news/mu-continues-to-lobby-government-ahead-of-new-ai-copyright-proposals>

de suivi (77 % dans les deux cas). Environ deux tiers d'entre eux demandent des formulaires de consentement normalisés pour les répliques numériques, la voix ou la ressemblance et des programmes de formation pour améliorer les compétences des membres (69 %), et un peu plus de la moitié réclament des plateformes de dialogue avec les employeurs/fournisseurs de technologie et un financement pour l'innovation syndicale en matière d'IA (54 % dans les deux cas), tandis que 77 % souhaitent un soutien pour participer à l'élaboration des politiques européennes ou internationales.



Outre ces points, les syndicats ont également proposé d'autres mesures de soutien. L'un d'entre eux a suggéré que « **le maintien d'un écosystème de production musicale géré par des êtres humains nous semble être une priorité.** » Un autre a ajouté : « **La coordination entre les pays de l'UE sur cette question est positive.** »



PROFESSIONNELS DE LA MUSIQUE VS SYNDICATS DE LA FIM

SENSIBILISATION



En la mayoría de las herramientas de IA, los profesionales de la música y los sindicatos de la FIM describen un panorama bastante similar: la IA ya forma parte de la práctica cotidiana, sobre todo en funciones de apoyo. En cuanto a aplicaciones como la masterización y la mezcla asistidas por IA, las redes sociales y las herramientas de segmentación de público, así como las pistas de acompañamiento generadas por IA, los datos sobre su uso facilitados por los miembros y los sindicatos coinciden en gran medida.

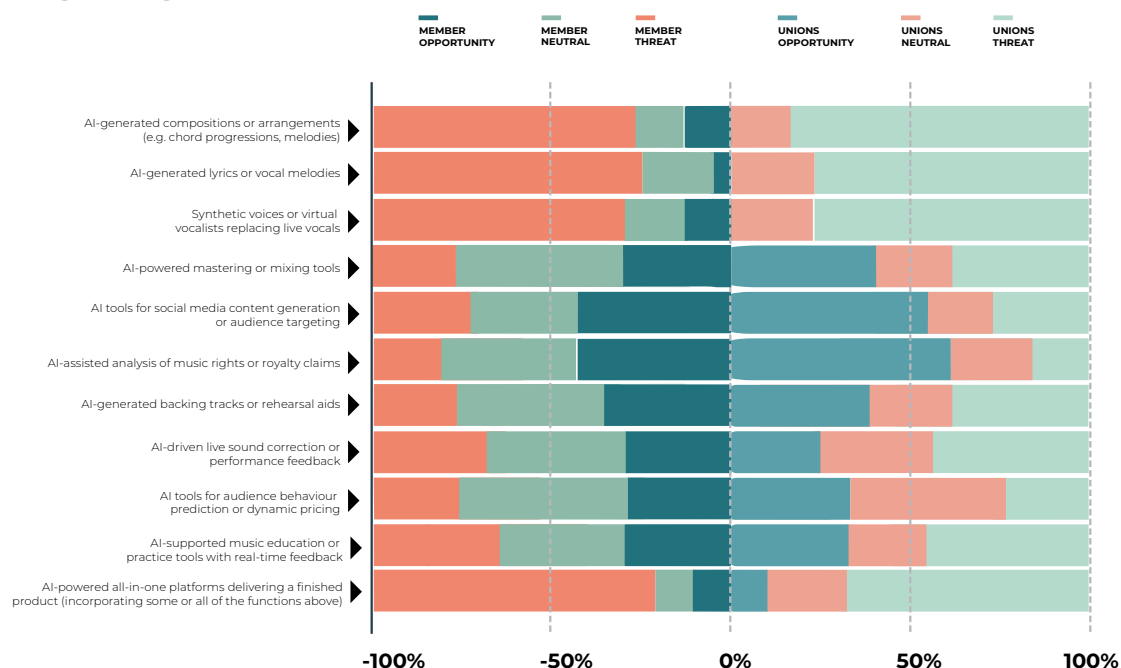
Las diferencias más evidentes se observan en torno a la «infraestructura» y las herramientas orientadas al aprendizaje. En lo que respecta al análisis de derechos y royalties asistido por IA, las herramientas de educación musical respaldadas por IA y los sistemas de IA para la predicción del comportamiento del público o la fijación dinámica de precios, los índices de «desconocimiento» entre los profesionales de la música son considerablemente más elevados que las estimaciones de los sindicatos, en algunos casos en más de 10-15 puntos porcentuales. Esto sugiere que los sindicatos, a través de su labor jurídica, política y educativa, están más familiarizados con estas aplicaciones menos visibles y su impacto potencial en los contratos, los flujos de ingresos y las estrategias de giras. Por el contrario, muchos músicos a título individual se fijan principalmente en las herramientas front-end con las que interactúan directamente (plugins, aplicaciones de práctica, herramientas de redes sociales) y es posible que aún no se den cuenta de hasta qué punto la IA está entrando en el back-end de la cadena de valor.

En el caso de las herramientas creativas fundamentales, como las composiciones generadas por IA, las letras y las voces sintéticas, el panorama es más variado, pero sigue siendo revelador. Las diferencias de uso en este ámbito son modestas y pueden ser positivas o ligeramente negativas, lo que indica que los sindicatos tienden a considerar estas herramientas como algo presente y en auge, pero aún no dominante, mientras que los datos profesionales muestran un panorama diverso de pioneros en su adopción, experimentadores ocasionales y personas que no las utilizan. Esto concuerda con otras encuestas en las que la mayoría de los productores afirman haber probado la IA generativa, pero a menudo en flujos de trabajo híbridos y sin considerarla necesariamente como un elemento central de su identidad como artistas. En conjunto, estos hallazgos indican que no existe un conflicto fundamental entre cómo ven la IA los sindicatos y los profesionales de la música: ambos reconocen su papel cada vez más importante, especialmente en funciones de apoyo, mientras que los sindicatos tienen una visión algo más amplia de los usos sistémicos y administrativos que muchos músicos aún no han registrado del todo. Pour la plupart des outils d'IA, les professionnels de la musique et les syndicats de la FIM décrivent une image largement similaire : l'IA fait déjà partie de la pratique quotidienne, en particulier dans les rôles de soutien. Pour les applications telles que le mastering et le mixage assistés par ordinateur, les réseaux sociaux et les outils de ciblage de l'audience, ainsi que les pistes d'accompagnement générées par ordinateur, l'utilisation déclarée par les membres et les syndicats converge de manière relativement proche.

Les différences les plus nettes apparaissent au niveau de « l'infrastructure » et des outils axés sur l'apprentissage. En ce qui concerne l'analyse des droits et des royalties assistée par l'IA, les outils d'éducation musicale soutenus par l'IA et les systèmes d'IA pour la prédiction du comportement du public ou la tarification dynamique, les taux de réponse « Je ne sais pas » parmi les professionnels de la musique sont nettement plus élevés que les estimations des syndicats, parfois de plus de 10 à 15 points de pourcentage. Cela suggère que les syndicats, grâce à leur travail juridique, politique et éducatif, connaissent mieux ces applications moins visibles et leur impact potentiel sur les contrats, les flux de revenus et les stratégies de tournée. En revanche, de nombreux musiciens individuels remarquent principalement les outils front-end qu'ils utilisent directement (plug-ins, applications pratiques, assistants réseaux sociaux) et peuvent ne pas encore avoir conscience de l'importance de l'entrée de l'IA dans la partie back-end de la chaîne de valeur.

Pour les outils créatifs de base tels que les compositions générées par l'IA, les paroles et les voix de synthèse, les résultats sont plus mitigés, mais toujours révélateurs. Les écarts d'utilisation sont modestes et peuvent être positifs ou légèrement négatifs, ce qui indique que les syndicats ont tendance à considérer que ces outils sont présents et se développent, mais qu'ils ne sont pas encore dominants, tandis que les données professionnelles montrent un paysage diversifié d'utilisateurs précoces, d'expérimentateurs occasionnels et de non-utilisateurs. Un résultat qui correspond à d'autres enquêtes dans lesquelles une majorité de producteurs déclarent avoir essayé l'IA générative, mais souvent dans des flux de travail hybrides et sans nécessairement la considérer comme un élément central de leur identité en tant qu'artistes. Dans l'ensemble, ces résultats indiquent qu'il n'y a pas de conflit fondamental entre la façon dont les syndicats et les professionnels de la musique perçoivent l'IA : tous reconnaissent son rôle croissant, en particulier dans les fonctions de soutien, tandis que les syndicats ont un radar un peu plus large pour les utilisations systémiques et administratives que de nombreux musiciens n'ont pas encore pleinement enregistrées.

PERCEPTION

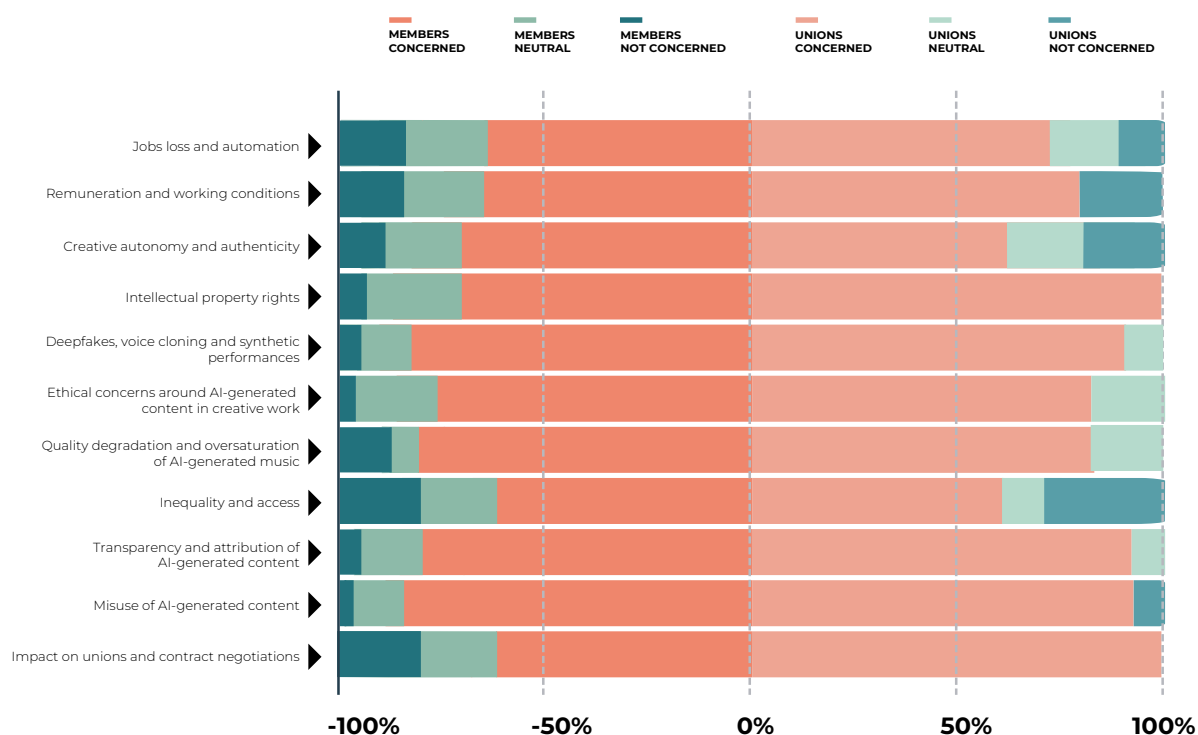


Dans les deux enquêtes, l'IA est majoritairement perçue comme une menace dans le secteur de la musique, en particulier lorsqu'elle touche au cœur de la créativité musicale et à la production entièrement automatisée. En ce qui concerne les compositions, les paroles, les voix de synthèse et les plateformes tout-en-un générées par l'IA, une grande majorité de professionnels de la musique et de syndicats considèrent ces outils comme une menace plutôt que comme une opportunité, avec des scores allant de deux tiers à plus de trois quarts dans la catégorie « menace ». Cela reflète des recherches plus larges montrant que les créateurs craignent une perte de revenus, une érosion de l'identité artistique et une inondation du marché par de la musique basée sur l'IA à bas prix qui concurrence de manière déloyale le travail humain. Les faibles « écarts de menace » (généralement inférieurs à 20 points de pourcentage) suggèrent que, sur le plan de la créativité fondamentale, les syndicats et les professionnels individuels sont remarquablement alignés dans leur perception du risque.

Les différences de perception les plus frappantes concernent les outils de soutien et d'infrastructure, pour lesquels les syndicats ont tendance à voir plus d'opportunités et un peu moins de menaces que les professionnels individuels. En ce qui concerne les outils de mastering/mixage, de réseaux sociaux et de ciblage de l'audience alimentés par l'IA, et en particulier l'analyse des droits et royalties assistée par l'IA, les syndicats sont nettement plus susceptibles de les classer comme des opportunités (écarts d'opportunité pouvant atteindre environ 17 points de pourcentage) et moins susceptibles de les qualifier de menaces pures et simples. Les professionnels de la musique, en revanche, restent plus prudents : même pour ces outils « d'assistance », les perceptions de menace l'emportent toujours sur les opportunités dans les données, ce qui reflète des craintes plus globales que les gains d'efficacité ne se fassent au détriment des emplois, du pouvoir de négociation ou du caractère distinctif de la création. Cela suggère que les syndicats, qui ont une vision systémique de la manière dont l'IA pourrait améliorer la transparence, l'application et la répartition des revenus, sont un peu plus optimistes quant à ce qui peut être réalisé si la gouvernance et la réglementation sont façonnées en faveur des créateurs.

Une troisième tendance concerne l'éducation, le son en live et l'analyse de l'audience, où les deux groupes sont plus proches d'une position attentiste. En matière d'enseignement de la musique assisté par l'IA, de correction du son en live et de comportement du public/tarification dynamique, les scores de neutralité sont relativement élevés et les écarts de neutralité entre les membres et les syndicats sont faibles. Là encore, les syndicats penchent légèrement plus vers les opportunités (par exemple, dans l'éducation et l'analyse des droits), tandis que les professionnels restent plus sur la réserve ou voient une menace diffuse sans avantages concrets pour l'instant. Dans l'ensemble, ces données sur la perception montrent qu'il n'y a pas de fossé profond entre les syndicats et les créateurs : tous deux considèrent que l'IA générative visant les tâches créatives essentielles est globalement menaçante, tandis que les syndicats sont un peu plus enclins que les professionnels individuels à reconnaître les avantages potentiels des outils d'IA qui peuvent soutenir la gestion des droits, l'éducation et l'utilisation plus intelligente des données.

INQUIÉTUDE



Les professionnels de la musique et les syndicats de la FIM se disent très préoccupés par l'IA, mais les syndicats sont, en moyenne, encore plus inquiets. Pour la plupart des questions, environ deux tiers à plus de quatre cinquièmes des membres se disent inquiets ou très inquiets, et les syndicats font souvent état de niveaux de

préoccupation supérieurs de 5 à 30 points de pourcentage. Les écarts les plus importants concernent la perte d'emplois et l'automatisation, la rémunération et les conditions de travail, les droits de propriété intellectuelle et l'impact sur les syndicats et les négociations, domaine dans lequel les syndicats font état à plusieurs reprises d'une préoccupation quasi unanime. Cela correspond à une étude sectorielle plus large montrant que les créateurs considèrent l'IA comme une menace structurelle pour leurs moyens de subsistance et leur pouvoir de négociation, et pas seulement comme un changement technique.

Les questions les plus importantes font l'objet d'une forte convergence. Les deux groupes placent les deepfakes, le clonage de voix et les performances de synthèse, l'utilisation abusive de contenus générés par l'IA, ainsi que la dégradation et la sursaturation de la musique produite par l'IA en tête de liste de leurs préoccupations, avec des niveaux d'inquiétude systématiquement supérieurs à 80 %. Les droits de propriété intellectuelle, la transparence et l'attribution, ainsi que les risques éthiques liés au travail créatif généré par l'IA suscitent également de très vives inquiétudes de la part des membres et des syndicats, ce qui fait écho à des enquêtes plus larges dans lesquelles la majorité des musiciens craignent une formation sans licence, une perte de contrôle sur leur travail et une érosion de la confiance dans ce qui est « réel » ou produit par l'homme. Dans ces domaines, les « écarts de préoccupation » sont faibles : les syndicats et les professionnels individuels tirent essentiellement la même sonnette d'alarme, même si les syndicats la formulent davantage en termes de cadres juridiques et de droits collectifs.

Les principales différences résident dans l'intensité avec laquelle les syndicats encadrent certaines menaces et dans le peu d'espace qu'ils laissent aux « non concernés ». Pour des questions telles que les droits de propriété intellectuelle, la transparence, l'utilisation abusive du contenu de l'IA et l'impact sur les syndicats et les négociations contractuelles, parmi les syndicats, pratiquement aucune personne interrogée ne se dit « pas inquiète », tandis qu'une minorité petite, mais visible, de membres entre toujours dans cette catégorie. Cela suggère que les syndicats, grâce à leur exposition aux affaires juridiques, aux débats politiques et aux rapports internationaux, ont un sens plus aigu de la rapidité avec laquelle l'IA remodèle les droits, les contrats et les relations de pouvoir en arrière-plan. Les membres, en revanche, peuvent ressentir la pression dans leur travail quotidien, mais ne voient pas toujours l'ensemble du tableau systémique - pourtant, leur niveau d'inquiétude général est déjà si élevé que la différence est une question de degré plutôt que de direction.

The background is a solid teal color. At the top, there are faint, stylized white clouds. Two dark teal curved lines, resembling arcs or paths, frame the central text. The top arc starts on the left, curves upwards and to the right, and ends on the right. The bottom arc starts on the left, curves downwards and to the right, and ends on the right.

COMPARAISON INTERSECTO- RIELLE

INTRODUCTION

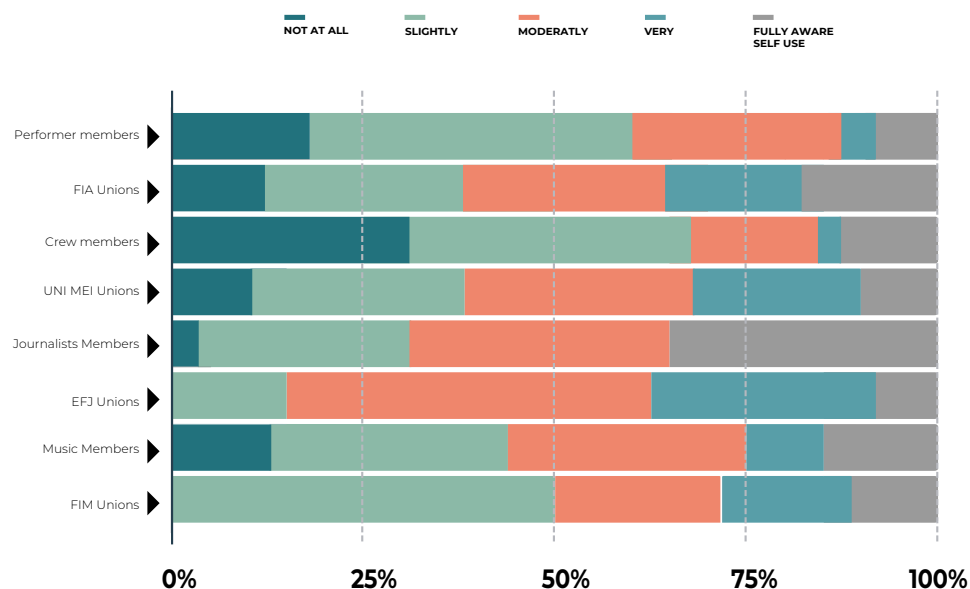
Dans cette dernière partie, nous présentons quelques comparaisons générales entre les différents secteurs et les données collectées dans le cadre des enquêtes syndicales et des enquêtes nationales auprès des membres. Ce chapitre rassemble les différents volets de l'étude et examine les différents secteurs afin d'identifier les points communs et les divergences dans la manière dont l'IA est ressentie dans les domaines de l'audiovisuel, du spectacle, de la musique et du journalisme. Plutôt que d'examiner des études de cas individuelles, nous comparons ici les résultats des enquêtes menées auprès des organisations syndicales et de leurs membres, en soulignant comment les perceptions s'alignent ou diffèrent sur des thèmes clés tels que l'impact, les compétences, les préoccupations et les besoins de soutien.

Ce chapitre fonctionne donc comme une vue panoramique de l'ensemble des données, permettant aux résultats sectoriels des sections précédentes d'être lus en relation les uns avec les autres et en lien avec les questions stratégiques plus larges auxquelles sont confrontés les syndicats et leurs membres à l'ère de l'IA.

SENSIBILISATION GÉNÉRALE

Dans les différents groupes de membres, les niveaux de sensibilisation diffèrent de manière significative, mais ils partagent une similitude importante. Dans la plupart des secteurs, les membres répondent le plus souvent « ne connaît pas du tout » ou « peu familiarisé ». Parmi les acteurs, environ 18 % ne sont pas du tout familiarisés et environ 38 % se disent légèrement familiarisés, ce qui signifie qu'environ 56 % se situent dans les catégories avec le moins de familiarisation, tandis qu'environ 3 % seulement sont très familiarisés et 7 % sont pleinement familiarisés ou utilisent eux-mêmes ces outils. Les membres des équipes de tournage présentent un schéma de réponse similaire, avec environ 24 % qui ne sont pas du tout familiarisés et environ 31 % qui se disent légèrement familiarisés, ce qui signifie qu'environ 55 % se situent dans les catégories avec le moins de familiarisation, tandis qu'environ 2 % seulement sont très familiarisés et 9 % sont pleinement familiarisés ou utilisent eux-mêmes ces outils. Le résultat est plus équilibré chez les professionnels de la musique : environ 11 % d'entre eux ne sont pas du tout familiarisés, 27 % se disent légèrement familiarisés, 26 % sont modérément familiarisés et environ 22 % se placent dans les catégories « très familiarisés » et « complètement familiarisés ». Les journalistes se distinguent, avec environ 3 % d'entre eux qui ne sont pas du tout familiarisés, environ 29 % qui sont légèrement familiarisés et environ 42 % qui répondent qu'ils sont tout à fait familiarisés ou qui se disent eux-mêmes utilisateurs de ces outils, ce qui en fait clairement le groupe de membres le plus exposé à l'IA et le plus instruit en la matière.

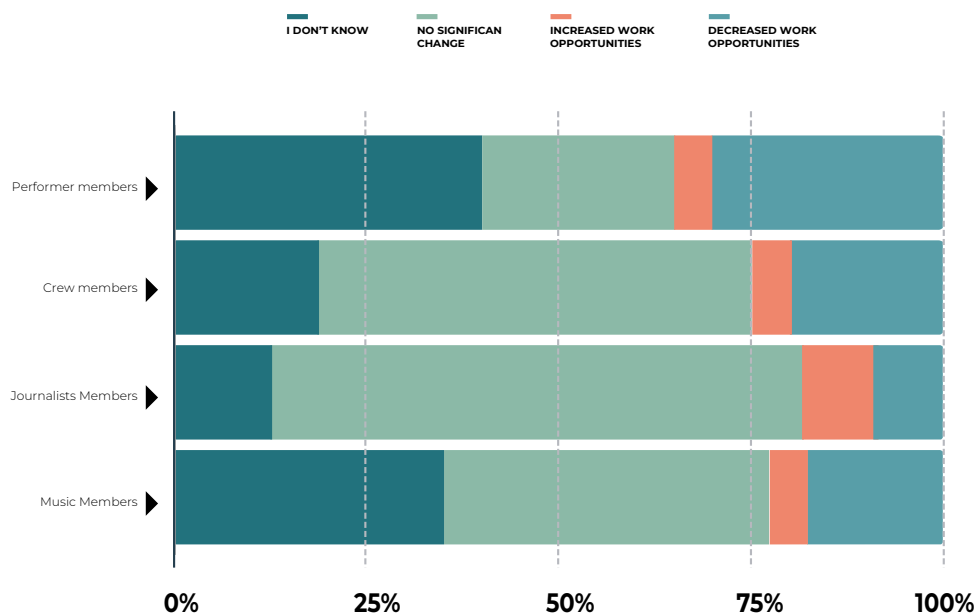
Lorsque nous comparons les réponses des membres individuels avec celles des syndicats, un écart constant apparaît en matière de sensibilisation, bien que son ampleur diffère selon le secteur. Pour les acteurs (à l'exclusion des musiciens), environ 56 % des membres interrogés se situent dans les deux catégories les plus basses, tandis que pour les syndicats de la FIA, seuls 9 % des répondants environ disent ne pas être du tout familiarisés et 21 % environ légèrement familiarisés, ce qui signifie qu'environ 30 % se situent au bas de l'échelle et que 45 % environ se situent dans les catégories modérément à pleinement familiarisés combinées. Pour les membres des équipes, environ 55 % se situent dans les catégories inférieures, alors que pour les syndicats de l'UNI MEI, seuls 5 % environ ne sont pas du tout familiarisés et 15 % environ sont légèrement familiarisés, soit environ 20 % dans les catégories inférieures et environ 40 % dans les catégories modérément à pleinement familiarisés. Dans le domaine de la musique, environ 38 % des membres se situent dans les catégories inférieures et environ 22 % dans les catégories supérieures. Parmi les syndicats de la FIM, près d'un tiers des membres déclarent ne pas être du tout familiarisés, alors qu'un autre tiers fait partie des groupes très ou modérément familiarisés. Par conséquent, leur taux de familiarisation élevé est supérieur à celui des membres du secteur de la musique. Pour les journalistes, environ 32 % des membres se situent dans les catégories inférieures et plus de 40 % dans les catégories supérieures, tandis que pour les syndicats de la FEJ, seuls 12 % environ ne sont pas du tout familiarisés, 22 % environ sont légèrement familiarisés et près des deux tiers se situent entre modérément et pleinement familiarisés. Dans chaque secteur, la part de la catégorie la plus basse est plus élevée chez les membres que chez les syndicats, et la part des catégories supérieures est plus élevée chez les syndicats que chez les membres, ce qui confirme que les syndicats opèrent à partir d'un point de vue plus éclairé.



Dans l'ensemble, les chiffres révèlent un écart structurel de familiarisation entre les syndicats et les membres, en plus de différences évidentes entre les secteurs. Du côté des membres, la familiarisation va de faible parmi les acteurs et les équipes de tournage, où environ 65 à 70 % ne sont pas du tout ou seulement légèrement familiarisés, à relativement élevée parmi les journalistes, où plus de 70 % sont modérément familiarisés ou plus, et environ un tiers utilisent eux-mêmes l'IA. Du côté des syndicats, les réponses « ne connaît pas du tout » sont beaucoup moins nombreuses que du côté des membres, et une proportion beaucoup plus importante de répondants a opté pour « moyennement familiarisés », « très familiarisés » et « pleinement familiarisés » par rapport à la plupart des groupes de membres, en particulier dans les secteurs où l'IA est déjà un sujet « sensible » au niveau politique, par exemple la musique autour de la propriété intellectuelle et des voix de synthèse, et le journalisme autour des « deepfakes » et de la désinformation.

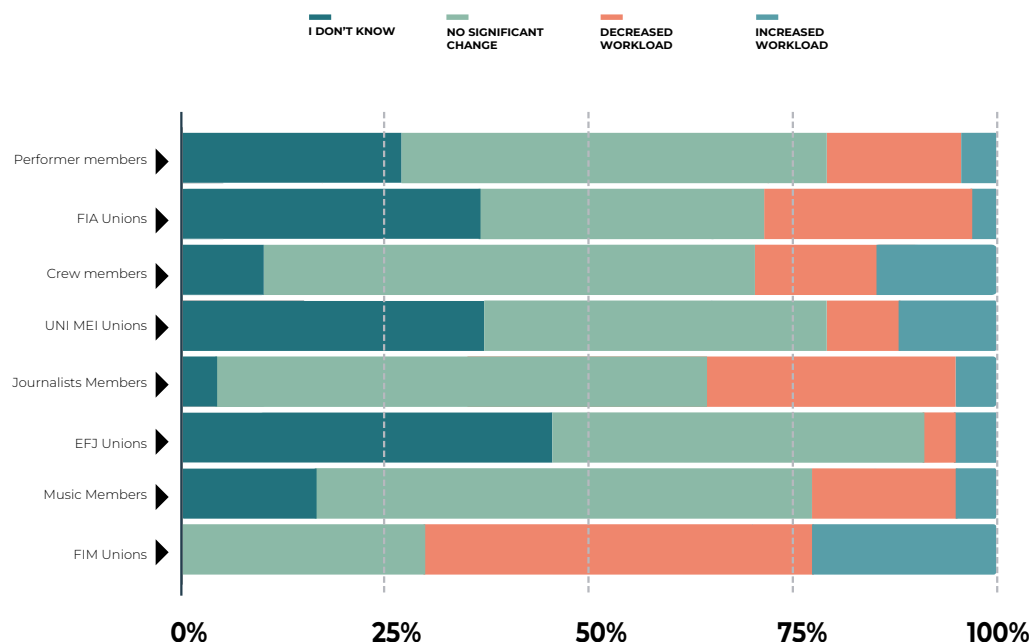
IMPACT ATTENDU DE L'IA

•• Opportunités de travail



Dans les différents secteurs, les membres font état d'un impact clair très faible. Les pourcentages de réponses « pas d'impact significatif » et « ne sait pas » dépassent largement la moitié des réponses. S'il y a un impact perçu, il est le plus souvent négatif. En moyenne, le pourcentage de répondants qui voient une diminution des opportunités est quatre fois plus élevé que ceux qui voient une augmentation (28 % contre 7 %).

●● Charge de travail

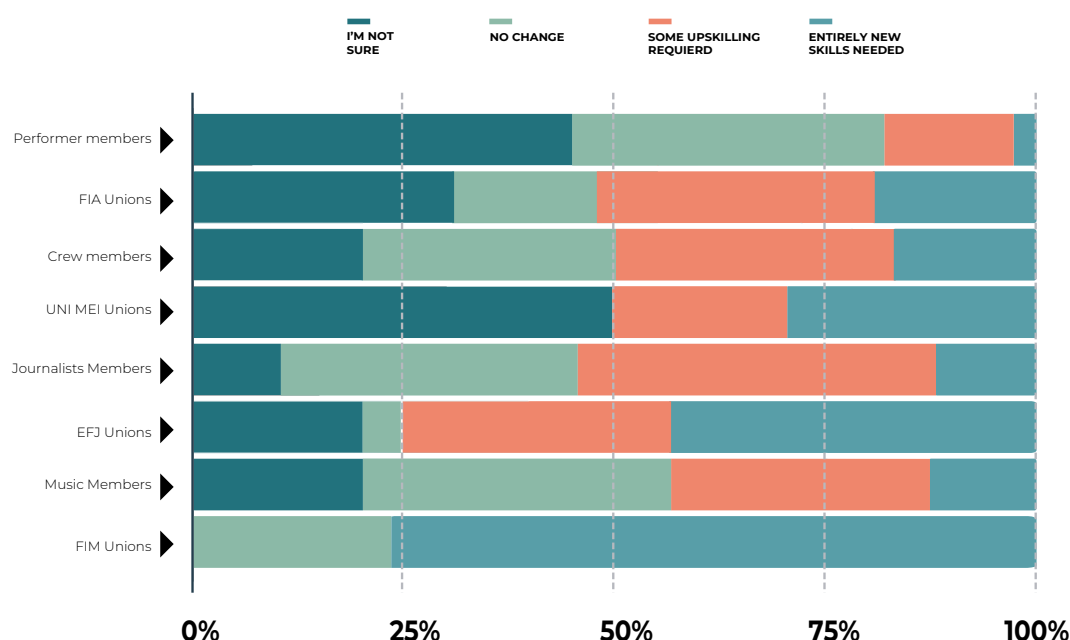


Dans les quatre secteurs, les membres et les syndicats estiment globalement que l'IA n'a pas encore transformé la charge de travail quotidienne, mais les syndicats perçoivent davantage de changements et d'incertitudes que leurs membres. Une majorité d'acteurs, d'équipes de tournage, de journalistes et de professionnels de la musique déclarent qu'il n'y a « pas de changement significatif » (55-61 %), tandis que les syndicats de chaque secteur correspondant atteignent des résultats nettement inférieurs (30-46 %), ce qui suggère qu'ils prévoient plus de perturbations que ce que les travailleurs perçoivent à l'heure actuelle. Les membres montrent également un modèle de résultats plus clair, en particulier parmi les journalistes et les musiciens, ce qui suggère que là où l'IA est déjà intégrée dans les outils quotidiens (salles de rédaction, certains flux de travail musicaux), les travailleurs se sentent capables de catégoriser son impact. En revanche, les acteurs sont beaucoup plus nombreux à indiquer ne pas savoir (27 %), ce qui souligne que les effets de la charge de travail sont plus diffus et moins visibles chez les acteurs et les chanteurs.

Des différences entre les membres apparaissent également dans la manière dont ils vivent les changements de charge de travail. Les journalistes sont le seul groupe où une minorité substantielle de 26 % fait état d'une diminution de la charge de travail, ce qui reflète le rôle important de l'IA dans l'automatisation de la transcription et de la traduction. Les membres des équipes de tournage sont les plus nombreux à faire état d'une charge de travail accrue (14 %), légèrement devant les musiciens (9 %), les journalistes (10 %) et les acteurs (6 %), ce qui peut s'expliquer par le fait que l'IA ajoute des tâches de coordination et de supervision dans des calendriers de production déjà très serrés. Les acteurs et les musiciens se situent entre les deux, avec respectivement 12 % et 13 % de diminution de la charge de travail.

Par rapport aux réponses des membres, les syndicats de tous les secteurs perçoivent plus de complexité, plus de changements et moins de stabilité. Le score atteint dans la catégorie « pas de changement significatif » est systématiquement inférieur (30-46 %), et beaucoup plus élevé dans la catégorie « je ne sais pas », en particulier dans le journalisme où les syndicats atteignent 48 %, alors que seulement 3 % des membres répondent « Je ne sais pas ». Les syndicats d'acteurs et de musiciens sont également plus susceptibles que leurs membres de constater une diminution de la charge de travail (26 % contre 12 % pour les acteurs et 23 % contre 13 % pour les musiciens). Dans l'ensemble, les données suggèrent des niveaux de différence. Parmi tous les secteurs, ce sont les journalistes qui enregistrent les gains d'efficacité les plus nets, tandis que les membres des équipes de tournage s'attaquent aux tâches les plus complexes. Les acteurs et les musiciens, quant à eux, font généralement preuve de plus d'incertitudes que les journalistes et les membres des équipes de tournage. Entre les membres et les syndicats, les syndicats interprètent les mêmes signaux comme faisant partie d'un modèle qui n'a pas encore évolué plutôt que comme un statu quo stable « sans changement ».

•• Compétences requises

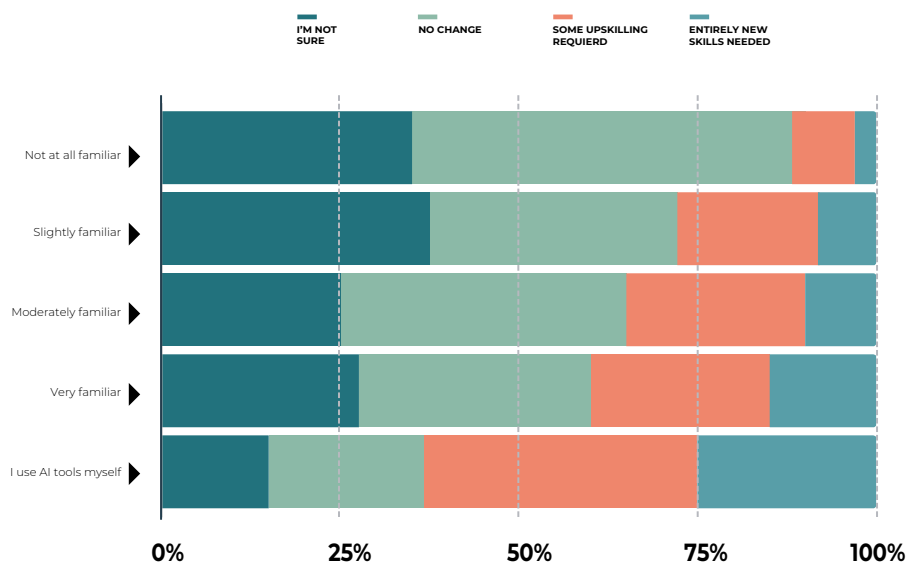


Les données de l'enquête révèlent une divergence frappante entre la manière dont les membres des syndicats et leurs organisations représentatives perçoivent les implications de l'IA en termes de compétences. Dans toutes les catégories (acteurs, équipes de tournage, journalistes et musiciens), les syndicats décrochent systématiquement des taux plus élevés dans les catégories « améliorations de certaines compétences requises » et « compétences entièrement nouvelles requises » par rapport à leurs propres membres. L'écart est le plus prononcé dans le secteur de la musique : alors que 77 % des syndicats de la FIM signalent qu'un certain niveau de qualification est nécessaire, seuls 27 % des membres du même secteur partagent ce point de vue. Cela suggère que les syndicats peuvent avoir une conscience stratégique plus claire de l'orientation que l'IA donne à la profession, alors que les travailleurs individuels n'ont pas encore pris conscience de l'ampleur des changements à venir.

Les réponses « aucun changement » sont en elles-mêmes révélatrices. Une grande partie des membres de tous les groupes (entre 32 % et 41 %) déclarent n'avoir ressenti aucun impact sur leurs compétences. Cela reflète probablement une combinaison de facteurs : des travailleurs occupant des postes où l'IA n'a pas encore visiblement pénétré la pratique quotidienne, un degré de normalisation où les outils assistés par l'IA sont absorbés sans être reconnus comme tels, ou un véritable décalage entre l'adoption technologique au niveau de l'organisation et l'expérience ressentie sur le terrain. Le score de 0 % dans la catégorie « aucun changement » des syndicats de la FIM contraste fortement et souligne la différence de lecture du paysage par les institutions par rapport aux individus.

Une corrélation intéressante a été constatée entre la mesure dans laquelle les répondants sont « habitués » aux outils d'IA et l'impact perçu sur les compétences. Les données révèlent une tendance frappante : plus les répondants sont familiarisés avec les outils d'IA, moins ils sont susceptibles de considérer que leur travail ne nécessite aucun changement. Parmi ceux qui n'ont aucune expérience de l'IA (« pas du tout familiarisés »), plus de la moitié (55 %) déclarent qu'aucune nouvelle compétence n'est nécessaire - un chiffre qui reflète probablement un angle mort plutôt qu'une réassurance. Ceux qui ne connaissent pas l'IA sont, par définition, mal placés pour évaluer les compétences qu'elle exige. À l'inverse, parmi les répondants qui utilisent eux-mêmes des outils d'IA, près de 42 % indiquent qu'un certain perfectionnement est nécessaire, et 26 % que des compétences entièrement nouvelles seront requises. La familiarisation avec l'IA va donc de pair avec une prise de conscience plus aiguë de son impact sur nos propres compétences.

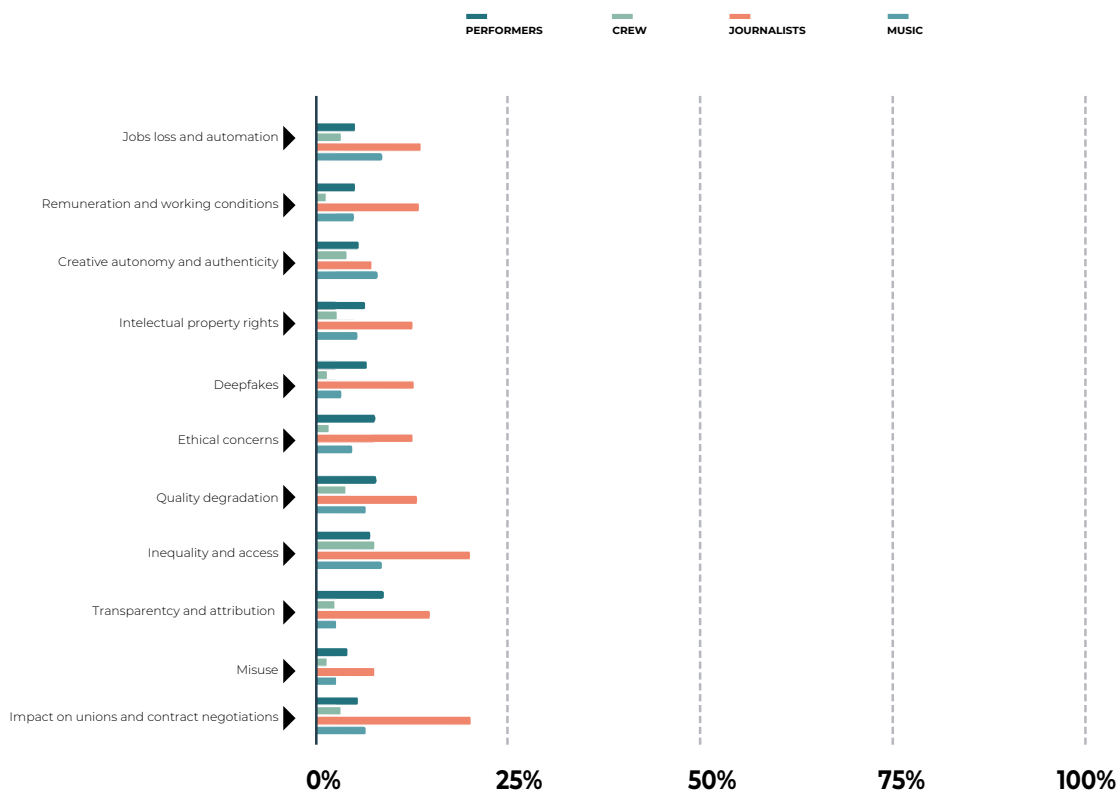
Il convient également de noter la persistance d'un niveau élevé d'incertitude (« Je ne suis pas sûr ») dans tous les groupes, y compris les plus expérimentés. Même parmi les personnes interrogées qui utilisent elles-mêmes des outils d'IA, 9 % restent incertaines de l'impact sur leurs compétences, et dans le groupe « très familiarisé », ce chiffre atteint 27 %.

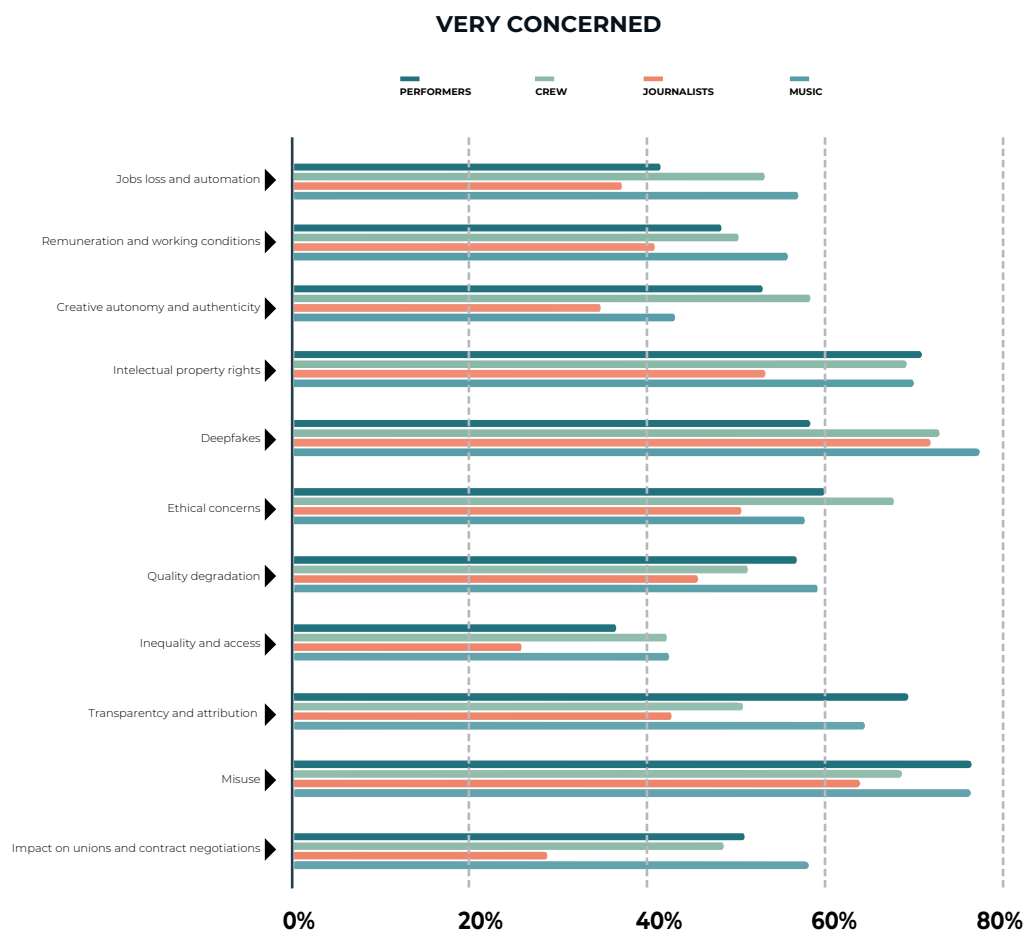


•• Inquiétude

Le résultat le plus frappant est l'extrême faiblesse du pourcentage de réponses « pas du tout inquiet » sur l'ensemble de l'étude. Dans l'ensemble des secteurs et des groupes de répondants, la moyenne est inférieure à 6 % et, parmi les acteurs, elle atteint à peine 1,63 %. Il ne s'agit pas de la mesure d'un problème, mais d'un consensus presque complet sur son existence. Les pourcentages de réponse « très inquiet » sont également élevés : 61 % en moyenne chez les acteurs, 58 % chez les membres des équipes de tournage, et surtout 61 % chez les syndicats de la FIM. L'image que les données dépeignent n'est donc pas celle d'un secteur divisé, mais celle d'un secteur qui tire la sonnette d'alarme à tous les niveaux. Les exceptions n'en sont que plus parlantes.

NOT CONCERNED AT ALL





Les résultats de deux syndicats s'écartent fortement de ceux de leurs membres respectifs. La FEJ (syndicats de journalistes) est nettement moins inquiète que ses membres journalistes portugais : en ce qui concerne la perte d'emploi, la FEJ atteint un score de 16 % dans la catégorie « très inquiet », contre 48 % chez les membres, soit un écart de plus de 32 points de pourcentage. Sur le plan de l'autonomie créative, l'écart est de 29 points et sur le plan de l'impact sur les négociations syndicales, de 26 points. Dans le même temps, la FEJ se situe en tête des catégories « pas du tout inquiet » sur le plan de l'égalité et de l'accès (16 %) et de l'impact sur les syndicats (16%), catégories sur lesquelles les journalistes membres sont beaucoup moins détendus. Avertissement : une fois de plus, il faut rappeler que le nombre de répondants à l'enquête auprès des journalistes était extrêmement faible (36) et que les conclusions doivent donc être tirées avec précaution.

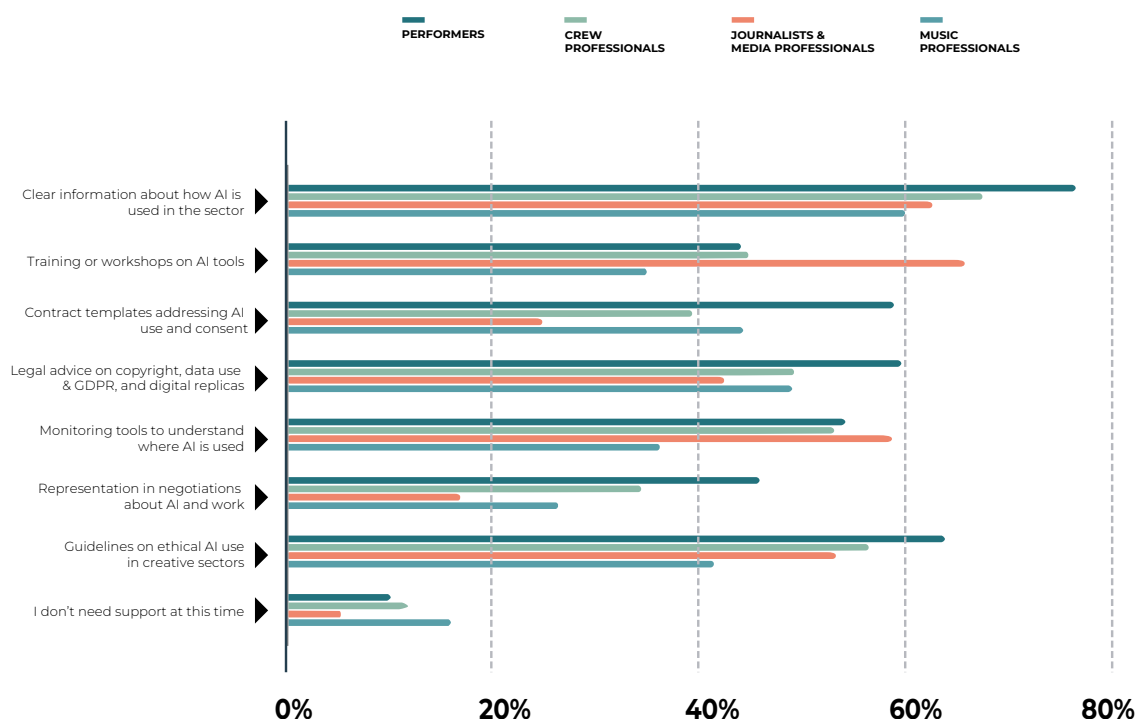
La FIM (syndicats du secteur musical) présente le schéma inverse : les syndicats de la FIM sont en moyenne légèrement plus inquiets que les membres du secteur de la musique, mais obtiennent un score nettement inférieur en matière d'autonomie créative (23 % contre 55 %). Le fait que les syndicats du secteur de la musique accordent autant d'importance aux droits de propriété intellectuelle, à l'utilisation abusive et aux « deepfakes » que leurs membres, tout en négligeant presque l'autonomie créative, suggère que la FIM conçoit la lutte principalement en termes juridiques et contractuels, alors que les membres ont également l'impression que le domaine artistique est en train de changer.

Deux syndicats se distinguent à l'opposé du spectre : l'UNI MEI et la FIM décrochent un score de 0 % pour la mention « pas du tout inquiet » pour chacun des thèmes. Ce n'est pas une coïncidence. Ce score indique une base institutionnelle de vigilance totale, ou une dynamique de réponse dans laquelle les représentants syndicaux ne peuvent ou ne veulent pas se permettre de dire qu'ils ne sont « pas inquiets ». En revanche, les syndicats de la FEJ enregistrent des pourcentages de 8 %, voire 16 %, sur plusieurs thèmes. Cet écart reflète probablement aussi le profil des personnes interrogées : la FEJ représente des secteurs où l'IA est, à certains égards, perçue comme un outil utile et pas seulement comme une menace.

Un thème considéré comme relativement « sûr » dans tous les secteurs est celui de l'égalité et de l'accès. Des acteurs aux journalistes, des syndicats aux membres : l'item « inégalité et accès à l'information » obtient systématiquement les pourcentages les plus élevés de « pas du tout inquiet » et les scores les plus bas de « très inquiet ». Ce qui est déjà une information en soi. Les menaces directes et personnelles (utilisation abusive de l'image, « deepfakes », perte d'emploi) suscitent de vives inquiétudes. La question structurelle et sociétale de savoir qui peut ou ne peut pas utiliser les outils d'IA est reléguée à l'arrière-plan. La même tendance est constatée quant à « l'impact sur les syndicats et les négociations collectives » : les journalistes membres et les syndicats de la FEJ décrochent un score remarquablement bas dans la catégorie « très inquiet », tandis que les syndicats de la FIM (69 %) et de l'UNI MEI (50 %) atteignent un score très élevé pour ce thème. Cela suggère que le réflexe institutionnel d'inscrire l'IA à l'ordre du jour des négociations diffère considérablement en fonction de la tradition syndicale et de la mesure dans laquelle la négociation collective est déjà une pratique établie dans ce secteur.

Enfin, la comparaison entre les membres et les syndicats illustre une tendance qui mérite l'attention des politiques : dans trois des quatre associations de secteurs, les syndicats obtiennent en moyenne un score inférieur à celui de leurs membres pour la mention « très inquiet ». Seule la FIM dépasse le score de ses membres de manière marginale.

SOUTIEN NÉCESSAIRE

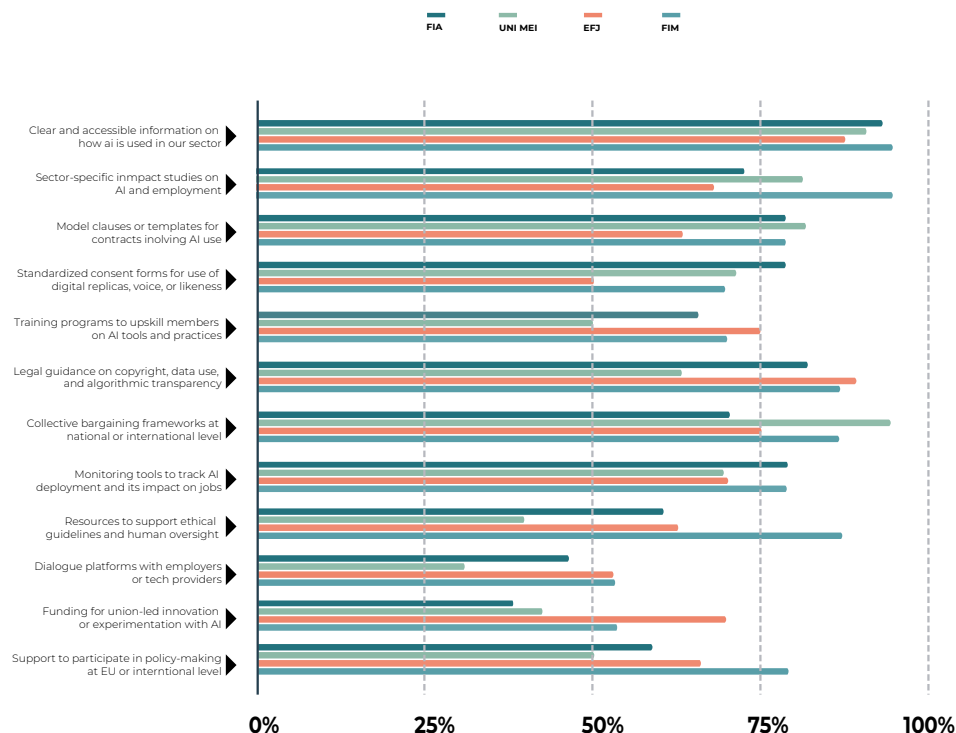


Dans les différents secteurs, la plupart des personnes interrogées souhaitent des informations, une gouvernance et une éthique, mais dans différentes mesures selon la profession. Les acteurs constituent le groupe le plus demandeur d'informations : 77 % d'entre eux demandent des informations claires sur la manière dont l'IA est utilisée et 64 % des directives éthiques. Ils sont suivis de près par les équipes de tournage (67 % d'informations, 58 % de directives) et les journalistes (61 % et 55 %), tandis que les professionnels de la musique sont nettement moins exigeants en matière d'éthique (41 %), malgré une demande d'informations similaire (60 %). Cela suggère un sentiment commun de manque de transparence autour du déploiement de l'IA, mais avec des acteurs et des équipes de tournage qui poussent plus fort pour des normes sectorielles que les musiciens, qui semblent plus fragmentés dans leur façon de voir les enjeux éthiques liés à l'IA.

Une deuxième constatation clé est que les membres demandent de pouvoir bénéficier de formations pour se perfectionner, ainsi que d'une protection juridique, plutôt que d'être laissés à eux-mêmes pour naviguer dans

l'IA, même si, là encore, les profils sectoriels sont divisés. Les journalistes font figure d'exceptions en matière de formation, puisque 65 % d'entre eux souhaitent profiter d'ateliers sur les outils d'IA, bien plus que les acteurs et les équipes de tournage (43 % chacun) et les professionnels de la musique (35 %), ce qui correspond à leur position de grands utilisateurs qui ont maintenant besoin de compétences et de normes pour rattraper leur retard. Les acteurs, en revanche, sont le groupe le plus demandeur de cadres et de conseils juridiques clairs. 60 % souhaitent bénéficier de conseils juridiques sur les droits d'auteur, l'utilisation des données, le RGPD et les répliques numériques et 59 % souhaitent disposer de modèles de contrat traitant de l'utilisation de l'IA et du consentement, par rapport à une demande plus faible, mais toujours substantielle parmi les équipes de tournage (48 % conseils juridiques, 40 % contrats), les professionnels de la musique (48 % conseils juridiques, 44 % contrats) et les journalistes (42 % conseils juridiques, 23 % contrats). Ainsi, les acteurs se concentrent sur la formalisation du consentement et des droits relatifs à leur image et à leurs enregistrements, tandis que les journalistes privilégient l'apprentissage de la gestion d'outils déjà intégrés dans leur flux de travail.

Enfin, l'intérêt pour une gouvernance collective de l'IA est manifeste, mais les modalités de cette gouvernance diffèrent selon les secteurs. Les acteurs et les membres des équipes de tournage combinent une importante demande de suivi (54 % et 53 %) avec un soutien relativement élevé dans le cadre de la représentation dans les négociations sur l'IA et le travail (44 % et 33 %). Seuls 9 à 10 % déclarent n'avoir besoin d'aucun soutien à l'heure actuelle. Les journalistes et les professionnels de la musique penchent davantage pour la transparence et le soutien individuel que pour des négociations explicites, puisque 58 % des journalistes et 36 % des professionnels de la musique souhaitent disposer d'outils de suivi, mais que seuls 16 % et 25 % respectivement accordent la priorité à la représentation dans les négociations, et que 6 % des journalistes contre 15 % des professionnels de la musique déclarent n'avoir besoin d'aucun soutien. Dans l'ensemble, les données suggèrent un gradient qui s'étend des acteurs et des équipes de tournage, qui considèrent l'IA comme un élément à négocier et à limiter collectivement, aux journalistes, qui mettent l'accent sur la formation et la transparence dans des environnements déjà saturés d'IA, en passant par les professionnels de la musique, dont les demandes sont plus diffuses et moins concentrées sur une forme de soutien unique.



Dans l'ensemble, les syndicats reflètent et amplifient la demande d'information, de gouvernance et d'éthique de leurs membres, mais à un niveau plus élevé et plus structuré. Alors que 60 à 77 % des travailleurs, tous secteurs confondus, souhaitent obtenir des informations claires sur l'utilisation de l'IA, les syndicats sont presque unanimement d'accord sur ce point. 90-92 % de la FIA, de l'UNI MEI et de la FIM, et 87,5 % de la FEJ, demandent des informations claires et accessibles sur l'IA dans leur secteur. Ils vont plus loin en demandant des études d'impact sectorielles sur l'IA et l'emploi (de 67 % à la FEJ à 92 % à la FIM) et des outils de contrôle

pour suivre le déploiement de l'IA (70-77 % dans toutes les fédérations), ce qui indique que les syndicats pensent en termes de preuves systématiques et de contrôle continu plutôt qu'en termes de transparence ad hoc. La gouvernance éthique s'inscrit également dans un cadre plus institutionnel. Alors que 41 à 64 % des membres demandent des lignes directrices éthiques, 59 à 85 % des syndicats souhaitent des ressources pour soutenir les lignes directrices éthiques et la supervision humaine, souvent associées à des plateformes de dialogue avec les employeurs et les fournisseurs de technologie (30 à 54 % dans l'ensemble des syndicats).

En ce qui concerne les protections contractuelles, légales et de consentement, les syndicats confirment et approfondissent les priorités des membres, mais là encore avec une architecture plus formelle. C'est parmi les acteurs et les professionnels de la musique que la demande de modèles de contrats et de conseils juridiques est la plus forte, ce à quoi les syndicats répondent en mettant l'accent sur les clauses types et les outils de consentement. Entre 77 % et 80 % de la FIA, de l'UNI MEI et de la FIM, et 63 % de la FEJ, souhaitent des clauses types ou des modèles pour les contrats impliquant l'utilisation de l'IA, tandis que 69 à 77 % de toutes les fédérations souhaitent des formulaires de consentement normalisés pour les répliques numériques, la voix et l'image. Les conseils juridiques sont encore plus importants. 82 % (FIA), 60 % (UNI MEI), 88 % (FEJ) et 85 % (FIM) souhaitent des conseils juridiques sur les droits d'auteur, l'utilisation des données et la transparence algorithmique, ce qui dépasse clairement la demande déjà élevée de soutien juridique parmi les membres. Au-delà des contrats individuels, les syndicats se tournent également vers des outils structurels, puisque 72 à 90 % d'entre eux réclament des cadres de négociation collective au niveau national ou international, et 50 à 77 % souhaitent un soutien pour participer à l'élaboration des politiques européennes ou internationales. Cela montre que les syndicats traduisent les inquiétudes individuelles portant sur le consentement et les droits en une stratégie perçue couvrant les contrats, les accords sectoriels et l'influence réglementaire.

Enfin, la vision des syndicats en matière de renforcement des capacités, d'expérimentation et de représentation est plus large et plus proactive que les demandes plus immédiates des membres. Alors que les membres se concentrent sur la formation liée aux outils du quotidien (avec un pic de 65 % pour les journalistes), les syndicats de toutes les fédérations considèrent les programmes de formation comme un élément d'une infrastructure plus large. Par ailleurs, 50 à 75 % des réponses des syndicats appellent à la formation pour améliorer les compétences des membres, mais ils demandent également un financement pour l'innovation ou l'expérimentation de l'IA sous l'égide des syndicats (30 à 71 %) et des plateformes de dialogue avec les employeurs ou les fournisseurs de technologie (30 à 54 %). Les outils de suivi, que 36 à 58 % des membres déclarent vouloir, sont demandés par 70 à 77 % des syndicats, ce qui témoigne d'une plus grande importance accordée au suivi systématique de l'impact de l'IA sur l'emploi plutôt qu'à la résolution de problèmes au cas par cas. Dans l'ensemble, les membres expriment des besoins concrets et immédiats (information, formation, contrats, conseils juridiques), tandis que les syndicats définissent un écosystème de gouvernance plus complet combinant l'information, les cadres juridiques, la négociation collective, le suivi, les ressources éthiques, le dialogue et l'accès aux politiques, conçu pour transformer leur prise de conscience en règles sectorielles plutôt qu'en stratégies individuelles.



Ce projet et cette publication ont bénéficié du soutien de l'Union européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de ses auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.