



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

Liberté
Égalité
Fraternité

Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique

Paris, le 20 JUN 2025

Madame Célia Zolynski
Madame Joelle FARCHY
Professeures des universités

OBIET : Mission relative aux enjeux pour les secteurs culturels et créatifs des hypertrucages générés ou manipulés par l'intelligence artificielle

Chères Mesdames les Professeures,

Au sens du règlement de l'UE du 13 juin 2024 établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle (IA), un « hypertrucage » (*deepfake*) est « une image ou un contenu audio ou vidéo généré ou manipulé par l'IA, présentant une ressemblance avec des personnes, des objets, des lieux, des entités ou événements existants et pouvant être perçu à tort par une personne comme authentiques ou véridiques » (article 3). Le règlement européen du 13 juin 2024 précise que les hypertrucages ne se limitent pas à la sphère informationnelle et qu'ils peuvent faire partie « d'une œuvre ou d'un programme manifestement artistique, créatif, satirique, fictif ou analogue » (article 50-4).

Réservée auparavant aux professionnels, la réalisation d'hypertrucages devient aujourd'hui, grâce à l'intelligence artificielle, à portée de main du grand public. L'IA permet ainsi de manipuler des images ou des contenus audio ou vidéo en intervertissant et en remplaçant des visages (*face swapping*) ou en reconstituant la voix d'une personne (synchronisation labiale ou *lipsyncing*). Elle permet de créer de toutes pièces des images ou des vidéos réalistes et crédibles. Outre qu'ils sont plus faciles à réaliser, les hypertrucages générés par l'IA présentent une apparence d'authenticité de plus en plus grande. Alors que les contenus manipulés étaient plutôt faciles à détecter auparavant, y compris parfois à l'œil nu, une telle discrimination devient désormais de plus en plus difficile à effectuer.

Le Règlement européen du 13 juin 2024 envisage les hypertrucages principalement sous l'angle des manipulations auxquelles ils peuvent donner lieu, à travers des obligations de transparence et de marquage.

Il fixe tout d'abord un cadre contraignant relatif au marquage des contenus générés par l'intelligence artificielle. En son article 50-2, il dispose que les fournisseurs de systèmes d'IA « veillent à ce que les sorties des systèmes d'IA soient marquées dans un format lisible par machine et identifiables comme ayant été générées ou manipulées par une IA ». Les

fournisseurs seront donc tenus de concevoir des systèmes de telle façon que les images, textes, contenus audio et vidéo à caractère synthétique fassent l'objet d'un marquage dans un format lisible par machine et que leur nature de contenus générés ou manipulés artificiellement soit détectable. Il s'agit donc d'une préoccupation qui doit être pleinement intégrée au processus de conception des systèmes d'IA ¹.

Par ailleurs, lorsqu'ils présentent une ressemblance sensible avec des personnes, des objets, des lieux, des entités ou des événements existants et peuvent être perçus à tort comme authentiques, les images et les contenus audio ou vidéo devront être clairement identifiés comme tels par les déployeurs de systèmes d'IA en vertu de l'article 50-4 du même Règlement. Des règles particulières sont applicables d'une part dans les cas où le contenu fait partie « *d'une œuvre ou d'un programme manifestement artistique, créatif, satirique, fictif ou analogue* », et, d'autre part, aux « *déployeurs d'un système d'IA qui génère ou manipule des textes publiés dans le but d'informer le public sur des questions d'intérêt public* ».

C'est dans ce contexte que je souhaite vous confier une mission sur les enjeux soulevés par les hypertrucages générés ou manipulés par l'IA pour les secteurs culturels et créatifs.

Cette mission aura tout d'abord pour objet d'identifier les hypertrucages parmi la catégorie plus large des extrants synthétiques (*output*) en recherchant notamment comment l'intention de tromper peut être mobilisée pour entrer dans leur définition.

Votre mission s'attachera ensuite à évaluer les différents enjeux économiques soulevés par les hypertrucages artistiques en se penchant sur la fabrique actuelle de ces hypertrucages (qui les produit et pourquoi), avec les opportunités et les risques qui en découlent. Vous étudierez les enjeux qu'ils soulèvent pour l'ensemble des secteurs culturels et créatifs, notamment les auteurs et les titulaires de droits voisins dont la voix ou l'image peut être exploitée et de manière générale l'ensemble des auxiliaires de la création concernés. Vous vous pencherez sur les enjeux des hypertrucages pour les plateformes qui accueillent ces contenus synthétiques et aux questions qu'ils posent pour la découvrabilité des contenus culturels. Enfin, vous vous intéresserez à leurs enjeux pour les usagers qui se trouvent exposés à des contenus truqués mais ultraréalistes.

Vous pourrez également travailler aux mesures qui pourraient permettre de répondre à ce phénomène. Vous vous attacherez à étudier les modalités de mise en œuvre des obligations de transparence et de marquage prévues par le Règlement européen, dans le respect de la liberté d'expression et de la liberté des arts et des sciences. Vous analyserez les différents corpus juridiques susceptibles d'être mobilisés pour préserver les droits des personnes représentées de façon inauthentique par le *deepfake* (droit d'auteur, droits voisins, droits de la personnalité, action en concurrence déloyale, etc.), ou des personnes, en particulier les doubleurs, dont les prestations orales sont prolongées ou dupliquées. Dans ce cadre, vous

¹ Depuis la loi n° 2024-449 du 21 mai 2024 visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique, l'article 226-8 du Code pénal sanctionne, au même titre qu'un montage d'image, le fait de porter à la connaissance du public ou d'un tiers « *un contenu visuel ou sonore généré par un traitement algorithmique et représentant l'image ou les paroles d'une personne, sans son consentement, s'il n'apparaît pas à l'évidence qu'il s'agit d'un contenu généré algorithmiquement ou s'il n'en est pas expressément fait mention* ».

analyserez les contrats qui encadrent aujourd'hui l'exploitation de la voix et/ou de l'image de acteurs culturels concernés et les garanties qu'ils prévoient (consentement, rémunération, etc.).

Pour mener cette mission, vous serez assistées d'un, voire de deux rapporteurs. Vous pourrez vous appuyer sur les services du ministère de la culture, et en particulier le secrétariat général (service des affaires juridiques et internationales). Vous procéderez aux auditions des membres du CSPLA ainsi que des entités et personnalités dont vous jugerez les contributions utiles.

Il serait souhaitable que le rapport final issu de vos travaux puisse être présenté lors de la séance plénière du CSPLA de l'été 2026.

Je vous remercie d'avoir accepté cette mission et vous prie de croire, Mesdames les Professeures, à l'expression de ma meilleure considération.



Jean-Philippe MOCHON
Président du CSPLA

