

# Consultation sur un cadre moderne du droit d'auteur pour l'intelligence artificielle et l'Internet des objets

Réponse de l'Association acadienne des artistes professionnel.le.s du  
Nouveau-Brunswick

## Personnes contacts :

Carmen Gibbs  
Directrice générale  
Association acadienne des artistes professionnel.le.s du Nouveau-Brunswick (AAAPNB)  
140, rue Botsford, bureau 29  
Moncton Nouveau-Brunswick E1C 4X5  
[www.aaapnb.ca](http://www.aaapnb.ca)  
+1 506 852-3313

## Moncton, le 17 septembre 2021

1. L'Association acadienne des artistes professionnel.le.s du Nouveau-Brunswick (AAAPNB) est un organisme de services aux arts qui regroupe plus de 250 artistes professionnel.le.s du Nouveau-Brunswick, et de nombreuses provinces du Canada. Depuis 1990, l'AAAPNB a pour mission de promouvoir et de défendre les droits et les intérêts des artistes et de faire reconnaître leur contribution au développement de la société.
2. En tant que porte-parole et point de rassemblement des artistes professionnel.le.s du Nouveau-Brunswick, l'AAAPNB voit d'abord à défendre et à représenter les intérêts des artistes auprès des instances politiques et communautaires qui influent sur leur situation socioéconomique. Elle met aussi à la disposition des artistes un éventail de services, individuels et collectifs, afin d'appuyer leur pratique professionnelle. Elle participe à la consolidation des disciplines artistiques et contribue, plus largement, au développement d'un écosystème favorable à l'épanouissement et au rayonnement des artistes. Elle établit enfin des partenariats stratégiques avec d'autres secteurs dans le but de positionner les artistes et les arts dans toutes les sphères de la société.
3. Notre démarche dans le cadre de la présente consultation est faite dans le but de protéger l'expectative des artistes de recevoir une compensation pour l'utilisation de leurs œuvres dans l'éventualité où elles sont utilisées pour générer un profit aux compagnies de l'industrie technologique.
4. Résumons brièvement les principaux enjeux concernant le droit d'auteur dans le contexte de l'IA. Premièrement, la question du droit d'auteur des nouvelles œuvres générées par des programmes d'IA demeure complexe. La définition de ce qui est un auteur selon la *Loi* mise largement sur l'aspect d'expression originale d'une idée, ce qui met en question la possibilité d'attribuer la qualité d'auteur à un programme d'IA, car il est difficile d'identifier le niveau d'expression originale que peut faire un programme informatique.
5. Deuxièmement, il existe une question juridique importante entourant l'utilisation d'œuvres originales dans des programmes d'IA, habituellement avec des finalités commerciales, à voir comment cette utilisation peut se faire sans enfreindre les droits des auteurs de ses œuvres originales, d'une telle façon qui reconnaîtrait aux artistes ce qui leur revient dans le cadre de cette utilisation de leurs œuvres comme « raw data ».

### Le droit d'auteur aux êtres humains

6. Le droit d'auteur permet au créateur d'une œuvre de s'approprier « le droit exclusif de produire ou reproduire la totalité ou une partie importante de l'œuvre, sous une forme matérielle quelconque, d'en exécuter ou d'en représenter la totalité ou une partie



importante en public<sup>1</sup>». L'auteur ou créateur d'une œuvre devient donc « le premier titulaire de droit d'auteur sur cette œuvre<sup>2</sup> ».

7. Le libellé de la *Loi sur le droit d'auteur* ne décrit pas explicitement ce qu'est un auteur. Cependant, l'article 6 de ladite loi spécifie que « [s]auf disposition contraire expresse de la présente loi, le droit d'auteur subsiste pendant la vie de l'auteur, puis jusqu'à la fin de la cinquantième année suivant celle de son décès ». En d'autres mots, l'utilisation des mots « vie » et « décès » confirme qu'un auteur est nécessairement une personne physique. Cette interprétation est confirmée dans la jurisprudence, notamment dans l'affaire *Setena Sport Limited* où la Cour fédérale précise qu'un « auteur doit être un être humain ou un groupe d'êtres humains<sup>3</sup>».
8. Dans l'affaire *CCH Canadienne Ltée*, la Cour suprême conclut que pour être originale au sens de la *Loi sur le droit d'auteur*, une œuvre doit nécessairement impliquer un effort intellectuel:

L'élément essentiel à la protection de l'expression d'une idée par le droit d'auteur est l'exercice du talent et du jugement. J'entends par talent le recours aux connaissances personnelles, à une aptitude acquise ou à une compétence issue de l'expérience pour produire l'œuvre. J'entends par jugement la faculté de discernement ou la capacité de se faire une opinion ou de procéder à une évaluation en comparant différentes options possibles pour produire l'œuvre. Cet exercice du talent et du jugement implique nécessairement un effort intellectuel<sup>4</sup>.
9. Donc, pour être considérée comme étant une œuvre originale et ainsi être protégée par le droit d'auteur, une œuvre ne peut se limiter à une opération purement mécanique. Elle doit avoir été créée par un être humain, ne doit pas être une copie d'une autre œuvre et doit également avoir impliqué un effort intellectuel. Dans le cas d'IA « forte », où l'intervention humaine est minime, la production est non seulement assimilée à une entreprise purement mécanique, mais d'un point de vue théorique, on pourrait dire que c'est dans les faits une entreprise purement mécanique.
10. L'IA et son utilisation soulèvent donc plusieurs questions éthiques, juridiques et politiques en rapport avec le droit d'auteur. Par exemple, est-ce qu'une œuvre créée par

---

<sup>1</sup> *LRC 1985, c C-42. Partie 1 [Loi sur le droit d'auteur]* art 3(1).

<sup>2</sup> *Ibid*, art 13(1).

<sup>3</sup> *Setana Sport Limited c 2049630 Ontario Inc. (Verde Minho Tapas & Lounge)*, 2007 CF 899, au para 4.

<sup>4</sup> *CCH Canadienne Ltée c Barreau du Haut-Canada*, 2004 CSC 13 au para 16 [*CCH Canadienne*].



un système d'IA et qui a comme inspiration des milliers d'œuvres d'une banque de données peut être protégée par le droit d'auteur compte tenu de l'état actuel du droit canadien? Plus spécifiquement, est-ce que le créateur d'un système d'IA peut être reconnu comme l'auteur des œuvres générées par ledit système? Peut-on considérer ces œuvres comme étant des œuvres originales, au sens de la *Loi sur le droit d'auteur*? Dans un autre ordre d'idée, l'utilisation par les systèmes d'IA d'œuvres originales ou de leur copie à travers les banques de données peut-elle être considérée comme étant des exceptions au sens de la *Loi sur le droit d'auteur*, que ce soit par le biais d'une utilisation équitable (aux fins de recherches par exemple) ou encore en ce qui a trait à la création de contenu non commercial généré par <sup>5</sup> l'utilisateur ?

11. De plus, comme au Canada la *Loi sur le droit d'auteur* « comporte le droit exclusif de produire ou reproduire la totalité ou une partie importante de l'œuvre, sous une forme matérielle quelconque, d'en exécuter ou d'en représenter la totalité ou une partie importante en public et, si l'œuvre n'est pas publiée, d'en publier la totalité ou une partie importante » : Comment la machine peut-elle entrer en relation avec autrui? Comment la machine réussira-t-elle à contracter avec autrui pour accorder des licences pour la communication au public, pour la reproduction des œuvres générées par ordinateur?

### **Les banques de données et leur transparence**

12. Depuis quelques années, l'IA a fait son entrée dans la majorité des secteurs de l'économie, notamment les transport, l'agriculture, le marketing et même la politique<sup>6</sup> et la justice<sup>7</sup>. L'IA a aussi un impact dans le domaine des arts et de la culture, puisque des œuvres peuvent maintenant être générées à partir des banques de données des systèmes d'IA. Plusieurs questions relatives au droit d'auteur se posent donc, entre autres en ce qui a trait à l'utilisation des milliers, voire des centaines de milliers d'œuvres originales ou de copies de celles-ci dans les banques de données à la base des systèmes d'IA. Sur ce dernier point, l'accès aux œuvres originales ou leurs copies que fournit l'Internet facilite grandement la construction des banques de données qui vont par la suite servir à générer de nouvelles œuvres.

---

<sup>5</sup> *CCH Canadienne Ltée c Barreau du Haut-Canada, 2004 CSC 13 au para 8 [CCH Canadienne]*, aux para 59-60.

<sup>6</sup> Will Knight et Karen Hao, « Never mind killer robots – here are six real AI dangers to watch out for in 2019 » (2019), MIT Technology Review, en ligne : <https://www.technologyreview.com/2019/01/07/137929/never-mind-killer-robotshere-are-six-real-ai-dangers-to-watch-out-for-in-2019/>.

<sup>7</sup> Todd Burke et Scarlett Trazo, « Questions juridiques émergentes dans un monde régi par l'IA », (le 17 juillet 2019), en ligne : <https://gowlingwlg.com/fr/insights-resources/articles/2019/emerging-legal-issues-in-an-ai-driven-world/> [*Questions émergentes*].



13. Toutefois, pour prouver qu'il y a utilisation non autorisée d'une œuvre dans un système d'IA, il faudrait que le détenteur du droit d'auteur soit en mesure d'évaluer avec précision dans quelle mesure l'œuvre créée par l'IA s'est inspirée de son œuvre originale. Cette tâche semble assez ardue compte tenu du fait que les entreprises qui opèrent les systèmes d'IA ne rendent pas public le contenu de leurs banques de données et encore moins le processus qui a mené à la création d'une œuvre par les systèmes d'IA.
14. De plus, il manque de transparence quant au contenu des banques de données. Ces dernières ont-elles été acquises légalement ou bien ont-elles été construites à même les œuvres retrouvées sur internet, sans l'autorisation explicite des détenteurs des droits?
15. Faut-il considérer le niveau d'implication d'une personne humaine dans le processus de création d'une œuvre par un système d'IA dans la détermination si une œuvre créée par IA est ou non originale?. Cela soulève cependant une autre question, à savoir dans quelle mesure le système d'IA peut s'inspirer d'une œuvre X pour créer une œuvre Y? C'est précisément cet élément qui est au cœur d'une poursuite intentée par l'artiste Amel Chamandy, aussi propriétaire de la Galerie NuEdge de Montréal, contre Adam Basanta<sup>8</sup>. Mme Chamandy a intenté une action pour violation de droit d'auteur contre M. Basanta en 2018 après que ce dernier ait créé, par le biais de l'IA, une œuvre inspirée à environ 85% d'une œuvre originale de Mme Chamandy. Cette œuvre créée par l'IA n'a pas été vendue, mais elle a été exposée à la Galerie Ellephant. La Cour supérieure du Québec n'a toujours pas tranché ce litige.
16. Dans ce cas précis, il est clairement énoncé que la nouvelle œuvre créée par IA est basée sur le travail d'une artiste en particulier. Qu'en est-il quand l'œuvre est créée à partir de centaines, voire de milliers d'autres œuvres? Toutefois, pour prouver que cela est le cas, il faudrait que le détenteur du droit d'auteur soit en mesure d'évaluer avec précision dans quelle mesure l'œuvre créée par l'IA s'est inspirée de son œuvre originale. Cette tâche semble assez ardue compte tenu du fait que les entreprises qui opèrent les systèmes d'IA ne rendent pas public le contenu de leurs banques de données et encore moins le processus qui a mené à la création d'une œuvre par les systèmes d'IA.

### **Respect du droit de l'artiste d'être rémunéré par le droit d'auteur**

17. Dans un contexte où s'est forgé un « écart de valeur » comme l'explique l'Unesco dans son récente *étude La culture et les conditions de travail des artistes. Mettre en œuvre la Recommandation de 1980 relative à la condition de l'artiste*, l'artiste dans un monde où

---

<sup>8</sup> Chris Hanney, «Artist faces lawsuit over computer system that creates randomly generated images», *Globe and Mail*, le 3 octobre 2018, en ligne : <https://www.theglobeandmail.com/arts/art-and-architecture/article-artist-faces-lawsuit-over-computer-system-that-creates-randomly/>



domine le numérique doit continuellement renouveler les façons de faire respecter ses droits et ses capacités d'être rémunéré pour le travail qu'il et elle crée. Les plateformes numériques d'Internet ont réussi à agglomérer le contenu et par le fait même les revenus qui, d'après nous, ne sont pas équitablement partagés avec les artistes.

18. Comme l'expliquait Copibec lors de son passage au Comité permanent du patrimoine canadien en 2018 : « Les droits fondamentaux protègent la rémunération des auteurs et des éditeurs. La Déclaration universelle des droits de l'homme énonce que tout travail mérite salaire et protège la propriété intellectuelle. Le droit d'auteur, dans toutes ses composantes, est également intrinsèquement lié à la liberté d'expression des auteurs en leur permettant d'obtenir des revenus indépendants qui favorisent une indépendance de pensée. »
19. Or, si la machine peut s'inspirer des artistes, copier leur travail et produire des séries illimitées, le travail de l'artiste sera dévalorisé, dans le sens de réduire sa valeur monétaire. Les personnes qui contrôlent les machines peuvent générer un phénomène similaire au *dumping* qui consiste à inonder un marché avec une grande quantité d'un produit à prix réduit.
20. Le marché de l'IA est en pleine expansion partout dans le monde. Selon certains médias<sup>9</sup>, ce marché va atteindre 35 milliards \$ sur l'ensemble de la planète en 2021. Certains experts prévoient même que les revenus mondiaux de l'IA dépasseront les 100 millions \$ d'ici 2025. Le marché de redevances lié aux droits d'auteur n'est pas en reste, alors que pour l'année 2019 celles-ci s'élevaient à 31 milliards \$ (en hausse de 7% comparativement à 2018) et cela, seulement pour l'industrie de la musique<sup>10</sup>. Bref, l'IA et les droits d'auteurs sont deux industries importantes au Canada<sup>11</sup> et dans le monde, chacune créant des milliers d'emplois et ayant un potentiel de croissance assez impressionnant dans un avenir rapproché.

---

<sup>9</sup> Tristan Gaudiaut, «Logiciels d'IA : un marché en pleine expansion», *Statista*, le 26 janvier 2021, en ligne : <https://fr.statista.com/infographie/24011/prevision-chiffre-affaires-mondial-marche-logiciels-ia-intelligence-artificielle/>

<sup>10</sup> Will Page, «The Global Value of Music Copyright reached a record high of \$31.6bn in 2019, up \$2.1bn on prior year. Streaming makes up 47%», *Tarzan Economics*, le 22 mars 2021, en ligne : <https://tarzaneconomics.com/undercurrents/copyright>.

<sup>11</sup> Selon le budget fédéral de 2021, le gouvernement fédéral accordera une aide financière de plus de 440 millions \$ sur 10 ans pour sa stratégie en matière d'intelligence artificielle.





## L'obligation de négociateur

21. Comme on le voyait plus tôt, un des problèmes qui subsiste avec l'IA est le manque de transparence entourant la construction et l'utilisation des banques de données. Premièrement, il est difficile dans ces circonstances, de savoir ce qui constitue le contenu exact des banques de données ni de contrôler l'utilisation de ce même contenu. Par exemple, il y a des banques de données facilement accessibles par le biais d'Internet, d'autres sont la propriété d'entreprises dont l'accès est permis moyennant rétribution, tandis que certaines autres sont construites par les compagnies d'IA elles-mêmes. Dans tous les cas, ces banques de données peuvent être conservées pour un temps indéfini, sans aucune transparence à l'égard de leur contenu. Ainsi, une telle entreprise pourrait générer aujourd'hui des œuvres à partir d'un système d'IA à des fins de recherches non commerciales, donc de façon équitable. Cette même compagnie pourrait conserver lesdites banques de données et les utiliser, plusieurs années plus tard, à des fins commerciales. Bref, c'est le Far West et les personnes qui subissent les conséquences financières de ce libre-marché sont ceux qui font partie des industries culturelles, les auteurs et les créateurs en tête.
  
22. Deuxièmement, puisqu'il n'y a aucun moyen de savoir ce que contiennent les banques de données, il est difficile, voire impossible de prouver le niveau d'inspiration d'une œuvre générée par l'IA. Est-ce que l'œuvre X générée par l'IA s'inspire à 50% de l'œuvre originale Y ? Dans une majorité de cas, il est impossible de le savoir. Ce manque d'information est un frein majeur à l'imposition de nouvelles compensations pour l'utilisation des œuvres originales par le biais de banques de données et donc de nouveaux revenus pour les créateurs et auteurs. C'est sur ce plan que nous estimons que des dispositions législatives pourraient être ajoutées à la *Loi sur le droit d'auteur* pour imposer à tout système de créations d'œuvres artistiques découlant de l'IA l'obligation de rendre des comptes; à savoir de préciser exactement une comptabilisation du pourcentage et de la source d'autres œuvres originales humaines qui ont « nourri » les algorithmes.
  
23. Il existe un flou juridique entourant la question de l'IA et du droit d'auteur au Canada. Toutefois, moralement et politiquement, le gouvernement fédéral ne peut ignorer le fait que, dans le secteur de l'IA impliquant les arts et de la culture, une machine seule sans l'apport d'œuvres originales provenant des banques de données, ne peut rien produire. Le gouvernement fédéral ne peut non plus ignorer le fait que les changements technologiques des dernières années menacent la stabilité financière des industries culturelles et donc la création culturelle comme telle. Ces conséquences appréhendées seraient aussi contraires à l'objet de la *Loi sur le droit d'auteur* qui, rappelons-le, vise à atteindre un équilibre entre l'utilisation des œuvres originales dans l'intérêt public et l'obtention par le créateur d'une récompense juste. Dans ces conditions, il s'avère nécessaire de proposer que le gouvernement fédéral intervienne de façon législative,



d'abord afin de faire en sorte que le contenu des banques de données et que l'utilisation qu'en font les compagnies d'IA soient transparents.

24. Dans cette même optique, il semble tout à fait à propos de proposer de nouvelle façon de rémunérer les auteurs qui ont créé des œuvres originales utilisées dans le cadre de travaux réalisés par des entreprises du secteur de l'IA. Ainsi, en assurant un encadrement gouvernemental du contenu et de l'utilisation des banques de données, il serait possible d'imposer une compensation minimale pour chaque œuvre faisant partie des dites banques de données. Dans la même veine, il serait aussi possible de déterminer des compensations supplémentaires selon le « niveau d'inspiration » de chaque œuvre générée par l'IA. Reprenons l'exemple de l'affaire *Chamandy*, où l'œuvre générée par l'IA est inspirée d'une œuvre X à 85 %. Dans ce contexte, l'auteur de l'œuvre originale devrait recevoir un montant prédéterminé qui correspondrait au niveau d'inspiration du système d'IA. Évidemment, la détermination de ces nouvelles compensations devrait être négociée au préalable par les organisations qui représentent les auteurs et les artistes en général.
25. Il nous semble évident qu'outre le fait d'encadrer l'IA par le bien de la législation, le gouvernement fédéral devrait aussi créer une structure institutionnelle afin de faire respecter ladite législation. La création d'une agence responsable de mener des enquêtes et de faire respecter la loi, inspirée de ce que l'Agence du revenu du Canada fait dans le domaine des impôts, aiderait grandement à rendre l'industrie de l'IA au Canada plus transparente et plus respectueuse des droits d'auteur sur les plans éthique et économique.
26. Ce qui précède nous permet de considérer l'obligation pour les entreprises qui développent des banques de données et des logiciels d'IA qui utilisent des œuvres d'art de négocier des licences avec les sociétés de gestion collective des droits d'auteur. La force du nombre donnera un levier aux artistes pour négocier avec les compagnies dont plusieurs sont multinationales, sans siège social au Canada et disposent d'effectifs financiers vertigineux.

### **Non à l'ajout d'exceptions d'utilisation équitable pour l'IA**

27. La *Loi* précise que l'utilisation d'œuvres protégées pour des gains commerciaux n'est pas équitable, et que la Cour suprême nous confirme que l'on ne peut pas utiliser les exceptions dans la *Loi* pour des fins inéquitables. Par exemple, dans une décision rendue en 2015, par le juge Phelan de la Cour fédérale dans l'affaire *Access Copyright c. York*, « les propres lignes directrices de York sur l'utilisation équitable ne sont pas équitables, que ce soit dans leur formulation ou leur application (...) » La notion d'utilisation équitable et son application pratique s'avèrent pour le moins élastiques et totalement imprévisibles et ingérables. L'Université York n'a pas expliqué, encore moins justifié, pourquoi, selon ses lignes directrices, l'utilisation de 10 % d'une œuvre, d'un seul article ou toute autre limitation sont considérées comme équitables.





28. Au Canada, lors des consultations en vue de la révision de la *Loi sur les droits d'auteur* menées par le Comité parlementaire permanent de l'industrie, des sciences et de la technologie, certaines multinationales numériques demandaient des exceptions à la *Loi* pour obtenir l'autorisation de copier toutes les œuvres afin d'alimenter l'apprentissage profond. Pour que l'artiste puisse continuer à tirer des revenus de l'utilisation de ses œuvres, les artistes doivent continuer à avoir le droit de décider des utilisations faites de leurs œuvres. Une exception en faveur de l'apprentissage machine vient fragiliser ce droit exclusif. L'auteur d'une œuvre ne doit pas continuer à financer le développement des technologies numériques en réduisant les droits d'auteurs qu'il perçoit.
29. Les logiciels qui se servent de l'IA ont besoin de la créativité humaine, sans quoi s'effondre leur projet en entier. Voici pourquoi nous considérons qu'il faut rendre à l'artiste ce qui lui revient dans le cadre de ce processus. Si l'industrie veut utiliser l'expérience fondamentalement humaine de la création artistique pour générer un profit, il est nécessaire d'exiger que les artistes soient rémunérés pour cette contribution.
30. L'AAAPNB est d'avis que toute utilisation d'une œuvre protégée par le droit d'auteur devrait être rémunérée.

