



# L'IA : usages et impact dans les métiers du cinéma et de l'audiovisuel

Cannes, le 19 mai 2024



# L'Observatoire de l'IA du CNC

## Contexte

Dans un contexte d'essor et de forte médiatisation des applications d'intelligence artificielle (IA) générative, le CNC a décidé de **lancer un Observatoire de l'IA** afin de mieux comprendre les usages de l'IA et ses impacts réels sur la filière de l'image.

Après avoir dressé un premier état des lieux des cas d'usages et des impacts pressentis de l'IA sur la filière dans une **étude menée avec Bearing Point dévoilée en mars 2024**, le CNC a mis en place un **baromètre annuel des usages de l'IA**.

## Objectifs

- Estimer le **taux de pénétration** des outils d'IA auprès des professionnels de la filière
- Recueillir l'avis des professionnels concernant leur **expérience des outils d'IA**, leurs avantages et limites
- Evaluer la **perception des professionnels concernant l'impact de l'IA** au sein de leur profession et sur la filière

## Méthodologie

- Dates de l'enquête : **du 18 mars au 22 avril 2024**
- Adressé à **quatre professions** : les auteurs-scénaristes, les producteurs, les cinéastes et les chefs opérateurs, avec l'aide des organisations professionnelles et organismes de gestion collective des droits

### 794 répondants



531 scénaristes



176 producteurs / productrices



423 réalisateurs / réalisatrices  
55 chef(fe)s opérateurs / opératrices

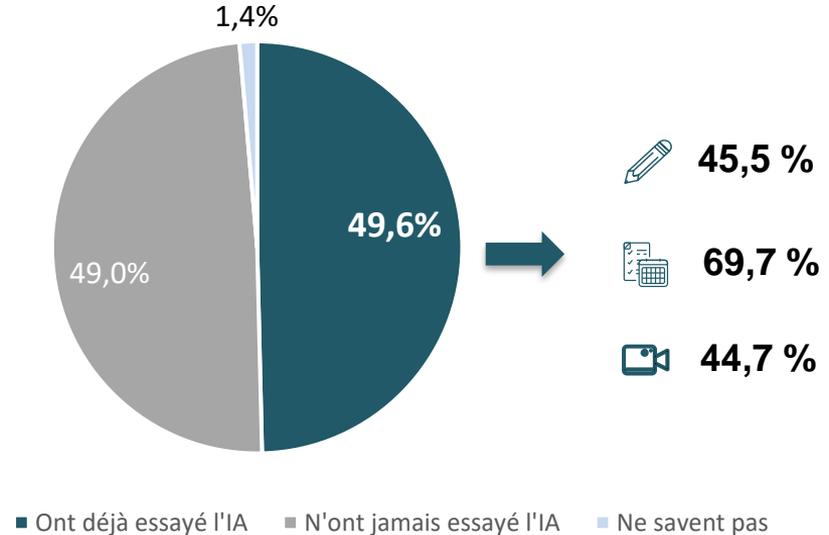
**Quelle utilisation à date de l'IA  
par les scénaristes, cinéastes et  
producteurs?**



# La moitié des professionnels interrogés ont déjà essayé des outils d'IA

- ✓ En **avril 2024**, seule la moitié des répondants avait déjà **testé des outils d'IA** dans le cadre de leur activité professionnelle et **40 % l'IA générative**
- ✓ Un taux de pénétration **plus important parmi les producteurs (70 %)**
- ✓ **Plus faible** pour ceux travaillant **exclusivement dans le secteur du cinéma : 43,5 %**
- ✓ Des différences selon le profil socio-démographique :
  - **Plus utilisés par les hommes : 55,2 %** contre **43,1 %** des femmes
  - **Rupture générationnelle à partir de 60 ans : 37,3 %** de cette tranche d'âge ont essayé l'IA, contre **52,7 %** pour les moins de 60 ans

## Taux d'utilisation de l'IA



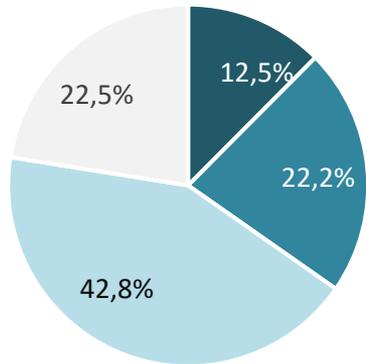


# Une intégration de l'IA générative dans les pratiques professionnelles très récente et encore ponctuelle

✓ **77,5 %** des répondants qui ont essayé l'IA générative **continuent à l'utiliser** au moins ponctuellement

 Les **producteurs** ont **davantage adopté** l'IA générative : **46 %** de ceux ayant essayé l'IA générative en ont une utilisation régulière ou quotidienne (33 % pour les scénaristes et 31 % pour les réalisateurs / chefs opérateurs)

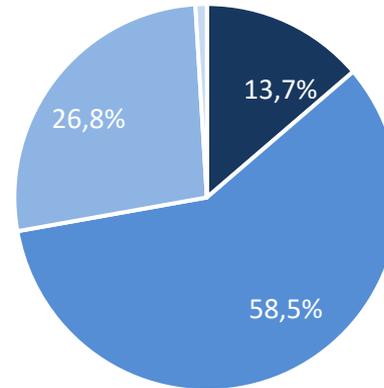
## Fréquence d'utilisation de l'IA générative



**34,7 %** des utilisateurs en ont un usage **quotidien ou régulier**

■ quotidienne ■ régulière ■ ponctuelle ■ N'ont pas adopté l'IA

## Utilisent l'IA générative depuis...



**72,2 %** ont commencé à utiliser l'IA générative **au cours de la dernière année**

■ Depuis quelques semaines  
■ Depuis moins d'un an  
■ Depuis un à trois ans

Parmi ceux qui utilisent l'IA (X %)



(45,5 %)

1. Recherche documentaire (58,0 %)
2. Aide à la reformulation (50,6 %)
3. Source d'inspiration (45,4 %)



(69,7 %)

1. Traduction (69,4 %)
2. Test de nouvelles idées (50,9 %)
3. Illustration de projets et storyboards (35,2 %)
4. Propositions de plusieurs versions (33,3 %)
5. Retranscriptions et/ou sous-titrages (32,4 %)



(45,5 %)

1. Recherche documentaire (36,1 %)
2. Illustration de projets (29,3 %)
3. Tests de nouvelles idées (27,8 %)
4. Assistance au montage vidéo (24,8 %)
5. Assistance à la création d'effets visuels (23,3 %)

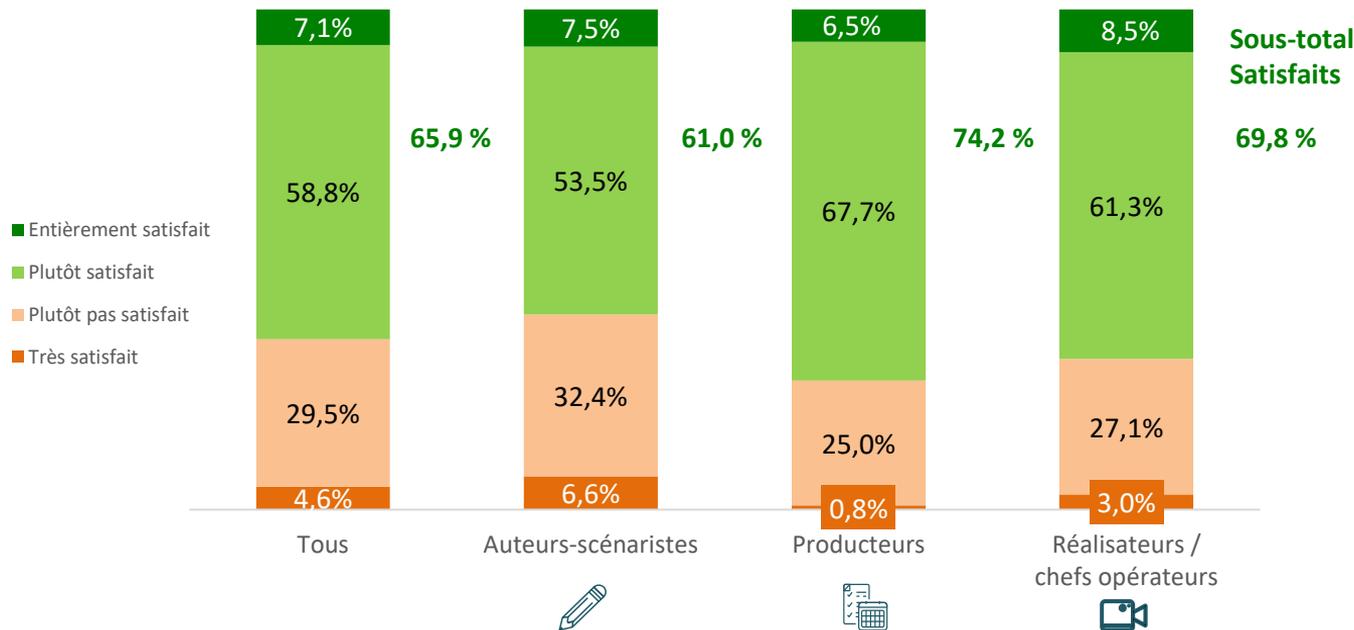
**Quel est l'avis des professionnels  
sur les outils IA?**



# Des outils d'IA qui ne sont pas encore pleinement satisfaisants

- ✓ Faible taux de **très satisfaits** : 7 % au global
- ✓ Un **taux de satisfaction plus élevé pour les utilisateurs réguliers** : 80,0 %, dont 13,5 % très satisfaits

## Degré de satisfaction des outils d'IA existants selon la profession



# LES OPPORTUNITÉS

## Les cas d'usage de l'IA répondent à plusieurs objectifs pour la filière



### Stimuler la créativité

- **Lutter contre la page blanche, générer des idées**
- **Prolonger des concepts** : décliner une idée, via une IA proposant des variantes ou des enrichissements de textes ou d'images



Illustration : Multiplication des cycles d'itération créative, via la pré-illustration de concepts



### Gagner en efficacité

- **Automatiser les tâches répétitives** et chronophages, parfois déjà externalisées
- **Améliorer le rapport qualité/temps passé** afin de réduire les coûts ou délais de production, et **réallouer du temps à des tâches à plus forte valeur ajoutée**

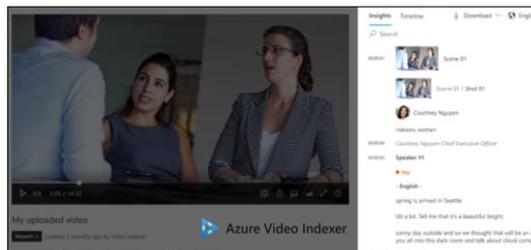


Illustration : Indexation et derushage automatique des prises de vue, accélérant le pré-montage



### Ouvrir de nouvelles possibilités

- **Aller plus loin** en réalisant des tâches ou en atteignant des niveaux de précisions jusque-là inenvisageables
- **Repenser l'expérience du joueur** ou **réaliser des œuvres d'une nouvelle ampleur**

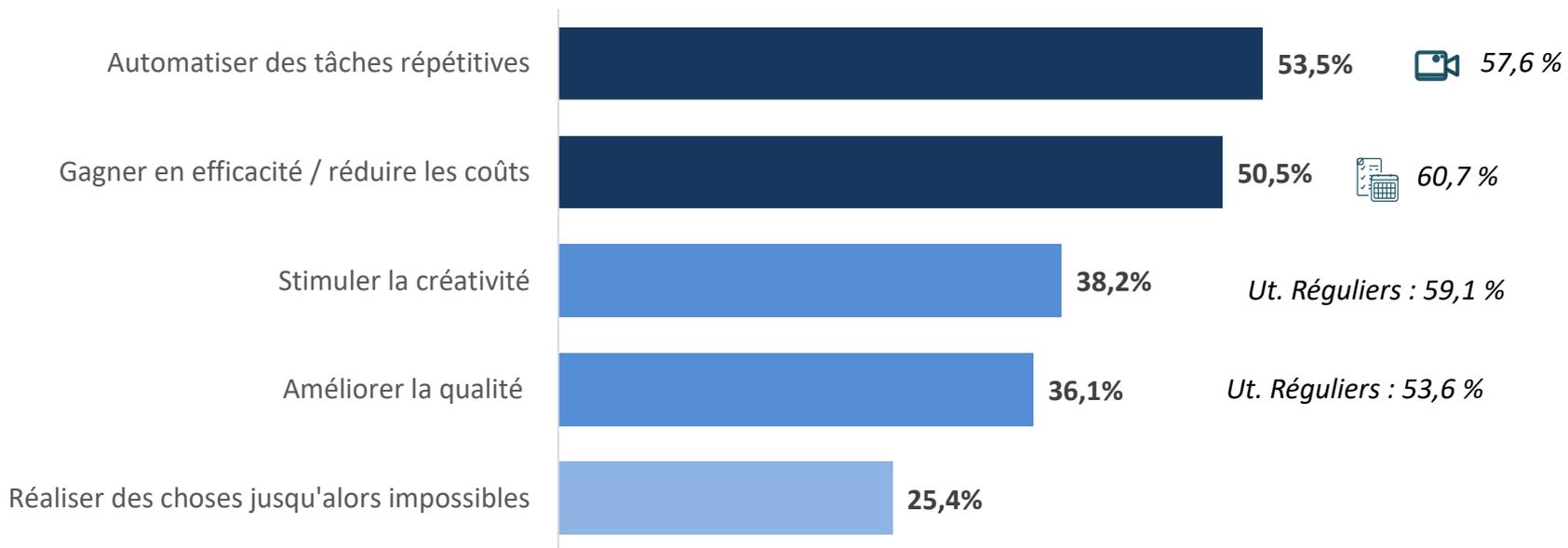


Illustration : PNJ intelligents, dont les dialogues et actions s'adaptent aux interactions avec le joueur



# Une utilisation de l'IA qui vise surtout aujourd'hui à automatiser des tâches et gagner en efficacité

## Principaux apports de l'IA



# LES LIMITES ACTUELLES

## Une adoption large de l'IA par la filière dépend de la capacité à lever les freins actuels

### Risques juridiques et éthiques associés à l'IA générative



Des interrogations partagées par tous les professionnels, face à un encadrement encore naissant (jurisprudence, accords professionnels)

- Transparence des bases d'entraînement, et biais culturels des modèles
- Rassurance sur le niveau de sécurité et de confidentialité des données fournies à l'IA
- Clarification des droits d'utilisation, pour les entrants et sortants des modèles
- Sécurisation de la protection juridique et des droits d'auteur sur les œuvres créées

### Adéquation des outils aux standards professionnels



Certaines solutions encore trop éloignées des usages et attentes des professionnels :

- Un niveau de qualité visuelle ou sonore pas encore au niveau attendu
- Des solutions d'IA générative conçues en première intention pour un usage grand public – exemple : résultats sous forme d'images plates, sans calques modifiables –
- ou dont l'adoption dépend de leur intégration aux suites logicielles actuelles

### Maturité des professionnels vis-à-vis de l'intelligence artificielle



Une diversité au sein de la filière qui contribue à un niveau de « maturité IA » hétérogène, en fonction de facteurs propres à chaque acteur ou individu :

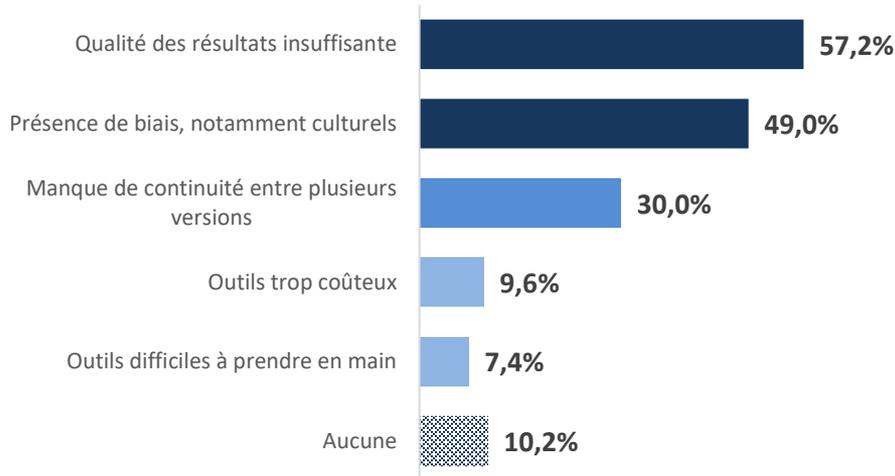
- Avancement technologique des cas d'usage IA variable selon les activités
- Appétence ou résistance individuelle face aux enjeux technologiques
- Culture R&D et capacité à dédier du temps et des ressources à l'IA



# Un niveau de qualité jugé insuffisant, des biais, et, pour les non utilisateurs, un manque d'intérêt pour l'IA

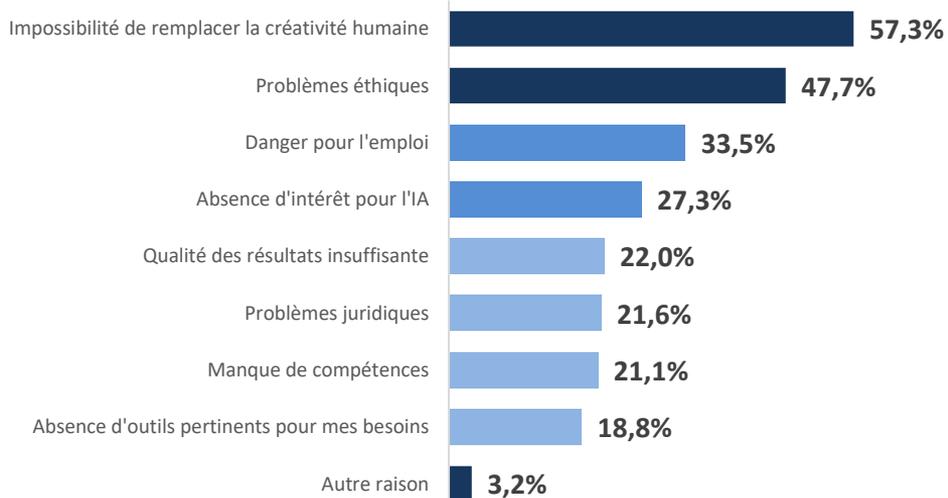
- ✓ **Pour les utilisateurs d'IA : une qualité des résultats** qui ne permet pas un usage professionnel, et des **biais, notamment culturels**
- ✓ **Pour les non utilisateurs : une multitude de raisons**, en premier lieu, le fait que l'IA selon eux ne peut remplacer l'expertise et la créativité humaine et les problèmes éthiques

## Principales limites à l'IA identifiées par les utilisateurs



Base : 353 répondants qui ont essayé l'IA et qui n'en sont pas entièrement satisfaits

## Raisons pour lesquelles les professionnels n'utilisent pas l'IA



Base : 436 répondants qui n'ont jamais essayé l'IA ou qui l'ont essayée sans l'intégrer dans leurs pratiques professionnelles

# Perception des impacts sur l'emploi et la filière

# LES IMPACTS SUR LES MÉTIERS & L'EMPLOI

## L'impact effectif sur l'emploi dépend de multiples facteurs, propres à chaque profil

### MÉTIER



#### Maturité technologique

Les applications IA sont plus développées pour certains métiers que pour d'autres, ce qui explique des temps d'adaptation et des niveaux d'impacts pressentis variables en fonction des métiers

#### Composante créative

Les tâches techniques présentent plus de potentiel d'automatisation que les tâches dites créatives ou propres à de la gestion de projet

Un besoin d'accompagnement de l'ensemble des métiers, avec la formation à de nouveaux outils ou de nouvelles compétences comme le prompting.

### SÉNIORITÉ



#### Niveau d'expertise

L'impact potentiel de l'IA est plus fort pour les profils d'exécutants, souvent juniors ou parfois délocalisés à l'étranger, que pour les profils plus experts, en charge des décisions créatives ou techniques et de la vérification de l'exécution

Un enjeu du maintien de l'accès des jeunes au marché du travail, et à une formation professionnelle

### TYPE DE PROJET



#### Spécialisation

Les profils intervenant sur des projets aux modèles économiques plus contraints ou industrialisés sont plus en risque sur leur volume d'heures travaillées



# L'impact sur les métiers jugé plus important par les utilisateurs d'outils IA

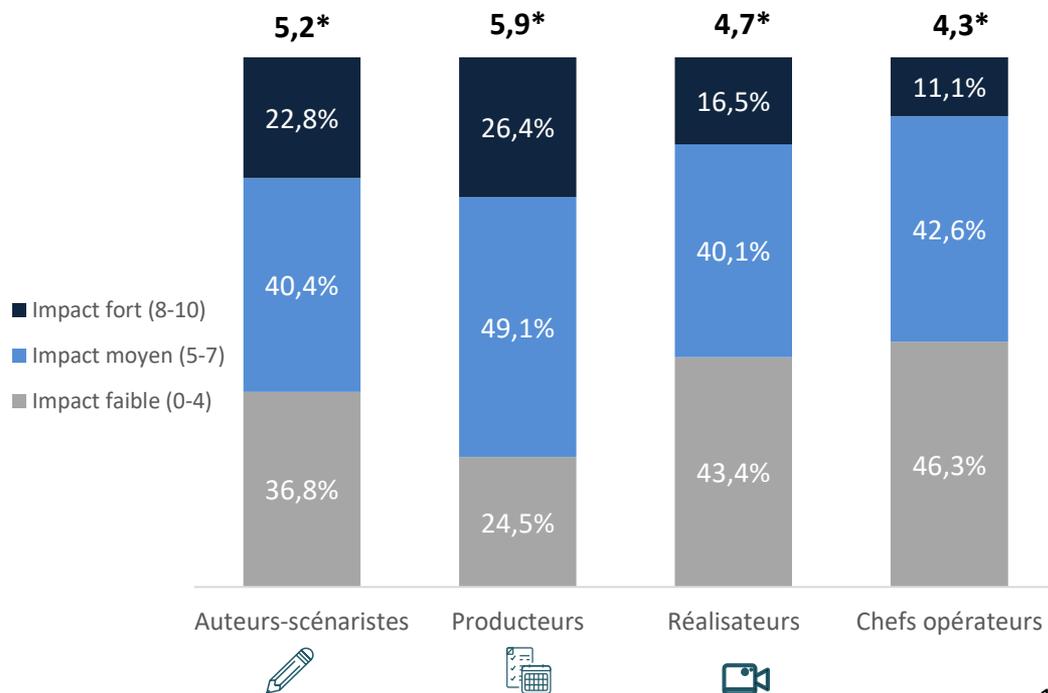
✓ L'impact de l'IA sur les professions est jugé **plus important par les utilisateurs réguliers** :

 6,9 en moyenne pour les auteurs-scénaristes utilisateurs réguliers contre 5,1 pour les non-utilisateurs

 7,2 en moyenne pour les producteurs utilisateurs réguliers contre 4,7 pour les non-utilisateurs

 6,4 en moyenne pour les réalisateurs utilisateurs réguliers contre 4,2 pour les non-utilisateurs

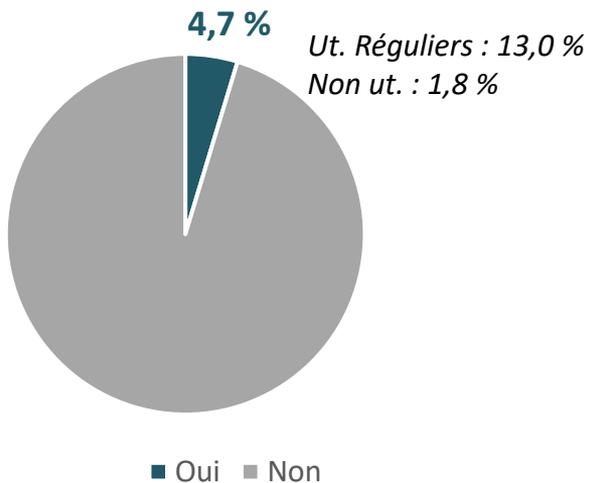
## Impact estimé sur les manières d'exercer chaque profession (0 = très faible impact et 10 = impact très important)



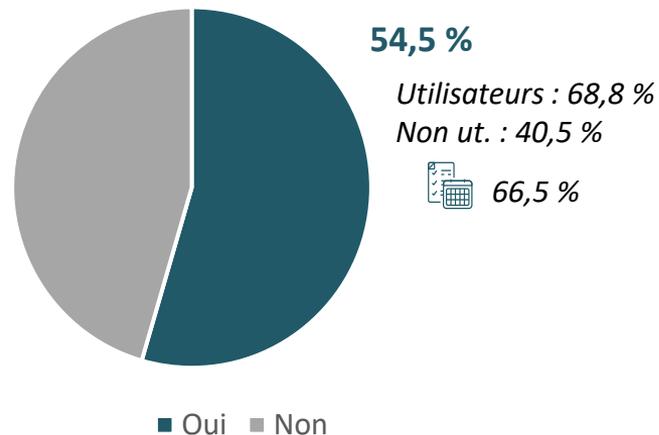


# Un besoin de formation formulé par une majorité des répondants (notamment ceux qui ont déjà testé l'IA)

## Ont déjà suivi une formation sur les outils d'IA



## Souhaitent suivre une formation sur les outils d'IA



Par ailleurs, **9 %** des sociétés de production ont un expert IA.  
Pour celles qui n'en ont pas encore, 1 sur 4 envisage d'en recruter ou en former.

# LES IMPACTS SUR LES ÉQUILIBRES DE LA FILIÈRE

## Des questions sur l'impact long-terme du développement de l'IA dans la filière émergent

### Quel impact sur les savoir-faire ?

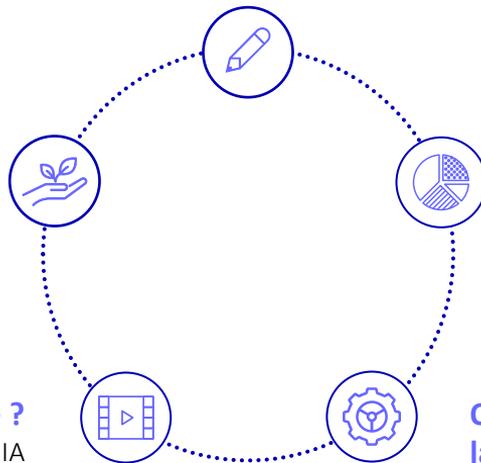
L'utilisation croissante d'outils IA d'automatisation pourrait conduire à une perte des savoir-faire traditionnels et à un appauvrissement des compétences disponibles – au risque d'une dépendance technologique limitant le champ des possibles créatif

### Quel impact environnemental ?

La taille croissante des modèles d'IA et le volume de données impliquées rendent le développement et l'utilisation de ces outils particulièrement énergivores – ce qui pose la question de la soutenabilité écologique d'un développement massif des usages de l'IA.

### Quel impact sur la diversité culturelle ?

L'utilisation massive des mêmes modèles d'IA générative créerait un risque d'uniformisation culturelle ; tandis que l'apparition potentielle, à plus long terme, d'applications *text-to-content* pour créer son propre film ou jeu, pourrait accroître les risques d'enfermement algorithmique.



### Quelles évolutions des équilibres entre diffuseurs ?

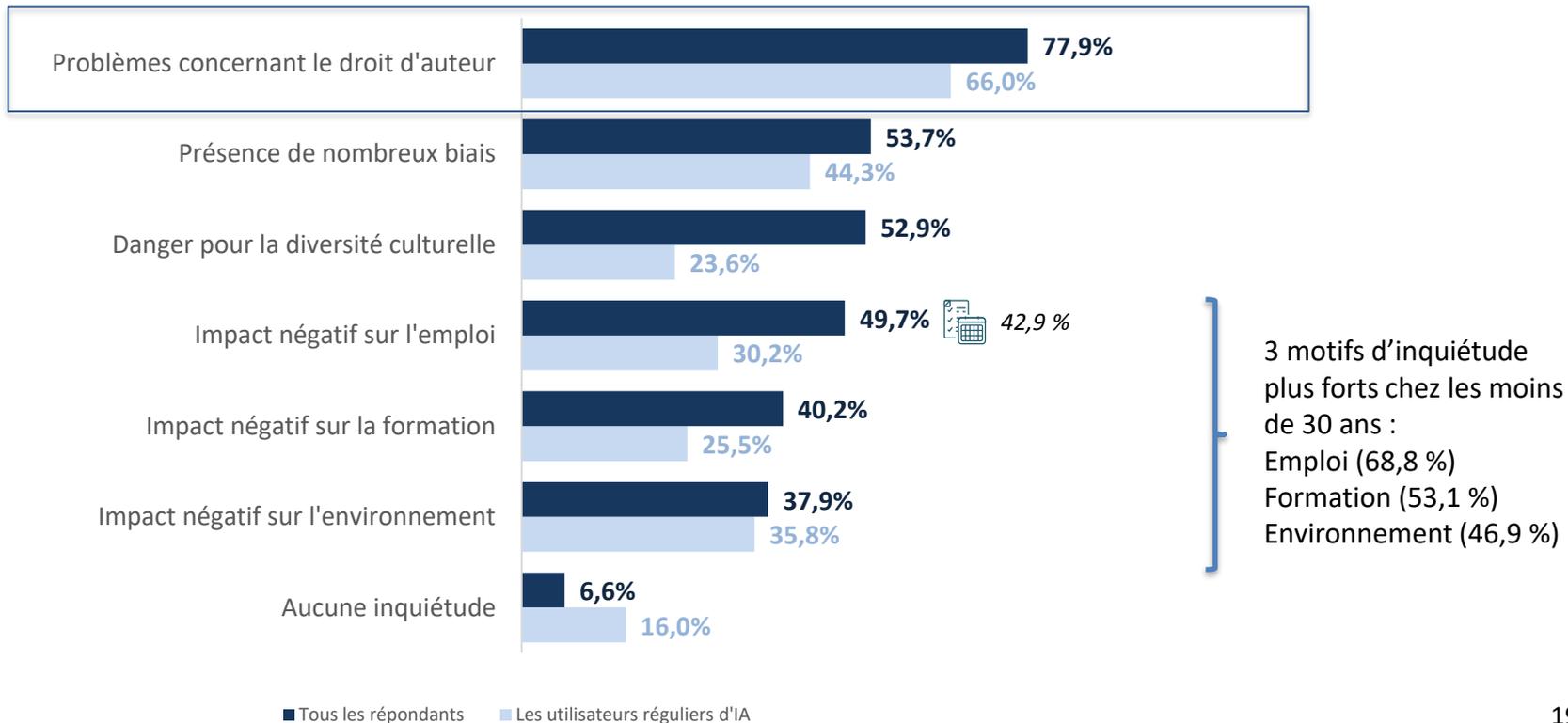
La multiplication des capacités de production de contenus bénéficierait en premier aux plateformes et aux réseaux sociaux, affectant la répartition de l'audience et donc l'équilibre économique avec les diffuseurs traditionnels

### Quelles adaptations pour maintenir la découvrabilité des œuvres ?

L'éditorialisation des plateformes, ainsi que l'adaptation des algorithmes de recommandations pour prioriser les créations originales aux contenus automatisés, deviendrait de plus en plus cruciale pour maintenir la découvrabilité des œuvres et lutter contre l'enfermement algorithmique.

# Le respect du droit d'auteur au cœur des inquiétudes des professionnels

## Inquiétudes concernant le déploiement de l'IA dans les secteurs du cinéma et de l'audiovisuel





# L'IA dans la création et les Français



Sondage réalisé les **14 et 15 mai 2024** sur Toluna auprès d'un échantillon national représentatif de **1 619 Français de 18 ans et plus**

**68 %**

savent que l'IA peut être utilisée dans la création de films ou séries

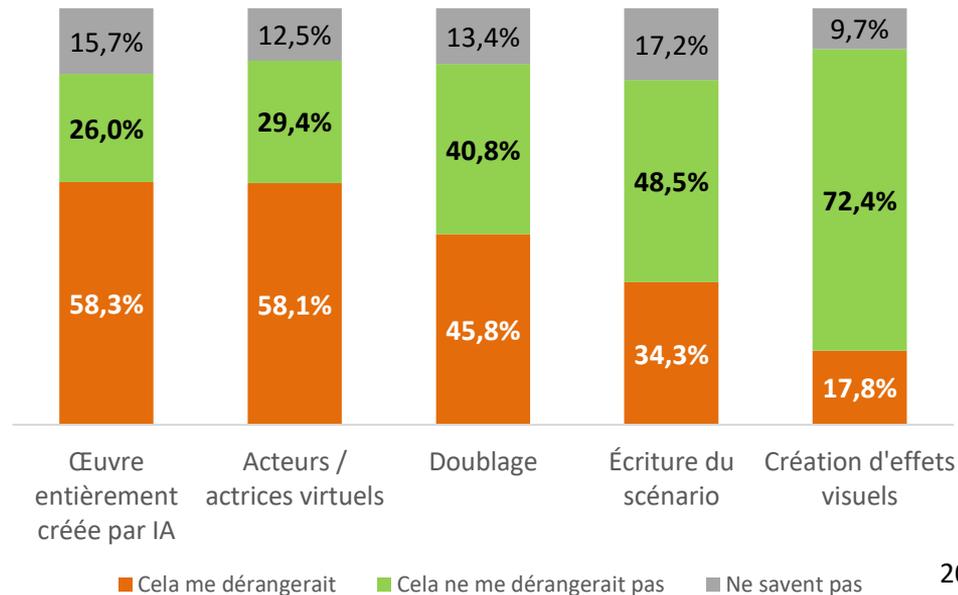
**69 %**

aimeraient savoir si de l'IA a été utilisée dans une œuvre

(76 % parmi ceux qui savent que l'IA peut être utilisée dans la création)

**58 %**

Du public serait dérangé par une œuvre entièrement créée par IA





# Merci

Pour tout renseignement :

[despro@cnc.fr](mailto:despro@cnc.fr)

Lien vers la présentation :

<https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives>

