

Comité consultatif sur l'application des droits

Dix-huitième session
Genève, 2 – 4 juin 2026

RÉSUMÉ : LES OUTILS D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR FAIRE FACE AU PIRATAGE D'ŒUVRES PROTÉGÉES PAR LE DROIT D'AUTEUR : DIMENSIONS TECHNOLOGIQUES, JURIDIQUES ET POLITIQUES*

*Document établi par M. Scott Martin, Aspen IP Consulting (ancien directeur juridique adjoint et vice-président exécutif chargé de la propriété intellectuelle chez Paramount Pictures)***

RÉSUMÉ

La présente étude examine les dimensions techniques, juridiques et politiques des outils d'intelligence artificielle (IA) utilisés pour lutter contre le piratage d'œuvres protégées par le droit d'auteur, et évalue leur efficacité par rapport aux méthodes traditionnelles de détection et de lutte contre ce phénomène. Elle met en évidence les changements intervenus dans le domaine du piratage de contenus qui alimentent la demande d'outils fondés sur l'IA et examine les défis associés à ces outils, notamment les considérations technologiques, juridiques et politiques. En conclusion, elle passe en revue des recommandations concrètes et de bonnes pratiques.

* Cette étude a été réalisée grâce à un financement du Ministère de la culture, des sports et du tourisme de la République de Corée. L'étude complète est disponible (en anglais) sur le site Web du Comité consultatif sur l'application des droits https://www.wipo.int/meetings/fr/details.jsp?meeting_id=90608.

** Les opinions exprimées dans le présent document sont celles de l'auteur et pas nécessairement celles du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

I. INTRODUCTION ET PORTÉE DE L'ÉTUDE

1. Les technologies révolutionnaires sont rarement parfaites dès leur lancement, et l'intelligence artificielle (IA) ne fait pas exception. Les outils utilisant l'IA semblent très prometteurs pour aider les propriétaires de contenus à détecter et à réagir plus rapidement face à l'ampleur croissante du piratage de leurs œuvres. Cependant, bon nombre des défis longtemps associés aux outils traditionnels de lutte contre le piratage se posent également dans le cas des outils améliorés par l'IA.
2. La présente étude aborde les aspects technologiques, juridiques et politiques des outils d'IA utilisés pour lutter contre le piratage de contenus. Elle définit la nécessité et le rôle de ces outils en passant d'abord en revue les outils traditionnels, antérieurs à l'IA, utilisés pour détecter et lutter contre le piratage d'œuvres protégées par le droit d'auteur. Elle examine ensuite les changements survenus dans le domaine du piratage de contenus, qui alimentent la demande d'outils fondés sur l'IA permettant de détecter et de lutter contre le piratage de la part des titulaires du droit d'auteur. Elle présente ensuite le rôle de ces outils et les défis potentiels qui leur sont liés, notamment les préoccupations pratiques, juridiques et politiques. En conclusion, elle passe en revue des recommandations concrètes et de bonnes pratiques.
3. L'étude ne se concentre pas sur la multitude de questions juridiques, politiques et technologiques que soulève l'entraînement de systèmes d'IA à finalité générale, notamment le recours à des outils d'IA pour détecter les œuvres protégées par le droit d'auteur utilisées pour entraîner ces systèmes, ni sur le lien entre l'utilisation de contenus protégés par le droit d'auteur pour entraîner des systèmes d'IA et les résultats produits par ces derniers. Elle aborde toutefois le contenu généré par l'IA lorsqu'il porte atteinte au droit d'auteur, quelle que soit la manière dont il a été créé.
4. La présente étude se concentre sur les contenus protégés par le droit d'auteur. Elle n'aborde pas les questions complexes et préoccupantes relatives à la violation du nom, de la voix et de l'image de personnes (notamment d'artistes-interprètes et de célébrités), car, ces indications d'identité ne sont pas fixées et ne sont pas protégées par le droit d'auteur.
5. Les outils d'IA utilisés pour détecter les hypertrucages ou le plagiat académique, ainsi que pour monétiser la distribution en ligne de contenus, ne sont pas non plus couverts par la présente étude.

II. MÉTHODES TRADITIONNELLES DE DÉTECTION ET DE LUTTE CONTRE LE PIRATAGE

6. Les méthodes traditionnelles de détection et de lutte contre le piratage de contenus protégés par le droit d'auteur peuvent être classées en trois catégories : i) les protections intégrées au contenu ou à la plateforme de distribution; ii) les méthodes de surveillance des contenus portant atteinte à des droits; et iii) les mesures de riposte lorsque des contenus portant atteinte à des droits sont détectés. Les outils d'IA ont des implications importantes pour chacune de ces catégories.
7. Les protections intégrées constituent la première ligne de défense pour protéger les contenus couverts par le droit d'auteur contre le piratage. Elles comprennent le chiffrement basé sur le contenu et le chiffrement basé sur la plateforme. Au cœur de ces deux types de chiffrement se trouvent les outils de gestion des droits numériques qui visent à protéger les contenus numériques contre l'accès et la distribution non autorisés. Ces outils chiffrent les contenus numériques, puis déploient ce chiffrement afin de limiter l'accès aux utilisateurs autorisés, pour des utilisations autorisées.

8. Les outils de surveillance permettent aux propriétaires de contenus de détecter les copies piratées de leurs œuvres; le plus souvent, ils utilisent une technologie qui automatise le processus de détection des contenus piratés en apposant un filigrane et une empreinte digitale sur le contenu original, puis en utilisant ces marqueurs pour parcourir Internet et les plateformes en ligne à la recherche de copies correspondantes.

9. Les mesures de riposte peuvent prendre diverses formes, telles que la réponse graduée pouvant aller jusqu'à la coupure de l'accès à Internet, la notification et le retrait des copies portant atteinte à des droits, des poursuites judiciaires pour atteinte au droit d'auteur, ainsi que le blocage des sites et services utilisés pour mener des activités de piratage.

III. ÉVOLUTION DU PIRATAGE ET BESOIN CROISSANT D'OUTILS D'IA POUR LUTTER CONTRE LE PIRATAGE

10. Le passage des supports physiques (notamment les DVD et les CD) à la distribution en ligne, y compris les téléchargements numériques et la diffusion en continu à la demande, a été le principal moteur de la demande d'outils fondés sur l'IA pour lutter contre le piratage de contenus audiovisuels protégés par le droit d'auteur.

11. Le glissement de la demande des consommateurs de contenus audiovisuels des supports physiques vers les contenus accessibles en ligne a facilité la création et la distribution de copies piratées d'œuvres. Parallèlement, la nature sans frontières d'Internet a créé de nouveaux défis pour une application efficace des droits.

12. Le piratage en ligne a eu des répercussions particulièrement graves sur la diffusion d'événements sportifs et de spectacles en direct.

13. En 2024, le marché mondial des droits de radiodiffusion sportive était évalué à environ 62,6 milliards de dollars É.-U. et affichait une tendance à la hausse continue depuis la dernière décennie. Le nombre de téléspectateurs des États-Unis d'Amérique qui regardent au moins une fois par mois un événement sportif diffusé en continu aurait fortement augmenté, passant de 57 millions en 2021 à plus de 90 millions aujourd'hui. Les grands événements sportifs, comme les Jeux Olympiques, la Coupe du monde de la FIFA et les finales des championnats des ligues professionnelles, attirent des milliards de téléspectateurs à travers le monde, générant ainsi une valeur commerciale considérable pour les organismes de radiodiffusion, les ligues, les équipes et les sponsors. Les recettes de la radiodiffusion sont devenues le principal pilier financier de la plupart des grands événements sportifs. Par exemple, les contrats de droits médiatiques de la Ligue nationale de football américain (NFL) sont évalués à environ 110 milliards de dollars É.-U. pour la période allant de 2023 à 2033. Les droits de diffusion nationaux et internationaux de la Premier League anglaise pour la période 2022-2025 ont quant à eux dépassé les 13,2 milliards de dollars É.-U.

14. Malheureusement, le piratage des diffusions sportives en direct a également augmenté de manière très marquée. Les services de diffusion en continu non autorisés, la retransmission illicite sur les réseaux sociaux et les opérations illicites de télévision sur IP (IPTV) sapent de plus en plus les marchés légaux.

15. À la différence des films ou des séries télévisées, qui conservent leur valeur commerciale pendant de longues périodes, le contenu sportif tire presque toute sa valeur économique du visionnage en temps réel ou quasi réel. Un match de football ne suscite plus qu'un intérêt minimal quelques heures seulement après sa fin. Cette fenêtre de valeur réduite signifie que, lorsque les mécanismes de lutte contre le piratage détectent et suppriment les flux non autorisés, la valeur commerciale a déjà été en grande partie, voire entièrement, perdue. La nature en direct et sensible au facteur temps du sport crée une asymétrie qui favorise largement les opérations de piratage au détriment des titulaires de droits et des autorités chargées de

l'application des droits, et renforce la nécessité de disposer d'outils fondés sur l'IA pour lutter contre le piratage.

16. La présente étude se concentre sur les œuvres audiovisuelles, mais ces défis concernent toutes les formes de contenu protégé par le droit d'auteur, y compris les œuvres imprimées, le journalisme, la musique et les jeux. L'étude aborde les défis propres à chaque type de contenu ainsi que le rôle potentiel des outils de lutte contre le piratage optimisés par l'IA dans chaque secteur.

17. Les plateformes et services en ligne qui hébergent des contenus mis en ligne par les utilisateurs subissent une pression croissante à l'ère de l'IA, tant d'un point de vue commercial que juridique, alors que le volume et la diversité des contenus piratés continuent d'augmenter de manière significative. L'étude aborde ces questions.

IV. RÔLE DES OUTILS D'IA DANS LA LUTTE CONTRE LE PIRATAGE D'ŒUVRES PROTÉGÉES PAR LE DROIT D'AUTEUR

18. Dans le contexte de la lutte contre le piratage, l'IA désigne un ensemble d'outils plutôt qu'une technologie particulière. Ces outils peuvent inclure le traitement du langage naturel, l'apprentissage automatique et la vision par ordinateur.

19. Les algorithmes d'apprentissage automatique peuvent améliorer la précision de la détection au fil du temps en tirant des enseignements des schémas de piratage observés par le passé, ce qui permet de réduire les faux positifs et d'automatiser l'examen des cas potentiels d'usage loyal ou d'acte loyal (le terme "usage loyal" utilisé dans l'étude englobe les concepts d'acte loyal et de triple critère). Les formes de piratage continuent d'évoluer rapidement; les algorithmes d'apprentissage automatique peuvent également évoluer et affiner les méthodes de détection et d'identification, ainsi que les réponses appropriées.

20. La vision par ordinateur permet de détecter des vidéos piratées en analysant les images, même lorsqu'elles ont été recadrées, inversées ou modifiées de quelque manière que ce soit pour échapper à la détection par les systèmes de surveillance traditionnels. En comparant les images vidéo pixel par pixel, les systèmes d'IA peuvent détecter même les modifications subtiles apportées aux versions piratées qui permettraient au contenu piraté d'échapper aux méthodes de détection traditionnelles. Les technologies de vision par ordinateur sont également déployées pour protéger les images et les graphiques. Les banques d'images, par exemple, utilisent la reconnaissance d'images alimentée par l'IA pour localiser et identifier l'utilisation non autorisée de leurs images protégées par le droit d'auteur.

21. Une fonctionnalité supplémentaire assistée par l'IA est le filigrane et l'empreinte numérique améliorés, grâce à laquelle la capacité de reconnaissance de l'IA – y compris la fonctionnalité de vision par ordinateur – peut contrecarrer la manipulation par les pirates et améliorer la détection par les propriétaires de contenu et les plateformes de distribution.

22. Le traitement du langage naturel permet une analyse assistée par l'IA des métadonnées et des descriptions de fichiers à la recherche de mots-clés liés au piratage, ajoutant ainsi une source de détection supplémentaire à l'analyse du contenu lui-même. Par exemple, le traitement du langage naturel peut détecter et réagir à des descriptions suspectes telles que "téléchargement gratuit de films" ou "accès débloqué". Cette fonctionnalité peut également faciliter la surveillance des forums en ligne et d'autres sites sur lesquels du contenu piraté est promu et des liens d'accès non autorisés sont proposés.

23. L'automatisation de la surveillance est une autre valeur clé des outils de lutte contre le piratage assistés par l'IA. En s'appuyant sur les méthodes traditionnelles de recherche et de surveillance manuelles, ces outils peuvent contrôler automatiquement de grandes quantités de données sur plusieurs plateformes, notamment les sites Web, les forums, les plateformes de

partage de fichiers et les réseaux sociaux. L'automatisation permet de détecter les copies piratées et de réagir avant qu'elles ne se propagent largement dans l'écosystème du piratage. Cette évolutivité de la surveillance constitue une source de valeur essentielle pour les outils de lutte contre le piratage optimisés par l'IA.

24. L'automatisation du processus de retrait grâce à l'IA, y compris la génération d'une notification de retrait et le contrôle de la conformité, pourrait considérablement élargir la portée et accélérer la suppression des contenus piratés des plateformes, tout en réduisant les faux positifs (par exemple, un retrait émis par erreur sur la base d'une composition musicale sous licence d'un tiers contenue dans la bande originale d'un film) et en autorisant les activités relevant de l'usage loyal.

25. Les outils de lutte contre le piratage fondés sur l'IA présentent une valeur potentielle considérable pour les propriétaires de contenu, mais ils peuvent également permettre aux sites Web et aux plateformes hébergeant du contenu mis en ligne par les utilisateurs de se conformer à la procédure de notification et de retrait et d'améliorer le blocage des mises en ligne de contenu piraté ou portant atteinte à des droits par les utilisateurs.

26. Les outils de protection des contenus fondés sur l'IA peuvent également fournir des conseils analytiques sur les stratégies de protection des contenus, par exemple en analysant les tendances des données pour prédire les périodes à haut risque pour des contenus spécifiques, et en identifiant et hiérarchisant les plateformes sur lesquelles les contenus piratés apparaissent en premier. Ces informations et données prédictives aident les propriétaires de contenus à mettre au point des stratégies de prévention qui viennent compléter leur recours à des mesures défensives réactives.

V. DÉFIS POTENTIELS POSÉS PAR LES OUTILS D'IA

27. L'un des premiers défis liés à l'évaluation des outils fondés sur l'IA pour lutter contre le piratage d'œuvres protégées par le droit d'auteur est un problème inhérent à toute technologie de pointe : faire la distinction entre l'efficacité réelle d'un service et le discours commercial qui l'accompagne. Certains outils assistés par ordinateur présentés comme des "outils d'IA" ne contiennent en réalité pas les fonctionnalités d'IA décrites dans cette étude. L'efficacité et l'efficience supposées de certains outils ne sont pas étayées par des tests de validation de concept.

28. Tous les outils fondés sur l'IA posent des défis similaires à ceux des outils traditionnels, notamment les complications liées aux faux positifs, l'incapacité d'évaluer correctement les activités pouvant relever de l'usage loyal, ainsi que l'utilisation de contenus sous licence intégrés appartenant à des tiers.

29. *Faux positifs* : bien que les outils utilisant des fonctionnalités d'IA soient susceptibles d'offrir une plus grande précision et complexité dans la détection de contenus piratés, les faux positifs ne pourront probablement jamais être complètement éliminés. Par conséquent, un aspect essentiel de l'évaluation de tout outil d'IA réside dans la manière dont il traite les faux positifs et en tire des enseignements. Lorsqu'un outil d'IA s'appuie sur une surveillance participative, sa fiabilité dépend de celle de la communauté qui y contribue; il convient donc d'examiner de près tout outil de ce type.

30. *Usage loyal* : la qualification d'usage loyal nécessite de prendre en considération plusieurs facteurs, notamment le but et le caractère de l'usage, la nature de l'œuvre protégée, le volume et l'importance de la partie utilisée par rapport à l'ensemble de l'œuvre protégée et l'incidence de l'usage sur le marché potentiel de l'œuvre protégée ou sur sa valeur. Ces évaluations ne peuvent pas être facilement automatisées, mais l'apprentissage automatique de

l'IA a la capacité, avec le temps, de prendre des décisions éclairées que les systèmes non fondés sur l'IA sont en grande partie incapables de prendre.

31. *Œuvres sous licence incorporées* : l'utilisation d'œuvres sous licence incorporées dans une œuvre audiovisuelle a parfois compliqué la détection des copies piratées en raison du risque de faux positifs. Par exemple, l'utilisation sous licence de l'enregistrement d'une chanson populaire dans la bande originale d'un film pourrait être signalée à tort comme une copie piratée. Les systèmes d'IA ne sont pas en mesure de déterminer de manière indépendante si une telle utilisation est couverte par une licence appropriée, mais ils peuvent apprendre et réagir à des listes d'autorisations.

32. Ces défis soulignent l'importance toujours aussi grande, voire accrue, de la supervision et de l'examen par des humains de la sélection et de l'utilisation de tous les nouveaux outils de protection des contenus, y compris ceux dotés de fonctionnalités d'IA.

VI. CONCLUSIONS

33. Les outils fondés sur l'IA destinés à lutter contre le piratage d'œuvres protégées par le droit d'auteur en sont encore aux premiers stades de leur développement, mais ils démontrent déjà un fort potentiel pour aider les titulaires du droit d'auteur à détecter le piratage de leurs œuvres et à y faire face. Les outils traditionnels et ceux fondés sur l'IA rencontrent de nombreux défis communs, notamment en ce qui concerne les faux positifs et le respect de l'usage loyal du contenu protégé par le droit d'auteur. Néanmoins, les outils fondés sur l'IA offrent des capacités d'automatisation bien plus poussées qui permettent de répondre à ces préoccupations tout en s'adaptant à la menace croissante que représente le piratage numérique pour les titulaires du droit d'auteur.

[Fin du document]