



Le 21 novembre 2023

ACTRA
625, rue Church
Toronto (Ontario)
M4Y 2G1

Transmis par voie électronique

Mesdames et messieurs du [Comité permanent des ressources humaines, du développement des compétences, du développement social et de la condition des personnes handicapées](#) (le Comité).

Je vous écris au nom des 28 000 artistes membres de l'Alliance of Canadian Cinema, Television, and Radio Artists (ACTRA) qui apparaissent dans les films, les émissions de télévision, les jeux vidéo et les publicités et dont la situation économique est déjà mise à mal par l'intelligence artificielle (IA) générative et le fait qu'elle n'est pas réglementée.

Je vous remercie de permettre aux artistes de faire état de leurs préoccupations au sujet de l'IA et de vous expliquer pourquoi il est urgent de se doter de mécanismes de protection afin de protéger leur gagne-pain. L'ACTRA est tout à fait prête à collaborer et elle peut proposer des manières pragmatiques d'intégrer les artistes canadiens à la future Loi sur l'intelligence artificielle et les données ainsi qu'à la future réforme du droit d'auteur. La situation a une incidence sur totalité des artistes, qu'ils soient bien connus de la population, qu'ils se spécialisent dans les seconds rôles, qu'ils fassent des cascades ou qu'ils exercent une des nombreuses autres fonctions propres à un plateau ou une scène. Tous, ils souhaitent que le gouvernement les protège, et nous espérons que l'étude en cours vous permettra de mieux comprendre les artistes du Canada.

Les artistes ont été les premiers travailleurs précaires, c'est-à-dire des travailleurs autonomes qui fonctionnent par contrats et qui se débrouillent tant bien que mal en tirant un revenu de plusieurs sources et en auditionnant pour tous les rôles disponibles. Nous vous prions de tenir compte des besoins du milieu canadien du spectacle et des torts immenses que subissent déjà les artistes du pays parce que l'IA générative est utilisée de manière non autorisée et sans aucune forme de réglementation.

Les artistes risquent de voir l'IA générative voler littéralement leur nom, leur image et leur ressemblance, voire d'être mis au rancart si aucun règlement ou loi n'est adopté afin de les

protéger. Après tout, le visage, la voix et les performances d'un artiste sont son produit, son entreprise et sa marque de commerce, bref son gagne-pain.

L'ACTRA défend une approche à trois piliers (consentement, contrôle et rémunération) lorsque l'IA doit utiliser leur nom, leur image ou leur ressemblance.

De nombreux membres de l'ACTRA ont vu leur ressemblance exploitée par l'hypertrucage, un procédé qui permet de « transplanter » le visage d'un artiste sur le corps d'une autre personne, qui fait ou qui dit des choses (comme des actes pornographiques) susceptibles de nuire gravement à la réputation de l'artiste et de lui coûter très cher.

Outre les torts à leur carrière et à leur vie personnelle, les artistes canadiens craignent non seulement que, sans réglementation, l'IA ne leur coûte leur emploi, ce qui est déjà chose faite dans certains cas. Selon les résultats préliminaires du [sondage sur l'AI](#) que mène actuellement l'ACTRA auprès de ses membres, **94 %** d'entre eux craignent de se retrouver au chômage à cause de l'IA générative. En fait, **25 %** des membres de l'ACTRA disent avoir déjà subi des pertes économiques parce que l'IA exploitait leur nom, leur image ou leur ressemblance sans leur consentement, de manière incontrôlée et sans les rémunérer.

La voix et le visage d'une actrice ont par exemple été volés et synthétisés, puis utilisés dans un « mod », c'est-à-dire une version modifiée d'un jeu vidéo réalisée grâce à un logiciel qui permet de reprogrammer et de modifier les fichiers du jeu au-delà de ce qui était prévu au départ. Or, le « mod » en question, qui modifiait un jeu extrêmement populaire, était de nature pornographique, et l'actrice en cause y disait et y faisait des choses indécentes auxquelles elle n'aurait jamais consenti en temps normal. Si ce genre de chose est possible, c'est parce que les jeux ouvrent leur code source à tous afin de rendre leur plateforme plus attrayante. Or, non seulement ce genre de situation nuit à la réputation de la victime, mais elle risque aussi de l'empêcher de trouver de nouveau du travail. Et c'est sans parler des répercussions sur son bien-être émotionnel et psychologique. Le jeu vidéo en question compte plus de 23,2 millions d'abonnés, et environ 250 000 personnes y jouent chaque jour. En plus d'être complètement injustes, les dommages causés par ce type de visibilité sont impossibles à quantifier et à corriger.

La technologie de l'IA menace aussi l'industrie de la voix, et plus particulièrement du doublage, car plusieurs applications d'IA générative, dont Hey Gen, peuvent reproduire la voix d'un artiste dans plusieurs langues. Vous pouvez voir un [exemple](#) [EN ANGLAIS] ici. D'autres applications permettent aux producteurs d'acheter des mouvements corporels qui auraient normalement été effectués par les spécialistes de la capture de mouvement et les cascadeurs qui gagnent leur vie grâce aux jeux vidéo.

L'IA, l'automatisation et les perturbations technologiques font courir de grands risques aux travailleurs canadiens. Selon une [étude du Centre des compétences futures](#), 40 % des Canadiens occupent un emploi ayant un risque modéré d'être automatisé, une proportion qui atteint 20 % pour les emplois présentant un risque élevé. Le métier d'artiste, qui est l'un des

plus précaires du Canada, figure maintenant parmi ceux qui sont aussi le plus à risque de disparaître à cause de l'IA, à moins que le gouvernement ne se dote de mécanismes de protection.

Nous avons fait part de nos [préoccupations](#) [EN ANGLAIS] au ministère de l'Industrie, des Sciences et de la Technologie. Or, nous constatons aussi que les [documents de consultation](#) du Ministère ne font aucunement mention de la nécessité de protéger les valeurs humaines fondamentales éprouvées, comme les droits liés au nom, à l'image et à la ressemblance.

Selon nous, la future Loi sur l'intelligence artificielle et les données pourrait atteindre cet objectif. Pour le moment, le projet de loi C-27 reconnaît trois types de préjudices : physique, psychologique et économique. Si le préjudice économique est reconnu comme une forme légitime de préjudice, il s'ensuit que chacun doit être protégé contre les atteintes à sa réputation, d'abord pour des considérations d'ordre moral, mais aussi parce que les conséquences sur l'emploi de la personne en cause sont réelles et irrémédiables. Nous estimons par conséquent que la réputation et la dignité d'une personne devraient être incluses dans la définition de préjudice.

Nous recommandons en outre d'élargir la définition de *renseignements personnels* de manière à y inclure les droits de la personnalité, qui comprennent les données biométriques qui sont enregistrées quand une personne rend disponibles sa ressemblance, son image, son personnage et sa voix. Selon nous, la future loi doit interdire l'usage non autorisé des droits de la personnalité. Les artistes doivent avoir le contrôle sur leur image, ils doivent consentir à son utilisation et ils doivent être rémunérés pour ce faire si l'on souhaite les protéger, eux et l'industrie de 14 milliards de dollars dans lequel ils évoluent.

La technologie de l'IA doit évoluer de manière à respecter l'inspiration, la créativité et l'ingéniosité humaines. Nous devons protéger l'industrie canadienne de l'écran, ses 14 milliards de dollars et ses 250 000 emplois. L'ACTRA se réjouit que le Comité s'intéresse à une question aussi urgente qu'importante. Nous vous pressons maintenant de recommander des mesures qui permettront de nous protéger et d'empêcher que l'IA générative ne soit utilisée de manière néfaste, car c'est le gagne-pain de milliers d'artistes de partout au pays qui est en jeu. L'ACTRA serait ravie de pouvoir comparaître devant vous afin de discuter de la question de manière plus approfondie.

Je vous remercie,

La directrice nationale générale de l'ACTRA,

A handwritten signature in black ink that reads "Marie Kelly". The signature is written in a cursive, flowing style.

Marie Kelly