

INTELLIGENCE ARTIFICIELLES GÉNÉRATIVES : POSITIONNEMENTS PROFESSIONNELS, SYNDICATS ET LÉGISLATIONS ENTRENT EN JEU



SOMMAIRE

Introduction

Emploi dans le film d'animation

Politique et législation

- au gouvernement
- à l'échelle européenne
- à l'international

Positionnements

- dans les organismes professionnels
 - CNC
 - SACD
 - Magelis et RADI-RAF
- dans les syndicats
 - en France
 - à l'international
- dans les studios et écoles d'animation
 - studios de production
 - écoles d'animation françaises
 - studios étrangers
- dans les festivals et conventions professionnelles
- dans les chaînes TV françaises

Vers un éclatement de la bulle IAG ?

Sources

INTRODUCTION

La bulle de l'IA générative semble exponentielle : il ne se passe pas une semaine sans que de nouvelles informations sur son financement, développement, mais aussi ses impacts, son coût, ses risques, ne soient publiés. Suite à un premier article publié en 2023 sur l'arrivée des IAG dans le secteur du film d'animation, puis un second en 2024 sous forme de communiqué sur l'absence de contrôle et d'encadrement de cette technologie, il nous est apparu utile de faire un nouveau point sur les IAG dans le monde de l'animation en 2025. Nous ne rappellerons pas ici les impacts éducatifs et écologiques désastreux des IAG, le MIT s'en est parfaitement chargé. Nous ne nous pencherons pas non plus en détail sur les dangers humanitaires et informationnels de ces dernières, Amnesty International résume bien mieux que nous la situation.

Nous nous bornerons ici au secteur du film d'animation, à l'impact des IAG sur celui-ci, et aux différents positionnements des acteurs du milieu sur ces dernières. Enfin nous ferons un tour des évolutions politiques, législatives et judiciaires de ces technologies, en France et au-delà, pour tenter de déterminer la situation actuelle et l'avenir potentiel qu'elles pourraient avoir sur nos métiers.

Du fait de l'actualité bouillonnante liée aux IAG, dans l'animation et au-delà, nous avons restreint notre tour de piste aux informations datant des 18 derniers mois, jusqu'à début novembre 2025. Il est donc possible qu'entre la fin d'écriture de cet article et sa publication, de nouvelles informations liées aux procès, législations, positionnements et utilisations des IAG dans notre secteur aient été publiées.

EMPLOI DANS LE FILM D'ANIMATION

Il est particulièrement difficile d'avoir un panorama exhaustif de l'utilisation et des impacts des IAG dans le film d'animation français, du fait de l'absence de législation qui obligeraient les studios de production à préciser la présence d'IAG à différentes étapes de fabrications des projets. L'observatoire de l'IA, récemment lancé par le CNC, a proposé une étude en 2024 encore très parcellaire, qui manque de précisions et qui se base sur un nombre très restreint de réponses. En France, nous en sommes encore à tâtonner pour estimer l'impact réel des IAG sur nos métiers, sur l'emploi et sur le marché du film d'animation.

Cependant, la mobilisation contre l'implémentation dérégulée des IAG se fait de plus en plus sentir, entre la mobilisation des comédien·nes de doublage via le collectif TouchePasMaVF, et la coalition syndicale internationale organisée par Les Intervalles au Festival International du Film d'Animation d'Annecy en juin 2025, qui a regroupé plus de 25 syndicats de 8 pays différents. Plus récemment, un groupe d'artistes angoumoisin·es s'est aussi mobilisé via une lettre ouverte à Magelis (pôle de développement économique de la filière Image en Charente) leur demandant de clarifier leur positionnement vis-à-vis des IAG.

Notre baromètre, qui a touché plus d'un millier de travailleur·euses dans notre secteur professionnel, a fait remonter une large majorité de personnes (81%) inquiètes quant à la protection contre les IAG. Il s'agissait du premier sujet d'inquiétude sur lequel les répondant·es souhaitaient voir les syndicats s'activer.

À l'international, côté logiciels, ToonBoom comme Adobe vantent leurs nouveaux "outils" d'IAG, mettant l'accent, dans leur communication, sur le fait qu'ils ne remplacent pas la créativité mais qu'ils l'améliorent. Toujours à l'international, The Animation Guild (TAG) aux USA a publié une étude sur les impacts potentiels des IAG sur les emplois du film d'animation américain. Elle formule des hypothèses et se fait le relai de l'inquiétude de ses membres (66%, dans un sondage de mars 2024, si disaient non favorables à l'utilisation des IAG dans leurs métiers et 61% s'inquiétaient de leur impact négatif sur le recrutement). Si l'on suit les données de l'étude de janvier 2024 de CVL Economics qu'a commissionné TAG, 21,4% des emplois américains du cinéma, de la télévision et de l'animation seront impactés par les IAG d'ici 2026. Les répondant·es à l'étude estiment par ailleurs que 25% des emplois en compositing, ainsi que 15% des postes de storyboarder, d'animateur·ice, et de surfacing artists risquent d'être délocalisés d'ici à cette même date. Des impacts encore plus importants sont estimés dans les métiers du jeu vidéo, dont développement visuel, modeling 3D, storyboard, lighting / texturing, animation et rig, postes qui sont adjacents à ceux du film d'animation. Les postes d'écriture, scénaristes, traductions, adaptation, mais également doublage, sont eux aussi impactés dans les deux secteurs professionnels.

L'étude de CVL Economics pose des hypothèses, des estimations, et reconnaît, comme pour le CNC, que l'impact réel de l'IAG sur les emplois ne sera pas connu avant encore un long moment. Elle précise aussi qu'il faut garder à l'esprit qu'au-delà des délocalisations, on doit s'attendre à une concentration des conséquences des IAG sur les emplois dits juniors, réduisant à terme le nombre de travailleur·euses expérimenté·es et la diversité des profils présents dans les studios. Ce n'est pas seulement le nombre d'emplois qui est en jeu, mais également leur qualité, ainsi que celle des programmes que nous produisons.

Un point est certain : l'IAG ne crée pas de l'emploi, elle le précarise et le détruit, réduisant les coûts des productions, la taille des équipes et leur durée de contrat. Nous ne comptons plus les témoignages reçus à ce sujet, ou ceux entendus lors du contre-sommet de l'IA en février 2025. Même l'OCDE (Organisation de Coopération et de Développement Économiques) et le G7 reconnaissent que les IAG ont comme intérêt premier les gains de productivité (on est loin de l'opportunité créative qu'on nous vend depuis des années) et voient, dans les principaux risques liés à ces technologies, la violation des droits de propriété intellectuelle. Les sources ne manquent pas quant aux conséquences dangereuses des IAG, ne serait-ce que sur les emplois.

POLITIQUE ET LÉGISLATION AU GOUVERNEMENT

Depuis 2023, et surtout depuis le Sommet de l'IA et l'initiative France 2030, les gouvernements successifs de ces dernières années font tout pour pousser au développement chaotique des IAG dans l'ensemble des sphères professionnelles. L'idée est de rester compétitifs face aux autres pays investissant dans ces technologies, sans du tout prendre le temps d'estimer les impacts, coûts et conséquences de leur implémentation et utilisation. Lors du sommet de l'IA, Macron a annoncé 109 milliards d'euros d'investissements français et étrangers dans ces technologies, notamment dans la construction de data centers. Ces derniers, suite à une loi de simplification économique douteuse, sont construits un peu partout, parfois contre l'avis des collectivités et des habitant·es, parfois dans des zones où des centrales nucléaires accaparent déjà une grande quantité de l'eau disponible, risquant, comme aux USA, de réduire l'accès à l'eau de la population.

L'engouement gouvernemental pour l'IA passe également par le soutien financier et médiatique d'entreprises françaises comme Mistral ou Genario, sans que leur efficacité dans les différents secteurs où ces IAG ont été déployées n'ait été démontrée. C'est d'ailleurs l'ancien secrétaire d'État au numérique et proche de Macron, Cédric O, qui a par la suite fondé Mistral AI et a en parallèle usé de son influence au sommet de l'Etat pour assouplir et réduire l'impact de l'AI Act européen. Enfin, cela passe par les événements et initiatives gouvernementales que sont le Sommet de l'IA et France 2030, et plus particulièrement, dans le cadre du film d'animation, par sa branche La Grande Fabrique de l'image. Le Sommet de l'IA, porté par Emmanuel Macron himself, était un grand raout international invitant sans vergogne des géants de la tech américaine soutiens de Trump ainsi que des investisseurs venus de pays non démocratiques tels que les Émirats Arabes Unis. Il a surtout visé à survendre la France et sa volonté à accueillir les GAFAM sur son territoire, quitte à annoncer des chiffres ubuesques et à se comparer malaisément à l'initiative américaine Stargate, qui prévoit d'investir jusqu'à 500 milliards de dollars dans l'infrastructure d'IA aux USA d'ici 2029. Le Ministère de la Culture a profité de l'événement pour annoncer quatre nouvelles résidences créatives autour de l'IA, qui se tiendront aux USA en 2026, sur une initiative de la villa Albertine.

Côté Grande Fabrique de l'Image, 12 studios d'animation et 9 écoles d'animation ont été sélectionnés avec soutien financier à la clé, certains sur la base de projets flous, qui pourraient potentiellement inclure de l'IAG. Aucune communication n'a depuis été faite par lesdits studios (pour ceux qui n'ont pas depuis été en redressement judiciaire) et écoles, pas plus que par le gouvernement, sur les conditions de contrôle et d'encadrement des versements d'aides ou sur le détail des projets sélectionnés. Ce manque de transparence est d'autant plus gênant que La Grande Fabrique de l'Image insiste sur les besoins de refondre la filière pour qu'elle soit plus éco responsable, avec une empreinte carbone moindre. Or, l'IAG en France a certes une faible empreinte carbone du fait d'une production électrique nucléaire, mais aux USA, d'où viennent les principaux LLM utilisés, elles tournent au pétrole et au gaz. Et la consommation d'eau reste des plus importantes.

En réaction à cet essor de l'IA, le Parlement, via la commission de la culture, de l'éducation, de la communication et du sport, a créé en février 2025 une mission de contrôle sur l'IA et la création. Leur rapport, publié en juillet 2025, propose huit recommandations pour intégrer au mieux l'IA dans les industries créatives. À aucun moment, il n'est prévu de remettre en question l'intérêt de ces technologies dans nos métiers, leurs dangers et risques pour nos emplois et pour la population. À voir si une proposition de loi parvient à encadrer les usages de manière suffisamment stricte pour réduire l'intérêt et l'impact des IAG, au-delà de l'IA Act européen qui entre progressivement en vigueur mais n'a pour l'instant amené aucune adaptation côté France, si ce n'est ce rapport informatif. Le Ministère de la Culture, et ses représentantes Rachida Dati et Lucie Carette (conseillère cinéma, jeu vidéo, industries culturelles, numérique et intelligence artificielle), de par son instabilité et son orientation politique, ne font qu'accompagner le mouvement pro IA du reste du gouvernement. Depuis, un poste de directeur d'intelligence artificielle a été créé et rattaché au Ministère de la Culture, pour "soutenir le déploiement d'une stratégie en matière d'IA, de responsabiliser son usage et d'en garantir un développement éthique". Il existe également au sein du gouvernement un poste de secrétaire d'État chargée de l'Intelligence artificielle et du Numérique, qui dépend du ministre de l'Économie et des Finances. Beaucoup de postes mais toujours aucune prise en compte de la contestation.

À L'ÉCHELLE EUROPÉENNE

L'IA Act, entré en vigueur en août 2024, voit ses différents encadrements juridiques s'appliquer dans les 6 à 36 mois suivant sa ratification. Toutes les dispositions ne sont donc pas encore appliquées, et l'Union européenne planche en parallèle sur un code de bonne conduite avec l'aide des principales plateformes d'IA. Le principe de base de l'IA Act, dans le cadre de la production culturelle, n'est pas d'en restreindre ou interdire l'utilisation mais de s'assurer de sa transparence. Cette dernière s'applique aussi bien aux entreprises développeuses d'IAG européennes qu'internationales, tant qu'elles sont disponibles dans les territoires de l'UE.

L'IA Act est censée garantir le droit de propriété intellectuelle et le droit d'auteur, en passant majoritairement par cette transparence des sources sur lesquelles sont entraînés les modèles LLM, qui doit permettre aux ayants-droit de faire une demande d'opposition d'utilisation de leurs œuvres. Seulement, les IAG majoritairement utilisées que sont ChatGPT, Midjourney et Gemini se sont déjà nourries de l'intégralité du contenu disponible en ligne. Ces technologies ont déjà plagié l'ensemble des ayants-droit, entreprises ou particulier·es et n'ont aucunement dévoilé leur base de données depuis l'arrivée de l'IA Act. Par ailleurs, il y a un renversement de responsabilité dans la pratique de l'opt out, qui fait que la victime du vol de données (l'ayant-droit) doit prouver le vol après que celui-ci ait été commis. Il ne s'agit donc pas de protéger le droit d'auteur en amont. Adobe Firefly prétend quant à lui ne s'être entraîné que sur Adobe Stock, libres de droits ou sous licence ouverte, mais le manque de transparence de leur modèle laisse planer le doute.

Enfin, l'IA Act n'inclut pas dans son texte les questions de protection des emplois ou des impacts écologiques, sur les consommations énergétiques et l'artificialisation des terres. Elle ne restreint les usages d'IA que dans un cadre sécuritaire mais purement libéral. Des ONG et médias indépendants, tels que la Quadrature du Net, la coalition française pour la diversité culturelle, ou Creators for Europe United, ont déjà fait remonter l'exploitation sociale et environnementale que représentent les IAG. Qu'il s'agisse du droit d'auteur ou du respect du vivant, le compte n'y est pas.

À L'INTERNATIONAL

Le modèle américain est très différent, beaucoup moins réglementé, que le modèle européen et français. Les droits s'y défendent à coups de procès et les luttes se portent entreprise par entreprise, plutôt que dans l'ensemble d'un secteur. Le gouvernement actuel, sous la seconde présidence de Donald Trump, n'arrange rien à l'affaire : il a notamment viré la directrice du Copyright Office (un genre d'équivalent de la SACD), juste après la publication d'un rapport sur l'intelligence artificielle. Il aura fallu attendre 6 mois et la réaction d'une cour d'appel fédérale pour annuler sa décision.

En parallèle, les géants de la tech que sont Jensen Huang (Nvidia), Sam Altman (OpenAI), Jeff Bezos (Amazon), et Elon Musk (Tesla, Grok, X, SpaceX etc.) investissent très largement dans les data centers, quitte à négocier avec les Émirats Arabes Unis, et au mépris de la santé des locaux vivant près de ces data centers. Cela dit, de plus en plus de mobilisation citoyenne s'insurge contre ces installations qui ne respectent parfois pas même les lois fédérales ou locales pour la construction de ce type de lieu de production. Cela aura-t-il un impact dans l'Amérique de Trump ?

Peut-être écoutera-t-il plus les géants d'Hollywood, les patrons qui veulent protéger leurs intérêts et leurs propriétés intellectuelles. Car on trouve de tout sur la côte ouest américaine : d'un côté, Jeffrey Katzenberg soutient le développement d'outils d'IA pour générer de l'animation 3D. Un haut placé de Netflix a même participé à la création d'une autre startup qui développe une IA similaire. Pete Docter, à la limite du cynisme, voit l'IA comme un outil qui pourrait changer la donne entre les mains des artistes -sic-. De l'autre côté, 420 personnalités hollywoodiennes, réalisatrices, productrices, actrices, et plus encore, ont publié une lettre ouverte en mars 2025 en réponse à une demande d'OpenAI et de Gemini au gouvernement américain à ce que la loi les autorise à entraîner leurs modèles d'IA sans rétribution des ayants-droit des œuvres utilisées.

Au-delà même d'Hollywood, plus de 50 000 personnalités des médias et des arts ont signé une pétition refusant l'entraînement d'IAG basé sur leurs œuvres sans rémunération des artistes. Au-delà des USA, le Japon, autre grand producteur de films d'animation, a aussi pris position. Le gouvernement japonais a récemment demandé à OpenAI de ne plus entraîner ses modèles sur des mangas et anime, puis un groupe de producteurs, dont Studio Ghibli, ont formulé une demande similaire, précisant que l'opt out que proposait Sora 2 (qui appartient à OpenAI) n'était pas valide selon la loi japonaise. En bon pays libéral, le Japon se présente paradoxalement comme un "AI friendly country", notamment avec son AI Promotion Act, qui ne prévoit aucune pénalité ou action en justice contre les vols de propriétés intellectuelles et droit d'auteur, seuls éléments sur lesquels l'acte prévoit pourtant un recours.

POSITIONNEMENTS DANS LES ORGANISMES PROFESSIONNELS CNC

Le CNC, via la présidence de Gaëtan Brunel et même avant lui, appuyé par le Ministère de la Culture de Rachida Dati, fonce tête baissée dans une utilisation contrôlée mais encouragée des IAG. Nous avons pu observer, au sein des commissions ATA et FAIA, pour le soutien à la production animée, que le sujet était mal maîtrisé et qu'aucun cadre n'était proposé pour privilégier la sélection de projets sans IAG. Seule une évaluation de la part du dossier soumis en IAG serait potentiellement demandée par la commission ATA, ainsi que les logiciels utilisés en ce sens et une explication de la nécessité d'utilisation de ces technologies dans le cadre du projet.

Il y a bien un observatoire de l'IA mis en place conjointement avec Audiens, mais comme rappelé plus haut, son baromètre annuel des usages de l'IA touche trop peu le secteur du film d'animation et du VFX pour être réellement viable. Lancé en 2024, il a d'abord touché quelque 50 répondant·es du secteur dont 22 d'animation, 21 de post-production son et 17 de VFX, sans préciser les proportions de scénaristes, producteur·ices et réalisateur·ices, seuls profils questionnés. En 2025, ces chiffres ne sont même plus disponibles, on sait juste que les répondant·es ont contribué à hauteur de 14,8% à des œuvres d'animation (sans que ne soient précisés les formats de celles-ci). Bref, les chiffres ne sont pas bons.

Pourtant, le CNC double déjà cet observatoire avec un second, plus large, avec Audiens et l'AFDAS, attaché aux métiers de la culture et des médias à l'heure de l'IA. Une première étude sur l'impact des IAG sur le métier de storyboarder (dont assistant et lead) a été publiée en mai 2025 et une seconde sur celui de comédien·ne de doublage en octobre 2025. Elles tentent de déterminer si les IAG ont eu un impact sur la quantité des emplois concernés, mais n'apportent aucun chiffre quant à l'adoption desdites IAG dans le secteur et n'interrogent pas l'ensemble des studios sur chacun de leurs départements. Ces études en concluent qu'elles ne sont pas en mesure d'identifier un effet positif ou négatif de l'IAG sur ces métiers, surtout le storyboard. Cette dernière contient également une enquête qualitative, basée sur des échanges avec quatre storyboarders, ce qui nous semble un peu léger pour déterminer l'impact des IAG sur l'ensemble du métier. Les conclusions qui en sont tirées démontrent une méconnaissance importante du storyboard (il y est fait mention de colorisation, de mouvements intermédiaires, de réalisation de cinématiques -sic-) et semblent en contradiction même avec une partie des témoignages partagés.

Enfin, le CNC a organisé, le 7 octobre 2025, une journée de rencontres autour "des enjeux de l'intelligence artificielle dans le domaine de l'image animée pour mieux appréhender les défis liés à celle-ci et identifier les bonnes pratiques pour son usage responsable." Il n'est dès lors plus question de débattre sur l'intérêt et la viabilité de l'adoption des IAG dans le secteur, comme si les mobilisations des derniers mois, les procès et les flous juridiques n'avaient jamais existé, mais de discuter comment promouvoir une utilisation dite responsable de ces technologies. On notera qu'à cet événement, ni les syndicats de salarié·es, ni ceux représentant le patronat, n'ont été invités. Pas plus d'ailleurs que des professionnel·les de la filière, si ce n'est Béatrice Bauwens, directrice VFX & Post chez MPC Film, et Aton Soumache, président d'honneur de Mediawan Kids and Family. Sur plus d'une vingtaine de participant·es, ça revient à discuter sans les premier·es concerné·es.

Le CNC est un organisme qui dépend du Ministère de la Culture. Il a pour mission entre autres de réglementer et de protéger la création cinématographique et audiovisuelle. Or, jusqu'à présent, de par sa faible mobilisation face à l'incursion des IAG dans le film d'animation, et au manque d'écoute des syndicats et collectifs de travailleur·euses, le CNC a failli à ses missions. Un label pourrait pourtant être développé, avec par exemple un système de bonus/malus ou d'accès aux aides dépendants de l'utilisation des IAG à chaque étape de fabrication des films d'animation, voire de prise de vues réelles. L'inclusion des IAG dans le calcul du coût carbone des productions pourrait également être envisagée, via Carbulator ou Écoprod, et amener une conditionnalité des aides du CNC élargie à l'utilisation de ces technologies, ce qui n'est pas le cas aujourd'hui. Une précision au générique de l'utilisation d'IAG pourrait également être imposée, comme l'a récemment fait le Cartoon Forum, ou certains réalisateurs tels que Guillermo Del Toro ou des studios comme Dreamworks. Beaucoup de pistes à explorer donc, qui favoriseraient la création humaine plutôt que l'intégration d'une technologie voleuse et écocidaire dans l'écosystème du film d'animation.

SACD

La SACD, société des auteur·ices, gère leur droit d'auteur mais n'est pas un syndicat d'artistes-auteur·ices. Elle a signé en 2024, contre l'avis du Syndicat des Scénaristes (SdS), un accord avec la startup française Genario pour que cette dernière puisse utiliser les textes des auteur·ices pour entraîner l'IAG, contre rémunération. Cependant, comme le fait remarquer le SdS dans leur plaidoyer, plutôt que de travailler de concert avec les organismes représentant les auteur·ices pour établir des garde-fous et les protéger du pillage des IAG, la SACD a décidé de jouer le jeu des pilleurs en demandant une part du gâteau. Sachant que Genario n'est ni la première ni la seule entreprise d'IAG à s'entraîner sur des textes volés, la logique de la SACD semble assez dérisoire.

Elle paraît même d'autant plus étrange que l'année suivante, en 2025, la SACD s'est alliée à plusieurs organismes comme la Guilde des Scénaristes et l'AGRAF, pour exprimer leur inquiétude face à l'annonce d'un long-métrage d'animation entièrement généré par OpenAI, du texte au rendu final. La SACD ne s'allie-t-elle donc qu'avec les pilleurs de textes issus de la French Touch ? En face, le Syndicat des Scénaristes, ainsi que la Guilde des Scénaristes, l'AGRAF, mais également d'autres syndicats comme La Ligue des Auteurs, ont rejoint la coalition organisée par les Intervalles lors du festival international du film d'animation d'Annecy en juin 2025, pour dire non à l'adoption dérégulée des IAG dans les secteurs du spectacle enregistré, dont film d'animation.

MAGELIS ET RADI-RAF

En septembre 2025, Magelis, pôle de développement économique de la filière Image en Charente, sur lequel s'appuie les studios de production et écoles d'animation angoumoisines, a organisé avec l'EMCA une masterclass sur "l'intelligence artificielle et la création" dans le cadre du festival Courant 3D. Par la suite, en novembre 2025, l'organisme a accueilli à l'ENJMIN une jam d'IAG organisée par le collectif Créatives Machines. Un collectif spontané de professionnel·les et d'étudiant·es des métiers de la création graphique (animation, BD, jeu vidéo, illustration) s'est monté pour demander des comptes à Magelis dans une lettre ouverte.

Quant à Créatives Machines, le collectif n'en est pas à sa première jam, puisqu'il en avait organisé une au festival national du film d'animation de Rennes, en avril 2025. Il se défend par ailleurs de promouvoir l'IA, mais de "créer un espace pour expérimenter avec recul, partager les pratiques et questionner collectivement les transformations en cours dans les métiers créatifs". Mais a-t-on besoin d'expérimenter une technologie que l'on sait déjà destructrice et mal encadrée ? Surtout, peut-on réellement se dire neutre sur le sujet de l'IAG tout en ayant des ambassadeurs qui en développent eux-mêmes ou encore avoir l'un des noyaux du collectif qui a été invité par l'Élysée pour préparer le Sommet de l'IA ?

Les RADI-RAF, qui laissaient déjà une place privilégiée aux IAG en 2024, accueilleront d'ailleurs en 2025 une conférence sur cette dernière jam de Créatives Machines, qui annonce sur le site de l'événement "s'approprier les nouvelles générations d'outils créatifs pour expérimenter et inventer des contenus en mode collaboratif et compétitif." La formulation est tout de suite beaucoup moins neutre que précédemment annoncée. Une conférence de l'INRIA (Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique) aura également lieu lors de ces RADI sur leurs outils d'IA en lien avec le film d'animation. Quant aux RAF, ils auront une table-ronde sur l'observatoire des métiers à l'heure de l'IA, qui a réalisé le rapport sur le métier de storyboarder dont il a été question plus haut, mais ce sera bien tout. Pourtant, nous le verrons ci-dessous, il y a beaucoup à dire sur le développement de formations courtes et cursus IAG au sein des écoles d'animation et de certains centres de formations non professionnalisant.

DANS LES SYNDICATS EN FRANCE

La majorité des syndicats de travailleur·euses, à savoir le SIPMCS-CNT, SNTPCT et SPIAC-CGT, ont rejoint la coalition intersyndicale internationale et leur communiqué de presse. Ils ont également tous signé la lettre ouverte à Magelis. Seul le F3C-CFDT, représentatif dans la branche animation, n'a rejoint aucune des deux initiatives. Du côté du SPIAC-CGT, une enquête portée avec Uni-Mei à l'échelle européenne tente de mieux définir l'impact de l'IA sur le travail dans le spectacle enregistré, dont le film d'animation. Au SNTPCT, un avenant pour encadrer l'usage des IAG et "protéger la propriété intellectuelle des auteur·ices et le travail des technicien·nes" doit être négocié en CPPNI (Commission paritaire nationale permanente de négociation et d'interprétation), autrement dit à la table des négociations avec le patronat. Le syndicat avait en parallèle envoyé une lettre au président du CNC pour l'alerter sur l'emploi démembré dans le film d'animation, auquel l'IAG participe. Enfin, le SIPMCS-CNT a depuis peu une chronique syndicale sur Radio Libertaire à propos de l'intelligence artificielle.

Pour les scénaristes, la situation est quelque peu plus compliquée car les organismes comme le Syndicat des Scénaristes, la Guilde des scénaristes et l'AGRAF ne sont pas représentatifs, puisque artiste-auteur n'est pas un statut salarié et ne bénéficie donc pas de négociations salariales, et ne dépendent pas d'une Convention collective. Ils peuvent cependant influer sur les décisions de la SACD et du Ministère de la Culture en se faisant entendre autant que possible. Nous parlions déjà de leurs positions dans notre précédent article sur l'IAG.

Enfin, le patronat a ses syndicats, AnimFrance, majoritaire, et le SPI (Syndicat des Producteurs Indépendants), très minoritaire à la table des négociations. Lors des derniers événements auxquels ils ont participé, notamment les Assises du Cinéma d'Animation, qui tenaient en réalité plutôt du colloque que de véritables assises, il n'a nullement été question des impacts des IAG sur le financement, la production et la distribution des longs-métrages d'animation français. Aucun des deux syndicats n'a par ailleurs pris officiellement position quant aux IAG, beaucoup d'employeurs considérant le sujet comme instable du fait du manque de législation à appliquer. Seul le rapport de la Commission IA a été salué, aux côtés de l'AGRAF, de la Guilde des Scénaristes et de F3C-CFDT.

À L'INTERNATIONAL

En Europe, outre la politique globale portée par l'IA Act, des syndicats de chaque pays, regroupés dans la coalition Uni-Mei, s'organisent progressivement pour encadrer, voire restreindre, les usages des IAG dans les secteurs du spectacle enregistré. En Allemagne, un premier pas a été franchi pour le cinéma et l'audiovisuel live, en incluant dans leur Convention collective "de nouvelles normes en matière de transparence, de consentement et de compensation financière pour l'utilisation de l'IA générative". L'équivalent n'a cependant pas encore été adapté pour les artistes-technicien·nes du film d'animation et du VFX. En Irlande, en Espagne, en Belgique et aux Pays-Bas, les syndicats se sont positionnés lors de la coalition anti-IAG portée au festival d'Annecy en 2025. En Italie, un syndicat nouvellement créé a rejoint par la suite la coalition.

Aux États-Unis, la législation se fait souvent à grands coups de procès et en réaction à ceux-ci. Mais les syndicats sont aussi là pour protéger les artistes. SAG-AFTRA, qui représente les comédien·nes de doublage, a par ailleurs pris de premières mesures, jugées insuffisantes par certain·es pour encadrer l'utilisation des IAG au sein des studios. Des décisions similaires ont été prises au sein de la Writers Guild of America (WAG), suite à la grève de 2023, autour de la transparence de la présence d'IAG, de l'interdiction de son obligation d'utilisation par les auteur·ices, et des rémunérations découlant du droit d'auteur. Au TAG (The Animation Guild), des garde-fous ont aussi été instaurés après une longue campagne de sensibilisation sur les IAG, mais ceux-ci sont encore loin de complètement protéger les salarié·es, du fait du manque de transparence autour de l'entraînement des IAG, de leur insertion dans des logiciels spécialisés (ToonBoom, Adobe, Maya) et du fonctionnement des accords syndicaux uniquement dans les studios syndiqués et pas pour toute la branche comme en France.

Au Canada comme aux USA, les négociations ne se font pas pour l'intégralité d'une branche mais entreprise par entreprise. Récemment, c'est le studio Titmouse qui s'est plié aux demandes de TAG sur les IAG : les protections des salarié·es tournent autour des risques de délocalisation, de la transparence quant à l'utilisation d'IAG, et des salaires.

DANS LES STUDIOS ET LES ÉCOLES STUDIOS DE PRODUCTION

La grosse majorité des studios d'animation français ne vont pas aller crier sur tous les toits qu'ils utilisent ou développent des IAG en interne. À part Animaj, startup soutenue par une holding du milliardaire d'extrême-droite Pierre-Édouard Stérim, qui rachète des IP comme Pocoyo pour en régurgiter des épisodes ad nauseam sur Youtube, peu de studios assument l'utilisation d'IAG. Quelques exceptions, comme Dada!, au détour d'une interview, Illumination, Mathematic, ou Médiawan, via un recrutement sur Linkedin, sortent du lot, mais l'ensemble des studios craignent le flou juridique autour du droit d'auteur et des IAG.

Cela ne signifie pas qu'un studio qui n'en fait pas mention n'utilise pas d'IAG. Nous avons reçu plusieurs témoignages de collègues dans différents studios qui nous demandaient conseil sur comment réagir lorsqu'un employeur utilise leur travail pour entraîner une IAG. Nous ne pouvons que leur conseiller, d'ici à ce qu'un avenant soit signé entre les syndicats, de négocier leurs contrats pour qu'ils incluent une clause stipulant que les éléments créés ne pourront servir à l'entraînement d'une IAG. Une phrase comme "Par ailleurs, Le Salarié collaborant à une oeuvre de l'esprit, le producteur s'engage à ne jamais utiliser, sans son accord, tout ou partie du travail effectué pour le compte de celui-ci pour l'entraînement d'une SIAG (système d'intelligence artificielle générative) déjà existante ou à venir." peut suffire à se protéger au moins partiellement.

ÉCOLES D'ANIMATION FRANÇAISES

Les formations liées au secteur du film d'animation ont beaucoup moins de scrupules que les studios de production à embrasser l'IAG comme une nouvelle source de revenus. Outre les communications désastreuses de certaines écoles avec des images générées par IA et les premières formations courtes proposées par les écoles dont nous parlions déjà dans notre précédent article, des formations initiales se sont ouvertes dans plusieurs écoles depuis un an. Parmi les écoles d'animation, MJM Graphic Design propose une formation de 6 mois pour devenir "IA Artiste" -sic-, 3 Axes Institut propose également des formations de quelques semaines à quelques mois pour devenir concepteur décor ou FX artiste avec l'IAG, et ISART Digital propose un "Mastère Image & Innovation" qui inclut l'IAG dans sa description de cursus de deux ans. Ynov, qui avait déjà des cursus plus proches des postes marketing et communication avec de l'IAG, a inclus cette dernière dans son Bachelor 3D. Enfin, Brassart a intégré l'IAG dans son cursus de cinq ans, sur chaque année de formation, avec de l'écriture de prompt et de la "digital paint & IA". Ce ne serait cela dit, si l'on en croit une pétition sur change.org, pas les seules écoles avec des formations IAG ou encourageant à l'utiliser au sein des cursus.

En parallèle, certains centres de formations, validés par l'AFDAS, proposent des formations courtes sur l'IAG : Dixit sur "comment développer un scénario avec l'IA", Canopéa sur "IA Générative et Production Audiovisuelle", la CIFAP avec "Utiliser l'IA au service de l'écriture de série" et "Réaliser des images avec l'IA générative", Mille Sabords sur "Les outils IA du scénariste : Chat GPT et Midjourney", sans oublier video-d qui a toute une section dédiée à l'intelligence artificielle dans son catalogue de formations. Tous ces cours sont bien évidemment subventionnés par l'AFDAS et Pôle Emploi, et participent donc non seulement à la déliquescence de nos métiers, mais à une utilisation déplacée de l'argent censé soutenir l'apprentissage et l'éducation des professionnel·les du secteur.

Nous sommes face, pour rappel, à une bulle économique qui pourrait exploser du jour au lendemain. Ouvrir de nouvelles formations, ou alourdir des formations pré-existantes avec l'apprentissage des IAG revient à préférer récolter l'argent immédiat des élèves quitte à ce qu'ils se tirent une balle dans le pied pour leur carrière professionnelle.

QUID DES STUDIOS ÉTRANGERS ?

Que se passe-t-il dans les studios américains ? Les procès pleuvent, entre les contentions sur les questions de copyright, les deepfakes d'acteur·ices qui ne passent pas, les studios pourtant pas réfractaires aux IAG qui découvrent subitement que leurs IP sont aussi concernées.

Certains procès, comme celui de Disney et Universal contre Midjourney, pourraient amener un précédent important, une jurisprudence déterminante sur l'utilisation d'IAG entraînées sur des films d'animation, mais aussi des jeux vidéo et des VFX. En parallèle, Disney a aussi envoyé une mise en demeure à Character.AI concernant l'utilisation par le chatbot de ses personnages phares. Selon le média Wired, sur les deux dernières années, des douzaines de procès venus d'auteur·ices de romans, d'éditeurs de musique, d'acteur·ices et de studios de production ont attaqué toutes les principales entreprises développpeuses d'IAG américaines : OpenAI, Meta, Microsoft, Google, Anthropic, et Nvidia.

Pour contourner ce qui peut être vu par les studios comme des obstacles législatifs, certains achètent des bases de données à des studios pour ne pas dépendre d'œuvres dont ils ne possèdent pas le copyright. C'est ce qu'a essayé de faire Lionsgate avec Runway, avec pour ambition de produire un film John Wick animé en IAG. Mais c'était sans compter sur le fait que le catalogue de Lionsgate est loin d'être suffisant pour entraîner une IAG : un an après, c'est la douche froide.

Au-delà de l'Amérique du Nord, le producteur coréen CJ ENM a déjà sorti sa première série entièrement générée par IA, "Cat Biggie", en juillet 2025, sur Youttube. Le projet, un 30x2' fabriqué en cinq mois par un groupe de six personnes en interne du studio, a été développé avec des IAG internes à l'entreprise, selon ses dires, la protégeant ainsi de toute atteinte au droit d'auteur. Il est censé servir de fondation à ce que CJ ENM appelle "a global AI studio" pour produire dramas et longs-métrages. Vu la surproduction déjà existante, pas sûr que le succès attendu s'exporte au mieux dans les cinémas et chez les streamers à l'échelle internationale, surtout pour du contenu aussi basique et réchauffé que "Cat Biggie". Au Japon, la Toeï Animation embrasse également l'IAG, pour la fabrication de storyboards, d'animation, d'intervalles et de décors. Aucune protection syndicale n'a pour l'instant été annoncée.

DANS LES FESTIVALS ET CONVENTIONS PROFESSIONNELLES

Comme nous l'avions relevé lors de notre compte-rendu du Cartoon Forum 2025, la mention de l'utilisation de l'IAG était pour la première fois précisée sur les fiches des projets sélectionnés. Le sujet avait par ailleurs été abordé en 2024 durant le Cartoon Springboard.

Au festival d'Annecy, malheureusement, cela fait maintenant deux ans que la sélection inclut des courts-métrages partiellement générés avec l'IA. Malgré la grogne lors d'une première sélection en 2024, le festival n'a opéré aucune remise en question, alors même que son délégué artistique Marcel Jean disait que le festival "doit être à l'écoute" de ce que disent et expriment les créateur·ices. De nouveaux projets utilisant l'IAG ont été sélectionnés en 2025, et plusieurs conférences se sont tenues au MIFA sur l'intégration des IAG à nos pipelines et workflows de production, comment la rendre éthique -sic- et comment l'assister avec vigilance. Car c'est là le seul rôle qui attend les artistes-technicien·nes à terme : devenir l'assistant et le correcteur plutôt que le créateur. Être des pousse-boutons sans aucune autonomie réelle, soumis à l'algorithme de la machine. Annecy précise n'être qu'un témoin du secteur, un reflet de l'état du monde. Et cette absence de positionnement politique se voit : le court-métrage "Créatures", projeté à Annecy, Cannes et Tribeca, se transforme aujourd'hui en un long-métrage entièrement fabriqué en IAG, qui inquiète plus d'un organisme professionnel, notamment parce qu'il espère être sélectionné de nouveau à Cannes.

Nous avions déjà mentionné dans notre précédent article le fait que des festivals dédiés à l'IAG s'étaient créés ces dernières années, parfois avec la participation de représentant·es patronaux du film d'animation français. De nouveaux ont encore fait leur entrée dans l'arène, avec le WAIFF à Nice, qui a accueilli des acteur·ices bâat·es devant le moindre effort à réaliser, prêt·es à jeter leurs collègues du doublage sous le bus avec les intermittent·es de post prod en prime. Plus gênant, le Conservatoire du cinéma et de la fiction (CLCF) a lancé son IA Film Challenge, pour faire la publicité de leur nouvelle formation mastère "direction artistique et réalisation IA".

Au sein des festivals préexistants, Courant 3D, à Angoulême, s'essaye aussi à l'IAG. Sauf que le festival s'adresse beaucoup à un public scolaire, qui n'a pas le recul et l'expérience nécessaire pour voir les dangers de l'IAG, surtout pour recréer des vues du passé. Le festival du court-métrage de Clermont-Ferrand, ainsi que le festival national du film d'animation de Rennes tiennent des tables-rondes durant lesquels des artistes, souvent des réalisateurs, viennent expliciter l'intérêt de l'IAG dans leur démarche artistique. Les questions écologiques, juridiques et sociales n'y sont jamais abordées. Au festival de Meknès, quelques inquiétudes sont malgré tout formulées.

DANS LES CHAÎNES TV FRANÇAISES

France Télévisions n'a jusqu'à présent pas pris position sur l'utilisation de l'IAG dans les films d'animation qu'ils (pré) achètent et coproduisent. Si l'IA s'intègre progressivement en interne, dans l'ensemble de l'écosystème qu'est FTV, il n'y a pas eu, à notre connaissance, d'avancées syndicales pour protéger les salarié·es ou de décisions prises quant à l'intégration de l'IAG dans les projets produits par FTV, quel que soit leur médium. Ils ont cependant déjà produit plusieurs émissions décortiquant les impacts de l'IA, allant des chatbots aux emplois précaires à Madagascar, sans que la différenciation entre IA et IAG soit toujours très claire. En parallèle, Arte s'est montré beaucoup plus enthousiaste à produire et diffuser du contenu qui utilise l'IAG : entre le court-métrage PLSTC, qui, paradoxalement, vient critiquer la pollution émise par les humains, et la série Prompt, qui s'amuse des "absurdités, dangers mais aussi infinies possibilités" des IAG, la chaîne franco-allemande ne cache pas son attrait pour ces nouvelles technologies

De l'autre côté de la Seine, on a peu de visibilité sur le positionnement de M6 (Gulli), TF1 (TFOU) et Canal+ sur l'utilisation d'IAG dans leurs productions. Newen Studios, auquel appartient Blue Spirit et qui appartient lui-même à TF1, a malgré tout annoncé qu'ils pouvaient "être amenés à utiliser l'IA à n'importe quel moment de la création d'un programme". Sa directrice du développement des technologies émergentes tient un discours optimiste mais responsable, qui mélange algorithmes, IA et IAG dans un grand chaudron d'alchimiste au sein duquel Newen teste différentes recettes. Il n'y a cependant toujours aucun discours sur l'intérêt artistique réel des IAG par rapport aux capacités humaines, et le nom des logiciels utilisés n'est pas divulgué. Impossible donc de savoir si TF1 utilise des outils internes ou grand public et si la 1ère chaîne compte pousser à l'utilisation d'IAG au sein de ses productions de film d'animation, internes chez Blue Spirit, comme externes.

Canal+ n'a pas non plus précisé si l'IA allait entrer et selon quelles conditions dans leurs coproductions, mais la chaîne tente de s'emparer du sujet sur un ton plutôt léger, avec la campagne "RO_BO+", qui interroge encore une fois uniquement l'apport de la machine à la création humaine, sans aborder les questions sociales et environnementales. Enfin, chez M6, et surtout chez Gulli, on aime rire. Surtout aux dépens des travailleur·euses, vu que leur nouvelle saison du Grand Bêtisier des Animaux inclut une nouvelle séquence de fausse chaîne infos dans laquelle les deux présentateurs sont des animaux entièrement générés par IA. Et comme Canal+ et TF1, M6 et Gulli ne précisent pas publiquement leur positionnement vis-à-vis de leur production animée et des IAG.

Cette absence de positionnement clair est dangereuse pour la production de films d'animation en France, car ce sont des chaînes, en plus du CNC, que viennent la majorité des financements de nos productions. Elles ont donc un pouvoir de décision majeur sur la direction technique, artistique et narrative des projets qu'elles financent, quel que soit leur format, cible et médium, et donc sur nos emplois, sans être encadrées par la Convention collective du film d'animation. Ce seraient aux syndicats, mais également au CNC et au Ministère de la Culture, de trouver un accord avec les chaînes privées et publiques pour éviter le pourrissement du secteur via les IAG, mais l'instabilité politique actuelle et le positionnement pro IAG du CNC ne permettent pas actuellement de choisir ce chemin.

VERS UN ÉCLATEMENT DE LA BULLE IAG ?

Cela dit, même si l'horizon peut paraître bien sombre, après cette énumération de (absences de) positionnements politiques et économiques de la part de l'ensemble des acteurs de notre secteur, la lumière, par endroits, semble déjà percer les nuages. Microsoft a déjà réduit en 2025 ses plans de constructions de data centers pour Open AI par rapport à ce qui avait été prévu en 2024. Meta a aussi largement freiné le recrutement de sa branche IA depuis août 2025. DeepSeek avait déjà bouleversé le paysage en début d'année, faisant perdre quasi instantanément des millions à Nvidia, signe de la fragilité extrême de cette bulle spéculative ultra concurrentielle. Les entreprises commencent à vouloir protéger leurs propriétés intellectuelles, et les syndicats travaillent à l'élaboration de textes pour réduire de manière drastique l'utilisation des IAG dans notre secteur, mais également dans ceux de l'édition, du doublage, du jeu vidéo, du VFX etc. Une grande majorité des acteur·ices de la culture sont vent debout contre ces technologies destructrices et leurs voix ne cessent de se faire entendre. L'IAG n'a pas encore gagné et nombreux sont ceux qui luttent pour protéger nos emplois comme notre planète en restreignant son utilisation, au-delà même de notre secteur professionnel.

SOURCES

- <https://www.arretsurimages.net/emissions/netscape/netscape-lessor-des-outils-de-generation-images>
- <https://www.theguardian.com/technology/2024/jan/08/ai-tools-chatgpt-copyrighted-material-openai>
- <https://www.cpnef-av.fr/les-etudes/IA-ICC-Occitanie>
- <https://www.light-based.com/blog/ethical-implications-of-ai-in-visual-effects>
- <https://www.instagram.com/p/DMTNrRsC3py/?igsh=OW90MWNiM3pnbmZ3>
- https://www.dazedsdigital.com/life-culture/article/68333/1/openai-is-reading-your-conversations-with-chatgpt-sam-altman-privacy?utm_content=buffere7b6d&utm_medium=social&utm_source=linkedin.com&utm_campaign=buffer
- <https://screenrant.com/avatar-3-james-cameron-9-hour-cut-vfx/>
- <https://www.humanite.fr/social-et-economie/chatgpt/ia-chatgpt-5-consommerait-autant-delectricite-que-3-millions-de-foyers-francais>
- <https://www.youtube.com/watch?v=AbBvV-oAvB8>
- <https://www.monde-diplomatique.fr/2025/09/TREGUER/68688>
- <https://www.openaifiles.org/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=dtzN2qzJNhU>
- <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-question-du-jour/intelligence-artificielle-comment-mettre-fin-au-pillage-des-oeuvres-7473960>
- https://www.franceinfo.fr/culture/cinema/l-acteur-vincent-elbaz-refuse-que-les-realiseurs-touchent-a-son-image-avec-l-intelligence-artificielle_7047707.html?fbclid=PAY2xjawIKThleHRuA2FlbQIxMQABpgRWBvKHExrkou2NZkJqYwe6fXCUGx44KrBYkbZCadLzSYg7rl2RdZvOKw_aem_l2Ko_AV22y9L2j_qe87Dwg
- <https://theatredelaconcorde.paris/evenements/contre-sommet-de-lia-pour-un-humanisme-de-notre-temps/>
- https://www.lemonde.fr/economie/article/2025/01/28/nvidia-perd-600-milliards-et-entraîne-dans-la-chute-le-nasdaq_6519363_3234.html
- https://www.lemonde.fr/economie/article/2025/01/27/la-start-up-chinoise-deepseek-cree-une-onde-de-choc-sur-le-secteur-de-l-ia_6518928_3234.html?utm_source=dlvr.it&utm_medium=bluesky
- <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7254811490623344642/>
- https://www.youtube.com/watch?v=Q_cz0JmhkEc&list=PL2UK9Uu0GFtxNY4z-pln8Gok5XhBA0nQQ
- <https://www.journaldugeek.com/2024/11/05/meta-un-projet-de-data-center-ia-nucleaire-interrompu-par-des-abeilles/>
- <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Adrien-Brody-et-The-Brutalist-peuvent-ils-perdre-aux-Oscars-a-cause-de-lIA->
- https://citizens-initiative.europa.eu/initiatives/details/2024/000007_fr

- <https://www.humanite.fr/societe/editeurs/un-pillage-monumental-des-editeurs-francais-poursuivent-meta-en-justice-pour-avoir-utilise-des-oeuvres-protegees-par-le-droit-d-auteur?fbclid=PAY2xjawJD0eVleHRuA2FlbQIxMAABpmXEX8jwM9bawHGxM9bt7TN0QQZ5IK09I1zutFX164axfuH07H0IDjzw aem xi6ymEccjXQIckxFlyanbA>
- https://www.linkedin.com/posts/syndicat-des-sc%C3%A9naristes-885089269%F0%9D%99%87%F0%9D%99%84%F0%9D%98%BC-%F0%9D%99%A5%F0%9D%99%9A%F0%9D%99%AA%F0%9D%99%A9-%F0%9D%99%9A%F0%9D%99%A1%F0%9D%99%A1%F0%9D%99%9A-%F0%9D%99%9A%F0%9D%99%A9%F0%9D%99%A7%F0%9D%99%9A-%F0%9D%99%98%F0%9D%99%A4%F0%9D%99%A3%F0%9D%99%A8%F0%9D%99%9E%F0%9D%99%99%F0%9D%99%9A%F0%9D%99%A7%F0%9D%99%9A%F0%9D%99%9A-activity-7316867328879591424-rReX/?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAAV-ElgBLymC7iwnn_XIWDaN0ri7ZnhDA3E
- https://www.huffingtonpost.fr/science/article/openai-doit-limiter-la-mode-des-images-en-style-ghibli-qui-fait-fondre-les-processeurs-de-chatgpt_248073.html
- https://www.frandroid.com/culture-tech/intelligence-artificielle/openai-chatgpt/2559177_lia-dopenai-transforme-vos-photos-en-chef-doeuvre-ghibli-mais-est-ce-vraiment-legal
- <https://www.youtube.com/watch?v=DGjj7wDYail>
- <https://link.springer.com/article/10.1007/s10676-024-09775-5>
- https://suchir.net/fair_use.html
- <https://3dvf.com/redaction/unreal-engine-et-ia-en-animation-3d-un-etat-de-l-art-signe-valentin-dornel-pour-supamonks/#h-impact-de-l-ia-sur-notre-industrie>
- <https://www.monde-diplomatique.fr/2025/11/MOROZOV/68923>