

Des précisions sur les clauses IA dans le secteur du jeu-vidéo

L'été dernier, face aux nombreuses sollicitations d'artistes concernant l'intégration de clauses liées à l'intelligence artificielle (IA) dans leurs contrats, et à la suite d'une évolution limitée de la part de Microsoft et d'autres éditeurs de jeux vidéo, nous avons indiqué à ce moment-là : « *Nous ne déconseillerons pas aux artistes de signer ce type de contrat.* ».

À cette époque, notre position était déjà marquée par la **prudence**.

Depuis, qu'est-ce qui a changé ?

Les syndicats d'artistes interprètes – dont le SFA – et l'association Les Voix ont élaboré une **clause commune**, présentée aux artistes et adoptée par elles et eux, lors de l'Assemblée générale du 13 mars 2025, visant à exclure explicitement toute utilisation de leurs prestations pour :

- l'**entraînement ou l'apprentissage** de systèmes d'IA,
- la **génération de répliques numériques**,
- la **création de voix synthétiques**, qu'elles imitent ou non la voix originale.

Cette clause est consultable ici : [Limitation de l'usage de l'IA dans le JV | Modèle de clause](#).

À ce jour, et à titre d'exemple, la **clause imposée par Microsoft, est rédigée ainsi** :

« Le Client s'engage à ne pas utiliser de nouveaux éléments dans la voix unique et reconnaissable de l'Artiste-interprète pour la Production et la génération par la technologie d'intelligence artificielle générative, à moins que l'Artiste-interprète n'y ait préalablement consenti en signant la Lettre d'accord ci-jointe. ».

À notre sens cette rédaction ne garantit pas une protection suffisante, et ce, pour plusieurs raisons :

- elle **n'exclut pas explicitement** l'usage des enregistrements à des fins d'entraînement ou d'apprentissage automatique ;
- elle **n'empêche pas** la création de voix synthétiques qui ne seraient pas considérées comme « uniques et reconnaissables ».

Notre recommandation est claire : nous déconseillons vivement aux artistes-interprètes de signer cette clause dans son état actuel.

Ces derniers mois, de nombreux éditeurs ont intégré des clauses satisfaisantes pour les artistes ou en reprenant notre clause en **clarifiant sans ambiguïté l'interdiction des usages précités**. Nous restons disponibles pour dialoguer tant avec les studios prestataires qu'avec leurs clients (studios de développement et/ou éditeurs) afin d'envisager toute évolution constructive.

À défaut, notre position restera inchangée sur les clauses contractuelles non protectrices.

Par ailleurs, nous vous recommandons de **toujours lire avec attention la totalité de vos contrats et leurs annexes**.

Dans le secteur du jeu-vidéo où il n'y a toujours pas de convention collective (ainsi que dans d'autres secteurs), il n'existe pas de contrat-type négocié collectivement, et les modalités particulières qui vous sont proposées concernant les conditions de travail, les droits voisins, ou les conditions d'utilisation, peuvent varier énormément, voire être extravagantes.

N'hésitez pas à nous consulter si vous avez des questions !