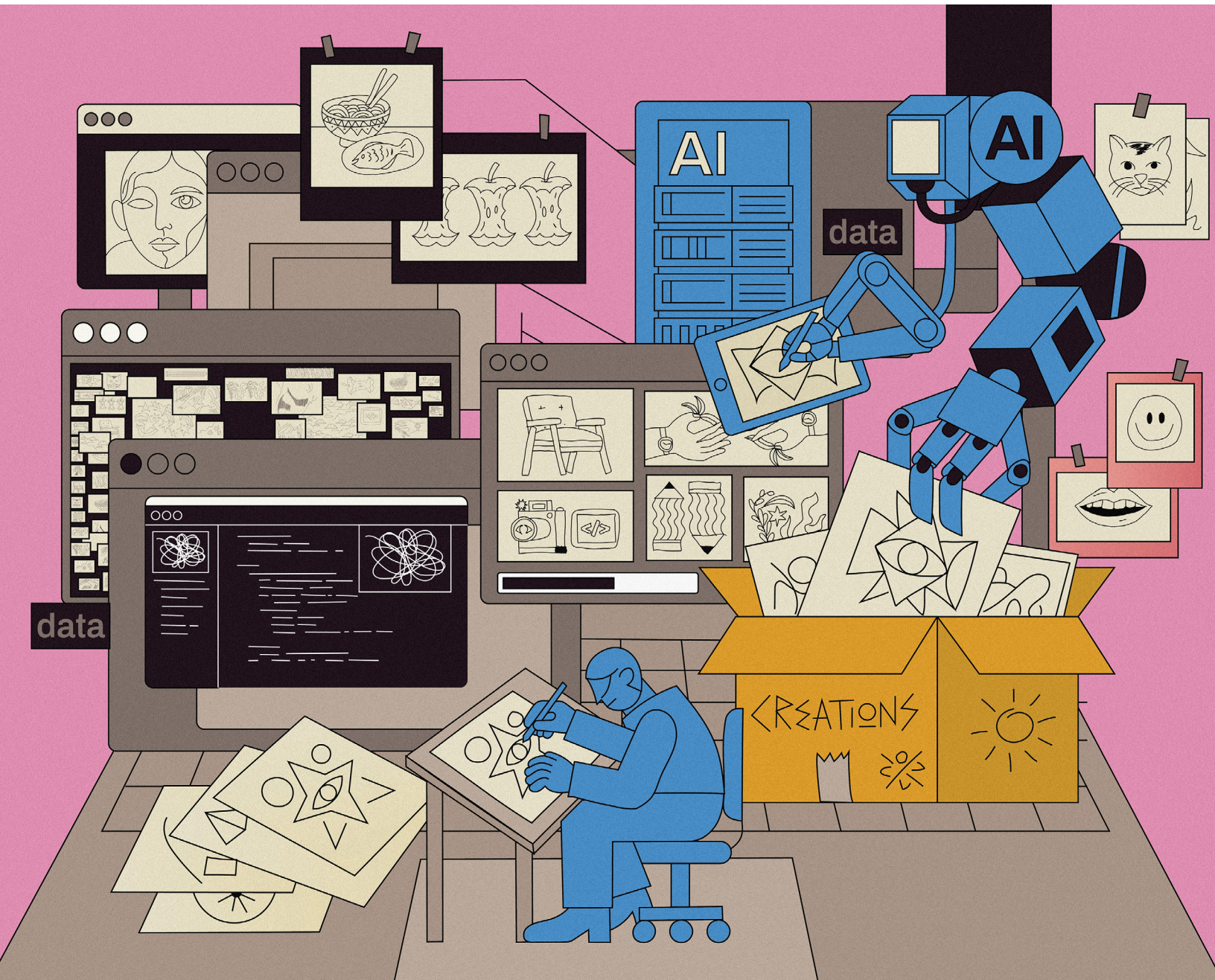


L'impact de l'IA générative sur les travailleurs du secteur créatif du Canada

Viet Vu, Mahtab Laghaei | Mars 2026



Remerciements



The Dais est un groupe de réflexion sur les politiques publiques et le leadership à l'Université métropolitaine de Toronto, qui travaille à l'intersection de la technologie, de l'éducation et de la démocratie pour favoriser une prospérité et une citoyenneté partagées au Canada.

Pour obtenir de amples renseignements, consultez dais.ca
20 rue Dundas Ouest bureau 921, Toronto, (Ontario)
M5G 2C2



@daisTMU



/daisTMU



The Dais at Toronto Metropolitan University

Pour citer le présent rapport :

Vu, Viet et Mahtab Laghaei. L'art dans l'intelligence artificielle : L'impact de l'IA générative sur les travailleurs du secteur créatif du Canada. The Dais. 2026.

© 2026, Université Toronto Metropolitan, 350, rue Victoria, Toronto (Ontario) M5B 2K3

<https://dais.ca>

Les données graphiques de ce rapport se trouvent ici : https://github.com/thedaisTMU/creative_sector_AI



Cet ouvrage est distribué sous licence en vertu d'une licence Creative Commons 4.0 – Attribution, pas d'utilisation commerciale, partage dans les mêmes conditions. Vous pouvez partager, copier ou redistribuer ce matériel, à condition : d'attribuer le crédit approprié; de ne pas l'utiliser à des fins commerciales; de ne pas appliquer de conditions légales ou de mesures technologiques qui empêchent légalement d'autres personnes de faire quelque chose qu'autorise cette licence; et si vous mélangez, arrangez ou adaptez le contenu, vous devez diffuser vos contributions sous les mêmes conditions que cette licence, indiquer si des modifications ont été apportées et ne pas suggérer que le concédant de la licence vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.



L'art dans l'intelligence artificielle : L'impact de l'IA générative sur les travailleurs du secteur créatif du Canada fait partie du portefeuille d'ouvrages du Centre des Compétences futures – Future Skills Centre qui est financé par [programme Compétences futures du gouvernement du Canada](#).

Le Centre des Compétences futures est un centre de recherche et de collaboration avant-gardiste dédié à préparer les Canadiens pour la réussite professionnelle. Nous croyons que tous les Canadiens devraient avoir la confiance en leurs compétences pour s'adapter et réussir dans un marché du travail en constante évolution. Comme communauté pancanadienne, nous travaillons ensemble pour identifier, tester, mesurer et partager de nouvelles approches afin d'évaluer et de développer les compétences dont les Canadiens auront besoin pour prospérer aujourd'hui et dans les années à venir.

Les opinions et interprétations contenues dans cette publication sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles du gouvernement du Canada.

Conception

Zaynab Choudhry

Travail éditorial

Suzanne Bowness, CodeWord Communications

Translation

Marie-Pierre Lavoie

Traduction

Marie-Pierre Lavoie Translation Inc.

Collaboratrice

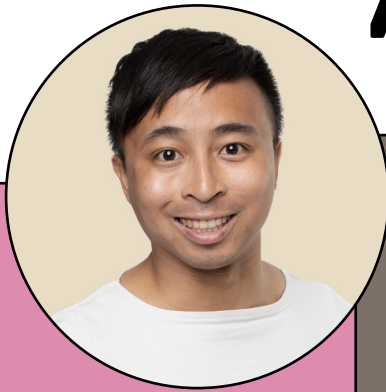
Catherine Amburgey

Remerciements

Merci aux personnes des industries créatives qui ont fourni des commentaires sur cette recherche.

The Dais est fier d'engager un groupe diversifié de bailleurs de fonds pour appuyer et catalyser son travail, conformément à ses valeurs (en anglais) et sous réserve d'un examen interne approfondi. Comme institution non partisane et d'intérêt public, nous n'acceptons de fonds que d'organismes qui appuient notre mission et nous permettent d'entreprendre des travaux de manière indépendante, avec un contrôle rédactionnel total. Le nom de tous nos bailleurs de fonds est affiché publiquement et de manière transparente sur tous les documents en ligne et imprimés relatifs à chaque projet ou initiative.

Autrice et auteur :



Viet Vu

Gestionnaire, Recherche économique

M. Viet Vu dirige la recherche économique à The Dais. Il s'intéresse à la manière dont les gouvernements et les entreprises conçoivent les politiques et les marchés pour influencer le comportement humain. Il est également fasciné par la manière dont le monde s'adapte aux nouveaux marchés émergents. M. Vu est titulaire d'une maîtrise ès sciences en économie de la London School of Economics and Political Science et d'un baccalauréat ès arts en économie avec spécialisation de l'Université de Colombie-Britannique.



Mahtab Laghaei

Analyste politique

Mahtab Laghaei (elle) est analyste de politiques à The Dais, où elle effectue des recherches sur la technologie numérique, les données et la protection de la vie privée ainsi que l'écosystème de l'information. Son travail est guidé par son intérêt pour la relation entre la géopolitique et la politique technologique. Mme Laghaei est titulaire d'un baccalauréat ès arts de l'Université de la Colombie-Britannique et d'une maîtrise en affaires mondiales de la Munk School de l'Université de Toronto.

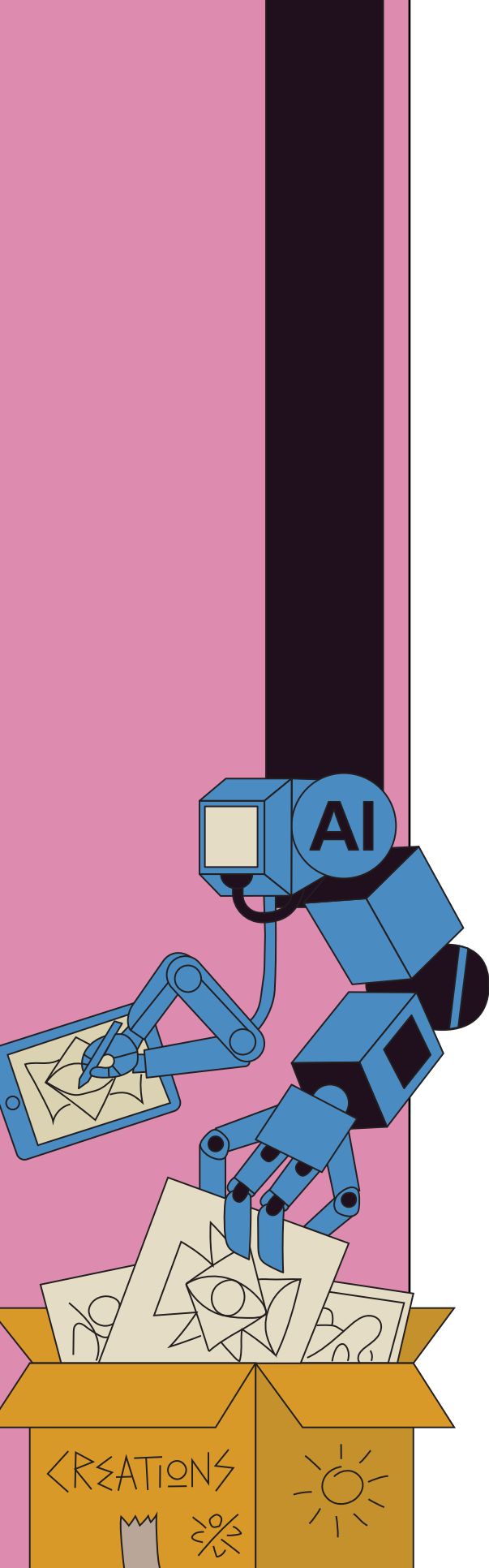


Table des matières

5 Résumé

7 Introduction

9 Contexte du secteur

9 Discussions du secteur sur l'adoption de l'IA générative

12 Exposition des professions du secteur créatif à l'IA

15 Exposition des tâches à l'IA dans le secteur créatif

20 Conseils pour l'adoption responsable de l'IA dans les entreprises et le travail créatifs

20 Pour les industries créatives

22 À des fins créatives

23 Conclusion

24 Références

1

Résumé



L'intelligence artificielle (IA) générative est en train de remodeler l'industrie créative au Canada et présente des occasions d'accroissement de la productivité et des risques importants pour la protection des emplois, de la rémunération et de la propriété intellectuelle. Le secteur créatif, qui englobe la production artistique, les médias, le design, le marketing et les activités liées au patrimoine culturel, joue un rôle économique et culturel essentiel dans la société canadienne; il contribue à hauteur de 65 milliards de dollars au PIB du Canada et emploie environ 690 000 travailleurs.

Si les travailleurs du secteur créatif se sont historiquement adaptés au changement technologique, l'IA générative présente une perturbation unique. Contrairement aux outils numériques qui augmentent la production créative, l'IA générative permet aux non-créatifs de générer des extraits créatifs avec une formation minimale, ce qui affaiblit potentiellement la demande en travail créatif professionnel. Parallèlement, les préoccupations autour de l'utilisation non autorisée de produits créatifs pour entraîner des modèles d'IA générative, et les violations du droit d'auteur, ont intensifié les tensions.

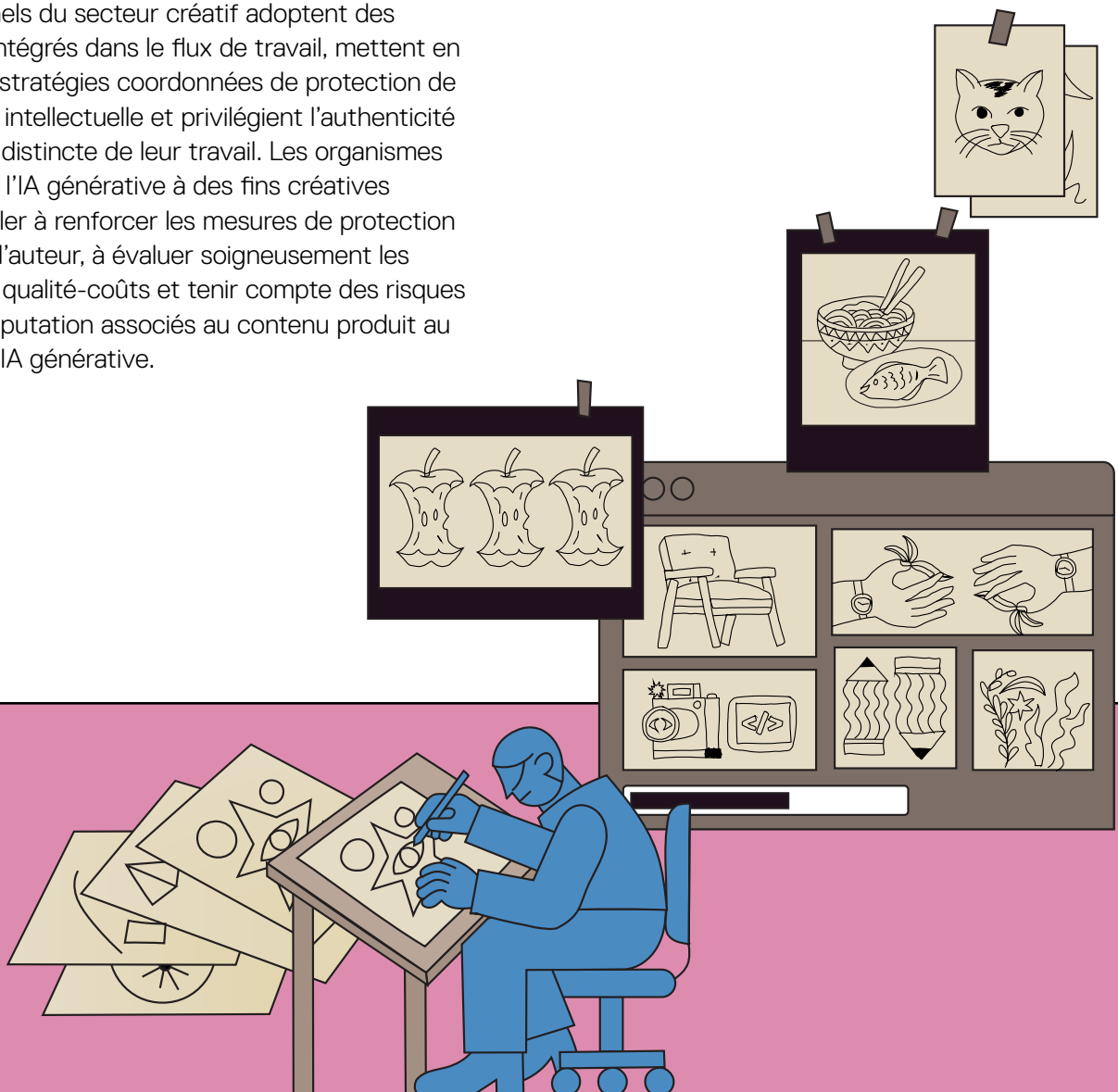
Le présent rapport examine les implications de l'IA générative sur les travailleurs du secteur créatif au moyen d'un cadre d'analyse basé sur les professions et les tâches qui a déjà été appliqué au marché du travail au Canada. Ces conclusions montrent que l'exposition générale à l'IA dans le secteur créatif reflète étroitement l'ensemble de la main-d'œuvre; toutefois les professions créatives présentent des niveaux élevés de complémentarité avec la technologie, ce qui suggère que des outils d'IA seront souvent utilisés pour aider les travailleurs au lieu de les remplacer.

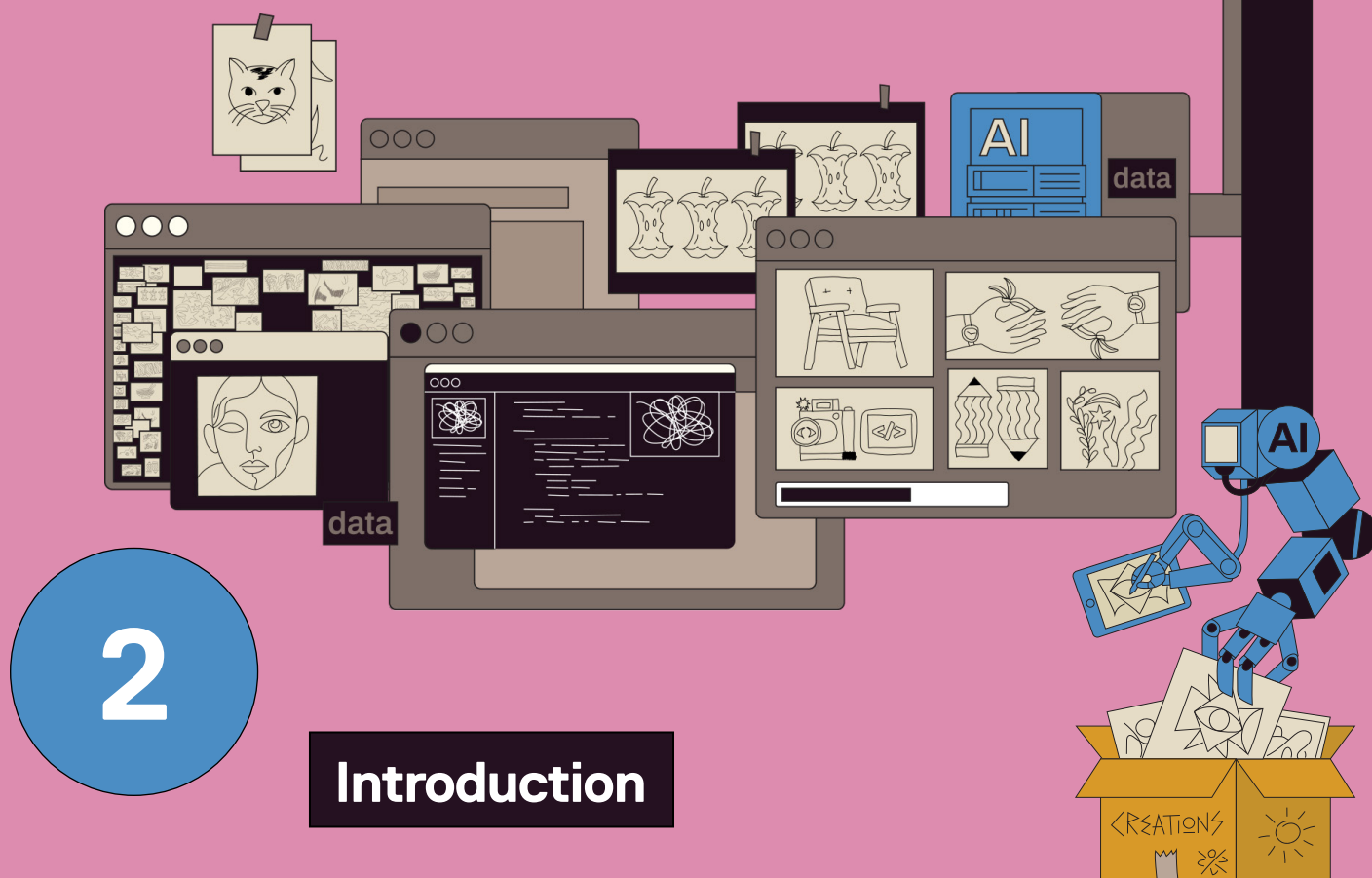
L'analyse du niveau des tâches révèle une dynamique plus nuancée. Dans le secteur créatif, l'utilisation de l'IA générative est axée sur les tâches qui présentent de faibles conséquences d'erreurs, comme l'édition, la génération de graphiques et la rédaction de contenu créatif, tandis que les tâches physiques, de gestion et aux enjeux importants sont moins touchées par les outils d'IA générative. Ce schéma souligne un canal de perturbation clé : même les extraits imparfaits générés par l'IA peuvent être largement adoptés quand les conséquences d'erreurs sont limitées et les économies de coûts sont importantes. En conséquences, les travaux « assez bons » générés par l'IA peuvent réduire la demande en travailleurs débutants ou à la pige, ce qui pourrait affaiblir les bassins de talents.

Les données qualitatives révèlent une ambivalence généralisée parmi les professionnels de la création. De nombreuses personnes indiquent qu'elles utilisent l'IA générative pour la conceptualisation et des modifications mineures, tout en exprimant de vives préoccupations concernant les droits de propriété intellectuelle, le déplacement des travailleurs et l'érosion de l'authenticité dans la création. Cependant, les travailleurs de l'extérieur du secteur utilisent de plus en plus ces outils pour générer des produits créatifs, pour contourner les professionnels du secteur créatif, ce qui remodèle la demande du marché.

Pour soutenir l'adoption responsable de l'IA générative, nous recommandons que les professionnels du secteur créatif adoptent des outils d'IA intégrés dans le flux de travail, mettent en œuvre des stratégies coordonnées de protection de la propriété intellectuelle et privilégient l'authenticité et la valeur distincte de leur travail. Les organismes qui utilisent l'IA générative à des fins créatives doivent veiller à renforcer les mesures de protection des droits d'auteur, à évaluer soigneusement les compromis qualité-coûts et tenir compte des risques pour leur réputation associés au contenu produit au moyen de l'IA générative.

En fin de compte, l'impact de l'IA générative sur le secteur créatif au Canada dépendra moins du remplacement direct des professionnels et beaucoup plus sur les changements de la demande entraînés par l'utilisation non professionnelle généralisée des outils de l'IA dans la création. Pour obtenir des résultats positifs, il faudra des interventions stratégiques portant sur la propriété intellectuelle, la transition du marché du travail et le perfectionnement des compétences ainsi que des approches réglementaires adaptatives qui établissent un équilibre entre l'innovation et la protection des travailleurs.





Le secteur créatif (que l'on appelle parfois les industries culturelles) englobe les travailleurs et organismes qui contribuent à la production et la diffusion de la culture, qui se définit comme « l'activité créative, artistique et les biens et services qu'elle produit, ainsi que la préservation du patrimoine ».¹ Le secteur créatif comprend les activités purement créatives (comme les productions théâtrales) ainsi que les apports créatifs aux processus d'affaires (comme les produits créatifs employés en marketing, communications et affaires publiques). Collectivement, le secteur contribue non seulement à notre économie, mais aussi à la préservation et à l'avancement du patrimoine, de la culture et de la démocratie au Canada.

Les travailleurs du secteur créatif connaissent bien les technologies émergentes. Pendant des décennies, le secteur créatif a été façonné par les avancées des technologies de l'information et des communications. Des nouveaux auditoires résultant des progrès des technologies de communication (y compris la radio, la télévision, Internet, les téléphones intelligents, les médias sociaux et les services de diffusion en continu) aux nouveaux outils numériques pour générer des produits créatifs (y compris Photoshop et Canva), les travailleurs créatifs ont dû apprendre à intégrer de nouvelles technologies tout en protégeant leur gagne-pain.

Toutefois, l'introduction des technologies de l'intelligence artificielle (IA) pourrait présenter un type de défi fondamentalement différent pour les travailleurs créatifs, le type de défi qui menace les droits d'auteur et les droits de propriété intellectuelle du travail créatif et minimise le rôle que jouent les travailleurs du secteur dans la production de produits créatifs et culturels.

De nombreux travailleurs créatifs ont soulevé des préoccupations et cherché réparation pour les menaces perçues que représente l'IA, avec des exemples très médiatisés comme la grève des scénaristes d'Hollywood qui remettaient en question l'utilisation de l'IA dans l'industrie cinématographique² et les nombreuses poursuites intentées par des créateurs et des entreprises médiatiques contre de grandes sociétés d'IA qui allèguent un vol généralisé de propriété intellectuelle.³ Au Canada, une poursuite pour violation de droit d'auteur intentée par des éditeurs de presse canadiens contre OpenAI est devant les tribunaux.⁴

La relation entre le secteur créatif et l'IA générative mérite un traitement exhaustif et multidisciplinaire que nous ne sommes pas en mesure d'offrir ici. Nous souhaitons plutôt contribuer à cette conversation en adoptant une optique analytique particulière, c'est-à-dire en évaluant l'incidence probable de la technologie sur les travailleurs du secteur créatif canadien. En nous appuyant sur nos travaux antérieurs portant sur les répercussions de l'IA sur les emplois et les compétences dans l'ensemble du marché du travail au Canada,⁵ la présente étude utilise des méthodes et des sources de données uniques pour déterminer les contextes professionnels où les travailleurs du secteur créatif sont le plus susceptibles de faire face à l'IA générative ainsi que les tâches qui présentent le risque le plus élevé de subir son impact. Nous espérons orienter l'adoption responsable en déterminant ce que ces changements signifient pour les créateurs canadiens et en formulant des recommandations aux intervenants du secteur.

3

Contexte du secteur



Il est notoirement difficile de définir le secteur créatif, étant donné les divers contextes du travail « créatif ». De nombreux travailleurs du secteur sont employés directement par des agences de création, certains travaillent à l'interne au sein de grandes entreprises non créatives, tandis que beaucoup d'autres travaillent comme pigistes ou entrepreneurs indépendants. Si la valeur intrinsèque de la production du secteur créatif est difficile à évaluer, étant donné les retombées sociales et culturelles, une étude récente a révélé que le secteur contribue à hauteur de 65 milliards de dollars au PIB du Canada.⁶ Pour les besoins de la présente étude, nous appliquons une définition normalisée de l'industrie qui englobe tout travailleur qui déclare travailler dans une industrie créative, ce qui donne environ 690 000 travailleurs en 2021.⁷

La diversité du secteur créatif est également reflétée dans les tendances d'adoption de l'IA générative, qui se situent aux deux extrémités du spectre. **Notre recherche** a révélé que les entreprises des industries de l'information et de la culture avaient le deuxième taux le plus élevé d'adoption de l'IA en 2024, tandis

que celles du secteur du spectacle et des loisirs présentaient les taux les moins élevés d'adoption de l'IA.⁸ Comme l'indique la discussion de la section suivante, le discours entourant l'adoption de l'IA générative est aussi polarisé que ces tendances d'adoption.

Discussions du secteur sur l'adoption de l'IA générative

Dans le secteur créatif, les perceptions de la technologie de l'IA générative et le discours qui l'entoure diffèrent de façon significative entre les personnes qui produisent directement du travail créatif et les personnes qui ne participent pas directement à la production. En fait, les voix les plus faibles qui défendent le potentiel de l'IA générative dans le secteur proviennent souvent de l'extérieur du secteur.⁹ Afin d'inclure les voix du secteur créatifs, les données probantes présentées dans la présente section combinent les conclusions tirées d'une analyse documentaire et de discussions informelles avec plusieurs professionnels canadiens de la création.

Les personnes qui encouragent l'adoption de l'IA générative dans le secteur créatif soulignent l'importance constante des professionnels de la création dans le processus de diffusion.¹⁰ L'IA générative peut être un outil de soutien du travail des créateurs en les aidant à réaliser des activités de prototypage et de conceptualisation plus efficaces et en les incitant à envisager des orientations auxquelles ils n'auraient pas pensé autrement. Le jugement humain et la profondeur émotionnelle demeurent essentiels pour déterminer le produit final. D'un autre côté, nombreuses sont les personnes qui soulignent que si les entreprises comptent uniquement sur l'IA générative pour la création de contenu, la qualité de la production diminuera et entraînera une réduction généralisée des salaires et des pertes d'emplois.¹¹ Cela reflète un point de vue commun chez les professionnels de la création selon lequel l'IA générative ne peut pas remplacer la créativité humaine.¹² Toutefois, certains professionnels de la création font remarquer que leurs voix n'ont pas été prises en compte dans les discussions sur la façon dont l'IA générative devrait être déployée dans le secteur.¹³

Un niveau important de méfiance est dirigé vers les pratiques que les entreprises d'IA utilisent pour élaborer de grands modèles de langage (GML), et non vers l'IA en soi. Un sondage mené par Adobe auprès de jeunes créateurs de contenu numérique a révélé que 69 pour cent d'entre eux craignaient que leur travail soit utilisé sans autorisation pour entraîner des outils générés par l'IA.¹⁴ Dans un autre sondage, 96 pour cent des répondants ont indiqué qu'ils n'avaient pas donné l'autorisation d'utiliser leur œuvre pour l'entraînement des technologies de l'IA.¹⁵ Il y a de plus en plus de litiges en matière de droits d'auteur liés à l'IA générative, et les plaignants vont des artistes visuels aux défenseurs des logiciels libres, en passant par les grandes entreprises médiatiques, les banques d'images et les producteurs de musique.¹⁶ Les craintes liées à l'utilisation non autorisée ont poussé certains artistes à conseiller à d'autres de ne pas publier leurs œuvres en ligne au détriment de la visibilité des artistes émergents et de leur capacité à attirer de nouveaux clients.¹⁷ D'autres créateurs ont indiqué qu'ils doivent maintenant défendre leur travail

contre les accusations selon lesquelles ils utiliseraient l'intelligence artificielle.

Toutefois, ces craintes n'ont pas empêché l'utilisation de ces outils dans le travail créatif. Le sondage d'Adobe auprès de jeunes créateurs de contenu numérique révèle que 86 pour cent d'entre eux ont adopté des outils d'IA générative, souvent pour effectuer des éditions mineures, des modifications et l'interpolation. Un autre sondage révèle que presque 49 pour cent des professionnels du secteur créatif utilisent des outils d'IA générative tous les jours, tandis que 34 pour cent les utilisent de façon occasionnelle pour des tâches précises.¹⁸

Même quand les professionnels de la création n'utilisent pas directement l'IA générative dans leur travail, plusieurs peuvent quand même y être exposés. Une étude qualitative réalisée par l'Institute for the Future of Work révèle que certains créateurs disent avoir été embauchés pour superviser et évaluer le contenu créatif produit par l'IA générative plutôt que pour faire leur propre travail.¹⁹ Cette tendance peut avoir un impact sur la valeur que les créateurs accordent à leurs propres compétences. Cette réduction de la participation active des créateurs à leur travail a également fait naître des craintes au sujet de la diminution des pipelines permettant aux talents émergents de perfectionner leur art. Certains travaux ont fait ressortir des signaux préliminaires selon lesquels le nombre de contrats à la pique a légèrement diminué depuis l'introduction de technologies d'IA générative, bien qu'une analyse plus approfondie soit nécessaire.²⁰

Par conséquent, de nombreux professionnels de l'industrie créative que nous avons consultés ont convenu que l'industrie risquait des pertes d'emplois en raison des problèmes existants de sous-emploi dans le secteur. Pour résoudre ces problèmes, de nombreuses personnes considèrent l'intervention du gouvernement comme l'une des rares voies qui permettrait de garantir que la transition vers l'adoption de l'IA générative ne perturbe pas trop les moyens de subsistance des créateurs.

D'autres études préconisent des efforts dans les industries créatives pour préparer les travailleurs à exploiter l'IA générative comme outil. Un document de travail de la Banque mondiale conseille aux directeurs de création et aux cadres supérieurs de permettre à leurs équipes créatives de se recycler.²¹ Les promoteurs du secteur technologique au Canada préconisent des programmes d'amélioration des compétences qui mettent l'accent sur la formation de travailleurs créatifs en « ingénierie rapide » (une compétence qui permet de soumettre efficacement des suggestions à des outils d'IA générative) afin de comprendre comment élaborer des extraits de façon itérative.²² Bon nombre de ces promoteurs ont également soutenu que les outils d'IA générative pouvaient « démocratiser » le secteur en permettant à un plus grand nombre de personnes de poursuivre des projets créatifs, bien que cela suscite une vive controverse.²³

Les sources écrites, ainsi que les professionnels de l'industrie créative qui ont participé à cette étude, étaient généralement d'avis que des politiques nationales s'imposaient pour aborder la question de l'impact de l'IA générative dans le domaine créatif, afin de renforcer le régime de protection des droits d'auteur et de la propriété intellectuelle pour les artistes durant l'entraînement et le déploiement des outils d'IA ainsi que sur les emplois dans une industrie qui fait face à des niveaux plus élevés de sous-emploi.²⁴ Toutefois, certains ont plaidé en faveur d'une réglementation adaptative (où la réglementation est intentionnellement conçue pour être mise à jour de façon itérative) afin de résoudre les problèmes émergents et de faire en sorte que les efforts de gouvernance n'étouffent pas l'innovation.²⁵



Exposition des professions du secteur créatif à l'IA

Dans le contexte sectoriel propre à l'adoption de l'IA, la présente section propose deux lentilles pour analyser l'exposition des travailleurs du secteur créatif à l'IA et son *impact probable* en fonction des tâches à accomplir ainsi que l'utilisation réelle des outils d'IA générative pour les tâches créatives. Cette analyse permet d'éclairer des cas courants d'utilisation pour les tâches connexes aux spécialistes créatifs ainsi que les considérations relatives au déploiement et à l'utilisation responsables de l'IA pour appuyer les résultats en matière de l'amélioration de la productivité dans le secteur.

Des recherches antérieures ont examiné le niveau d'exposition des professions de l'économie à l'IA générative, et dans quelle mesure l'utilisation de l'IA peut compléter le travail.^{26 27} L'**exposition à l'IA** reflète la probabilité qu'un travailleur tombe sur un système d'IA au travail, les professions grandement exposées sont les plus susceptibles d'interagir avec les systèmes d'IA dans le travail quotidien. La **complémentarité avec l'IA** mesure la nature de l'interaction d'un travailleur avec l'IA. Une profession hautement complémentaire à l'IA signifie que l'interaction d'un travailleur avec l'IA pourrait l'aider à accomplir ses tâches, tandis qu'une faible complémentarité suggère qu'un système d'IA est plus susceptible de remplacer des parties de ses tâches. Nous estimons ces deux valeurs pour chaque profession du secteur de la création (les données sur l'emploi proviennent du questionnaire complet du recensement de 2021). Cela suit en grande partie l'approche présentée dans des travaux antérieurs.²⁸

Figure 1

Professions du secteur créatif par quadrant et taille de l'emploi

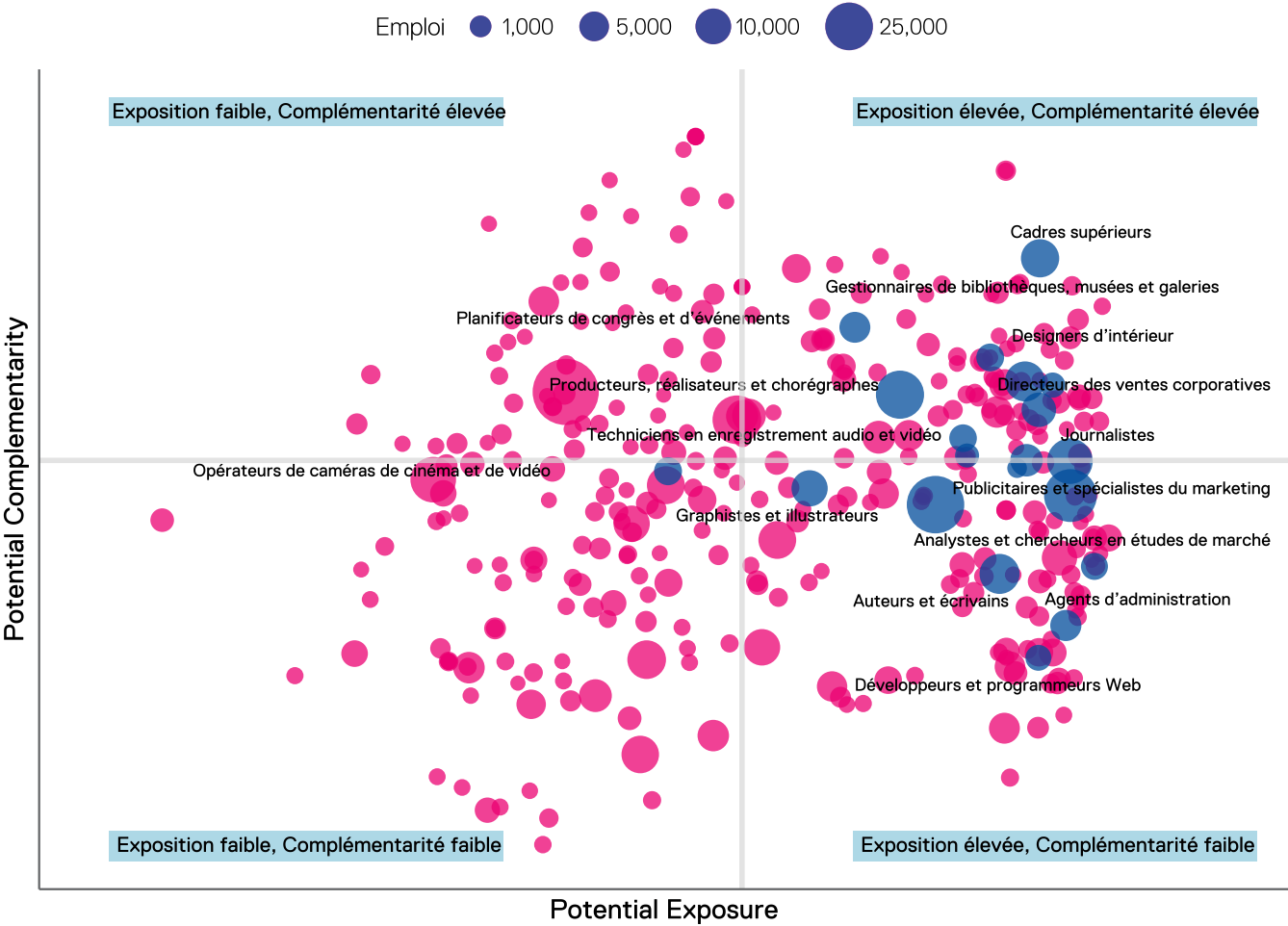


Tableau 1

Répartition de l'emploi dans le secteur créatif selon l'exposition à l'IA et la complémentarité.²⁹

Exposition à l'IA	Complémentarité à l'IA	Nombre de membres du personnel	Pourcentage des emplois	Pourcentage des emplois (main-d'œuvre canadienne totale)
Grande exposition	Grande complémentarité	173 675	25	27
	Faible complémentarité	248 945	36	29
Faible exposition	Grande complémentarité	114 515	17	14
	Faible complémentarité	148 645	22	29

La figure 1, qui présente la répartition des travailleurs dans le secteur créatif dans les quatre parties, ressemble d'assez près à celle de la main-d'œuvre canadienne en général. Cela contraste avec les autres secteurs qui ont été étudiés dans le passé au moyen de ce cadre, y compris les secteurs public et financier du Canada.^{30 31} Si le secteur créatif compte une proportion légèrement plus élevée de travailleurs dans la partie grande exposition-faible complémentarité (36 pour cent, comparativement à 29 pour cent pour la main-d'œuvre générale), cette répartition reflète le fait que le travail dans bon nombre d'emplois dans le secteur créatif comporte un aspect manuel (tâches qui nécessitent une interaction physique avec le monde), ce qui limite la portée de l'exposition à la technologie d'IA générative de les influencer.

Cette répartition montre la variété qui existe dans l'industrie de la création en termes de travail. Pour certaines professions (p. ex., les journalistes dans la partie GE-GC), l'IA, bien qu'elle soit répandue, peut leur offrir des occasions d'accroître et d'améliorer leur travail, tandis que pour d'autres (p. ex., les développeurs Web et les programmeurs dans la partie GE-FC), l'IA peut signifier une réorientation du travail, pour s'éloigner du codage de sites Web et en mettre l'accent sur l'aspect conception. Cela signifie que, pour les emplois créatifs, l'utilisation de la technologie de l'IA est plus susceptible d'aider à accomplir de nombreuses tâches, bien que les professionnels du secteur créatif ne soient pas à l'abri des répercussions négatives de la diffusion de l'IA. Cependant, un tel canal d'impact n'est pas dû à la façon dont l'IA est utilisée dans le contexte des professions créatives, mais plutôt à l'utilisation de l'IA par des personnes non créatives pour effectuer des tâches créatives, ce que nous explorons dans la section suivante.

Exposition des tâches à l'IA dans le secteur créatif



Reproduit à partir d'une étude précédente du the Dais, « L'IA et le monde de la finance : Adoption de l'IA générative dans le secteur financier canadien »

L'analyse des professions fournit les grandes tendances en matière d'exposition probable à l'IA et de complémentarité. Toutefois, elle ne révèle que peu d'information sur les domaines où l'IA pourrait être appliquée ou sur la façon dont une telle exposition conduit à l'utilisation réelle de l'IA au niveau des tâches créatives, ce qui est essentiel pour repérer les secteurs à fort potentiel pour le déploiement de l'IA générative. Pour compléter notre analyse des professions, nous introduisons une nouvelle méthode d'analyse et un nouveau cadre conceptuel qui établissent un lien entre l'exposition à l'automatisation et l'utilisation réelle des systèmes d'IA générative, qui s'inscrit dans un cadre conceptuel axé sur la notion de conséquence des erreurs liées à une tâche précise.

La prise en compte des différences de qualité entre les tâches effectuées par les humains et celles réalisées par les machines, ainsi que la pertinence de ces différences de qualité dans la décision d'automatiser une tâche, représente un facteur qui a souvent été négligé lorsqu'il s'agit de l'exposition des tâches à l'automatisation. Certaines tâches peuvent présenter des différences de qualité importantes entre le travail effectué par l'IA et celui réalisé par les humains, mais elles peuvent être utilisées dans les cas où ces différences de qualité sont moins importantes (p. ex., la navigation pour les taxis, où un itinéraire différent ne change que marginalement le temps qu'il faut pour arriver à destination). Dans d'autres tâches, malgré des différences de qualité moindres entre le travail réalisé par l'IA et ce même travail réalisé par des humains, ces petites différences peuvent quand même avoir des conséquences importantes (p. ex. prescrire et fournir des médicaments lorsque la quantité exacte de médicaments est essentielle).

Afin d'améliorer notre capacité à faire des liens entre l'exposition à l'automatisation et l'utilisation réelle de l'IA, nous introduisons une mesure de la pertinence pour les tâches que doit accomplir l'IA. Nous distinguons la pertinence d'automatiser

chaque tâche en déterminant l'importance relative des conséquences des erreurs ou de la fourniture de produits de moindre qualité dans l'exécution des tâches. C'est ce que nous appelons la conséquence des erreurs d'une tâche, et nous classons les tâches à l'aide du concept d'activités de travail détaillées (DWA) dans O*NET, un système de taxinomie professionnelle basé aux États-Unis. Ce classement va des tâches dont les erreurs entraînent les conséquences les plus importantes à celles dont les erreurs débouchent sur les conséquences les moins importantes.

Nous utilisons les données sur l'utilisation réelle de l'IA, tirées CoPilot³² de Microsoft et de Claude d'Anthropic³³ par tous les utilisateurs des outils. L'utilisation est regroupée à différents niveaux, l'utilisation de Claude étant plus approfondie au niveau des DWA, tandis que celle de CoPilot se situe au niveau des activités de travail intermédiaires (IWA), soit à un niveau supérieur aux DWA.

Nous calculons ensuite ces concepts pour les tâches associées aux professions noyaux dans le secteur créatif, définies comme des professions liées à l'extrant principal des travailleurs du secteur. Pour le secteur de l'industrie créative, cela comprend des professions comme concepteurs, peintres, écrivains, monteurs. Cela nous permet de discuter de l'utilisation de l'IA pour les besoins opérationnels fondamentaux, par opposition aux utilisations accessoires de cette technologie dans le secteur.

Ensemble, cette analyse nous permet de mieux comprendre dans quelle mesure l'exposition à l'automatisation correspond à la pertinence de l'automatisation de la technologie dans l'exécution des tâches et à l'utilisation réelle de l'IA. Ces renseignements permettront de prendre de meilleures décisions stratégiques quant aux domaines où il faut déployer l'intelligence artificielle. Dans un document à venir, nous évaluons particulièrement la validité de ce cadre analytique comme moyen de comprendre les variations dans l'adoption de l'IA dans l'ensemble des tâches et de l'espace professionnel.

Tableau 2

Les 5 premières et les 5 dernières activités de travail détaillé (ATD) en fonction des utilisations réelles de l'IA générative (pour tous les utilisateurs, et pas seulement pour le secteur créatif)

Description de l'ATD	
Premières tâches	Révision de documents écrits
	Rédaction de documents à des fins artistiques ou divertissantes
	Collaboration afin de déterminer des spécificités ou des détails de conception
	Programmation d'équipement pour la réalisation de tâches de production
	Création de graphiques ou d'animations générés par ordinateur
Dernières tâches	Application de finition sur des œuvres d'art, des objets d'artisanat ou des présentoirs
	Coordination d'activités de construction ou d'installation
	Sélection de personnel, de membres de l'équipe ou d'artistes
	Réparation de tissus ou de vêtements
	Réaliser de maquettes, de patrons ou de modèles

Le tableau 2 présente les tâches créatives les plus courantes et les moins courantes pour lesquelles les systèmes d'IA générative sont utilisés. Les tâches les plus couramment effectuées à l'aide d'outils d'IA générative comprennent des tâches de base du secteur créatif qui peuvent être accomplies numériquement, comme la révision et la rédaction de documents ou la programmation et la création de graphiques générés par ordinateur. À l'inverse, la liste des cinq dernières tâches suggère que les outils

d'IA générative sont les moins utilisés pour certaines tâches de conception (réalisation de maquettes ou de patrons), pour des tâches physiques (application de finitions aux objets d'art et réparation de textiles) ou pour des tâches de gestion (coordination de la construction et sélection de personnel, d'équipes ou d'artistes). La figure 2 présente chaque tâche (ATD) selon deux continuums : exposition à l'IA et niveau de conséquence des erreurs associées à chaque tâche.

Figure 2

Exposition à l'automatisation spécifique aux tâches et tolérance à l'erreur, secteurs créatifs



Comme on peut le voir sur la figure 2, la plupart des tâches associées aux principales professions du secteur créatif font face à des conséquences moyennes à faibles en cas d'erreur, avec une répartition relativement élevée dans l'ensemble du spectre d'exposition (ce qui reflète la tendance observée pour les professions du secteur créatif). Cependant, les tâches associées au secteur créatif ont tendance à présenter un risque moins élevé de conséquences qui découlent d'erreurs et sont donc plus susceptibles d'être réalisées à l'aide de l'IA générative.

Le tableau 3 confirme cette observation en examinant un certain nombre de tâches illustratives associées aux professions noyaux du secteur créatif. Les tâches créatives qui présentent des niveaux de conséquences moins élevés en cas d'erreur, comme « la conception de mise en page pour des publications imprimées », sont associées à une utilisation élevée de Claude, tandis que les tâches qui présentent des niveaux plus élevés de conséquences d'erreurs, comme « la collecte d'information pour les reportages » sont associées à une utilisation moindre de Claude.

Tableau 3

Tâches illustratives dans les principales professions créatives

Tâche	Contexte professionnel	Exposition à l'automatisation (percentile)	Conséquences en cas d'erreur (percentile)	Usage courant de Claude (percentile)
Réviser du contenu artistique ou lié au design	Directions artistiques	37	12	39
Concevoir des mises en page pour des publications imprimées	Graphistes	62	24	89
Créer des compositions musicales, des arrangements ou des partitions	Directions musicales, compositrices, compositeurs	31	25	75
Recueillir de l'information pour des reportages	Journalistes	74	63	26
Rédiger des documents d'information	Rédactrices et rédacteurs techniques	55	35	94

En superposant ce cadre, nous pouvons nous concentrer sur un important canal de perturbation auquel font face les travailleurs du secteur créatif. Même si les technologies d'IA générative sont imparfaites, elles peuvent tout de même être adoptées à grande échelle si les conséquences qui découlent de petites erreurs créées par ces outils sont tolérables.

Dans le cas des tâches les plus pertinentes pour les professions du secteur de la création, une telle mesure vise à déterminer si les imperfections d'un texte ou d'une œuvre d'art peuvent avoir des conséquences négatives sur les affaires. Dans la grande majorité des cas, de telles imperfections n'entraînent probablement que des coûts ou des inconvénients mineurs pour l'entreprise. Au nombre des exceptions, on trouve les cas où l'extrait produit par le professionnel de la création a directement à voir avec l'exactitude des renseignements contenus dans le travail (comme les tâches associées aux journalistes et aux rédacteurs de nouvelles que nous avons présentées au tableau 2).

Autrement dit, le risque que présente l'IA générative pour les travailleurs du secteur créatif ne vient peut-être pas du fait que ces technologies sont vraiment capables d'égaler chacune des compétences des travailleurs du secteur, mais plutôt du fait que le travail est « assez bon » et que la pénalité d'un travail « assez bon » sur le marché est assez faible pour que les entreprises envisagent d'adopter ces technologies plutôt que d'embaucher ou de sous-traiter un professionnel du secteur créatif. Une telle réduction de la demande pourrait entraîner des pertes d'emplois dans le secteur, et moins de travaux « à faible enjeu » pour former les jeunes concepteurs et créateurs. Des données empiriques récentes concernant les illustrateurs ont fourni des premiers indices de cette dynamique.³⁴



2

Conseils pour l'adoption responsable de l'IA dans les entreprises et le travail créatifs

Pour refléter la délimitation importante dans la section précédente entre l'exposition à l'IA des emplois du secteur créatif et les utilisations générales des outils d'IA pour les tâches créatives, la présente section offre des recommandations pour l'adoption responsable de l'IA à la fois pour les industries créatives et pour tous les utilisateurs d'outils d'IA à des fins créatives.

Pour les industries créatives

Il est important de souligner que ces recommandations concernent principalement les personnes qui relèvent de l'industrie créative et qui créent (principalement ou de façon dérivée) des produits numériques (p. ex., musique, écriture, graphisme). Cet accent peut ne pas être pertinent pour les personnes qui produisent seulement des œuvres analogiques qui doivent être créées physiquement (p. ex., sculptures).

Recommandations :

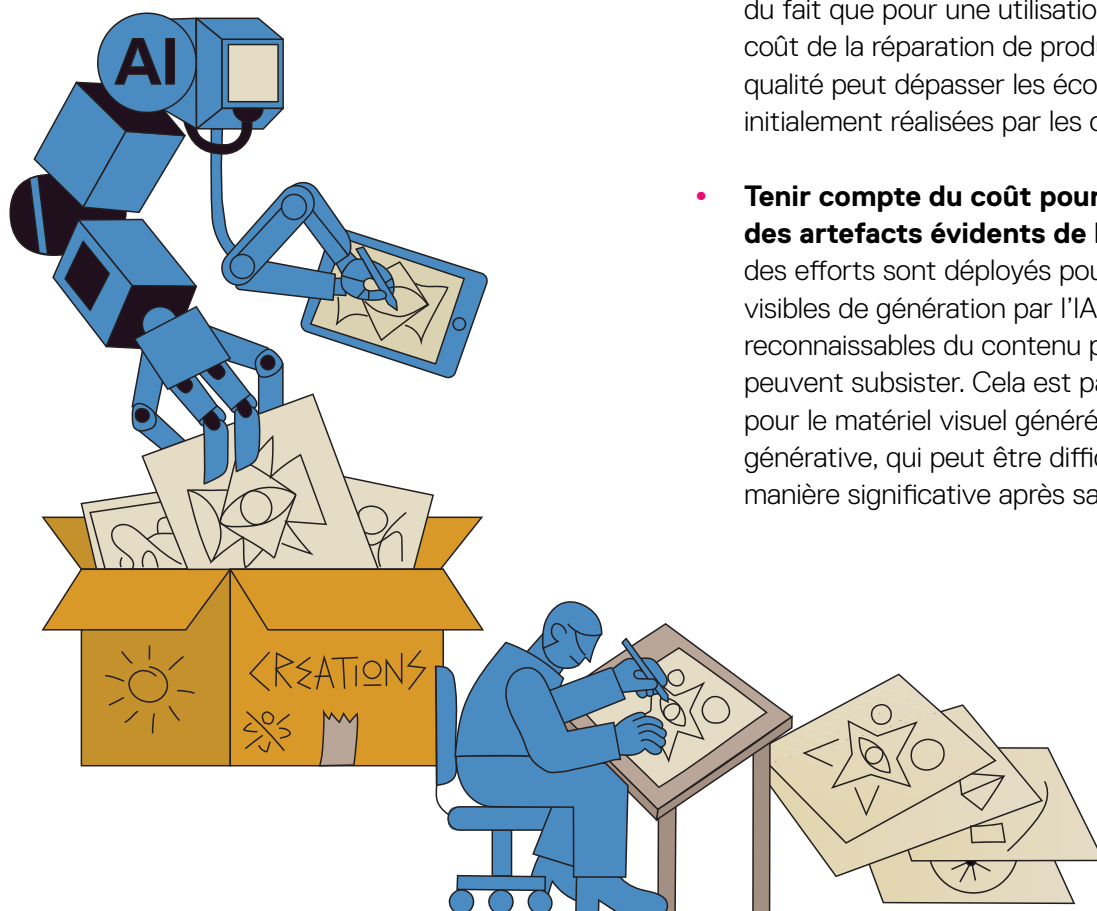
- **Souligner la valeur unique et l'authenticité de son travail :** L'une des conséquences possibles du déploiement de la technologie de l'IA générative à grande échelle est un différentiel de qualité élevé qui inciterait les clients à envisager d'utiliser les services de professionnels de la création et la garantie de l'authenticité du travail réalisé par un professionnel de la création, travail qui aura été effectué par le créateur (par opposition aux outils d'IA générative). En pratique, cela pourrait signifier soumettre une « preuve de travail » ou compter sur une « imperfection authentique » pour montrer que le travail a été effectué par des humains. Certains pensent même que les professionnels du secteur créatif doivent gérer les attentes des clients en ce qui a trait à l'intégration d'outils de l'IA dans leur travail (comme mesure d'économie).
- **Identifier et utiliser des outils d'IA générative qui s'intègrent au flux de travail du créateur :** Bon nombre de produits d'IA générative vendus dans le commerce ne sont conçus pour être intégrés aux flux de travail créatif. Par conséquent, il est important d'identifier les outils d'IA générative qui sont spécialement conçus pour aider les professionnels de la création. Ces produits visent souvent à accélérer ou à optimiser des tâches précises plutôt qu'à les remplacer entièrement et sont souvent conçus par des entreprises qui créent d'autres outils numériques pour aider les professionnels de la création ou par des entreprises qui évoluent dans le secteur.
- **Aborder la question de protection de la propriété intellectuelle selon une approche à la fois technique et sociale :** L'une des principales menaces auxquelles fait face le secteur créatif en raison de l'introduction de l'IA générative est la possibilité que la propriété intellectuelle protégée soit utilisée sans licence ni mention. La prévention des utilisations non autorisées du travail d'un créateur doit tenir compte de considérations techniques et sociales, allant de l'apposition de filigranes visibles et invisibles sur les images numériques à la participation aux efforts de protection de la propriété intellectuelle à l'échelle du secteur. Ces mécanismes de coordination bénéficieraient d'un large soutien, un sondage ayant révélé que 84 pour cent des artistes interrogés adhèreraient à des mécanismes d'octroi de licences qui rémunèrent les artistes chaque fois que leur travail est utilisé par l'IA.³⁵

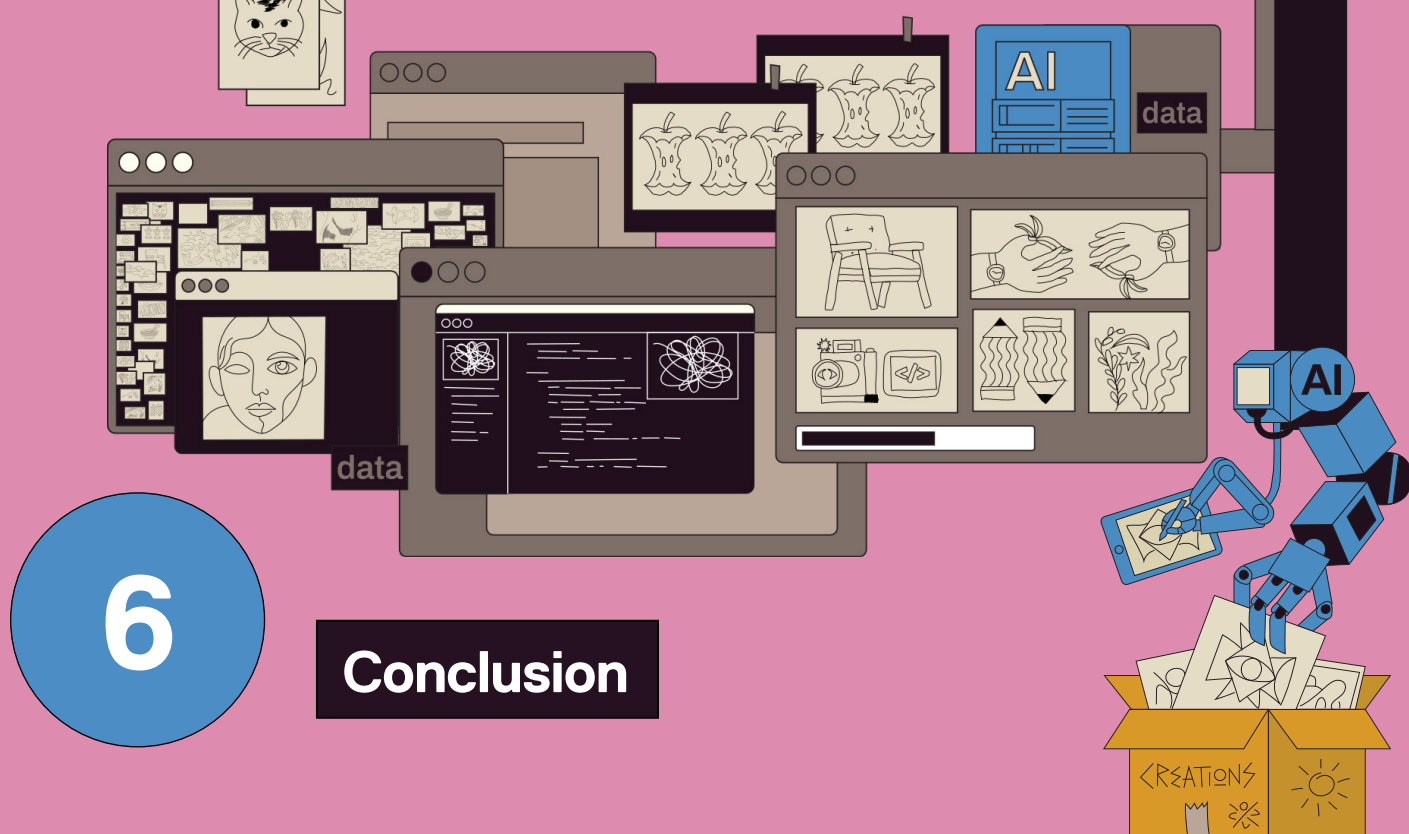
À des fins créatives

Un ensemble distinct de recommandations s'adresse aux utilisateurs des outils d'IA à des fins créatives en dehors du secteur créatif (p. ex. une entreprise financière qui embauche des concepteurs pour des campagnes publicitaires).

Recommandations :

- **Veiller à tenir compte des considérations liées au droit d'auteur et à la propriété intellectuelle :** De nombreux outils d'IA générative offerts sur le marché ont démontré des capacités documentées à générer du contenu protégé par le droit d'auteur (ce qui reflète probablement l'existence de ce contenu protégé par le droit d'auteur dans les données utilisées pour leur entraînement). Des investissements importants doivent être consentis pour veiller à ce que les œuvres protégées par le droit d'auteur ne se retrouvent pas dans un produit final qui peut exposer les entreprises à des poursuites.
- **Faire preuve de lucidité au sujet du compromis qualité-coûts :** Malgré la rapidité des progrès de l'IA générative, la qualité du travail créatif produit par les outils est toujours inférieure (tant au niveau de la rédaction que de la conception). Même si les économies de coûts sont importantes, il est essentiel de tenir compte du fait que pour une utilisation de prestige, le coût de la réparation de produits de moindre qualité peut dépasser les économies de coûts initialement réalisées par les outils d'IA générative.
- **Tenir compte du coût pour sa réputation des artefacts évidents de l'IA :** Même lorsque des efforts sont déployés pour réduire les signes visibles de génération par l'IA, des artefacts reconnaissables du contenu produit par l'IA peuvent subsister. Cela est particulièrement vrai pour le matériel visuel généré par des outils d'IA générative, qui peut être difficile à modifier de manière significative après sa création.





6

Conclusion

Le secteur créatif a toujours été sensible aux progrès technologiques, qu'il s'agisse de la capacité à enregistrer des sons sur des disques en vinyle ou des changements rapides dans la manière dont les gens créent et consomment du contenu créatif, de la montée des médias sociaux ou de la diffusion en direct en continu. Assez souvent, les travailleurs du secteur créatif ont pu tirer parti de ces technologies pour explorer de nouveaux supports et d'exercer leur créativité. Toutefois, essentiellement, les progrès passés n'ont pas introduit de fonctionnalités permettant de produire du travail créatif sans les travailleurs créatifs, comme l'a fait l'IA générative. Ces nouvelles technologies permettent aux personnes qui n'ont pas reçu de formation dans les domaines créatifs de générer des extraits, parfois de mimer les styles développés par les professionnels du secteur créatif et les artistes.

La présente étude révèle que l'exposition des travailleurs du secteur créatif à l'IA est comparable à celle de l'ensemble de la main-d'œuvre canadienne, et que les professionnels de la création sont davantage susceptibles d'occuper des emplois qui présentent un niveau élevé de complémentarité avec l'IA (potentiel

d'aide). L'analyse de l'utilisation de Copilot et de Claude conclut que les travailleurs créatifs et les travailleurs non créatifs n'utilisent pas ces outils d'IA générative de la même manière. Les professionnels de la création intègrent souvent l'intelligence artificielle dans leur flux de travail pour des tâches mineures (comme retoucher une illustration, améliorer une vidéo ou utiliser un grand modèle de langage comme outil de rétroaction à l'écriture). Ces utilisations de la technologie sont d'ordre auxiliaire, car le professionnel créatif apporte une contribution fondamentale dans un processus créatif. En revanche, les utilisateurs non créatifs génèrent plus souvent directement du travail créatif, souvent en partant de zéro. Ce mode d'utilisation réduit le rôle central que jouent les professionnels de la création dans le travail créatif.

Pour envisager un avenir positif où les technologies d'IA générative sont utilisées de façon responsable au profit des professionnels de la création, il est essentiel d'établir des normes claires encadrant l'utilisation de ces outils pour des productions créatives en dehors du secteur créatif. Dans un tel monde, l'intelligence artificielle contribuera à la création artistique, sans dévaloriser les artistes.

Références

- 1 Stephanie Fieldings et Nisa Malli, Portrait des entrepreneurs et de l'entrepreneuriat créatifs au Canada, Institut Brookfield pour l'innovation + l'entrepreneuriat, 2020, <https://dais.ca/wp-content/uploads/2023/10/Portrait-des-entrepreneurs-FINAL.pdf>.
- 2 Dani Anguiano et Lois Beckett, « How Hollywood Writers Triumphed over AI – and Why It Matters », The Guardian, 1er octobre 2023, <https://www.theguardian.com/culture/2023/oct/01/hollywood-writers-strike-artificial-intelligence>.
- 3 Hayleigh Boshier, « Two AI Copyright Cases, Two Very Different Outcomes – Here's Why », The Conversation, décembre 2025, <https://theconversation.com/two-ai-copyright-cases-two-very-different-outcomes-heres-why-270229>.
- 4 Karadeglija, Anja. « Lawsuit by Canadian News Publishers against OpenAI Gets Green Light to Proceed in Ontario », CBC, 27 novembre 2025, <https://www.cbc.ca/news/canada/toronto/openai-new-publishers-lawsuit-ontario-9.6995520>.
- 5 Vivian Li et Graham Dobbs, Cerveau droit, cerveau gauche, cerveau IA : L'impact de l'IA sur les emplois et la demande en compétences de la main-d'œuvre canadienne, The Dais, 2025, <https://dais.ca/reports/right-brain-left-brain-ai-brain>.
- 6 Business Data Labs, « Métiers d'art : Les retombées économiques et sociales du secteur des arts et de la culture au Canada », Chambre de commerce du Canada, 2025, https://businessdatalab.ca/wp-content/uploads/2025/10/BDL_Artworks_Report_October2025_FINAL_FR.pdf.
- 7 Estimations dérivées des données du recensement. Les secteurs créatifs ont été définis comme ceux qui regroupent les personnes qui travaillent dans les industries qui relèvent des codes d'activités économiques suivants : 5111, 5121, 5122, 5151, 5152, 5414, 5418, 7111, 7113, 7114, 7115, 7131, 7139.
- 8 Statistique Canada, Enquête sur la technologie numérique et l'utilisation d'Internet – 2023, 2024 <https://www150.statcan.gc.ca/n1/daily-quotidien/240917/dq240917c-fra.htm>
- 9 Baptiste Caramiaux, Kate Crawford, Q. Vera Liao, Gonzalo Ramos et Jenny Williams, « Generative AI and Creative Work: Narratives, Values, and Impacts », arXiv, 2025, <https://arxiv.org/html/2502.03940v1>.
- 10 Minos Bantourakis et Francesco Venturini, « The Impact of GenAI on the Creative Industries, and the Ethics and Governance We Must Put in Place », Forum économique mondial, 21 janvier 2025, <https://www.weforum.org/stories/2025/01/the-impact-of-genai-on-the-creative-industries/>.
- 11 Joseph Amankwah-Amoah, Samar Abdalla, Emmanuel Mogaji, Amany Elbanna et Yogesh K. Dwivedi, « The Impending Disruption of Creative Industries by Generative AI: Opportunities, Challenges, and Research Agenda », International Journal of Information Management 79 (2024), <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0268401224000070>.
- 12 Ted Chiang, « Why A.I. Isn't Going to Make Art », The New Yorker, 31 août 2024, <https://www.newyorker.com/culture/the-weekend-essay/why-ai-isnt-going-to-make-art>.
- 13 Baptiste Caramiaux et coll., « Generative AI and Creative Work ».
- 14 Adobe, Creators' Toolkit Report, 2025.
- 15 DACS, Artificial Intelligence and Artists' Work: A Survey of Artists on AI, 2024, <https://cdn.dacs.org.uk/uploads/documents/News/Artificial-Intelligence-and-Artists-Work-DACS.pdf>.
- 16 Theresa M. Weisenberger, Diana C Milton et Harrison A Enright, « Case Tracker: Artificial Intelligence, Copyrights and Class Actions », BakerHostetler, sans date. Consulté le 27 novembre 2025, <https://www.bakerlaw.com/services/artificial-intelligence-ai/case-tracker-artificial-intelligence-copyrights-and-class-actions/>.
- 17 Emma Cownie, « AI and Art: What You Need to Know », Medium (blogue), 7 avril 2024, <https://emmafcownie.medium.com/ai-and-art-what-you-need-to-know-a1fd76311b8b>.
- 18 Joanna Birlson, « Beyond Adoption: The State of AI in Creative Work 2026 », Envato (blogue), 17 novembre 2025, <https://author.envato.com/hub/beyond-adoption-the-state-of-ai-in-creative-work-2026/>.
- 19 Michael Katell, Mhairi Aitken, Kester Brewin et coll., « Creative Industries and GenAI: Good Work Impacts on a Sector in Rapid Transition », Institute for the Future of Work, 5 juin 2025, <https://doi.org/10.5281/zenodo.15535400>.
- 20 Xiang Hui et Oren Reshef, Is Generative AI a Job Killer? Evidence from the Freelance Market, Brookings Institute, 2025, <https://www.brookings.edu/articles/is-generative-ai-a-job-killer-evidence-from-the-freelance-market/>
- 21 Groupe de la banque mondiale, Jobs in the Orange Economy : Impact of Disruptive Technologies, notes de discussion, no 7 2023, https://thedocs.worldbank.org/en/doc/83524c72d2551661f645a89526934e55-0460012023/original/S4YE-DiscussionNote-JobsinCreativeEconomy-ImpactofDisruptiveTech-Final-Nov.pdf?deliveryName=FCP_1_DM202199.
- 22 Aidan Tracey, « Reimagine Canada's Creative Future », Build Canada, 11 avril 2025, <https://www.buildcanada.com/memos/creative-future>.
- 23 Maja Bak Herrie, Nicholas Rene Maleve, Lotte Philipsen et Asker Bryld Staunæs, « Democratization and Generative AI Image Creation: Aesthetics, Citizenship, and Practices ». AI & Society 40 (2025) : 3495-3507, <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-024-02102-y>
- 24 Lin Kyi, Amruta Mahuli, M. Six Silberman, Reuben Binns, Jun Zhao et Asia J. Beiga, « Governance of Generative AI in Creative Work: Consent, Credit, Compensation, and Beyond », arXiv, 2025, <https://arxiv.org/html/2501.11457v1>.

- 25** Thomas Paris, « L'IA redéfinit l'économie créative », Knowledge@HEC, 29 janvier 2025, <https://www.hec.edu/fr/dare/innovation-entrepreneuriat/l-ia-redefinit-l-economie-creative>.
- 26** Li et Dobbs. Cerveau droit, cerveau gauche, cerveau IA, The Dais.
- 27** Graham Dobbs, Vivian Li, Viet Vu et André Côté, Prêt pour l'adoption? L'exposition à l'IA des emplois et des compétences de la main-d'œuvre du secteur public canadien, The Dais, 2025, <https://dais.ca/wp-content/uploads/2025/08/Pret-a-ladopter.pdf>.
- 28** Ibidem.
- 29** En raison des arrondis, les totaux peuvent ne pas atteindre 100 %.
- 30** Ibidem.
- 31** Viet Vu, et Mahtab Laghaei, « L'IA et le monde de la finance : Adoption de l'IA générative dans le secteur financier canadien », the Dais, 2026.
- 32** Kiran Tomlinson, Sonia Jaffe, Will Wang, Scott Counts et Siddharth Suri, « Working with AI : Measuring the Applicability of Generative AI to Occupations », arXiv, 2025, <https://arxiv.org/pdf/2507.07935>
- 33** Kunal Handa, Alex Tamkin, Miles McCain et coll., « Which Economic Tasks Are Performed with AI? Evidence from Millions of Claude Conversations », arXiv, 2025, <https://arxiv.org/pdf/2503.04761>.
- 34** Sueyoul Kim, Ginger Zhe Jin et Eungik Lee, « Does Generative AI Crowd Out Human Creators? Evidence from Pixiv », NBER Working Paper, 2026, <https://www.nber.org/papers/w34733>.
- 35** DACS, Artificial Intelligence and Artists' Work, 2024, <https://cdn.dacs.org.uk/uploads/documents/News/Artificial-Intelligence-and-Artists-Work-DACS.pdf>.