



CHAMBRE DES COMMUNES
HOUSE OF COMMONS
CANADA

45^e LÉGISLATURE, 1^{re} SESSION

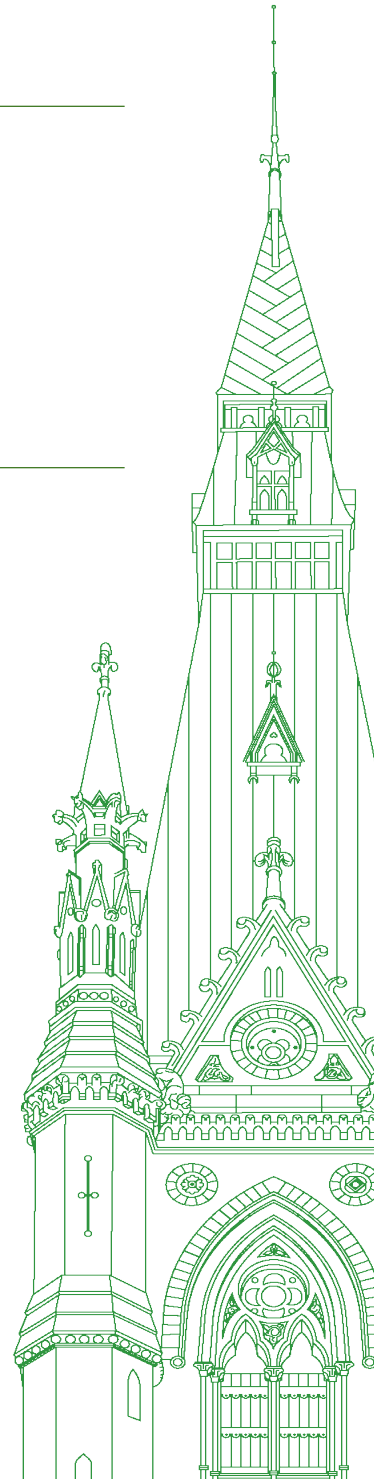
Comité permanent du patrimoine canadien

TÉMOIGNAGES

NUMÉRO 011

Le lundi 3 novembre 2025

Présidente : Lisa Hepfner



Comité permanent du patrimoine canadien

Le lundi 3 novembre 2025

• (1540)

[Traduction]

La présidente (Lisa Hepfner (Hamilton Mountain, Lib.)): La séance est ouverte.

Bienvenue à la 11^e réunion du Comité permanent du patrimoine canadien.

Avant toute chose, je constate que tous les témoins sont présents en personne aujourd'hui. Vous voyez sur la table des fiches mises à jour qui décrivent les mesures à prendre pour aider à prévenir les incidents de rétroaction acoustique et ainsi protéger la santé et la sécurité de tous les participants, notamment les interprètes. La fiche donne également un code QR qui renvoie à une courte vidéo de sensibilisation.

Conformément à la motion de régie interne adoptée par le Comité, je peux confirmer que tous les témoins ont effectué les tests de connexion requis, ou l'auraient fait s'ils avaient témoigné en ligne.

Avant de prendre la parole, veuillez attendre que je vous donne nommément la parole. Tous les propos doivent être adressés à la présidence.

Conformément au paragraphe 108(2) du Règlement et à la motion qu'il a adoptée le lundi 22 septembre, le Comité se réunit pour étudier les répercussions des progrès technologiques en matière d'IA sur les industries créatives.

Nous accueillons Eric Chan, également connu sous le nom d'EEPMON, qui est un artiste numérique génératif.

De la Guilde canadienne des réalisateurs, nous recevons Warren Sonoda et Samuel Bischoff.

De l'Association canadienne du logiciel de divertissement, voici Paul Fogolin.

Bienvenue à tous.

Vous aurez chacun cinq minutes, sauf pour la Guilde canadienne des réalisateurs, dont les témoins se partageront le temps de parole prévu pour les exposés liminaires.

Monsieur Chan, vous avez la parole. Cinq minutes.

Eric Chan (alias EEPMON, artiste numérique génératif, à titre personnel): Merci à vous, madame la présidente, et aux membres du Comité.

Avant de commencer, je tiens à souligner que dans huit jours, le 11 novembre, nous célébrerons le jour du Souvenir. Au moment où nous discutons de l'avenir de l'expression créative, je suis conscient du fait que les libertés que nous défendons aujourd'hui ont été protégées par ceux qui ont servi notre pays: n'oublions jamais.

Je m'appelle Eric Chan et je suis connu sous le nom d'artiste EEPMON. Je suis un artiste numérique génératif et le premier créateur en résidence à Bibliothèque et Archives Canada. L'une de mes œuvres d'art génératif découlant de ma résidence, intitulée *Constellations—The Flow of Belonging*, a été présentée au pavillon du Canada à l'Expo 2025 d'Osaka. En janvier 2026, j'organiserai une exposition solo à la galerie Prince Takamado de l'ambassade du Canada au Japon.

Je vous remercie de m'avoir invité à parler des répercussions de l'IA sur les industries créatives. J'aborderai quatre points.

Premièrement, les luttes pour le droit d'auteur ont commencé des siècles avant l'apparition de l'IA. Commençons par une simple vérité: la tension entre « copier pour créer » et « posséder chaque fragment » n'est pas une invention de l'IA. Au XVIII^e siècle, les peintres copiaient couramment des croquis de maître dans les académies, parfois trait pour trait, avant d'ajouter leur propre touche. Les musiciens de jazz improvisent sur des pièces du répertoire de base. Le hip-hop a bâti des empires en échantillonnant des pièces musicales. Les seules choses que l'IA a changées, c'est l'ampleur des emprunts, leur visibilité et la démocratisation de l'accès. Tout à coup, le même remixage qui a alimenté la culture pendant 300 ans est dénoncé comme un vol parce qu'une machine fait la même chose en quelques secondes.

Deuxièmement, à propos de vitesse, l'IA est la presse à imprimer de notre époque. Chaque avancée de la technologie de reproduction a été qualifiée d'apocalyptique, avant de s'intégrer à l'infrastructure. Dans les années 1400, la presse de Gutenberg a permis aux idées de sortir des monastères. L'alphabétisation a explosé. Les élites ont perdu le contrôle.

Au milieu des années 1800, la photographie est arrivée. Les peintres l'ont détestée et ils paniquaient à l'idée de perdre leur occupation: ce n'était pas de l'art, mais l'œuvre d'une machine. Peindre un portrait prenait des mois et produire une photo quelques secondes. Pourquoi peindre alors qu'il était possible de produire une image parfaite? Pourtant, en l'espace de quelques décennies, la photographie est elle-même devenue l'un des beaux-arts. Dans les années 1960, le studio de sérigraphie d'Andy Warhol a produit en série des images de Marilyn et de boîtes Campbell — des copies exactes de photos et de logos d'entreprise. Les critiques ont crié au vol et décrété que c'était la fin de l'originalité. Les tribunaux et le monde de la culture ont haussé les épaules. Le pop art a démocratisé des symboles, et des œuvres illustrant des boîtes de soupe se sont retrouvées au Musée des beaux-arts du Canada.

L'IA, c'est la créativité décentralisée 101. Un adolescent dans une région rurale du Nouveau-Brunswick peut maintenant produire des pochettes, écrire des paroles de chanson ou produire un court métrage sans avoir un studio de 100 000 \$ ni l'approbation de qui que ce soit. Ce n'est pas du piratage, mais de l'accessibilité.

Troisièmement, l'IA est un outil de transformation à la disposition de tous. Il est vrai que les modèles génératifs se forment à partir de données publiques, y compris des œuvres protégées par le droit d'auteur, mais ils ont fait la même chose, les DJ qui ont acheté une caisse de disques vinyle, les peintres qui ont étudié les œuvres pendues aux murs des musées et les écrivains qui ont lu 10 000 romans. Soyons réalistes: depuis des années, les agences de conception appuient sur le bouton de droite d'une souris et enregistrent mes travaux pour créer des moodboards magnifiés pour des clients et prétendent que c'est de la « recherche ». Les dispositions de l'article 29 de la Loi sur le droit d'auteur relatives à l'utilisation équitable permettent déjà une utilisation transformatrice pour la recherche, la parodie, l'éducation et la critique. Les productions de l'IA satisfont souvent à ce critère, à ceci près qu'elles sont amplifiées.

Je suis un artiste génératif. J'écris des codes pour créer de l'art visuel. Je demande à l'IA d'optimiser le résultat, c'est-à-dire d'augmenter les cadences d'images ou de réduire les fuites de mémoire. L'art reste le mien. Le code évolue au moyen de modèles à source ouverte. Ce n'est pas du vol. C'est de la collaboration avec le collectif des codeurs. Nous ne perdons rien sur le plan artistique. Nous sommes en train d'adopter un médium, le code, comme pinceau, et l'IA comme assistant. Dire que c'est du vol, c'est passer à côté de la réalité. Le paradigme change, comme il l'a fait à l'époque de Blockbuster Video.

Quatrièmement, il faut rapprocher la littérature numérique et la pratique créative. Étonnamment, lorsque je fais connaître mes créations artistiques génératives numériques, les gens me demandent encore si elles sont dessinées à la main. Ce réflexe révèle un analphabétisme numérique plus profond. Nous utilisons des logiciels graphiques depuis des décennies, mais bien des gens assimilent l'art « véritable » à l'acrylique sur toile. L'IA révèle à quel point nos perceptions culturelles demeurent dépassées.

Je conclus en disant que l'IA n'a pas violé le droit d'auteur. Elle n'a rien volé. Elle révèle que notre système actuel fonctionne correctement, mais seulement avec un accès accéléré et démocratisé, de sorte que n'importe qui peut créer et remixer. Ce n'est pas la fin pour les créateurs. C'est de l'innovation et ce sont de nouveaux pouvoirs. Considérons ce moment comme une occasion analogue à celle qu'a été l'imprimerie: c'est un début pour les créateurs et non la fin de tout.

Merci beaucoup.

● (1545)

La présidente: Merci.

Nous passons maintenant à la Guilde canadienne des réalisateurs.

Vous avez cinq minutes à vous deux.

Warren Sonoda (président national, Guilde canadienne des réalisateurs): Merci à vous, madame la présidente, et aux membres du Comité.

Je m'appelle Warren Sonoda. Je suis un réalisateur de films et d'émissions de télévision canadien et le président national de la Guilde canadienne des réalisateurs. Je suis accompagné de Samuel Bischoff, directeur des politiques.

La Guilde est une organisation syndicale nationale qui représente plus de 7 000 professionnels travaillant dans les domaines du cinéma, de la télévision et des médias numériques partout au Canada:

des réalisateurs, des directeurs adjoints, des rédacteurs en chef, des concepteurs et bien d'autres qui donnent vie aux récits propres au Canada.

Je tiens à vous remercier de nous avoir invités à comparaître pour participer à votre étude des répercussions de l'IA sur les industries créatives au Canada.

Nous sommes à la croisée des chemins, avec un choix collectif à faire. L'IA provoque une crise existentielle pour laquelle il faut se préparer, et elle arrive vite. Nous croyons que le ministère du Patrimoine peut agir dès maintenant pour établir des règles claires, mettre en place des lignes directrices et compenser la lenteur de l'élaboration des lois. Il faut se rappeler une chose: il n'y a pas de culture sans créateurs humains.

Une étude récente de Harris révèle que 9 Canadiens sur 10 sont préoccupés par le contenu fallacieux produit par l'IA, diffusant des renseignements trompeurs ou faux. Tous nos membres sont préoccupés par l'absence de garde-fous capables de contenir la prolifération des médias synthétiques.

Il ne s'agit pas de paralyser l'innovation; nos membres ont toujours été des innovateurs, mais les outils technologiques ont toujours servi ou soutenu la créativité humaine, sans viser à la remplacer. Nous entrons dans un territoire dangereux. Les risques, ce sont les utilisations contraires à l'éthique des outils de l'IA et d'algorithmes opaques, et l'incertitude juridique.

Les images, les sons, les séquences ou les films entiers produits par l'IA peuvent-ils être protégés par le droit d'auteur, qui est le pilier économique fondamental de notre industrie? L'IA peut aider, mais elle ne peut pas être l'auteur. Pour qu'on puisse parler de droit d'auteur, il faut qu'un humain choisisse et agence de façon créative les éléments de l'IA pour les organiser, les structurer, les séquencer ou les combiner à d'autres éléments.

Nous exhortons le gouvernement à réaffirmer un principe simple, mais fondamental. L'auteur d'une œuvre doit être humain, et les réalisateurs et les écrivains sont les principaux auteurs. L'intégrité de la culture canadienne en dépend.

[Français]

Samuel Bischoff (directeur des politiques, Guilde canadienne des réalisateurs): Nous nous joignons aux autres témoins pour dénoncer l'extraction massive des œuvres créatives, une atteinte directe à la valeur de la création. Notre art et nos récits sont exploités pour entraîner des systèmes d'intelligence artificielle, ou systèmes d'IA, sans consentement, sans attribution et sans rémunération. Nous appelons donc à l'adoption des principes suivants:

Non à une exception pour la fouille de textes et de données; notre cadre du droit d'auteur offre déjà une flexibilité suffisante.

Transparence obligatoire quant aux œuvres créatives utilisées pour entraîner des modèles d'IA générative.

Consentement, attribution et rémunération pour les auteurs dont les œuvres sont utilisées à des fins d'entraînement de l'intelligence artificielle, ce qui implique une approche d'adhésion volontaire, « *opt-in* », plutôt qu'un retrait, « *opt-out* ».

Nous pouvons devenir un gouvernement fiable pour un usage éthique de l'intelligence artificielle dans la culture, ce qui attire ainsi les talents, les investissements et la confiance envers le contenu canadien.

Que signifie la compétitivité de l'intelligence artificielle pour le secteur de l'écran?

Cela signifie le fait d'avoir des règles claires, fondées d'abord sur la transparence; des étiquettes pour le contenu généré uniquement par l'intelligence artificielle afin que le public sache ce avec quoi il interagit, et une compréhension claire que les récits purement générés par l'intelligence artificielle ne doivent pas être soutenus ni promus par nos fonds publics.

La gouvernance de l'intelligence artificielle devrait faire partie intégrante de notre politique culturelle. Le Canada peut jouer un rôle de chef de file mondial en créant un cadre équilibré pour l'intelligence artificielle, reliant Industrie Canada et Patrimoine canadien. Renforcer la confiance du public et stimuler l'innovation ne sont pas des objectifs incompatibles.

● (1550)

[Traduction]

Warren Sonoda: Le gouvernement fédéral s'est donné beaucoup de mal pour protéger et faire croître notre industrie culturelle et le secteur du cinéma et de la télévision. Nous vous en remercions.

Nous ne pouvons pas imaginer un avenir où la souveraineté narrative canadienne et autochtone serait conquise par l'IA. Nous devons nous défendre. Les Canadiens ne veulent pas d'un monde purement synthétique où l'histoire humaine se perd. Il faut la dire nous-mêmes.

Nous serons heureux de vous répondre pendant la période des questions.

Merci.

La présidente: Merci.

Enfin, nous passons à Paul Fogolin, de l'Association canadienne du logiciel de divertissement. Vous avez cinq minutes, monsieur.

Paul Fogolin (président et chef de la direction, Association canadienne du logiciel de divertissement): Madame la présidente, mesdames et messieurs les membres du Comité, je vous remercie de m'avoir invité à comparaître pour prendre part à votre étude sur la présence de l'IA dans les industries créatives.

Je m'appelle Paul Fogolin. Je suis le président et chef de la direction de l'Association canadienne du logiciel de divertissement, dont le sigle est ACLD. Elle est la voix de l'industrie canadienne du jeu vidéo, qui comprend les éditeurs, les développeurs et les fabricants de consoles. Sa mission est de veiller à ce que le Canada demeure un environnement de calibre mondial pour la création, l'innovation et la publication de divertissements interactifs.

L'industrie canadienne du jeu vidéo est une réussite à la fois culturelle et économique. Elle contribue au PIB à hauteur de plus de 5 milliards de dollars par année et soutient plus de 34 000 emplois de qualité. Elle est aussi axée sur l'exportation, puisque 88 % des jeux produits au Canada sont vendus à l'étranger. Nos merveilleux jeux sont ainsi proposés à des auditoires du monde entier.

Les revenus de l'industrie mondiale des jeux s'élèvent à 260 milliards de dollars et sont à la hausse. Il y a là des occasions d'affaires, certes, mais la concurrence est vive entre divers pays qui se disputent les talents et les investissements nécessaires pour bâtir une industrie du jeu vidéo prospère.

Au-delà de l'économie, c'est une industrie de l'imagination. Les studios allient art, technologie, design et narration pour créer des

expériences immersives qui reflètent l'innovation et la diversité canadiennes.

C'est aussi un secteur fièrement canadien. Selon un rapport de Statistique Canada publié en 2022, près de 98 % des entreprises de jeux au Canada appartenaient à des intérêts canadiens. Des entreprises mondiales choisissent également d'investir chez nous, employant des milliers de Canadiens talentueux pour mettre sur le marché certains des titres AAA les plus populaires.

L'IA fait partie du processus des jeux vidéo depuis des décennies. Les joueurs la voient à l'œuvre lorsqu'un personnage contrôlé par ordinateur réagit de façon réaliste, lorsqu'un monde de jeu s'adapte au comportement des joueurs et lorsque les systèmes de modération aident à garder le jeu en ligne sécuritaire et accueillant. Certains concepteurs de jeux utilisent l'IA pour optimiser la performance, créer des environnements, détecter les bogues et traduire le dialogue. Ces outils aident les développeurs en simplifiant les tâches fastidieuses, ce qui permet aux créateurs de se concentrer sur les éléments plus créatifs et expressifs du développement de jeux.

Ce sont ces éléments qui distinguent les bons jeux et ceux qui sont excellents sur un marché mondial hautement concurrentiel. Electronic Arts, qui est connue pour ses franchises sportives, comme NHL et EA Sports FC, qui sont développées en Colombie-Britannique — je sais que des députés de cette province sont présents aujourd'hui — utilise une technique d'IA appelée « swish » dans certains de ses jeux sportifs. Swish prédit comment le tissu d'un maillot se déplace sur le corps d'un personnage, ce qui rend les uniformes et le mouvement du joueur plus réalistes tout en augmentant la vitesse et la qualité de l'ensemble du jeu.

Les équipes chargées de la sécurité et du maintien d'un climat de confiance peuvent également utiliser l'IA pour aider les modérateurs humains à déceler en temps réel le harcèlement, la tricherie ou les atteintes à la sécurité. Par exemple, le Call of Duty d'Activision emploie maintenant des systèmes de modération par conversation vocale qui utilisent l'IA pour détecter les propos toxiques et appliquer les règles qui les répriment.

Certains studios ont commencé à expérimenter l'IA générative. Ces outils peuvent servir à créer du texte, du son et des images à partir de requêtes humaines. Les rédacteurs peuvent utiliser l'IA générative pour esquisser des idées embryonnaires de personnages non-joueurs, ou PNJ, des dialogues ou des séries de quêtes. Ce contenu peut totaliser des centaines de milliers de lignes dans un jeu donné. Les artistes pourraient utiliser ces moyens pour générer des références visuelles rapides pour les textures de fond, afin qu'ils puissent se concentrer sur l'art distinctif et artisanal qui définit le style d'un studio.

Par exemple, Ubisoft, créateur de la populaire franchise Assassin's Creed, qui est développée au Québec, essaie d'utiliser l'IA générative pour améliorer ces PNJ. Les réalisateurs de narratif peuvent maintenant s'inspirer de la personnalité, des antécédents et des motivations d'un personnage, ce qui se traduit par des interactions plus naturelles avec les joueurs.

Dans tous ces exemples, le créateur humain reste essentiel. Les jeux vidéo carburent à l'imagination et sont protégés par de solides droits de propriété intellectuelle, la PI. Dans notre secteur, la PI n'est pas un concept juridique abstrait; c'est le produit lui-même. Nos membres investissent massivement dans la création de nouvelles PI — des personnages originaux, des récits, des mondes et des technologies qui mettent en valeur la créativité canadienne.

L'IA n'est qu'un des nombreux outils qui aident les studios à trouver de nouveaux moyens d'améliorer la production et l'efficacité. La paternité et la qualité des récits sont le fait de créateurs humains. Il est toutefois essentiel que ces créateurs puissent utiliser des technologies de pointe, y compris l'IA, qui leur permettent de raconter de meilleures histoires.

Et l'avenir? Notre objectif est simple. Nous voulons faire en sorte que le Canada demeure le meilleur endroit au monde pour créer des jeux, où la créativité, l'investissement et l'innovation prospèrent dans un cadre de PI stable. Pour demeurer un chef de file, nous devons veiller à ce que les créateurs aient accès aux technologies les plus avancées, dont l'IA, afin qu'ils puissent soutenir la concurrence internationale dont j'ai parlé plus tôt.

Merci encore de m'avoir invité. Je répondrai avec plaisir à vos questions.

• (1555)

La présidente: Merci à tous les témoins de leurs exposés liminaires très succincts et fort bien présentés.

Amorçons la première série de questions. Mme Thomas d'abord, pour six minutes.

Rachael Thomas (Lethbridge, PCC): Monsieur Chan, ma première question s'adresse à vous.

Dans votre exposé liminaire, vous avez dit que l'IA, c'est l'« innovation et de nouveaux pouvoirs à l'œuvre ». J'ai trouvé une publication de vous où vous écrivez que: l'« IA générative poussant la technologie plus loin, je vois toute innovation comme un moyen de renforcer les moyens des créateurs. J'exhorte les artistes à accepter l'inconfort, à acquérir de nouvelles compétences et à rester agiles: on ne sait jamais quel nouveau style on peut créer, quelle percée on pourra réaliser! »

J'espère que vous pourrez nous en dire un peu plus sur les possibilités qu'offre l'IA pour faire progresser le secteur de la création.

Eric Chan: Une chose dont j'ai toujours été certain au cours de mes 15 années de création, c'est que tout le monde devrait embrasser l'inconnu. Qu'on utilise des données ou du code, ou qu'on acquière une nouvelle compétence, il n'est même pas nécessaire que ce soit de l'IA. Il faut oser l'inconfort et on établit de nouveaux liens merveilleux par son art avec différents intervenants.

J'ai remarqué qu'un grand nombre de créateurs semblent vouloir travailler en vase clos ou dans leur propre médium, mais si on opère un changement radical et s'intéresse à l'autre bout du spectre, c'est souvent là qu'on découvre de nouvelles possibilités, surtout lorsque tout le monde n'est pas d'accord.

Mon mantra a toujours été la nécessité d'explorer. Si je me sens un peu incertain et un peu désabusé, je vais me demander pourquoi j'en suis là. Il faut peut-être affronter le problème et voir de quoi il retourne. Après avoir cherché et passé du temps à réfléchir, je constate que je peux faire telle chose et obtenir tel résultat. Je me mets à réfléchir avec fébrilité: je peux associer ces choses-là et créer quelque chose qui donnera plus d'ampleur et de portée à mon travail.

L'art laisse le peu familier et l'inconnu s'intégrer au processus créatif. L'art, c'est démocratiser son œuvre au lieu de s'en tenir à un seul médium. Se donner la capacité de présenter son œuvre à l'auditoire le plus vaste, c'est embrasser l'inconnu et vraiment rayonner.

Rachael Thomas: Merci.

Dans votre exposé, vous avez parlé du droit d'auteur. C'est une préoccupation qui a été exprimée par un certain nombre de témoins qui ont comparu ces dernières semaines. Mais vous avez dit que l'IA, « ce n'est pas du piratage mais de l'accessibilité. » Vous semblez faire bon marché des inquiétudes au sujet du droit d'auteur. Je m'interroge sur les possibilités qu'offre l'IA et sur les risques qu'elle présente.

Eric Chan: Pour être honnête, je pense que nous n'avons même pas besoin de nous interroger sur l'IA. Elle nous a ouvert les yeux sur ce qui se passait avant son arrivée. Comme je l'ai dit, bien des gens prennent mon travail comme point de référence et l'utilisent pour faire des « moodboards », planches de tendances. C'est ce qui s'est toujours fait, et à toutes les époques. Chaque créateur s'inspire du chef-d'œuvre, de l'art de quelqu'un d'autre. Ainsi, son propre parcours artistique s'en trouve éclairé.

Pour ma part, j'estime que, si tel est bien le cas, je dois continuer à créer d'autres œuvres, à réaliser d'autres travaux artistiques. J'ai ainsi la capacité de me développer davantage au plan artistique. Ainsi va le monde.

• (1600)

Rachael Thomas: Je suppose donc que, s'il s'interroge sur les modalités de réglementation, le gouvernement doit tenir compte des deux extrémités du spectre. Il peut laisser une liberté totale et s'abstenir de toute intervention et, à l'inverse, on peut dire qu'il faut beaucoup légiférer pour protéger les formes d'art classiques et diverses expressions culturelles.

Que conseillez-vous au Comité? Quelle est la bonne attitude à prendre si on légifère sur l'IA?

Eric Chan: En toute franchise, je suis créateur, je produis des œuvres artistiques. C'est une bonne question. Je ne peux parler qu'en mon nom personnel et dire ce qui marche pour moi et ma création. J'espère que ce que je crée correspond à ce que j'ai à dire, à mon point de vue sur ce que j'ai à proposer.

Je n'ai pas toutes les réponses pour vraiment aider à légiférer. Je ne fais que donner mon point de vue d'artiste sur ce que j'utilise pour innover et créer et sur mes sources d'inspiration sur Internet. Tout cela fait partie du processus de création.

Rachael Thomas: Si j'ai bien compris, vous dites qu'une intervention législative trop lourde risque de nuire à la créativité et à l'avancement du secteur culturel.

Eric Chan: Honnêtement, pour ma part, j'accepte l'aspect exploratoire pour que les artistes puissent chercher ce qui marche bien pour eux. Un contrôle excessif risque de paralyser l'innovation. Voilà ma position, mais il y a un équilibre délicat à trouver.

Rachael Thomas: Merci.

La présidente: Merci.

Monsieur Al Soud, vous avez maintenant la parole pour six minutes.

Fares Al Soud (Mississauga-Centre, Lib.): Merci, madame la présidente. C'est toujours un plaisir de vous voir, et je remercie les témoins d'avoir pris le temps de venir nous rencontrer. Nous vous en sommes très reconnaissants.

Le Universal Music Group vient de signer des ententes avec des développeurs d'IA comme Udio et Stability AI. Merlin a signé une entente avec ElevenLabs pour mettre en place des « garde-fous responsables qui montrent comment les entreprises d'IA et les détenteurs de droits sur les œuvres musicales peuvent collaborer ».

Musixmatch a signé une entente avec Sony Music Publishing, Universal Music Publishing Group et Warner Chappell Music. Il s'agit de la première entreprise à établir un partenariat avec trois grands éditeurs. Il est encore tôt, mais c'est une indication de ce que nous disons depuis un certain temps au Comité et de ce que M. Bishchoff signalait tout à l'heure. Il y a un équilibre à trouver.

Monsieur Chan, votre travail à Bibliothèque et Archives Canada en tant que premier créateur en résidence porte sur la façon dont les données d'archives peuvent inspirer de nouvelles formes d'art génératif qui relient le passé et l'avenir. J'ai trouvé cette citation très intéressante: « Les données sont ma palette de couleurs et la peinture est mon clavier. »

Le Comité a souvent abordé cette intersection entre le code informatique, la science des données et l'expression. J'imagine que votre travail est sujet à la critique ou, à tout le moins, se heurte au scepticisme.

Je suis curieux: pourriez-vous nous dire ce que vous pensez de cette possibilité? J'ai l'impression que vous entendez ce genre de réflexion assez souvent.

Eric Chan: Oui, ce médium est encore mal compris. Comme il s'agit de numérique, bien des gens sont portés à dire: « Ce médium est associé à l'art numérique en tant que technologie: copier-coller, copier-coller. Mais où est l'originalité? Comment puis-je savoir que c'est une œuvre unique? Comment puis-je savoir si c'est une série? »

On se fait une fausse idée de ce médium, mais il suffit de considérer la nouvelle génération. Tout le monde emploie ces outils pour créer un médium. Les artistes utilisent leurs tablettes. Ils utilisent des ordinateurs pour créer. Mais il semble que nous restions dans la même nature cyclique. Quand en arrive-t-on au monde des beaux-arts ou de l'institution?

Dans ce cas, l'utilisation des données de Bibliothèque et Archives Canada pour créer de nouvelles œuvres est une grande victoire. C'est de l'innovation. Il s'agit vraiment de mettre l'art numérique à l'avant-plan. J'aime à croire que nous sommes en train de faire œuvre de pionniers à l'échelle nationale et que nous pourrions aussi faire avancer cet art sur la scène internationale.

Oui, j'espère que ce que je peux offrir comme artiste, c'est d'éliminer ces obstacles et de montrer, au moyen de mon médium, ce que l'art peut être à l'ère numérique. Nous sommes à l'ère numérique. Il y aura plus d'artistes. Je ne suis pas le seul. Il y a beaucoup d'artistes génératifs comme moi partout. C'est pourquoi nous devons en discuter aujourd'hui, afin d'en apprendre davantage à ce sujet.

• (1605)

Fares Al Soud: C'est fantastique. Je vous remercie.

Monsieur Fogolin, j'ai grandi avec les jeux vidéo et le sport. Ce sont les deux choses qui ont été présentes toute ma vie. Je tiens à vous remercier, ainsi que ceux qui œuvrent dans votre espace, de les avoir réunies.

Vous représentez l'un des secteurs les plus concurrentiels du Canada à l'échelle mondiale. J'étais à votre réception Jeux vidéo sur la Colline il n'y a pas très longtemps. C'était génial. Au cours d'une de mes conversations, j'ai remarqué que les studios de jeux vidéo adoptent plus largement l'intelligence artificielle générative, principalement comme outil de remue-ménages et de production d'idées.

De votre point de vue, comment voyez-vous l'intersection entre l'intelligence artificielle et l'innovation, et comment croyez-vous qu'elles se complètent?

Paul Fogolin: Tout d'abord, merci d'être venu à notre réception et merci aux autres qui ont pu venir. J'encourage tous les membres du Comité à essayer de venir l'an prochain. C'est un bon moment à passer. De plus, si nous jouons à des jeux, il est important de noter qu'une étude sur les joueurs montre que l'âge moyen se situe autour de 36 ans. On n'est jamais trop vieux pour jouer à des jeux. C'est amusant à tout âge.

Pour répondre à votre question, je dirai que nos membres estiment que, comme je l'ai dit dans mon exposé, l'intelligence artificielle... Je fais toujours la distinction entre l'IA en général et l'IA générative. Cette dernière est une technologie plus récente qui produit du texte, des images et du contenu. L'industrie est en train de faire des expériences. Comme vous l'avez dit — vous l'avez probablement entendu au cours de conversations —, et comme je l'ai fait remarquer au début, il s'agit principalement de montrer qu'il est intéressant de libérer les créateurs artistiques de certaines des tâches les plus machinales et banales. À ceux d'entre vous qui jouent à un jeu à monde ouvert comme Assassin's Creed, je dois dire que ce sont des jeux énormes. Les mondes eux-mêmes sont énormes et souvent très précis sur le plan historique.

Nous aimons toujours dire que, pendant la reconstruction de la cathédrale Notre-Dame, le gouvernement français a demandé à Ubisoft de lui communiquer ses plans, parce qu'ils présentaient tous les détails de la cathédrale, au pouce près. Cela a facilité la reconstruction. Lorsque l'on conçoit un jeu comme celui-là avec des bâtiments, des textures de base, des buissons et des arbres, il est utile d'avoir un outil qui permet de créer ces éléments rapidement, car les créateurs peuvent ainsi se concentrer sur les personnages de joueurs, les environnements immersifs et les éléments qui apportent une différence. C'est un outil précieux, et il se perfectionne.

Comme je l'ai dit, c'est la même chose pour certains jeux sportifs. J'ai donné l'exemple de la technologie « swish » pour les maillots, mais EA et d'autres l'utilisent aussi pour des choses comme le design des stades. Electronic Arts met à l'honneur le football universitaire. C'est très populaire. L'entreprise a un stade qui représente fidèlement chaque stade du football universitaire. On pourrait croire qu'il faut beaucoup de temps pour générer des données, mais l'entreprise utilise l'IA pour trouver les renseignements de base. Il y a les tunnels, l'ensemble du terrain et l'aspect du stade. Ensuite, on enrichit les images pour s'assurer qu'elles respectent les caractéristiques propres aux équipes, aux protocoles et à la conception. C'est un outil qui s'est révélé très utile.

Fares Al Soud: Le secteur des jeux vidéo est souvent à l'avant-garde de l'innovation dans la narration interactive. Ma prochaine question est simple. Pensez-vous que les politiques de financement culturel du Canada reflètent ce leadership?

Paul Fogolin: C'est une excellente question. Je vais vous dire ceci: le Canada joue dans la cour des grands. L'Association et ses membres en sont fiers. Le fait est que nous avons plus de 34 000 emplois à temps plein. Ce sont des emplois bien rémunérés; le salaire moyen dépasse les 102 000 \$ à l'échelle du pays. Oui, il y a des plaques tournantes comme Montréal, Vancouver et Toronto, mais le secteur est maintenant présent dans toutes les provinces, notamment à Edmonton, à Halifax et à Winnipeg.

La présidente: Merci.

Je suis désolée; votre temps de parole est écoulé, mais je crois que vous avez répondu à la question.

Paul Fogolin: Pas de problème.

[Français]

La présidente: Monsieur Champoux, vous avez la parole pour six minutes.

Martin Champoux (Drummond, BQ): Merci, madame la présidente.

C'est à mon tour de remercier les témoins d'être avec nous, aujourd'hui.

C'est toujours très édifiant et intéressant d'entendre les différents points de vue de tous les secteurs du milieu culturel touchés par cette nouvelle réalité qu'est l'intelligence artificielle.

Monsieur Bischoff, nous nous sommes parlé à plusieurs reprises, et encore récemment.

J'aimerais savoir comment se sentent vos membres par rapport à cette bibitte qu'est l'intelligence artificielle.

Voit-on ça comme quelque chose de génial, comme un nouvel outil dont on va pouvoir se servir ou, au contraire, voit-on ça comme quelque chose d'inquiétant?

L'intelligence artificielle soulève beaucoup de préoccupations, notamment concernant les droits d'auteurs. La technologie n'est pas la seule préoccupation, j'imagine, que vous devez avoir par rapport à ça.

Pouvez-vous me parler un peu de la façon dont vos membres considèrent ce dossier précis qu'est l'intelligence artificielle?

• (1610)

Samuel Bischoff: Merci de la question.

Tout d'abord, je dirais que les membres sont très préoccupés à cet égard. C'est une des plus grandes préoccupations, en ce moment, chez les membres de la Guilde canadienne des réalisateurs.

Je vais redire ce que nous avons dit auparavant, c'est-à-dire que nos membres se sont toujours adaptés à la technologie. Ils l'ont utilisée.

Je pense que, maintenant, il y a un changement de nature relativement à l'intelligence artificielle. On en est vraiment à un moment pivot où on doit faire un choix. Je parle plus précisément de l'intelligence artificielle générative.

Quand nos membres de la Guilde emploient cet outil, il faut qu'ils puissent en garder la maîtrise. Il faudrait préserver la vision créative en tout temps. Il ne faut pas que l'intelligence artificielle prenne le contrôle et finisse par les remplacer.

Martin Champoux: Le fait que les réalisateurs doivent s'adapter à de nouvelles technologies ne date pas d'hier. Cet aspect de leur réalité a été constant au cours des 50 à 100 dernières années.

Qu'est-ce qui fait que cette nouvelle technologie en particulier est inquiétante?

Qu'a-t-elle de si menaçant pour que vos membres soient plus inquiets par rapport à cette nouvelle technologie comparativement à tout ce qu'ils ont vu au fil des décennies?

Monsieur Sonoda, quelles sont vos observations à ce sujet?

[Traduction]

Warren Sonoda: C'est un débat intéressant. J'ai bien aimé ce que vous avez dit au sujet de la presse de Gutenberg et de la copie par des maîtres d'œuvres d'autres maîtres. Intrinsèquement, il y avait toujours un élément humain — la presse devait être alimentée par une personne et une personne devait reproduire ce que Da Vinci avait peint auparavant. Ce dont il est question ici, et je pense que c'est l'un des points que nous voulons faire valoir, c'est que nous sommes devant quelque chose de tout à fait différent.

Voici le scénario existentiel avec lequel je suis aux prises en tant que réalisateur au Canada. Je réalise des émissions de télévision comme *Trailer Park Boys*, *Hudson & Rex*, *Murdoch Mysteries* et *This Hour Has 22 Minutes*. Une plateforme, quelle qu'elle soit, est à la disposition du consommateur. Le consommateur peut dire: « Je veux voir un épisode de *Trailer Park Boys* mettant en vedette mon meilleur ami Sam et mon chien Scruffy. » Il peut demander qu'on lui montre une fête d'anniversaire dans une des chambres du Parlement où nous nous trouvons. Tout cela peut être généré sans créateur humain.

C'est comme commander une boîte de soupe. Prenons la boîte de soupe d'Andy Warhol. Il est possible de dire: « Je veux une soupe aux tomates avec un peu de basilic et peut-être quelques noix de pin », et d'obtenir un résultat, mais l'aspect humain du récit est perdu. C'est cela qui m'empêche de dormir la nuit.

Vous vous demandez ce qui nous inquiète. Nos experts en jeux vidéo savent à quel point cela se produit rapidement — à une vitesse exponentielle. Ce n'est pas de la science-fiction; c'est à nos portes. Lorsque nous parlons de nous préparer, c'est ce que nous voulons dire.

[Français]

Martin Champoux: Je trouve vraiment intéressant le fait que vous ayez fait allusion aux propos que M. Chan a tenus tantôt. Effectivement, il a parlé de l'invention de la presse et de l'appareil photo. Ces inventions ne faisaient pas littéralement disparaître des métiers, du moins pas toujours. Corrigez-moi si je me trompe.

Vous avez aussi fait allusion aux œuvres qui en inspirent d'autres. Évidemment, lorsqu'elles sont créées, les œuvres se basent toujours sur des référents. Chacun a ses propres référents culturels. C'est ce qui fait que les artistes créent.

On a vu ça de tout temps, et on l'a souvent vu en musique. Par exemple, les créateurs de la pièce *Stairway to heaven* se sont retrouvés en cour à plusieurs reprises parce que quelqu'un disait qu'on avait copié un fragment mélodique sur quelque chose qui avait été enregistré dans un sous-sol. Il en a été de même pour la pièce *Hotel California* jusqu'à il y a quelques années.

Bref, on a toujours pu avoir des recours quand on jugeait qu'une œuvre avait été plagiée. Cependant, cela ne peut pas arriver avec l'intelligence artificielle.

Êtes-vous d'accord là-dessus?

[Traduction]

Eric Chan: Eh bien, je pense qu'avec l'IA, qu'il s'agisse d'une machine ou d'une personne qui utilise l'outil, nous sommes face à un nouveau genre d'œuvre dérivée. Soyons francs: les artistes resteront toujours des artistes, et ce n'est pas un substitut à... si c'est une imitation. En fait, cela amplifie... « Oh, wow! C'est une parodie d'un épisode de *Trailer Park Boys* ou un clin d'œil aux œuvres d'Andy Warhol. » Tout cet aspect de parodie a toujours existé. Je dirais que les débats houleux entre les peintres et les photographes ont représenté un tournant important à ce chapitre.

J'aime à penser que les nouvelles économies et les innovations sont le résultat de cette incertitude, de cet inconnu. C'est pourquoi nous sommes ici aujourd'hui pour discuter de ces choses, dont certaines nous sont encore étrangères — les nouvelles possibilités que suscite l'utilisation de ces outils d'intelligence artificielle.

Cela dit, bien sûr, nous devons aborder la question d'une façon qui... C'est pourquoi nous sommes ici pour discuter de cela. Je conviens qu'il faut s'attaquer de front à ce problème. À mon avis, si l'on mettait vraiment un frein à cette technologie, on entraverait certainement les progrès de l'innovation, alors que nos homologues du monde entier accélèrent vraiment le pas à ce chapitre.

Pour le côté créatif, je pense que c'est pourquoi je dis que l'inconnu et l'inattendu...

• (1615)

La présidente: Merci, monsieur Chan. J'espère que nous pourrions revenir à cette question. Nous n'avons plus de temps.

[Français]

Monsieur Généreux, vous avez la parole pour cinq minutes.

Bernard Généreux (Côte-du-Sud—Rivière-du-Loup—Katawibi—Témiscouata, PCC): M. Chan, je trouve vos propos vraiment intéressants.

Depuis le début de l'étude, j'ai l'impression que nous sommes très loin les uns des autres. Les gens ont très peur de ce qui va découler de l'intelligence artificielle.

D'autres personnes, comme vous, disent que c'est la vie et qu'il faut en profiter. J'ai l'impression et je sens que nous créons un équilibre. Vous, les producteurs, vous n'avez pas le choix de vous adapter au changement. Vous avez toujours réussi à le faire par le passé, et j'ai l'impression que vous allez inévitablement continuer d'y arriver.

Vous venez de dire que, en matière d'innovation, il faut savoir accepter et utiliser ce qui se présente et ce qui est nouveau. Autrement, nous ratons des occasions. Comme vous l'avez dit, des gens de partout dans le monde innovent. Des jeunes installés dans un sous-sol au fin fond du Nouveau-Brunswick, possiblement dans celui de M. Myles, créent autre chose et vont de l'avant.

Je vais vous poser une question que je poserai aussi aux artistes qui se présenteront cette semaine.

Dans une certaine mesure, peut-on véritablement vivre sans les droits d'auteur ou avec des droits d'auteur non encadrés?

Je vois M. Sonoda hocher la tête. Monsieur Chan, pouvez-vous répondre à ma question en premier?

[Traduction]

Eric Chan: Vous voulez dire la propriété intellectuelle?

[Français]

Bernard Généreux: Est-ce possible de vivre de la propriété intellectuelle sans qu'elle soit encadrée par des droits d'auteur?

Est-ce que les artistes peuvent ou pourront en vivre?

[Traduction]

Eric Chan: Si j'ai bien compris votre question, je pense qu'il s'agit de l'idée d'utiliser la PI pour créer une œuvre de parodie comme produit dérivé. Est-ce bien ce que vous...?

[Français]

Bernard Généreux: Actuellement, il existe des droits d'auteur pour protéger les œuvres qui sont créées.

Vous qui êtes un créateur, utilisez-vous les droits d'auteur pour faire respecter ce que vous avez créé, pour vous enrichir personnellement et, autrement dit, pour être capable de gagner votre vie?

En avez-vous besoin aujourd'hui? Croyez-vous qu'ils ne seront plus nécessaires d'ici 5, 10 ou 20 ans?

[Traduction]

Eric Chan: Je pense que tout cela peut coexister. J'ai travaillé avec des marques, en utilisant la PI, par moi-même, sans IA. À l'heure actuelle, j'utilise l'IA de façon graduelle pour améliorer une partie de ma base de codes pour mes productions visuelles.

Je pense que tout cela peut coexister. Je crois qu'il faut laisser les marchés décider, d'une certaine façon, afin de voir si la combinaison de la PI et de l'IA pourra donner lieu à une nouvelle façon de bâtir une économie pour l'industrie de la création.

[Français]

Bernard Généreux: Je crois que vous travaillez aujourd'hui au sein de Bibliothèque et Archives Canada.

Au cours d'une entrevue, vous avez dit que nous avons une collection d'une incroyable richesse dans notre bibliothèque et dans nos archives.

Comment pouvons-nous, par le truchement de l'intelligence artificielle, c'est-à-dire des outils que vous utilisez aujourd'hui, mettre à profit cette collection pour l'ensemble des Canadiens et pour le reste du monde?

Il s'agit aussi d'une question identitaire, présentement. Est-ce que ces outils peuvent nous aider à définir notre identité?

• (1620)

[Traduction]

Eric Chan: Je crois que oui.

Ce qui est intéressant, c'est qu'en tant que créateur en résidence à Bibliothèque et Archives Canada, j'ai pu constater qu'il y a là une mine de données. Il y a là beaucoup de choses dont nous ne connaissons pas l'existence. Ces choses sont cachées, mais ce que les données et l'utilisation de l'IA pourraient faire, c'est en démocratiser l'accès, afin de permettre aux gens d'en prendre connaissance.

Les œuvres seraient accessibles à tous. Il serait beaucoup plus facile pour les gens d'accéder à l'art grâce à l'IA. Pourquoi pas? L'IA est un outil. Au bout du compte, pour moi, l'IA est un outil. Tout comme le codage informatique, l'IA est un moyen d'exprimer une forme d'art. Pourquoi ne pas l'utiliser pour examiner certains ensembles de données, puis en tirer quelque chose et créer de nouvelles représentations visuelles, dans l'optique de la préservation de notre culture?

[Français]

Bernard Généreux: Réussissez-vous à vivre de votre art avec l'intelligence artificielle?

[Traduction]

Eric Chan: Oui. Le fait est qu'en tant qu'artiste du numérique — il ne s'agit pas d'IA, mais de numérique —, je peux travailler dans différentes industries, comme la mode, les jeux vidéo, l'art visuel, l'art public et les peintures murales. Mon travail est très diversifié.

La présidente: Madame Royer, vous avez maintenant la parole pour cinq minutes. Je vous en prie.

Zoe Royer (Port Moody—Coquitlam, Lib.): Merci, madame la présidente.

Merci beaucoup à nos témoins d'être parmi nous aujourd'hui.

La Bibliothèque du Parlement fait état du clivage qui existe entre les régimes d'adhésion volontaire et de retrait. Le modèle d'adhésion volontaire exige l'autorisation des créateurs avant que leurs œuvres servent à entraîner l'IA, tandis que le modèle de retrait prévoit une autorisation automatique, à moins que les créateurs manifestent leur opposition.

Monsieur Bischoff, vous avez mentionné que le modèle d'adhésion volontaire serait préférable. Pourriez-vous nous en dire davantage sur les raisons pour lesquelles vous le trouvez préférable à celui du retrait?

Samuel Bischoff: Oui, la raison en est que les auteurs devraient pouvoir donner leur consentement en ce qui a trait à l'adhésion volontaire, et ils devraient savoir ce qui se trouve dans les registres publics — si dans les faits, leurs œuvres sont utilisées pour l'entraînement —, de sorte qu'il ne serait vraiment pas à l'avantage des auteurs et des créateurs d'avoir accès aux registres seulement avec l'option de retrait.

L'option de retrait — comme c'est le cas actuellement en Europe avec la loi européenne sur l'intelligence artificielle — a créé beaucoup de problèmes et, la plupart du temps, il est très difficile, voire presque impossible, pour les gens de comprendre comment exercer cette option lorsque leur œuvre a été utilisée à des fins d'entraînement sans autorisation.

Selon le cadre actuel du droit d'auteur, l'adhésion volontaire est vraiment la meilleure option.

Zoe Royer: En pratique, avec ce consentement valide — l'adhésion volontaire —, comment une politique pourrait-elle faire en sorte que les créateurs soient reconnus et rémunérés lorsque leurs œuvres servent à entraîner des systèmes d'intelligence artificielle? À quoi cela ressemblerait-il en pratique?

Samuel Bischoff: Je crois qu'à l'heure actuelle, le processus suit des étapes différentes. D'abord et avant tout, il s'agit d'exiger la pleine transparence des systèmes d'intelligence artificielle et de pouvoir accéder à certains registres publics.

En ce qui concerne l'adhésion volontaire des auteurs et les régimes d'octroi de licences, nous croyons que l'industrie travaille à mettre au point des systèmes appropriés pour l'octroi de licences. Nous en avons vu quelques exemples. À cet égard, je citerais l'entreprise Moonvalley. Il s'agit en fait de fournir un système entraîné à partir d'œuvres protégées par le droit d'auteur qui sont acquises légalement.

Ce sont quelques-unes des solutions que l'industrie met en œuvre...

Zoe Royer: Merci.

Monsieur Sonoda, en ce qui concerne le droit d'auteur, ce que j'entends, c'est que nous devrions le doubler ou le tripler, que nous ne devrions pas le modifier pour permettre l'exploration de données et de textes. Pouvez-vous nous en dire davantage sur l'importance de cette question?

Warren Sonoda: Dans le cas présent, quand on parle de « données », on parle d'œuvres d'art. Il s'agit d'œuvres de création. C'est cela que nous entendons par données.

Je viens de croiser M. Myles, et je veux simplement dire qu'*Inner Ninja*, sa collaboration avec Classified, a donné lieu à une vidéo fantastique réalisée par R.T., un de mes meilleurs amis. Supposons que quelqu'un dise: « Je veux voir David Myles et Classified dans "*Inner Ginger*", avec des cheveux roux », et que cela devienne un mégasuccès qui accumule les visionnements. La plateforme sur laquelle la personne a lancé sa demande, quelle qu'elle soit, obtient un certain nombre de clics. Qui touche de l'argent pour cela? Comment cela est-il protégé dans le contexte de tout ce dont nous discutons ici?

Vous avez parlé d'Universal Music et de la façon dont elle s'attaque à ces problèmes. Je pense que c'est ce qui nous empêche de dormir la nuit.

Voilà ce que j'ai à dire à ce sujet.

• (1625)

Zoe Royer: C'est incroyable.

Je crois qu'il me reste une minute. On a mentionné M. Myles. Je me demande s'il aimerait intervenir à ce sujet.

David Myles (Fredericton—Oromocto, Lib.): Je pense que c'est intéressant, parce que vous avez dit à quel point la parodie fait partie de l'art, monsieur Chan, lorsque vous êtes intervenu tout à l'heure — c'était très intéressant —, et que cela a toujours été le cas dans l'histoire de l'art.

Lorsqu'il est question de parodie, comme dans l'exemple que M. Sonoda vient de donner... Lorsque Weird Al fait une chanson, il paie des droits de licence. Ce n'est pas comme si c'était une chanson originale.

Warren Sonoda: C'est lorsqu'il écrit une chanson.

David Myles: Lorsqu'il a fait *Amish Paradise*, Coolio a obtenu de l'argent pour cela. Ce n'est pas parce que la parodie n'a jamais été faite avant, mais parce qu'il y a un contrat de licence. Il y a une façon de faire les choses qui permet au créateur original d'obtenir de l'argent. Mettre les deux sur le même pied... Ce sont des choses qui sont arrivées, mais cela s'est fait dans le contexte d'un système de licences qui respecte le créateur original et le droit d'auteur original.

Je ne sais pas si vous avez quelque chose à dire à ce sujet.

Warren Sonoda: Je vous remercie de cette précision, monsieur Myles.

Je veux aussi parler des économies d'échelle. J'ai commencé à suivre M. Chan sur Instagram. Vous devriez aussi. C'est vraiment génial. Il fait un travail extraordinaire.

Vous avez parlé de 6 milliards de dollars pour l'industrie du jeu au Canada. Est-ce le chiffre exact?

Paul Fogolin: Non, c'est 5,1 milliards de dollars.

Warren Sonoda: C'est 5,1 milliards de dollars. Le secteur canadien de l'audiovisuel, celui des médias, représente 11 milliards de dollars. Vendredi dernier, j'ai terminé *The Trades* sur Crave TV. Je suis revenu samedi pour regarder les Jays à deux retraits de gagner. Puis, j'ai pris l'avion et je suis venu ici. Pendant ce temps, plus de 100 personnes ont participé à cette production télévisuelle — des artistes et artisans canadiens vraiment talentueux. Notre numéro un est Robb Wells, qui joue Ricky dans *Trailer Park Boys*.

La présidente: Nous avons dépassé le temps prévu pour cette question, alors je vous demanderais de conclure. Nous voulons entendre votre point de vue.

Warren Sonoda: Il ne faut pas oublier que toutes les choses dont nous parlons aujourd'hui sont un énorme moteur économique pour le Canada. Des électeurs de toutes les circonscriptions que vous représentez travaillent dans cette industrie, qu'il s'agisse du cinéma et de la télévision, des jeux vidéo ou des arts. Il ne faut pas oublier que c'est cela que nous protégeons également.

La présidente: Merci.

[Français]

Monsieur Champoux, vous avez la parole pour deux minutes et demie.

Martin Champoux: Je ne pourrais pas être plus d'accord avec M. Sonoda sur ce qu'il vient de dire. J'ai moi-même travaillé longtemps dans le secteur de la télévision. Ce sont les humains qui font la richesse de cette industrie. Je ne pense pas que la richesse humaine disparaîtra de sitôt dans la création télévisuelle et dans la production en général.

Monsieur Fogolin, j'ai rencontré des gens de l'industrie du jeu vidéo la semaine dernière, et j'ai trouvé que notre rencontre avait été fort intéressante. C'est une industrie que l'on connaît, parce qu'elle est très présente au Québec, mais elle l'est aussi ailleurs au Canada, ai-je appris. Elle est extrêmement dynamique. Vous venez de parler de son chiffre d'affaires de 5,1 milliards de dollars.

On se doute que votre industrie utilise beaucoup l'intelligence artificielle. C'est du jeu vidéo. On peut donc présumer que cet outil est très apprécié et qu'il est déjà très utilisé.

Cela dit, l'intelligence artificielle menace-t-elle les emplois occupés par des humains dans l'industrie du jeu vidéo?

[Traduction]

Paul Fogolin: Je vous remercie de la question et je vous remercie encore une fois d'avoir rencontré notre groupe la semaine dernière.

Ce que mes membres me disent au sujet de l'intelligence artificielle et de la façon dont ils s'en servent, c'est qu'elle a entraîné une hausse nette de l'emploi, parce que nous avons besoin de ces créateurs. Ils sont essentiels, et pas seulement dans notre industrie. Nous travaillons avec des membres de l'industrie cinématogra-

phique et télévisuelle. Ils collaborent avec des artistes. Nous voulons pouvoir embaucher des gens comme M. Chan pour travailler sur les jeux. Il faut de plus embaucher des experts en IA pour des choses comme l'éthique de l'IA, l'exploration de données et les grands modèles linguistiques. Cela ajoute une couche entièrement nouvelle.

Bon nombre de nos membres travaillent en étroite collaboration avec des établissements d'enseignement, dont beaucoup au Québec, comme l'UQAT et l'Université de Montréal, ainsi qu'avec l'Université de la Colombie-Britannique, dans le domaine de l'IA et des partenariats. Nous voyons cela comme un avantage net et quelque chose qui va aider à créer des emplois et à accroître les possibilités.

• (1630)

[Français]

Martin Champoux: Existe-t-il déjà des jeux vidéos qui sont accessibles et qui sont entièrement créés par l'intelligence artificielle?

[Traduction]

Paul Fogolin: À ma connaissance, ce n'est pas le cas. Tout le monde parle de ces créations médiocres par l'IA dans les médias visuels. De tels jeux existent-ils sur certaines plateformes? Peut-être que oui, mais pas sur les plateformes de nos membres.

C'est la raison pour laquelle je tenais à ce que ce soit très clair dans ma déclaration préliminaire. Il s'agit d'une industrie hautement concurrentielle. Des milliers et des milliers de jeux sont produits chaque année. Surtout dans le cas des titres AAA, qui prennent de trois à cinq ans à produire, les attentes des joueurs sont élevées. Tous les joueurs veulent les meilleurs graphismes, le meilleur son et les meilleures histoires. La touche humaine sera essentielle. C'est ce qui fait la différence. L'IA générale... Je répète que l'IA générative est un outil précieux comme point de départ, mais par la suite, cette touche humaine est nécessaire.

[Français]

Martin Champoux: Monsieur Bischoff, est-ce que...

La présidente: Votre temps de parole est écoulé, monsieur Champoux. Je suis désolée.

[Traduction]

Monsieur Waugh, vous avez la parole pour cinq minutes. Je vous en prie.

Kevin Waugh (Saskatoon-Sud, PCC): Merci d'être ici.

Oui, la touche humaine est nécessaire.

La Série mondiale vient de se terminer. Trajekt Arc, un produit d'une entreprise de Waterloo, a joué un rôle important dans cette série, et tout le monde s'est interrogé à ce sujet. Le produit en question est un simulateur de lancer piloté par l'IA. Le jeune lanceur de 22 ans des Blue Jays, Trey Yesavage, était inconnu du public. Son lancer est supérieur à ce que l'on voit normalement.

Joshua Pope, de Waterloo, à l'origine du simulateur de lancer, a commencé à le vendre aux ligues majeures de baseball. Les Dodgers ont envoyé à chacun de leurs frappeurs une vidéo de Trey Yesavage utilisant ce simulateur, mais cela ne les a pas aidés. Il a retiré 12 joueurs, mais peut-être que cela leur a finalement été utile samedi soir lorsqu'il leur a donné un circuit.

Monsieur Fogolin, vous avez parlé de plus de 34 000 emplois au pays. Après avoir regardé la Série mondiale, tout le monde est allé à Waterloo et a fait un reportage sur Trajekt Arc. Comme vous l'avez dit, ce sont les stades qui vous intéressent, mais ce que je vois maintenant, c'est une innovation, une innovation créative d'une entreprise canadienne, qui a changé les ligues majeures de baseball et leur façon de s'entraîner. Pouvez-vous nous en dire un peu plus à ce sujet?

Les Yankees n'avaient pas ce simulateur de lancer. Lorsque nous l'avons vu pour la première fois dans l'abri, nous nous sommes demandé comment il s'y prenait. Les Dodgers ont ensuite tiré des leçons de cela.

L'IA est à nos portes. En fait, elle est déjà bien présente. Je veux parler du système ABS, ou système automatisé de révision des balles et des prises. Nous remettons tous en question les décisions des arbitres derrière le marbre, mais cela ne sera plus le cas avec l'IA. Pouvez-vous nous en dire davantage à ce sujet?

Paul Fogolin: Voulez-vous que j'en parle du point de vue des jeux vidéo et des logiciels de divertissement?

Kevin Waugh: Du point de vue des jeux vidéo, oui.

Paul Fogolin: J'adore votre question. Tout d'abord, les blessures sont encore fraîches concernant la défaite des Jays, alors j'ai des émotions partagées lorsque je vois la casquette de M. Sonoda. Les garçons ont fait un excellent travail, cependant, et nous devrions tous être contents qu'ils nous aient donné tant de joie.

Je suis heureux que vous ayez mentionné les innovations technologiques au pays. Beaucoup de ces innovations sont des retombées de la conception de jeux vidéo. Plus particulièrement, il y a quelques années, l'Association canadienne du logiciel de divertissement a rédigé un rapport intitulé *Beyond Entertainment*. Bien que nous n'ayons pas examiné cette technologie en particulier, nous avons eu une myriade d'études de cas de technologies qui ont été mises au point dans le cadre du processus des jeux vidéo et qui sont utilisées dans les hôpitaux pour enfants, par des experts en santé mentale et dans l'enseignement.

Je pense que ce genre de développement sera essentiel, non seulement pour la fabrication de logiciels de divertissement de pointe, mais aussi pour l'expansion dans d'autres domaines.

Le processus de développement des jeux vidéo a un rôle à jouer dans la création de nouvelles technologies du genre de celle que vous avez mentionnée. Je ne parle pas de celle-là en particulier — je n'aime pas entendre dire qu'elle a peut-être aidé nos adversaires —, mais je dois rappeler que nous sommes dans le secteur du divertissement. Notre nom le dit bien. Cependant, la technologie que l'industrie met de l'avant comporte des avantages importants qui dépassent le simple divertissement. C'est à cause de la clientèle importante pour les jeux faits au Canada que nous et nos membres avons la possibilité d'investir dans ces technologies.

• (1635)

Kevin Waugh: Dans votre déclaration préliminaire, vous avez utilisé les termes « sécuritaire et accueillant ». Sur le site Web de l'Association canadienne du logiciel de divertissement, on peut lire que l'IA est un outil précieux pour protéger les joueurs et promouvoir la sécurité. Comment faisons-nous cela au Canada? Vous avez mentionné cela au départ.

Paul Fogolin: Merci de soulever cette question. J'ai mentionné les outils de modération du contenu et la sécurité des joueurs. Les

acteurs de notre industrie sont très fiers des valeurs qu'ils partagent en ce qui a trait à la sécurité des joueurs. Il n'y a pas de concurrence à ce chapitre dans l'industrie du jeu vidéo. Tous nos membres s'entendent pour dire que la sécurité des joueurs est primordiale.

Qu'il s'agisse d'une console, comme Nintendo, Xbox ou PlayStation, ou que ce soit les jeux proprement dits, il y a un aspect social dans nombre de cas. Tant les jeux sportifs que d'action sont en ligne. Ils comportent des fonctions de clavardage et des outils de communication.

Notre industrie offre de merveilleux contrôles parentaux, qui peuvent être utilisés pour établir les paramètres, limiter à qui les joueurs peuvent parler ou limiter le temps de jeu. Cependant, il est un peu plus difficile de contrôler les conversations directes. Vous pouvez imaginer que les personnes munies d'un casque d'écoute qui jouent en ligne peuvent dire des choses assez offensantes dans le feu de l'action. Avec un outil comme l'IA — j'ai mentionné Activision Blizzard avec Call of Duty, et je sais qu'elle a été utilisée par Riot Games de Valorant —, il est possible de capter très rapidement le langage potentiellement toxique, ce qui aide à ajouter une couche supplémentaire à cette perspective globale de la sécurité des joueurs.

Est-ce que cela répond à votre question?

Kevin Waugh: Oui.

Merci beaucoup.

La présidente: Merci, monsieur Waugh.

[Français]

Monsieur Ntumba, vous avez la parole pour cinq minutes.

Bienvenu-Olivier Ntumba (Mont-Saint-Bruno—L'Acadie, Lib.): Merci, madame la présidente.

Monsieur Chan, vous avez dit ne pas vouloir d'une législation, parce que c'est une façon d'imposer des choses.

De son côté, M. Bischoff croit qu'il faut avoir des règles claires.

Je me retrouve devant deux écoles de pensée. Pour vous, l'impact de l'intelligence artificielle est semblable à celui qu'a eu l'appareil photo à l'époque où il a été créé. Certains artistes le voyaient alors comme un instrument qui imitait l'art et qui allait mettre fin à la création d'œuvres d'art. Cependant, les autres témoins disent l'inverse.

Quelles sont vos observations à cet égard?

[Traduction]

Eric Chan: Pouvez-vous répéter la question?

[Français]

Bienvenu-Olivier Ntumba: Quelles sont vos observations sur l'impact des outils d'intelligence artificielle par rapport à celui de l'appareil photo par le passé?

Qu'est-ce qui est différent aujourd'hui?

[Traduction]

Eric Chan: Je pense que ce qui s'est passé, c'est qu'on pensait que cette nouvelle technologie allait remplacer tous les peintres. Les gens déchiraient leur chemise à propos de cette machine qui pouvait essentiellement capter une image et la reproduire en quelques secondes.

Je pense qu'il y a eu beaucoup de malentendus au sujet de ce que peuvent être ces outils. Toute technologie perturbatrice qui arrive... Je veux dire « perturbatrice » dans le bon sens du terme, d'une manière qui fait progresser l'environnement de création.

Je pense que la façon dont la société réagit à cette nouvelle technologie comporte un peu la même nature cyclique. Beaucoup de gens ont peur. Beaucoup de gens sont peut-être mal informés. De plus, il y a beaucoup d'incertitude. En même temps, pour moi personnellement, en tant qu'artiste, j'ai mon individualité. Je ne peux compter que sur moi-même. Je crée. Pour moi, c'est habilitant, parce que, comme je l'ai dit, lorsque j'ai cet outil — et je vois cela comme un outil —, je me demande ce que je peux en faire? Je me demande quelles leçons je peux en tirer? Je me demande comment je peux développer mon talent et explorer de nouvelles façons d'exprimer ma créativité.

C'est pourquoi je pense qu'il y a des similitudes. Il y a eu un gros conflit entre les peintres et les photographes, et je crois que ce nouvel outil crée à nouveau un fossé entre les artistes d'aujourd'hui, mais je suis optimiste. C'est ce que je ressens en tant qu'artiste. J'ai utilisé cet outil dans certaines situations, et cela m'a ouvert de nouvelles possibilités pour faire progresser ma création.

• (1640)

[Français]

Bienvenu-Olivier Ntumba: Monsieur Bischoff, qu'en pensez-vous?

Samuel Bischoff: Permettez-moi d'ajouter un commentaire sur le cadre du droit d'auteur, puisque nous en parlons depuis maintenant un certain temps.

J'ai l'impression qu'il se dégage des discussions une fausse dichotomie entre la réglementation et le fait de bénéficier du cadre du droit d'auteur. Les artistes et les auteurs en bénéficient depuis très longtemps. Non seulement la situation évolue avec pertes et fracas en ce moment, mais il y aurait des pertes encore plus importantes si on autorisait la fouille de textes et de données.

Bien sûr, je parle au nom du secteur audiovisuel. Opposer l'accessibilité et le piratage est une fausse dichotomie en ce sens que le cadre en place pour le droit d'auteur a pour objectif de soutenir les créateurs et les artistes pour le temps investi dans la création. Je pense, par exemple, à ce qui s'est passé relativement à la plateforme Napster il y a quelques années.

Il y a véritablement une spoliation, un vol ou une perte. D'ailleurs, nous avons parlé de dévaluation de l'acte créatif.

C'est pourquoi la préservation des droits et de la propriété des auteurs ne devrait pas être opposée à une réglementation qui freinerait le développement de l'intelligence artificielle.

Bienvenu-Olivier Ntumba: Monsieur Fogolin, l'intelligence artificielle transforme-t-elle le modèle économique des plateformes numériques?

[Traduction]

Paul Fogolin: De quelle façon? Que voulez-vous dire par transformer le modèle économique?

[Français]

Bienvenu-Olivier Ntumba: L'arrivée de l'intelligence artificielle transforme-t-elle le modèle économique des plateformes numériques?

Si oui, cette transformation deviendra-t-elle irréversible?

Comment pouvons-nous affronter cela?

[Traduction]

Paul Fogolin: Mes membres ont constaté que l'IA est un outil, à la fois l'IA générale et l'IA générative, qui est utilisé — pas par tout le monde, mais par un certain nombre de studios — dans le processus créatif, et c'est, du moins jusqu'à maintenant, un outil précieux qui leur a permis de libérer les créateurs, d'améliorer les œuvres et de produire des jeux auxquels jouent des millions de personnes dans le monde.

La présidente: Merci.

Monsieur Diotte, vous êtes le suivant. Vous avez la parole pour cinq minutes. Je vous en prie.

Kerry Diotte (Edmonton Griesbach, PCC): Merci beaucoup, madame la présidente.

Je pense que tout le monde ici conviendra qu'il s'agit d'un sujet vraiment fascinant, et vous êtes tous des experts. L'un des avantages du travail que je fais, c'est de côtoyer des personnes intelligentes comme vous tous et d'apprendre des choses. Je pense que tout le monde sera d'accord avec moi sur ce point.

Il me semble qu'il y a des petites tensions entre M. Chan et M. Sonoda. Il n'est peut-être pas un partisan des Blue Jays. Je ne sais pas.

D'une part, je pense que tout le monde serait d'accord pour dire que nous ne voulons pas freiner la créativité, mais peut-être que nous ne voulons pas non plus un fouillis total, où personne n'obtient de crédit pour quoi que ce soit.

Je vais commencer par vous, monsieur Sonoda.

Quelle serait la pire chose que le gouvernement pourrait faire en matière de politique sur l'IA?

Warren Sonoda: La pire chose à faire, c'est de ne rien faire. Je pense que c'est maintenant qu'il faut agir.

Nous avons décrit ce que nous recherchons, c'est-à-dire l'absence d'exploration de textes ou de données, le respect du cadre des droits d'auteur et des droits moraux du Canada, l'inclusion des guildes et organisations créatives et les discussions. Nous devons vous amener à discuter de façon transparente avec le ministère de l'Innovation et le ministre de l'IA. Nous avons énoncé toutes ces choses dans notre mémoire.

Je conviens que l'inconfort est important. Certains des meilleurs moments pour moi sur un plateau sont quand je ne connais pas une scène, qui est censée être drôle, mais ne l'est pas. Je dois trouver l'aspect drôle et cela crée une situation inconfortable pour moi.

Je pense, monsieur Waugh, que ce logiciel de machine à lancer est un excellent exemple. C'est un excellent outil. Nous ne remplacerons pas Trey Yesavage. C'est un être humain qui lance des balles à 100 milles à l'heure. Il y met tout son cœur. Vous avez un gérant qui pourrait mourir pour ses coéquipiers. Ce sont là toutes des caractéristiques humaines.

Je vais laisser M. Chan parler pour lui-même, mais encore une fois, l'échelle est différente en ce qui a trait à l'industrie du film et de la télévision, par exemple, lorsque je suis sur un plateau avec 100 personnes, que nous créons des choses, et que c'est notre voix qui s'exprime. Ma voix est enrichie par celle de nombreux autres humains. Lorsqu'il est question de souveraineté en ce qui a trait au discours autochtone et canadien, c'est à cela que j'ai la chance de participer, comme mes collègues réalisateurs et écrivains et les acteurs qui sont devant la caméra.

Et si Trey Yesavage était une création de l'IA? Encore une fois, c'est ce qui m'empêche de dormir la nuit.

• (1645)

Kerry Diotte: Je vais vous demander à tous de répondre à la même question. En gros, quelle est la plus grande erreur que les gouvernements pourraient commettre avec la réglementation de l'IA?

Eric Chan: Je suis d'accord avec M. Sonoda. Si vous ne faites rien, il ne ressortira rien de cela.

À mon avis, s'il y a vraiment une énorme restriction quant à la façon dont les créateurs peuvent s'exprimer librement avec n'importe quel outil, alors je dirais honnêtement que cela réduit tout simplement à néant l'environnement de la créativité. J'utilise l'IA comme un outil. Je suis un être humain, et c'est moi qui crée. Je demande des choses, et j'utilise ce que je reçois pour créer et générer certaines choses, seulement lorsque c'est nécessaire pour moi et que cela fonctionne pour n'importe quelle application.

Je pense simplement que la mauvaise chose à faire, c'est de mettre un frein à cela et de ne laisser personne... En procédant ainsi, cela soulève un drapeau rouge.

Je crois que l'innovation consiste à attaquer les choses de front, à accepter l'inconnu et l'incertitude et à laisser les marchés... Ce que je veux dire par marchés, c'est laisser les gens s'engager et utiliser l'aspect découverte de l'environnement créatif, grâce à ces outils, pour voir ce qui réussit et ce qui échoue. Les choses doivent suivre naturellement leur cours, sans pour autant dégenerer. C'est pourquoi nous sommes ici pour avoir cette conversation.

Kerry Diotte: Je pose la question à qui veut y répondre en premier. Y a-t-il quelque part dans le monde une pratique exemplaire en matière de réglementation de l'IA, entre autres choses?

Samuel Bischoff: Nous venons de parler de mesures législatives. J'aimerais peut-être ajouter, en ce qui concerne l'échéancier, que nous savons que celui-ci n'est pas le même pour l'adoption de telles mesures, par exemple, que pour l'établissement par le ministère du Patrimoine canadien de lignes directrices et de règles de base sur l'IA ou, plus précisément, sur l'IA générative. Il y a des exemples à l'échelle internationale. Par exemple, si je me fie à l'exemple de la France donné par le Comité, la ministre de la Culture a publié des lignes directrices sur l'IA. Nous croyons qu'il serait très avantageux d'avoir des règles claires. Il s'agit de savoir ce qui est purement généré par l'IA et ce qui ne l'est pas, et aussi de veiller à ce que les fonds publics soutiennent la création qui est faite par des êtres humains et non, comme on dit, de façon synthétique.

La présidente: Merci.

Monsieur Myles, vous avez la parole pour cinq minutes. Je vous en prie.

David Myles: Merci, madame la présidente.

Merci beaucoup à vous tous d'être ici. Comme l'a dit le député assis en face, M. Diotte, c'est franchement agréable de participer à une discussion aussi saine.

Le gouffre n'est pas aussi important que ce qu'on en dit. Nous percevons bien la différence entre l'utilisation de l'IA comme outil et son utilisation comme force créatrice autonome. On en revient toujours à cela. Le défi de ce comité consiste, en partie, à trouver la juste place de l'IA, à faire en sorte que son utilisation comme outil ne soit pas restreinte, que son utilisation dans la création humaine soit encouragée pour faire avancer l'expression artistique. Vous avez raison: les artistes sont novateurs, ils veulent se perfectionner et ils utiliseront ces outils.

Monsieur Fogolin, vous avez parlé de la façon dont votre entreprise a bénéficié de cet outil, pourtant, dans votre déclaration préliminaire, vous avez affirmé que la PI constituait un atout, qu'elle était essentielle.

Il faut approfondir la question. Il nous faut déterminer si le droit d'auteur et les licences nuisent à l'utilisation de l'IA comme outil et, le cas échéant, de quelle façon. Au fond, c'est ce que nous tentons réellement de déterminer.

• (1650)

Paul Fogolin: Je peux répondre en premier?

La présidente: Bien sûr.

Paul Fogolin: Pour faire une analogie avec le baseball, je suis comme le lanceur qui attend d'entrer dans la partie.

Vous soulignez à juste titre que la propriété intellectuelle est au cœur de notre industrie. Elle constitue la base de tout notre travail. Pour répondre à la question que M. Diotte a posée plus tôt quant à ce qu'il fallait éviter de faire, je dirais que l'abolition de la Loi sur le droit d'auteur serait néfaste pour notre industrie. Elle est essentielle.

Il est possible que nous ayons une divergence d'opinions avec certains autres témoins aujourd'hui. Pour reprendre le principe de Boucle d'or, notre position se trouve quelque part entre les deux extrêmes, là où les droits de propriété intellectuelle sont essentiels... Nos membres ont réagi. En novembre 2023, ISDE a mené une consultation sur le droit d'auteur dans le domaine de l'IA. J'ai peut-être l'échéancier exact quelque part. Leur réponse est sans équivoque: la Loi sur le droit d'auteur est essentielle à notre travail.

Nous sommes d'avis qu'aucun changement législatif n'est nécessaire pour le moment. La loi tient compte des innovations technologiques. Tant en matière d'obligation que d'infraction, les mécanismes qui relèvent tant des doctrines de la common law que des tribunaux sont adéquats dans le contexte actuel. Tout cela sera peut-être à revoir dans quelques années. Je tiens à m'assurer que l'on sait que le droit d'auteur sur la propriété intellectuelle est essentiel et extrêmement important pour le secteur des jeux vidéo.

David Myles: Merci.

Tout le monde peut prendre la parole. C'est un thème dont il est important de discuter.

Samuel Bischoff: Je suis d'accord avec cette position sur le droit d'auteur. Le cadre du droit d'auteur, dans sa forme actuelle, est indépendant de la technologie et cela fonctionne très bien. Toute l'industrie de la production pour les écrans repose sur le droit d'auteur, de sorte que, lorsque les réalisateurs et les auteurs conçoivent une œuvre, ce droit d'auteur se transmet aux producteurs et aux distributeurs dans une chaîne de droits et pour l'exploitation de ces droits créatifs, bien entendu, d'autres droits interviennent.

Nous estimons que ce cadre législatif fonctionne très bien dans sa forme actuelle. Il faut se concentrer sur l'objet du droit d'auteur, lorsqu'il y a utilisation de l'IA. La Loi sur le droit d'auteur sera mise à l'épreuve sur les concepts d'originalité, de compétence et de jugement. Mais, lorsque nous interagissons avec une production conçue avec l'IA, que se passe-t-il exactement et quel degré de transformation doit-on permettre aux fins de la protection par le droit d'auteur?

Warren Sonoda: Ne peut-on pas faire les deux? Ne peut-on pas faire la même chose pour les deux aspects? Ne pouvons-nous pas stimuler l'innovation et protéger les créateurs? Ne serait-il pas merveilleux d'être rémunéré pour son travail si on y accédait par simple exploration de données?

Dans mon travail de réalisateur, je cède mes droits à un producteur. Je suis payé pour cela. Je suis très bien payé pour cela, mais je réalise des contenus depuis 30 ans pour mériter le droit de le faire. Ce sont des emplois bien rémunérés qui sont en jeu et qui seront affectés par les décisions du Comité sur les 5,1 milliards ou les 11 milliards de dollars dans tous les domaines. Ce sont des Canadiens qui contribuent à l'histoire du Canada et qui la racontent d'excellente façon. Ne serait-il pas possible de faire les deux en même temps.

Eric Chan: Je ne crois pas qu'il soit nécessaire de changer quoi que ce soit, car tout fonctionne comme il se doit, comme je l'ai déjà affirmé. Cependant, si vous me permettez, si nous pouvions agir dans le sens d'une mesure d'indemnisation, cela ouvrirait peut-être la possibilité de mettre à contribution de nouvelles technologies — comme celle des chaînes de blocs. On pourrait étudier les possibilités de décentralisation, d'élimination des intermédiaires et de rémunération des artistes. S'il était possible de se prévaloir de ce à quoi l'IA a accès... Mais c'est là un tout nouveau terrain de jeu. C'est un domaine de discussion complètement inédit.

C'est mon impression.

La présidente: Merci.

[Français]

Monsieur Champoux, vous avez la parole pour deux minutes et demie.

Martin Champoux: Merci, madame la présidente.

La discussion est vraiment intéressante.

Monsieur Bischoff, on veut sauver les emplois. On veut sauver le talent humain dans toutes les industries culturelles. On veut aussi conserver la maîtrise du droit d'auteur. On veut permettre aux artistes et aux ayants droit de toucher ce qui leur revient.

De plus, comme vous l'avez dit tantôt, on ne veut surtout pas freiner l'évolution de cet outil dont tout le monde a envie de se servir, de façon responsable, il va sans dire.

Cela dit, nous nous heurtons aussi au fait que les grands développeurs de ces technologies sont étrangers, souvent Américains, parfois Chinois.

Ne sommes-nous pas condamnés à nous battre continuellement contre un géant?

Avons-nous même des chances de gagner ce combat?

Pensez-vous que le Canada est capable de mettre en place une mesure législative ou un cadre réglementaire pour permettre tout ce que nous voulons permettre et ne pas empêcher ce que nous ne voulons pas empêcher?

• (1655)

Samuel Bischoff: Je le pense tout à fait.

À mon avis, il est possible de créer un cadre de gestion. À cet égard, il y a d'ailleurs des principes qui voient le jour. On a parlé d'intelligence artificielle éthique et responsable, par exemple.

Comme vous l'avez dit, il y a un véritable enjeu de souveraineté culturelle. Des questions assez fondamentales se posent. Il faut bien cerner ce que signifie le fait d'être maîtres de nos histoires et de notre vision. Il faut savoir sur quoi les bases de données sont entraînées et le type d'offres créatives qui est visé.

Martin Champoux: Les géants du numérique qui développent ces technologies n'ont pas envie de s'enfermer dans les fleurs du tapis avec nous, avec notre culture québécoise francophone et notre identité québécoise, canadienne. Ils veulent évoluer. Ils ne veulent pas s'embarasser d'une réglementation.

Comment faire pour qu'ils collaborent avec nous, pour qu'ils comprennent que les réalités sont différentes dans plusieurs parties du globe?

Samuel Bischoff: Ça passe par des exigences claires en matière de transparence sur le fonctionnement des systèmes d'intelligence artificielle. Ça va au-delà des industries créatives, on le voit. Il y a un danger.

Martin Champoux: Le Canada ne peut pas faire ça tout seul. Il faut que tout le monde s'unisse.

Monsieur Sonoda, je vois que vous voulez intervenir. Je vous donne la parole.

[Traduction]

Warren Sonoda: Votre mission est de soutenir les voix canadiennes. Vous concentrez vos efforts sur les créateurs d'ici. Nous sommes quatre, et il y a quatre millions de personnes derrière nous qui sont talentueuses et qui peuvent créer une immense variété de contenus.

Qu'est-il possible de faire? Nous pouvons veiller à ce que les mesures de protection et toutes les autres mesures que nous avons suggérées soient mises en œuvre — cela pourrait se faire dès maintenant par ce comité —, de sorte que nous soyons protégés, de sorte que je puisse continuer à raconter des histoires, qu'Eric puisse créer de l'art et que Paul puisse produire des jeux vidéo formidables. Nous avons besoin de ces mesures de protection.

[Français]

Martin Champoux: Merci beaucoup, messieurs.

[Traduction]

La présidente: Madame Thomas, vous avez cinq minutes.

Rachael Thomas: Génial. Merci beaucoup.

Monsieur Fogolin, je vais vous poser deux ou trois questions sur les possibilités économiques particulières que l'IA présente dans l'industrie du jeu. Puisque l'IA offre une capacité de rendement et des possibilités créatives nouvelles, quel potentiel économique y voyez-vous?

Paul Fogolin: L'une des raisons pour lesquelles j'ai mentionné cette statistique dans ma déclaration préliminaire — celle du marché mondial de 260 milliards de dollars et en augmentation pour les jeux —, c'est que je voulais bien marquer le fait qu'il s'agit d'une industrie en croissance, qui est également très concurrentielle. Pour répondre à la demande et demeurer parmi les meilleurs comme pays... Écoutez, j'ai la chance de collaborer avec des collègues à l'échelle internationale, avec d'autres associations comme la nôtre, en Corée, aux États-Unis, en Europe, etc. Lors de nos réunions, ils s'exclament toujours: « Hé, les Canadiens, vous savez bien faire les choses. » Cette réaction est attribuable à notre cadre réglementaire jumelé aux mesures de soutien disponibles.

Pour répondre à votre question au sujet de l'IA, certains outils d'IA générative sont très récents, tandis que d'autres sont utilisés depuis plus d'une décennie. Ils font partie d'une solide trousse d'outils qui permet à nos créateurs de présenter le meilleur de ce qu'ils peuvent faire. Une fois de plus, limiter l'accès des créateurs à ces outils, leur nier la capacité de faire des essais, en raison d'un cadre juridique strict, poserait problème pour l'industrie et limiterait possiblement ses possibilités de croissance.

Je sais qu'il reste peu de temps, je me souviens d'une témoin de lundi dernier — elle s'appelait Mme Kearney. J'ai trouvé son témoignage fascinant. De toute évidence, elle possède une bien meilleure expertise technique que la mienne. Ces technologies ne sont pas seulement disponibles aux grandes entreprises, mais également aux créateurs indépendants, aux plus petits studios, ce qui les aide à développer des jeux de façon plus abordable. Cela est important quand il s'agit de raconter l'histoire canadienne, comme nous le disions. Les possibilités sont bien tangibles.

Rachael Thomas: Vous avez abordé un point très important, et j'aimerais vous donner l'occasion de développer le sujet.

Lors de nos discussions sur l'incidence de l'IA sur le secteur des arts et de la culture au Canada, il ne faut pas oublier que nous faisons partie d'une société mondialisée. Non seulement les producteurs canadiens se font-ils concurrence entre eux en vertu des règles de notre pays, mais ils se livrent également à la concurrence mondiale, avec d'autres créateurs, d'autres pays, suivant d'autres règles.

Au moment où nous envisageons, en notre faculté de législateur, d'établir des règles pour vous donner la possibilité de soutenir la concurrence et de remporter la mise, de quoi devons-nous tenir compte dans le contexte mondial?

• (1700)

Paul Fogolin: Oui. Merci. Merci de poser cette question. Elle fait suite à une question posée par M. Diotte au sujet des comparateurs mondiaux.

Mes membres ne m'ont pas dit: « Tel pays fait bien les choses, imitons-le. » Ce qu'ils m'ont dit, c'est précisément ce que vous avez relevé au sujet de notre industrie, soit qu'elle est extrêmement mondialisée. J'ai mentionné que 88 % de tous les jeux fabriqués au Canada sont vendus dans le monde entier. Fait également intéressant, l'industrie est principalement numérique: d'un simple clic, on accède à une vitrine numérique, que ce soit sur un téléphone ou sur

une console. Par surcroît, on peut le faire en franchise de droits, n'importe où dans le monde.

Ces entreprises font des affaires dans une perspective mondiale. Pour tout changement de politique ou de réglementation envisagé, il faut d'abord étudier ce qui se passe ailleurs — je sais que vous le faites dans le cadre de ce processus — et tenter de bien cadrer avec les autres. Le fait d'être un pionnier peut présenter des avantages dans certains domaines, mais dans le contexte qui nous occupe, en raison de la nature mondiale de nos activités et de celles des autres, je pense qu'il est essentiel d'examiner les façons de faire ailleurs dans le monde.

Par ailleurs, s'il fallait faire quoi que ce soit pour affaiblir l'accès des créateurs à ces technologies, cela pourrait nous désavantager, en raison de la compétitivité de l'industrie. Vu l'enthousiasme de nos membres et créateurs pour l'utilisation de ces outils, nous voulons nous assurer qu'ils y ont accès.

Rachael Thomas: Je comprends cela. Merci.

Je suis curieuse et j'aimerais approfondir le sujet davantage. Comment le secteur du jeu, mais également les autres secteurs — à l'image du secteur du jeu — peuvent-ils miser sur l'IA pour gagner un avantage économique concurrentiel?

Paul Fogolin: Comme quelqu'un d'autre l'a souligné, nous sommes un groupe de personnes intelligentes. Je ne crois pas être en mesure de m'exprimer au nom des autres secteurs, mais l'industrie des jeux vidéo a, pour sa part, été à l'avant-garde de ce mariage singulier entre art et technologie. Pour cette raison, nous ne savons pas nécessairement à quelle entité nous adresser au sein du gouvernement. Est-ce ISDE? Est-ce Patrimoine Canada? Sans son adoption des avancées technologiques, le Canada ne serait pas le chef de file mondial qu'il est aujourd'hui en matière de fabrication de jeux.

C'est étrange. En me préparant, je pensais à Nvidia. Tout le monde connaît Nvidia. Est-elle la plus grande entreprise au monde dans le domaine de l'IA? C'est l'une d'entre elles. Qu'a fait Nvidia pendant la majeure partie de son existence? Elle fabriquait des cartes graphiques pour les PC, des cartes graphiques de pointe. Elle n'avait cessé de perfectionner le produit, et elle figurait parmi les meilleurs de ce secteur.

Nos joueurs sont toujours à la recherche de technologies. Ils sont à la recherche d'innovations. Ce jeu est-il plus rapide? L'expérience est-elle plus immersive?

Pour répondre à votre question, l'IA fait simplement partie d'une plus vaste trousse d'outils, qu'il s'agisse de nouveaux moteurs pour les jeux, de façons novatrices d'intégrer le travail des musiciens ou de la capture de mouvement. Vous connaissez probablement tous la capture de mouvement, qui consiste à faire porter une combinaison à un acteur pour recréer le réalisme de ses mouvements à l'écran. L'IA contribue à rendre ce processus plus fluide et plus naturel. Elle permet de corriger certains défauts — ce qui, autrement, prendrait des heures — et de rendre les images plus lisses et plus nettes. Tout cela contribue au développement de pipelines d'IA, en plus d'aider les créateurs à fabriquer des jeux plus rapidement et plus efficacement.

Rachael Thomas: Merci.

La présidente: Monsieur Myles, vous avez la parole pour cinq minutes.

David Myles: Je vous remercie, madame la présidente. J'ai énormément de questions.

Je veux parler un peu de cette idée d'innovation. J'avancerais que l'industrie du cinéma a elle aussi misé sur l'innovation partout où elle le pouvait, tout comme les arts visuels. M. Chan en a parlé et constitue un excellent exemple de quelqu'un qui est à l'avant-garde dans tous ces domaines.

Une chose que j'admire dans le secteur du jeu vidéo, et nous en avons parlé il y a quelques semaines, c'est qu'il a su demeurer monétisé d'une façon que d'autres secteurs n'ont pas vraiment connue.

Comment avez-vous réussi à conserver le contrôle de votre propriété intellectuelle? Elle n'a pas vraiment été touchée de la même manière que certains piratages observés dans d'autres secteurs. Quel est le secret de cette réussite?

Paul Fogolin: C'est une autre excellente question. Vous posez toutes de très bonnes questions aujourd'hui.

Encore une fois, l'industrie du jeu vidéo est extrêmement concurrentielle. Ce que nous avons vu au cours des dernières années, surtout, c'est la prolifération de la distribution numérique et de nombreuses vitrines numériques. Autrefois, il fallait se rendre en magasin et acheter une boîte. Cela demeure encore une partie importante du secteur, l'espace de vente physique. Aujourd'hui, les développeurs et les éditeurs peuvent offrir leurs jeux à un public beaucoup plus large, comme je l'ai dit, d'un simple clic. Cela s'applique aux titres AAA vendus au prix fort, mais aussi à nos plus petits créateurs.

J'ai mentionné ces studios canadiens: certains ne comptent qu'une à cinq personnes travaillant dans un sous-sol, un garage ou ailleurs, et ils peuvent tout de même créer. Ils peuvent aussi ajuster le prix. Ils peuvent adapter le prix en fonction de la réaction du marché à leur jeu.

En plus de cela, il existe des plateformes comme Game Pass, offerte par Microsoft, où l'on paie des frais d'abonnement donnant accès à toute une bibliothèque de jeux, un peu comme un service de type Netflix. Plusieurs membres ont eu l'intelligence de ne pas se limiter aux grands titres et de faire aussi appel à certains de ces créateurs indépendants, afin d'apporter variété, diversité et nouvelles perspectives à ces plateformes.

Si mes membres répondaient à cette question, ils diraient que ce n'est pas toujours facile de gagner sa vie dans cette industrie. C'est un secteur de divertissement, très concurrentiel. Certains jeux connaissent du succès, d'autres non, qu'ils soient grands ou petits. La capacité d'innover et d'accéder à ces plateformes pour toucher un marché mondial fait toute la différence.

• (1705)

David Myles: Merci.

J'ai une autre question. Je vais m'adresser un instant à M. Chan et à M. Sonoda au sujet de la notion d'auteur. Je vais changer un peu de perspective.

Y a-t-il un moment où, lorsque vous regardez des œuvres génératives produites par d'autres artistes, vous ne voyez plus l'auteur? À partir de quel point estimez-vous que, dans votre propre processus créatif... Comment garder le contrôle en tant que créateur? Lorsque vous observez d'autres œuvres génératives, vous dites-vous qu'elles ne relèvent plus d'un artiste, mais de l'IA?

Il doit bien y avoir une ligne à tracer. Comment déterminera-t-on la paternité d'une œuvre?

C'est un sujet dont M. Généreux a également parlé au Comité.

Eric Chan: Je suis la personne à laquelle vous faites référence, d'ailleurs. Quand je regarde le travail d'autres artistes en art génératif, je me dis simplement: « C'est intéressant. Wow. » Je ne réfléchis pas vraiment à la question de la paternité de l'œuvre.

Je suis plutôt curieux de savoir quels outils la personne a utilisés pour créer cela. Est-ce de l'IA? Est-ce exclusivement du code informatique? Un mélange des deux? Je vois surtout les outils employés, et c'est ce qui pique ma curiosité.

La frontière entre la paternité et la création découle naturellement de cette personne. Chaque artiste semble avoir un style particulier. Il commence à créer avec les outils dont il dispose. Je pense qu'il apprend à connaître ses outils et finit par développer sa propre signature à travers ceux-ci.

Si vous voulez parler de paternité, c'est peut-être une façon de l'aborder. Mes œuvres sont génératives, mais c'est un mélange entre dessin à la main et génération informatique. Les gens y voient un contraste intéressant: mes œuvres comportent des éléments floraux dessinés à la main, mais j'utilise des algorithmes pour modifier les couleurs et les permutations du positionnement.

Peu importe l'outil utilisé, l'artiste imprime toujours sa propre identité à son expression. Si vous souhaitez dire qu'une œuvre vous appartient en ce sens, alors tant mieux; vous en avez pleinement le droit.

C'est ainsi que je vois les choses.

Warren Sonoda: Pour la Guilde des réalisateurs du Canada, la paternité est une notion très simple. Les auteurs d'une œuvre sont le réalisateur et le scénariste. Ce sont des êtres humains.

J'aimerais rebondir sur ce que vous disiez au sujet de la concurrence dans la question précédente. Pour que le Canada demeure concurrentiel, il faut garantir la certitude et la stabilité juridiques. Il faut veiller à ce que, lorsque nous créons ici, un cadre clair s'applique à tout le monde afin que nous puissions travailler sans nous inquiéter des répercussions juridiques, avec des garde-fous appropriés.

Nous devrions aussi examiner des exemples d'ailleurs dans le monde, et tirer des leçons de ces exemples, car l'application d'une législation sur l'IA ne se passe pas toujours bien ailleurs.

Monsieur Bischoff, je ne sais pas si vous voulez parler du Royaume-Uni.

La présidente: Nous n'avons plus de temps pour ce tour. Merci.

[Français]

Monsieur Généreux, vous avez la parole pour cinq minutes.

Bernard Généreux: Merci beaucoup, madame la présidente.

Monsieur Chan, vous avez parlé de jetons non fongibles et de chaînes de blocs. D'ailleurs, il en a été question au Comité permanent de l'industrie et de la technologie, mais pas sous l'angle de la création.

J'aimerais que vous expliquiez ce que c'est exactement, parce que beaucoup de gens ne savent pas de quoi il s'agit.

Des artistes peuvent-ils en retirer un gain financier futur pour, éventuellement, être capables d'en vivre? Vous avez touché à cet aspect tantôt, mais nous n'en avons pas encore parlé au cours de cette étude.

[Traduction]

Eric Chan: La chaîne de blocs est une technologie qui fonctionne comme un registre numérique permettant de suivre la trace, ou de remonter le fil, jusqu'à la source originale. Il est clair aujourd'hui que de nombreux créateurs numériques... J'aime penser que les deux se complètent: on peut créer de l'originalité, une œuvre unique ou une série d'œuvres inscrites sur la chaîne de blocs, authentifiées et dotées d'une provenance vérifiable.

Dans cette logique, il est possible, du moins en théorie, que si des modèles sont entraînés à l'aide de l'IA et qu'ils combinent différents aspects ou dérivés de divers styles, on puisse imaginer un mécanisme qui permettrait de verser un pourcentage à tel créateur et un autre pourcentage à tel autre créateur. Le tout pourrait être décentralisé sur une chaîne de blocs, et les gens détenant ces portefeuilles numériques pourraient recevoir une compensation fondée sur ce que l'IA génère.

Disons que nous créons une œuvre entièrement générée par l'IA, totalement aléatoire, qui puise dans de nombreuses sources différentes. Il serait peut-être possible de déterminer d'où elle provient, de quel créateur ou de quel artiste, et, à partir de là, de créer une possibilité de monétisation. Nous en sommes encore aux premières étapes du processus, mais c'est faisable.

• (1710)

[Français]

Bernard Généreux: Merci.

Monsieur Sonoda, vous hochez la tête. Voyez-vous une occasion, pour le monde du cinéma, de capturer la créativité de ce que vous faites dans des chaînes de blocs pour ensuite en retirer des bénéfices?

Lors de vos interventions, vous soulignez le fait que le risque associé à tout ce que vous créez est de ne pas recevoir de compensation. D'ailleurs, depuis le début de cette étude, beaucoup d'organisations artistiques sont venues nous dire que la compensation est importante pour être capable de vivre de son art.

Envisagez-vous les chaînes de blocs comme une solution possible?

[Traduction]

Warren Sonoda: Je ne sais pas. Je ne crois pas que la chaîne de blocs ait vraiment pris son envol comme d'autres technologies l'ont fait. Pour situer un peu d'où je parle: à la Guilde canadienne des réalisateurs, nous créons des histoires. Les producteurs obtiennent ensuite des licences pour ces histoires, qui sont diffusées sur des plateformes, des chaînes ou ailleurs où le public peut les voir. C'est essentiellement ainsi que nous fonctionnons.

En ce qui concerne la question de la rémunération, de l'attribution du mérite et de la transparence qui en découle, je vois cela comme un outil, un moyen. Je pense qu'il y a des gens beaucoup plus compétents que moi dans le domaine technologique qui peuvent en parler. Ne me demandez pas d'expliquer la chaîne de blocs; je crois que M. Chan l'a fait admirablement.

Nous voulons participer à la réflexion. Il existe un groupe de travail sur l'IA, mais je crois que M. Roberge a dit que personne du

milieu culturel n'a été invité à y siéger. Pourquoi? Nous faisons pleinement partie de la conversation et voulons dialoguer avec eux.

Bernard Généreux: C'est une très bonne question.

[Français]

Ma prochaine question est très générale.

Monsieur Chan, où vous voyez-vous sur le plan artistique et technologique dans 5 ou 10 ans? Allez-vous être multimillionnaire ou milliardaire grâce à ce que vous aurez créé?

Ma question s'adresse aussi aux autres témoins.

[Traduction]

Eric Chan: Je l'accueillerais certainement avec plaisir. J'ai l'impression que plusieurs piliers se mettent en place. Je crois que la création de jetons et la chaîne de blocs en constituent un. Puis vous avez l'IA, l'informatique quantique, les télécommunications quantiques, la robotique... Toutes ces choses se développent.

Une voix: Il y a aussi la superintelligence artificielle.

Eric Chan: C'est exact.

En tant qu'artiste numérique, je crois vraiment que la chaîne de blocs est la solution pour faire passer les institutions traditionnelles à l'ère actuelle. Lorsque j'ai mentionné la question: « Est-ce fait à la main? » dans ma déclaration préliminaire, la véritable question était: « Comment puis-je savoir que ce que vous créez sous forme numérique est une œuvre unique, ou une série authentique? Comment puis-je en être certain? »

Au bout du compte, l'art est une entreprise; c'est une création unique. Donc, si je crée une œuvre numérique, je veux qu'elle soit inscrite sur la chaîne de blocs.

• (1715)

[Français]

La présidente: Merci.

Monsieur Ntumba, vous avez maintenant la parole pour cinq minutes.

Bienvenu-Olivier Ntumba: Merci, madame la présidente.

Monsieur Fogolin, dans l'industrie du jeu vidéo, comment l'intelligence artificielle influence-t-elle la conception narrative et l'interaction avec le joueur?

Peut-elle créer des expériences véritablement personnalisées sans compromettre l'intégrité artistique?

[Traduction]

Paul Fogolin: La réponse courte est oui. C'est un outil utilisé par nos artistes et créateurs talentueux. J'ai donné un exemple, je crois, dans ma déclaration d'ouverture, au sujet des dialogues des personnages non-joueurs. Je sais que c'est également un exemple que Mme Kearney a présenté la semaine dernière. Quand vous devez rédiger des milliers et des milliers de lignes et créer un personnage dans un jeu, avoir un outil comme l'IA pour rendre ce personnage le plus réaliste possible ouvre une multitude de possibilités pour les joueurs et les développeurs. C'est un exemple d'utilisation.

Un autre exemple est celui du jeu *Forza Horizon*, un jeu de course produit par Microsoft. Il utilise un type d'IA pour rendre les voitures contrôlées par l'ordinateur aussi réalistes que possible. Traditionnellement, lorsqu'on programme de telles voitures, c'est une série d'algorithmes. On appelle cela « IA » dans l'industrie du jeu vidéo, mais ce n'est en réalité qu'une série d'algorithmes avec des instructions conditionnelles. Une technologie comme celle-ci crée un niveau de réalisme supérieur, une réaction qui ressemble davantage à celle d'un joueur humain.

Ce ne sont que quelques exemples rapportés par nos membres. Encore une fois, nous en sommes aux premières étapes. L'usage de l'IA pour aider les créateurs donne des jeux plus captivants, tout en rendant la production plus efficace.

J'ai mentionné plus tôt que certains jeux prennent de trois à cinq ans à produire. L'aspect positif, c'est que cela crée aussi des emplois. Des gens viennent au Canada, sont formés dans nos excellentes institutions, puis occupent des emplois permanents. Plus de 85 % des emplois du secteur sont des emplois à temps plein. Ce n'est pas l'économie à la tâche; ce sont des emplois bien rémunérés, avec un salaire annuel moyen de 102 000 \$. Une fois un jeu terminé, un autre est déjà en chantier.

[Français]

Bienvenu-Olivier Ntumba: Merci beaucoup, monsieur Fogolin.

Monsieur Bischoff, M. Fogolin vient de nous donner son avis sur l'intégrité artistique.

Selon votre expérience, comment peut-on arbitrer un cadre réglementaire lorsqu'un conflit peut survenir entre l'intégrité artistique et l'art créé par le jeu vidéo?

Samuel Bischoff: Merci de la question.

Je veux juste m'assurer de bien comprendre votre question. Voulez-vous savoir comment on peut créer un équilibre pour ne pas perdre l'intégrité artistique?

Quel est l'autre aspect que vous avez mentionné?

Bienvenu-Olivier Ntumba: J'ai posé la question à M. Fogolin pour savoir si l'intelligence artificielle peut vraiment créer une expérience personnalisée sans compromettre l'intégrité artistique, et il m'a répondu qu'en effet, ça pouvait la compromettre.

Samuel Bischoff: Fondamentalement, ce qu'on disait, c'est que nous souhaitons garder l'humain au centre. Cela est cependant une question d'ordre sociétal.

Accepterions-nous de servir des algorithmes et des robots et de financer des œuvres où il n'y aurait plus de participation humaine, où il n'y aurait plus de vision humaine?

Sur le plan de l'intégrité artistique, je dirais que celle-ci est atteinte dès que les choix d'un réalisateur ou d'une réalisatrice ne sont plus là. Cela signifie qu'il n'y a plus de maîtrise du processus et qu'il n'y a plus véritablement de participation humaine dans ce processus. Je pense que c'est ça.

Bienvenu-Olivier Ntumba: Si je comprends bien, sans cadre réglementaire actuellement, il y a des lacunes qui sont quasiment insonnées.

Monsieur Bischoff, voudriez-vous ajouter un commentaire là-dessus?

Samuel Bischoff: Justement, sans cadre réglementaire, il y a deux choses qu'on voit. Il y a une prolifération de contenus d'intelligence artificielle générative sur beaucoup de plateformes.

Parallèlement, il y a un système établi qui respecte la loi. On en vient à se demander si on accepte le fait de voir la création humaine remplacée progressivement par la création synthétique.

Bienvenu-Olivier Ntumba: Monsieur Chan, quels sont vos commentaires relativement à ces lacunes?

[Traduction]

Eric Chan: Je dirais que, oui, l'intégrité artistique est une question sociétale. Les outils existent; il faut laisser les créateurs créer. Pour ma part, ce que j'utilise demeure de l'intégrité artistique. Je ne crois pas avoir perdu mon âme en utilisant l'IA ou l'art génératif. Pour moi, cela fait partie de ma pratique artistique, et c'est ainsi que je m'exprime. C'est ma perspective.

• (1720)

La présidente: J'ai jeté un coup d'œil à certaines de vos œuvres en ligne. Je dois admettre que c'est très impressionnant, monsieur Chan.

[Français]

Monsieur Champoux, vous avez maintenant la parole pour deux minutes et demie.

Martin Champoux: Merci.

Monsieur Chan, vous avez dit tantôt que l'art était une entreprise. Vous avez raison.

Cela dit, fondamentalement, l'art est aussi quelque chose créé par des gens qui ne peuvent pas vivre sans créer de l'art. Cela est bien différent de ce à quoi se consacrent bon nombre d'entreprises dans des domaines non culturels.

Vous avez raison de dire qu'en général, le secteur de la culture est un secteur d'activités qui contribue au produit intérieur brut, ou PIB, du Canada à hauteur de milliards de dollars.

Tantôt, nous avons abordé les évolutions technologiques au fil de l'histoire. Vous avez apporté l'exemple de la presse de Gutenberg et de l'invention de l'appareil photo et de la photographie au XIX^e siècle.

Devrions-nous accepter le fait que chaque nouvelle révolution technologique fera des victimes collatérales?

Selon vous, est-ce inévitable que des métiers disparaissent à cause d'une nouvelle technologie, comme l'intelligence artificielle?

[Traduction]

Eric Chan: Je ne veux pas être brutal, mais toute nouvelle technologie entraîne toujours des dommages collatéraux. Si l'on pense à la bulle Internet, il y a eu des pertes d'emplois. Même en remontant à la photographie, la situation... Les transformations ont été profondes.

Ne parlons même pas d'IA; parlons simplement d'art numérique. Certaines personnes dénigrent encore ce médium, mais dans mon cas, j'arrive à prospérer parce que j'adopte l'outil. Pour moi, la diversification est mon moyen d'interprétation; la capacité de m'exprimer de différentes façons, de manière créative...

[Français]

Martin Champoux: Chaque nouvelle technologie permettra à des artistes ou à des gens d'émerger, mais ça aura des conséquences.

Tantôt, nous parlions du travail des réalisateurs, mais cette nouvelle technologie touche toute la chaîne de production d'émissions de télévision ou de production de cinéma. C'est essentiellement dans ce secteur qu'il y aura le plus de pertes.

Plusieurs métiers ne sont même pas réapparus après la pandémie, parce qu'il n'y avait plus assez de travail. L'intelligence artificielle et son évolution rapide s'ajoutent à ce phénomène.

Monsieur Sonoda, je vais me tourner vers vous parce qu'il me reste très peu de temps.

Devrions-nous rester optimistes malgré le constat selon lequel nous allons perdre du monde en chemin et voir des métiers disparaître?

[Traduction]

Warren Sonoda: Je crois que nous devons être optimistes. Nous n'avons pas le choix, mais il ne faut pas contourner la responsabilité qui vous incombe.

Je suis un produit de l'intervention gouvernementale. J'ai échoué l'école de cinéma. J'ai été réalisateur de vidéoclips rock et country. Je n'avais aucun lien avec le cinéma ni avec la télévision, et j'ai commencé à faire ces petits...

MuchFACT... Vous aussi, monsieur Myles, vous êtes un produit du programme FACTOR, MuchFACT et VideoFACT. C'était un programme du CRTC.

Patrimoine canadien peut continuer de soutenir les artistes canadiens par l'intermédiaire du FMC et de Téléfilm, afin que nos histoires soient racontées par des humains et que les récits canadiens et autochtones continuent d'être transmis. Nous voulons parler de ce que vous pouvez faire. Ne craignez pas d'encadrer cela; je suis ici grâce à ces programmes. J'ai réalisé plus de 110 épisodes de télévision parce que j'ai fait un vidéoclip pour VideoFACT à 21 ans. Ça, c'est l'intervention gouvernementale. Sans cela...

On nous a demandé où nous serons dans cinq ans. Moi, je veux que la prochaine génération de jeunes conteurs et cinéastes talentueux puisse avoir les mêmes possibilités. Certains utiliseront l'IA, d'autres non, mais pour gagner leur vie, participer, raconter l'histoire canadienne, qu'il s'agisse d'arts visuels, de jeux vidéo, ou de cinéma et de télévision, ce que nous ferons désormais, nos choix, vos choix, tout cela aura un impact.

Je n'insisterai jamais assez sur l'importance de tenir compte de tout ce qui vous est présenté.

• (1725)

La présidente: Merci.

Monsieur Diotte, vous avez la parole pour cinq minutes.

Kerry Diotte: Je reviens à M. Fogolin.

Vous avez mentionné que l'industrie du jeu vidéo crée 34 000 emplois au Canada et génère 5,1 milliards de dollars dans l'économie canadienne. Nous tirons très bien notre épingle du jeu pour un pays de notre taille.

Qu'est-ce qui explique cela? Qu'avons-nous de particulier? Pourquoi? Pourquoi sommes-nous aussi performants?

Paul Fogolin: Merci de souligner que nous sommes performants. Nous disons souvent que nous jouons dans la cour des grands.

Je crois que c'est la combinaison de plusieurs facteurs. Le premier est le talent. Nous avons d'excellents établissements d'enseignement. Nous avons aussi un talent naturel qui s'est développé partout au pays depuis 20 ou 30 ans, particulièrement en Colombie-Britannique. À l'époque, nous avions des gens comme Don Matrick, qui développait *Need for Speed* dans son sous-sol. Il est ensuite allé travailler dans d'autres entreprises. Il existe donc un talent naturel.

Ensuite, pour reprendre le propos de M. Sonoda sur l'intervention gouvernementale, la province de Québec a décidé, il y a plusieurs années, d'introduire un crédit d'impôt pour la production de médias numériques, pour les jeux vidéo. Cela a énormément stimulé l'investissement et l'emploi. Depuis, presque toutes les provinces ont mis en place leur propre version d'un crédit d'impôt pour les médias numériques. En fait, la Colombie-Britannique vient de faire passer le sien de 17,5 % à 25 %, en plus de le rendre permanent. Le premier ministre est allé en faire l'annonce chez Electronic Arts. Cela a été un facteur déterminant, mais ce n'est pas suffisant.

Vous avez le talent, les mesures de soutien, un cadre législatif solide, qu'il soit fédéral ou provincial, puis l'accès aux marchés mondiaux. Le Canada est bien positionné, tant géographiquement que sur les plans culturel et économique, pour vendre à ces marchés. Nous avons une population très diversifiée, et une diversité de créateurs de jeux qui racontent leurs propres histoires et travaillent dans nos entreprises membres pour créer des produits qui plaisent au marché mondial. Tous ces éléments se conjuguent et expliquent la réussite exceptionnelle de l'industrie du jeu vidéo au Canada.

Je parle pour cette industrie, donc je suis peut-être biaisé, mais je crois qu'il s'agit d'un secteur vers lequel les décideurs gouvernementaux devraient se tourner lorsqu'ils réfléchissent aux industries d'avenir à soutenir. Le marché est en croissance, et nous sommes vraiment bons dans ce domaine.

Kerry Diotte: Une chose qui m'a frappé, c'est votre remarque selon laquelle le Canada réussit à retenir son talent, contrairement à l'industrie musicale où, traditionnellement, tant que vous n'êtes pas reconnu aux États-Unis, vous n'êtes personne.

Qu'est-ce qui attire les gens au Canada, et dans une ville comme Edmonton, par exemple? Qu'est-ce qui explique cela?

Paul Fogolin: Oui, Edmonton abrite d'excellents studios et créateurs. En fait, je m'y trouvais il y a quelques semaines à l'occasion de l'Alberta Games Series.

Lorsqu'une entreprise de ce secteur, comme nos membres, envisage où investir, pour toutes les raisons que j'ai mentionnées, le Canada est un choix attrayant. La proximité des États-Unis est utile, surtout pour les entreprises américaines qui souhaitent investir. Le dollar y est plus avantageux, le talent est là, et il y a aussi le mode de vie. Pour attirer des talents internationaux, nous avons un système de santé robuste, d'excellents établissements d'enseignement et des communautés formidables où vivre et élever une famille. Tout cela contribue à ce que nous avons bâti ici.

Ensuite, le succès attire le succès. Lorsqu'un pôle comme Montréal se développe, tout le monde dans le monde du jeu vidéo sait ce qu'est l'industrie du jeu à Montréal. En fait, nous venons de recruter un nouveau membre, Wizards of the Coast, titulaire de la licence *Dungeons & Dragons*. L'entreprise est établie dans l'État de Washington et a ouvert un nouveau studio pour développer les prochains jeux *Dungeons & Dragons*. Où est-il établi? A Montréal. D'autres cherchent à s'installer dans d'autres villes canadiennes.

C'est quelque chose dont nous sommes fiers et que nous voulons continuer de soutenir. Mais ce n'est pas le fruit du hasard.

Kerry Diotte: Comment explique-t-on que les studios canadiens n'ont pas été avalés ou rachetés par de grandes entreprises américaines ou autres?

Paul Fogolin: C'est une bonne question.

Je crois que c'est parce que l'industrie n'est pas un bloc homogène. Il y a de petits développeurs et de plus grands studios. Plusieurs de nos entreprises membres sont américaines, européennes ou japonaises, mais il existe encore un nombre solide de studios et de propriétés intellectuelles canadiens. En fait, selon l'étude de Statistique Canada que j'ai mentionnée, les trois quarts des entreprises du secteur sont canadiennes.

C'est un mélange. Vous avez à la fois l'investissement étranger attiré par notre talent, nos infrastructures et notre expertise, et vous avez les studios locaux, qui grandissent parfois énormément. Nous avons récemment accueilli Behaviour Interactive comme membre. L'entreprise, basée à Montréal et présente aussi en Colombie-Britannique, est le plus grand studio indépendant canadien. Elle vend ses jeux partout dans le monde.

Nous avons une situation très spéciale. Ce mélange de talents locaux et d'investissement international est essentiel à cette industrie.

• (1730)

Kerry Diotte: L'industrie du cinéma et de la télévision bénéficie depuis longtemps d'un soutien gouvernemental important, je crois.

Disposez-vous maintenant du même soutien? Est-ce uniquement une question de crédits d'impôt? Quelle est la formule magique?

Paul Fogolin: Oui. Je regarde mes collègues ici présents et je me dis que Hollywood Nord n'existerait pas sans ces crédits d'impôt. Ensuite, il y a le talent, les infrastructures, les conteurs... Nous avons certainement bénéficié d'une partie de cela. Et encore une fois, les Canadiens sont très bons pour créer des jeux. Si les jeux n'étaient pas bons, ils ne se vendraient pas. Ils ont réussi à produire des jeux extrêmement performants. Je sais que je n'ai plus beaucoup de temps, mais un jeu de style poker appelé Balatro a été créé en Saskatchewan. Plus de cinq millions d'exemplaires ont été vendus. Il a été développé par une seule personne en Saskatchewan.

Les possibilités sont énormes.

La présidente: Un jeu de poker? Ça me semble amusant.

Paul Fogolin: Voilà.

La présidente: Jouerons-nous à ce jeu après la réunion, monsieur Waugh? Moi, je veux bien.

Des voix: Oh, oh!

La présidente: Monsieur Al Soud, vous avez la parole pour cinq minutes.

Fares Al Soud: Merci, madame la présidente.

Monsieur Chan, pour que ce soit clair, la série *CityLights* est vraiment incroyable. Je crois qu'elle existait sous forme de NFT sur la chaîne de blocs, ce qui nous donne beaucoup de matière à réflexion. Je pense que nous n'avions pas encore entendu ce point de vue au Comité, alors merci.

Monsieur Fogolin, vous avez parlé du fait que le Canada joue dans la cour des grands. Vous n'aviez pas eu assez de temps pour terminer votre réponse, mais la question de M. Diotte vous en a donné l'occasion, et je l'en remercie.

[Français]

Monsieur Bischoff, c'est un plaisir de vous revoir. Je voudrais d'ailleurs prendre un petit moment pour remercier M. Champoux de nous avoir présentés l'un à l'autre, il n'y a pas longtemps.

Vous avez expliqué devant le Comité permanent de l'industrie et de la technologie que, « [...] contrairement aux dispositions de la Loi européenne sur l'intelligence artificielle [...], les créateurs et titulaires de droits canadiens devraient bénéficier d'un système d'adhésion facultative pour octroyer des licences pour leurs œuvres ». Vous l'avez d'ailleurs mentionné au cours de votre allocution d'ouverture.

Selon vous, étant donné l'ampleur mondiale du développement de l'intelligence artificielle, est-ce réaliste pour le Canada d'imposer un système d'adhésion facultative pour délivrer des licences, alors que les principaux modèles d'intelligence artificielle sont entraînés à l'étranger?

Samuel Bischoff: Je vous remercie de la question.

Je crois qu'on est en train de voir l'émergence, comme je l'ai mentionné plus tôt, de modèles où des licences vont être mises en place entre les détenteurs du droit d'auteur, les créateurs et les compagnies d'intelligence artificielle. Cela inclut également des compagnies de l'étranger et des modèles qui sont créés à l'étranger. Nous espérons en voir beaucoup plus. C'est quelque chose qui se développe.

Comme on l'a dit un peu plus tôt, notre industrie fonctionne mal dans un climat d'incertitude et d'instabilité. Autrement dit, qu'il s'agisse de productions américaines, de productions canadiennes, de production de services ou de productions nationales, il est impossible de réaliser une production sans avoir la certitude qu'il y a une sécurité en matière de droit d'auteur. En fait, cela pourrait créer beaucoup de problèmes.

Je pense qu'il y a une tendance à aller vers de l'intelligence artificielle responsable pour ce qui est justement des grands acteurs internationaux qui ont établi leurs modèles sans autorisation.

Nous espérons véritablement qu'il va y avoir une réglementation très claire à ce sujet.

Fares Al Soud: Merci beaucoup, monsieur Bischoff.

[Traduction]

Le groupe de travail sur l'IA de la Guilde canadienne des réalisateurs note que: « L'IA soulève une multitude de questions éthiques pratiques » et que la « Guilde doit exiger que toute utilisation ou méthode d'IA déployée dans notre industrie soit éthique ».

Je suis curieux, monsieur Sonoda: quelles mesures de protection vous semblent nécessaires pour garantir que les systèmes d'IA utilisés pour la distribution des rôles, le montage ou la production ne renforcent pas des inégalités systémiques? Et pour vous, qu'est-ce qu'une IA « éthique »?

Veuillez répondre rapidement si possible. Je sais que la question est vaste; je m'en excuse.

Warren Sonoda: Il ne devrait y avoir aucune extraction de textes ou de données sans consentement. Il faut respecter notre loi sur le droit d'auteur et notre cadre relatif aux droits moraux. Il faut que la transparence soit obligatoire et qu'on étiquette les contenus pour que le public sache réellement ce qu'il consomme; cela renforcera la confiance du public. C'est extrêmement important.

Il faut vraiment poursuivre cette conversation. C'est une excellente discussion. Incluez-nous. Incluez les syndicats, les guildes, les créateurs et les artistes indépendants, tous les intervenants, parce que nous pouvons vous offrir des perspectives concrètes: celles du plateau de tournage, de la tablette numérique, de la salle de conception de jeux, du studio. Il faut nous inclure dans la conversation. C'est un point essentiel.

• (1735)

Fares Al Soud: Merci, monsieur Sonoda.

Madame la présidente, je vais céder le reste de mon temps à ma collègue Mme Royer.

Zoe Royer: Merci beaucoup.

Il me reste environ 1 minute et 10 secondes, et la discussion est tout à fait fascinante. Je sais que le secteur de l'audiovisuel génère environ 11 milliards de dollars pour l'économie.

Monsieur Bischoff, je vous laisse le dernier mot. Qu'aimeriez-vous nous transmettre?

Samuel Bischoff: Merci. Ce que j'aimerais dire en conclusion, c'est que nous vivons un moment charnière. Nous sommes à la croisée des chemins, et nous croyons qu'il est essentiel d'agir dès que possible, peut-être même avant que la législation n'entre pleinement en vigueur. C'est, selon nous, le rôle du gouvernement fédéral: poser des gestes pour créer des protections pour les créateurs et les auteurs, notamment en matière d'étiquetage, de financement public et du rôle du diffuseur public, comme nous l'avons mentionné.

Zoe Royer: Merci.

La présidente: Merci beaucoup.

Cela met fin à nos questions pour aujourd'hui.

Votre témoignage a été remarquable. La conversation était extrêmement intéressante. Si vous avez oublié de dire quelque chose, ou si quelque chose vous revient plus tard, si vous souhaitez fournir d'autres renseignements ou données au Comité, veuillez les transmettre à notre greffière. Nos analystes pourront les utiliser, les députés pourront les consulter, et cela pourra être intégré au rapport produit à la fin de la présente étude. Merci encore pour votre temps.

Sur ce, la séance est levée.

Publié en conformité de l'autorité
du Président de la Chambre des communes

PERMISSION DU PRÉSIDENT

Les délibérations de la Chambre des communes et de ses comités sont mises à la disposition du public pour mieux le renseigner. La Chambre conserve néanmoins son privilège parlementaire de contrôler la publication et la diffusion des délibérations et elle possède tous les droits d'auteur sur celles-ci.

Il est permis de reproduire les délibérations de la Chambre et de ses comités, en tout ou en partie, sur n'importe quel support, pourvu que la reproduction soit exacte et qu'elle ne soit pas présentée comme version officielle. Il n'est toutefois pas permis de reproduire, de distribuer ou d'utiliser les délibérations à des fins commerciales visant la réalisation d'un profit financier. Toute reproduction ou utilisation non permise ou non formellement autorisée peut être considérée comme une violation du droit d'auteur aux termes de la Loi sur le droit d'auteur. Une autorisation formelle peut être obtenue sur présentation d'une demande écrite au Bureau du Président de la Chambre des communes.

La reproduction conforme à la présente permission ne constitue pas une publication sous l'autorité de la Chambre. Le privilège absolu qui s'applique aux délibérations de la Chambre ne s'étend pas aux reproductions permises. Lorsqu'une reproduction comprend des mémoires présentés à un comité de la Chambre, il peut être nécessaire d'obtenir de leurs auteurs l'autorisation de les reproduire, conformément à la Loi sur le droit d'auteur.

La présente permission ne porte pas atteinte aux privilèges, pouvoirs, immunités et droits de la Chambre et de ses comités. Il est entendu que cette permission ne touche pas l'interdiction de contester ou de mettre en cause les délibérations de la Chambre devant les tribunaux ou autrement. La Chambre conserve le droit et le privilège de déclarer l'utilisateur coupable d'outrage au Parlement lorsque la reproduction ou l'utilisation n'est pas conforme à la présente permission.

Aussi disponible sur le site Web de la Chambre des communes à l'adresse suivante :
<https://www.noscommunes.ca>

Published under the authority of the Speaker of
the House of Commons

SPEAKER'S PERMISSION

The proceedings of the House of Commons and its committees are hereby made available to provide greater public access. The parliamentary privilege of the House of Commons to control the publication and broadcast of the proceedings of the House of Commons and its committees is nonetheless reserved. All copyrights therein are also reserved.

Reproduction of the proceedings of the House of Commons and its committees, in whole or in part and in any medium, is hereby permitted provided that the reproduction is accurate and is not presented as official. This permission does not extend to reproduction, distribution or use for commercial purpose of financial gain. Reproduction or use outside this permission or without authorization may be treated as copyright infringement in accordance with the Copyright Act. Authorization may be obtained on written application to the Office of the Speaker of the House of Commons.

Reproduction in accordance with this permission does not constitute publication under the authority of the House of Commons. The absolute privilege that applies to the proceedings of the House of Commons does not extend to these permitted reproductions. Where a reproduction includes briefs to a committee of the House of Commons, authorization for reproduction may be required from the authors in accordance with the Copyright Act.

Nothing in this permission abrogates or derogates from the privileges, powers, immunities and rights of the House of Commons and its committees. For greater certainty, this permission does not affect the prohibition against impeaching or questioning the proceedings of the House of Commons in courts or otherwise. The House of Commons retains the right and privilege to find users in contempt of Parliament if a reproduction or use is not in accordance with this permission.

Also available on the House of Commons website at the following address: <https://www.ourcommons.ca>