

# La création et l'IA générative

Table ronde - 13 février 2025



Nous étions une 50<sup>aine</sup> de personnes à participer à la table ronde sur la création et l'IA générative.

Pour rappel nous avons invité :

**Jessica Guillot**, design manager pendant 8 ans chez Grosfillex, maintenant dirigeante de DMC : **experte en transformation et innovation par le Design thinking, formatrice en innovation, design, IA et créatrice de la marque Tatappy** : tapis de jeux et de bien être parents/enfants, utilise l'IA générative à différentes étapes de création que ce soit pour générer des idées ou délivrer des visuels finalisés.

**Elise Bondu et Yannick Brussetti, chargés d'affaires à l'INPI** venus échanger sur les différentes situations pouvant se présenter en confrontant l'IA générative et la propriété intellectuelle et l'état des discussions actuelles dans ce domaine.

**Nordine Ghachi, expert en innovation, pédagogie et gamification**, qui a développé ces dernières années une expertise dans l'intégration des intelligences artificielles génératives, pour enrichir les processus créatifs et stratégiques.



## Jessica Guillot : partage d'expériences de l'utilisation de l'IA en création

Jessica Guillot nous remémore que les outils des designers ont considérablement évolués ces vingt dernières années. Aujourd'hui, l'IA se présente comme un nouvel outil de création. Toutefois, elle souligne que si l'IA peut générer des idées et des visuels, son apport en termes de sens reste limité face à l'intelligence collective humaine.

Elle rappelle que pour générer des créations il faut donc apprendre à bien utiliser les IA car il n'est pas si simple d'obtenir la bonne réponse ; les outils sont nombreux et il faut tester de

nombreuses IA et les combiner pour arriver à ses fins.

Les itérations doivent être nombreuses pour arriver à des résultats intéressants. La gestion ou la sélection de la profusion des pistes créatives devient alors un enjeu crucial.

Jessica Guillot nous présente à travers des projets concrets et les différentes phases d'un projet les utilisations de différentes IA qu'elle a pu faire et surtout l'évolution très rapide des outils :

- En phase de recherches créatives, l'IA a progressé de manière fulgurante ces 6 derniers mois sur les rendus, elle permet d'aller vite, de faire de nombreuses propositions.
- Il est possible à partir d'une illustration 2D d'obtenir une 3D et l'incorporer dans une scène photoréaliste.
- En phase de recherches de couleur, matière et textures. Il est par exemple possible de faire assez rapidement des motifs all over avec raccords, ce qui prendrait vraiment plus de temps avec des outils classiques.

Il faut nourrir l'IA avec ses idées et son style, afin d'avoir une réponse plus fine, dans ce cas il est important d'avoir une utilisation privative de l'IA (abonnement premium) pour éviter que les créations ne soient partagées.

Jessica Guillot conclue donc que chaque designer pourra trouver à travers l'outil qui lui correspond une aide afin d'être plus rapide, proposer plus de variation sur les projets. Il ne faut pas penser que le travail se fait tout seul, il

est nécessaire de multiplier les prompts avant d'obtenir la réponse attendue et l'humain a tendance à vouloir pousser la machine dans le détail et donc à passer énormément de temps à son utilisation.

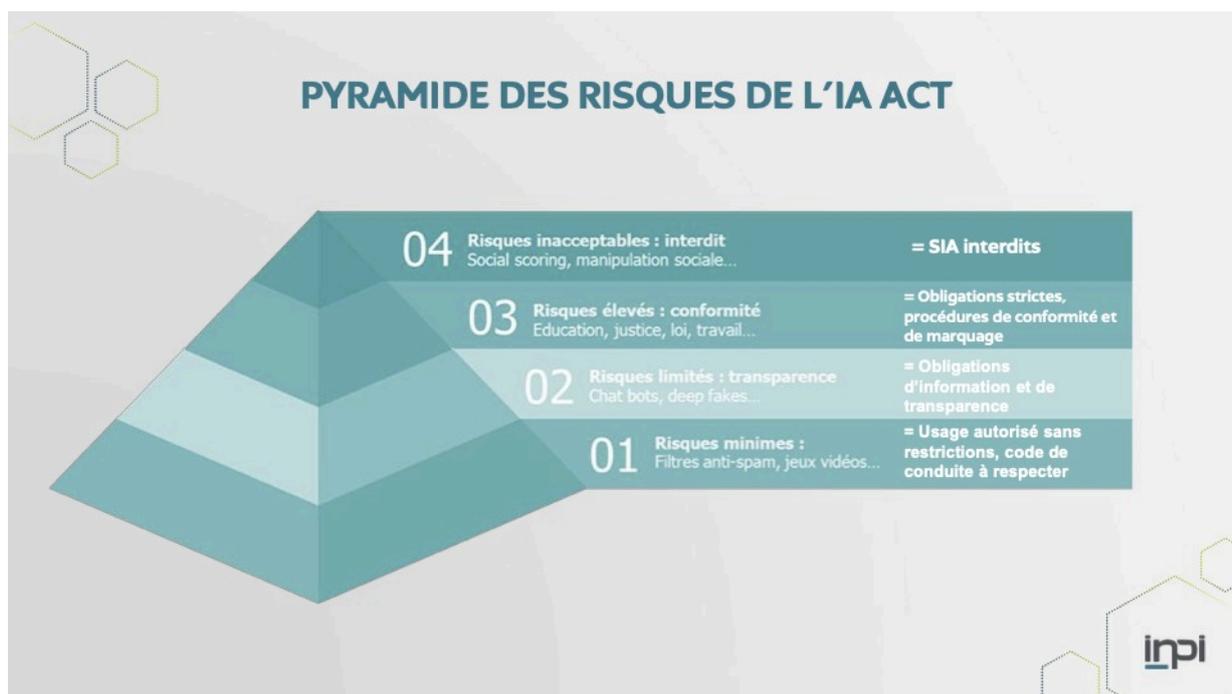
Aujourd'hui, en plus d'une formation, c'est l'entraînement quotidien qui permet d'obtenir la réponse juste car tout est possible. Il ne faut pas oublier que ces outils sont nourris essentiellement de ressources américaines, il faut donc aussi réussir à s'adapter.

De plus, en réponse à une question : il est urgent que les écoles de design intègrent l'IA dans leurs enseignements.

Le risque ? Voir des non-designers prendre la main sur des pans entiers du processus créatif, car certains métiers (écoles) s'en emparent déjà à toute vitesse.

## L'INPI : où en est le législateur aujourd'hui dans l'utilisation de l'IA et la création

Elise Bondu et Yannick Brussetti présentent un texte important qui vient de sortir l'IA Act, ou «Règlement européen sur l'Intelligence Artificielle», une réglementation européenne adoptée en mars 2024 visant à encadrer le développement et l'utilisation des systèmes d'intelligence artificielle (IA) au sein de l'Union Européenne. Son objectif principal est de garantir que les systèmes d'IA respectent les



droits fondamentaux et la sécurité des utilisateurs, tout en favorisant l'innovation. Il ne règle pas toutes les questions mais apporte déjà des réponses. Les champs d'applications sont très larges.

L'IA ACT classe l'usage des IA en 4 catégories de risques avec obligation d'information voire interdiction d'utiliser l'IA

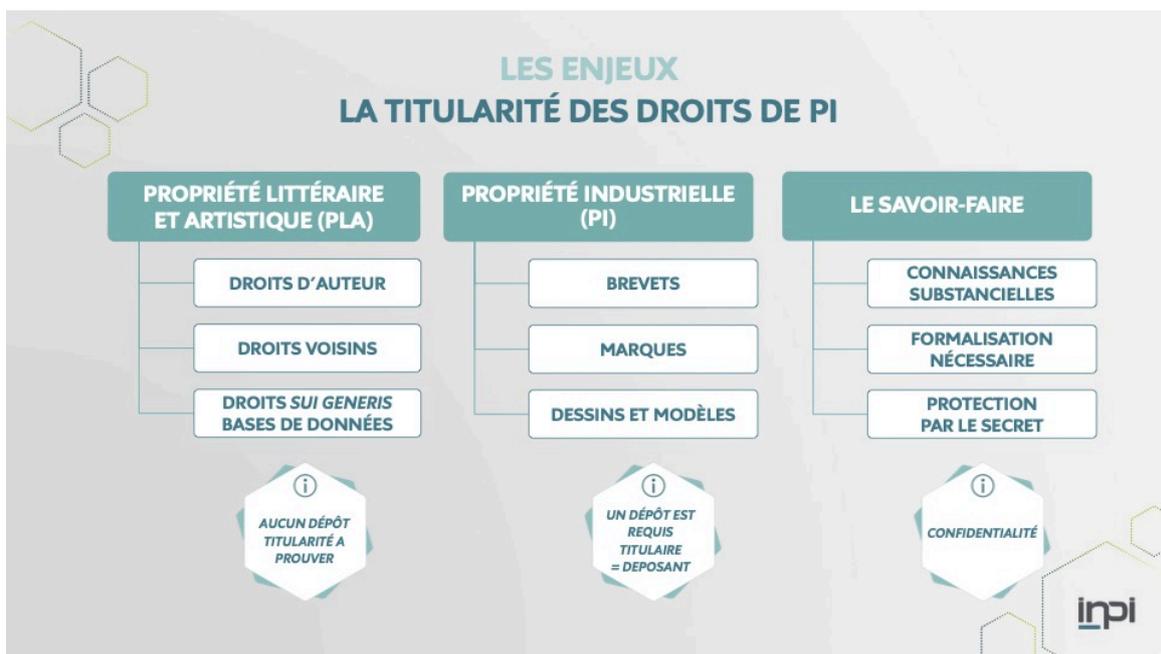
- Risques inacceptables - interdiction d'utiliser l'IA - par exemple social scoring ou manipulation sociale
- Risques élevés : obligations strictes, procédures de conformité, obligation de marquage : dans l'usage dans l'éducation, la justice, la loi, le travail
- Risques limités : obligation d'information et de transparence : utilisation de chat bots, deep fakes
- Risques minimales : l'usage est autorisé sans restriction, mais un code de conduite est à respecter, cela peut être le cas des filtres anti-spam jeux vidéo etc.

un but d'information du public/sur des questions d'intérêt public.

L'IA ACT a été adopté depuis juillet et fera l'objet d'une mise en application progressive dans l'Union Européenne, jusqu'à son déploiement total prévu en août 2026

Sur les enjeux de confidentialité, il ne faut pas hésiter à utiliser l'OPT OUT qui contraint l'IA à garder confidentielles les données de l'utilisateur, il s'agit d'un formulaire que chacun est libre de remplir. Personne ne peut, malgré tout, en garantir les usages mais cela permet d'avoir une trace de sa demande, l'OPT OUT pourrait s'articuler avec le système RGPD.

Concernant les droits de propriété intellectuelle : Le droit d'auteur : par principe l'auteur est celui qui crée l'œuvre. En France l'IA n'est pas considérée comme auteur, c'est donc la personne qui crée qui est l'auteur de l'œuvre. Charge à cette personne de garder toutes les traces de son travail et de mettre en place des moyens pour éviter le plagia d'une œuvre déjà existante. Il sera également nécessaire de



Il est bon de rappeler que l'IA ne change en rien le respect des droits concernant les informations confidentielles par exemple ou les secrets commerciaux, il faut donc que chacun reste vigilant à l'information utilisée.

Les fournisseurs d'IA ont maintenant l'obligation d'informer les utilisateurs sur le contenu généré ou manipulé à partir d'un système d'IA.

Les utilisateurs auront quant à eux l'obligation de spécifier que l'IA a été utilisée pour la création de contenu ou d'image pour du contenu créé dans

conserver des traces du travail créatif en amont (prompts, itérations...) et en aval (modifications apportées à ce qui été généré par l'IA) afin de prouver « l'empreinte de la personnalité de l'auteur » et sa qualité de titulaire.

Pour le brevet, s'il y a utilisation de l'IA, il faut s'interroger sur la notion de nouveauté, il est nécessaire de prendre ses précautions en amont lors de la génération des propositions et ne pas omettre que la notion de nouveauté est une condition majeure au brevet pour une

protection optimum. Le risque est en effet qu'un prompt trop précis soit considéré comme une divulgation prématurée de l'invention détruisant la nouveauté de celle-ci.

Utiliser une IA générative de texte comme Chat



GPT pour rédiger le dépôt de brevet est également déconseillé par l'INPI car le texte risque de manquer de précision ou de ne pas respecter le formalisme très particulier et précis de la rédaction de brevet.

Dans la plupart des pays, une IA ne peut pas être un inventeur de brevet - c'est exclu par principe. Une personne peut donc être considérée comme inventeur en utilisant l'IA mais cette personne doit être capable de décrire l'invention précisément.

Pour les dessins et modèles, si l'auteur utilise l'IA, on considère que l'IA ne peut pas être propriétaire de l'œuvre, seules des personnes physiques ou morales peuvent être considérées comme telle.

Si l'intervention humaine ne peut pas être prouvée, aucun créateur ne pourra être désigné, le dessin et modèle tomberait alors dans le domaine public et pourrait être utilisé sans autorisation.

Il faut retenir que pour être titulaire de droits de PI sur d'une idée création il faut pouvoir démontrer l'intervention humaine par la quantité de prompts générés, par les modifications

visuelles autres que la « simple » transcription ; la notion d'auteur est vraiment liée à la part d'humain dans le résultat. Il est nécessaire de faire la différence entre la génération et l'assistance.

Il faut rester vigilant sur les contenus générés par IA car des contenus protégés peuvent se retrouver dans les données d'entraînement de l'IA et donc être proposés par celle-ci ce qui pourrait donner lieu à un acte de contrefaçon.

Des évolutions sont en cours, le législateur n'a pas encore assez de recul sur ces nouvelles pratiques, mais l'IA est bien au centre de toutes les modifications à venir. De plus en plus d'enjeux se posent autour de son utilisation.

L'INPI rappelle que ses experts sont disponibles pour conseiller les personnes physiques et morales dans leurs démarches de protection intellectuelle, qu'un ensemble de mesures d'accompagnement est disponible.

## **Nordine Ghachi : une prise de recul sur la place de l'humain**

Nordine Ghachi clôture la table ronde.

L'arrivée de l'IA et ses possibilités sont grisantes mais aussi effrayantes, Nordine teste de nombreuses IA que ce soit pour concevoir, illustrer ou créer de la musique. Il met en évidence que l'IA offre la possibilité de créer à des personnes qui ne pensaient pas pouvoir le faire.

A travers les différentes expérimentations qu'il a pu faire, il a déjà pu mettre en avant des limites de l'IA : comme celle de la mémoire à court terme qui existe aujourd'hui ; les hallucinations générées par IA c'est-à-dire des incohérences, que ce soit dans les textes, ou dans les images ;





la dépendance de l'IA aux mises à jour des connaissances et à leur provenance - aujourd'hui les grandes IA sont américaines ou chinoises, il faudrait des IA européennes aussi compétitives qui pourraient mieux nous correspondre ; la limite énergétique : il met en avant l'utilité des recherches sur des modèles "frugaux" ou des algorithmes moins gourmands en calcul sont déjà en développement.

Dans son intervention, Nordine Ghachi met aussi en avant ce que l'IA ne pourra certainement jamais atteindre et ce que l'homme se doit de garder pour lui : la conscience de soi, la créativité véritablement originale, le libre arbitre. Il met en garde contre l'utilisation de l'IA qui nous ferait perdre notre autonomie intellectuelle, l'augmentation de la fracture sociale et générationnelle.

Nous remercions les intervenants pour leur disponibilité et la richesse de leurs propos, Philippe Périchon et la CCI Nord Isère pour la co-organisation et l'accueil.

Comme à notre habitude nous finissons la soirée dans un moment convivial qui invite aux échanges d'idées sur les thèmes abordés dans cette conférence.

## LES DIGITAL NATIVES DE L'IA

### LE PARADOXE DE LA PARESSE COGNITIVE

Une génération, deux destins...



#### Intelligence augmentée

- ✓ Développement d'une pensée critique sophistiquée
- ✓ Capacité à formuler des requêtes complexes et pertinentes
- ✓ Maîtrise approfondie des concepts fondamentaux
- ✓ Collaboration créative avec l'IA



#### Dépendance diminuée

- ❖ Utilisation superficielle non maîtrisée des IA
- ❖ Incapacité à évaluer la pertinence des réponses
- ❖ Perte des compétences cognitives fondamentales
- ❖ Vulnérabilité accrue aux erreurs et biais

La maîtrise de l'IA nécessite paradoxalement un développement accru de nos capacités cognitives naturelles !