

*Elections européennes

Adresse de la Scam aux têtes de listes

Mesdames, Messieurs, vous avez décidé de vous présenter aux élections du Parlement européen.

La Scam, société civile des auteurs multimedia, forte de ses 52 000 autrices et auteurs présents dans les secteurs les plus divers : documentaire, journalisme, création sonore, écrit, photographies, illustrations, vidéos, se mobilise pour que la mandature 2024-2029 préserve et consolide les acquis obtenus année après année en matière de droits d'auteurs et de régulation dans le secteur culturel et celui des médias : directive SMA (nov. 2018) ; directive droit d'auteur (avril 2019) ; règlement européen pour la liberté des médias (mars 2024) et règlement « intelligence artificielle » (mars 2024).

Ces acquis ont souvent été obtenus grâce au travail et à la pugnacité des eurodéputée.es, davantage qu'à celle de l'exécutif européen. Mais ces acquis sont fragiles, et peuvent à tout moment être remis en cause sous l'effet d'une majorité hostile ou d'un achèvement du marché unique brutal qui ne prendrait pas en compte la qualité particulière des biens culturels.

Pour les cinq ans qui viennent, nous vous demandons de bien vouloir nous donner votre position sur les objectifs que nous jugeons prioritaires

1. Quelles sont vos propositions pour faire prospérer une Intelligence Artificielle européenne respectueuse du droit d'auteur ?

Le 13 mars dernier, les eurodéputés ont approuvé l'accord obtenu de haute lutte en « trilogue » en décembre 2023 sur le règlement dit « intelligence artificielle ». Le projet initial, publié par la Commission en avril 2021, soit avant l'apparition des IA dites « génératives » auprès du grand public, n'avait été conçu que pour traiter des questions de sécurité des IA dites « à haut risque ». Il a été enrichi de mesures protectrices du droit d'auteur par les eurodéputés lors du vote du texte au Parlement le 14 juin 2023. Malgré l'hostilité regrettable d'un gouvernement français acquis aux revendications de start-ups de la tech à qui il promet un avenir prospère, des avancées

substantielles ont été conservées dans le texte final : principe du respect du droit d'auteur européen et obligations de transparence imposées aux éditeurs d'IA pour identifier les contenus protégés.

Si des bases positives sont posées, tout reste à faire pour donner chair à ces principes : un « bureau de l'intelligence artificielle » est chargé de déterminer le « résumé suffisamment détaillé » qui devra permettre d'identifier la source des œuvres protégées. Cette transparence est la clef de voûte qui permettra aux créateurs de consentir à l'utilisation de leurs contenus, et d'en tirer une rémunération proportionnelle.

De plus, le texte est fondé sur une exception au droit d'auteur permise pour la « fouille de texte et de données » (TDM) créée en 2019, qui n'a jamais été conçue pour l'IA générative et reste incertaine. Le modèle le plus favorable aux auteurs et le plus sûr reste fondé sur le droit exclusif d'autoriser la diffusion de leurs œuvres.

Notons enfin qu'un projet de directive dit « *AI liability* » permettant d'armer les victimes contre les dommages causés par les IA, n'a pas encore été adopté, mais restera sur la table du Parlement après les élections. Le processus d'adoption doit parvenir à son terme en intégrant des mesures de sanction contre les atteintes à la propriété intellectuelle et aux créateurs.

→ Nous appelons nos futurs parlementaires à encourager la **constitution d'un marché de l'IA générative qui assure la protection des créateurs et ayants droit européens**. Il faudra pour cela une réglementation européenne *ad hoc* reposant sur les fondamentaux de la propriété intellectuelle et émancipée de « l'exception TDM ». **Le projet de directive sur la responsabilité des IA doit en outre perdurer** et prévoir des sanctions au service de l'Europe de la création.

2. Etes-vous prêts à soutenir des propositions renforçant l'exception culturelle européenne, et si oui, lesquelles ?

L'Union européenne est un espace exceptionnel de création, abondante et extrêmement diverse : les industries créatives et culturelles y employaient 7,7 millions de personnes et représentaient près de 4,5% du PIB en 2022 (Eurostat, 2023). Ce foisonnement est lié directement à l'application d'un cadre protecteur vis-à-vis des biens culturels : œuvres sorties des accords de libre-échange négociés par la commission européenne, quotas d'œuvres audiovisuelles dans les catalogues des services vidéo à la demande, territorialité des licences d'exploitation des films et séries, etc., constituent un ensemble de dispositifs qui permet le financement de la création et son rayonnement dans l'UE et au-delà.

Afin que ce dynamisme créatif puisse perdurer, et face aux parts de marché aujourd'hui détenues par des acteurs colossaux extra-européens du streaming, il nous semble utile d'agir sur trois points :

- **Approuvez-vous de faire des œuvres et structures de création européennes des « actifs culturels stratégiques » ?**

A l'hiver 2022, le gouvernement avait indiqué agir au niveau européen pour faire des « œuvres, catalogues, sociétés de production, entreprises de jeux vidéo, studios de tournage et salles de cinéma » des actifs culturels stratégiques. Autrement dit, ces actifs feraient exception au principe de liberté de circulation des capitaux pour les préserver des velléités de rachat de la part d'acteurs extra-européens.

→ La création d'un **statut protecteur** pour les « **actifs culturels européens** » devra permettre d'assurer la **souveraineté culturelle européenne**

- Soutenez-vous le principe de la territorialité des droits et le « géoblocage » ?

L'un des outils décisifs de l'exception culturelle audiovisuelle dans l'Union européenne est le mécanisme dit de « territorialité des droits » : la négociation de licences d'exploitation et mandats avec des distributeurs et vendeurs Etat par Etat permet de financer la création des œuvres au stade de leur production, et de créer de la valeur au stade de leur exploitation. Il est essentiel à l'écosystème de toute l'industrie du cinéma et de l'audiovisuel européenne. Ce fonctionnement conduit à différencier la disponibilité des œuvres selon les Etats membres. Cela nécessite donc de « géobloquer » les films, et de créer, y compris pour un même service de vidéo à la demande, des catalogues d'œuvres différents d'un Etat à un autre.

Indispensable, ce principe reste mal compris et est régulièrement attaqué par la Commission et certains députés, qui le jugent mal ajusté au principe de liberté de circulation des biens. L'an passé, un rapport de la commission IMCO (marché intérieur) proposait de revenir sur ce principe, protégé par un règlement *ad hoc*¹, mais cette erreur a été corrigée lors du vote en séance plénière le 13 décembre dernier, après une mobilisation très importante du secteur de la création audiovisuelle, et de plusieurs eurodéputés français.

→ Pour permettre le financement de la création audiovisuelle européenne, il est indispensable de **maintenir le principe de la territorialité des droits et le géoblocage des contenus**

- Etes-vous d'accord pour ancrer les obligations d'exposition et de production des contenus européens dans les offres audiovisuelles ?

La directive SMA (service de médias audiovisuels)² a permis lors de sa révision en 2018 une avancée historique : les acteurs du streaming vidéo, européens ou extra-européens, dès lors qu'ils proposent une offre dans un Etat membre, doivent y faire figurer au moins 30% d'œuvres européennes. Les Etats membres peuvent en outre leur imposer des obligations de financement de la création. En France, cela s'est traduit par une intégration ambitieuse des acteurs nord-américains de la vidéo à la demande dans l'écosystème de financement : Netflix, Amazon Prime, Disney+, etc. doivent

¹ Règlement 2018/302 dit « règlement géoblocage » du 28 février 2018

² Directive 2018/1808 dite « directive services de médias audiovisuels » (révisée) du 14 novembre 2018

aujourd'hui investir 20% de leur chiffre d'affaires dans la création européenne et principalement française.

Si la France a ouvert la voie à des mesures ambitieuses, le lobby des chaînes privées européennes, des *majors* américaines et des acteurs du streaming, tentent régulièrement de faire échec à ces avancées en attaquant la réglementation européenne. En mars dernier, la Commission européenne a aussi jugé le projet de réglementation italien, qui s'inspirait des obligations du décret français, disproportionné.

Ces règles, essentielles, restent donc très fragiles et méritent d'être pérennisées, au risque sinon que les citoyens n'aient accès qu'à des offres 100% nord-américaines.

➔ Les prochains députés appelés à siéger devront **assurer la pérennité des mesures de promotion des œuvres audiovisuelles européennes**

3. Etes-vous favorable au principe de rémunération proportionnelle pour les créatrices et créateurs ?

Lors de l'adoption de la directive « droit d'auteur »³ en 2019, des mesures consacrant le droit à la rémunération proportionnelle pour les artistes-auteurs (et les interprètes), ont finalement bénéficié de mesures de transposition assez inégales selon les Etats membres. Surtout, elles n'empêchent toujours pas la pratique du « *buy-out* » par les producteurs et diffuseurs installés dans l'UE, autrement dit l'achat forfaitaire et définitif des droits auprès des auteurs, sans rémunération proportionnelle (*royalties*). Les auteurs français, s'ils se trouvent dans une situation plutôt favorable quand ils créent chez eux, restent souvent tributaires des pratiques des acteurs étrangers en dehors de nos frontières, notamment ceux du streaming, qui ont une inclination très claire pour le *buy-out*.

La rémunération proportionnelle aux recettes d'exploitation, en plus d'être une obligation légale, est en outre un élément fondamental de la vie d'un créateur : elles doivent lui permettre de subsister dans une vie marquée par une activité erratique, et assurer la continuité des revenus qui lui permettra de « faire carrière ». Dit autrement, sans rémunération proportionnelle, pas de création « professionnelle ».

Des réflexions ont lieu au sein de l'Union, qui marquent une attention forte pour ces sujets : en octobre 2023, un rapport sur les conditions de travail des artistes porté par les commissions « CULT » et « EMPL » a appelé à légiférer sur ces clauses de *buy-out* imposées aux créateurs ; en novembre une étude spécifique commandée par le Parlement européen sur ces mêmes clauses a tiré des conclusions similaires ; enfin, la publication d'une dernière étude cette fois commandée par la Commission européenne est attendue pour le début de l'été.

Ces trois initiatives créent un climat enfin favorable à l'adoption d'une législation prohibant la pratique du *buy-out* dans les contrats des auteurs, pour que, d'un bout à l'autre de l'UE,

³ Directive 2019/790 dite « directive droit d'auteur » du 17 avril 2019

et quelle que soit la nationalité du producteur (et du diffuseur), le droit à la rémunération proportionnelle soit appliqué.

➔ Face à la puissance d'acteurs colossaux de la diffusion, il est urgent d'**œuvrer pour l'adoption d'une législation mettant fin à la pratique du *buy-out***.

4. Souhaitez-vous, et si oui, comment envisagez-vous d'intégrer l'audio dans la réglementation et les soutiens publics européens ?

En France comme dans l'Union européenne, **le soutien à la création audio** (ou sonore), c'est-à-dire la radio et le podcast, **demeure un angle mort des politiques culturelles**. Les récentes avancées dans le champ audiovisuel ont été directement permises par l'Union européenne et la directive SMA révisée en particulier, laquelle ne fait aucune place aux médias audio. De même, « Europe Créative », le principal soutien aux industries culturelles porté par la commission européenne, et doté d'un budget de 2,44 milliards d'euros pour la période 2021-2027, ne permet l'éligibilité des créations audio que de manière très marginale. De fait, il est impossible au niveau national, comme au niveau européen, de faire émerger une régulation et un écosystème pérenne de la création audio. A titre d'exemple, à rebours de l'industrie audiovisuelle et cinématographique, les coproductions européennes d'œuvres sonores semblent presque inexistantes.

La création de valeur de ce secteur s'inscrit certes dans des ordres de grandeur beaucoup plus faibles que celui de l'audiovisuel, mais il n'est pas dérisoire : une étude évaluait le chiffre d'affaires de l'industrie radiophonique au sens large à 10 milliards d'euros en 2019⁴. Surtout, si la durée d'écoute individuelle de la radio marque une faible tendance à l'érosion, le podcast connaît un succès fulgurant et s'est installé durablement dans les pratiques culturelles : 34% des Français disent aujourd'hui en écouter.

Il est choquant que ce secteur de la création, extrêmement fragile, ne bénéficie que de l'indifférence des pouvoirs publics. Aux Etats unis, le monde du podcast est fort et vivant. Comme est-il possible que l'Union européenne n'ait aucune politique adéquate pour le soutenir et le développer ?

C'est pourquoi, afin de permettre à cette industrie de prospérer, et de stimuler l'émergence d'un modèle économique encore inexistant, il est temps de faire une place aux médias et à la création audio dans la réglementation et les politiques de soutien européennes.

➔ Pour permettre à la création sonore de prospérer dans l'Union européenne, il est nécessaire de **traiter du média radio dans les futures réglementations européennes** (nouveaux textes et textes révisés) et de **rendre éligibles les projets de création sonore dans le programme « Europe Créative »**.

www.scam.fr - 5 avenue Velasquez – 75008 Paris – vianney.baudeu@scam.fr

⁴ *Rebuilding Europe - The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, EY, janvier 2021