Étude sur l'impact économique de l'IA générative sur les industries musicale et audiovisuelle

Résumé

Situation actuelle et perspectives à 5 ans

Novembre 2024

CISAC
SERVING AUTHORS WORLDWIDE
AU SERVICE DES AUTEURS DANS LE MONDE
AL SERVICIO DE LOS AUTORES EN EL MUNDO

PMP Strategy
positive impact

Contexte & introduction

L'IA générative est l'aboutissement d'un demi-siècle de progrès de l'intelligence artificielle. Ces dernières années ont été le témoin du progrès exponentiel de modèles capables de gérer une gamme de formats et de tâches toujours plus étendue, atteignant des résultats qui rivalisent avec les capacités humaines.

L'année 2023 a vu une vague sans précédent d'investissements dans l'IA générative et l'émergence de nombreux nouveaux acteurs dans ce d omaine, dans tous les secteurs d'activité.

Les industries créatives n'échappent pas à cette tendance. Au cours de cette dernière année, un écosystème de nouveaux outils et services s'est développé pour une myriade d'applications.

Ils remplissent deux grandes fonctions distinctes :

- l'assistance sur des tâches spécifiques du processus créatif (idéation, mastering, édition, etc.) ;
- la génération de produits créatifs complets (piste musicale, images, vidéos, etc.) à partir d'un prompt.

Alors que les utilisations pratiques de l'IA générative font leur chemin dans le grand public et parmi les professionnels, la question de la **gestion des droits d'auteur et de la rémunération des créateurs** devient primordiale.

Et ce pour deux grandes raisons :

- La plupart des modèles actuels utilisent des œuvres protégées par le droit d'auteur pour se former en dehors de toute autorisation.
- Les produits de l'IA générative (qui sont parfois difficiles à distinguer des créations humaines) pourraient venir remplacer les œuvres traditionnelles sur le marché de la distribution et de la télé- et radiodiffusion.

Alors que les acteurs de l'industrie ont commencé à prendre des mesures pour essayer de régler ces problèmes (par exemple, les récentes poursuites contre Suno et Udio dans le secteur musical), **le cadre réglementaire est encore en cours d'élaboration et reste très hétérogène.** Dès lors, la rémunération des créateurs reste l'objet de nombreuses incertitudes.

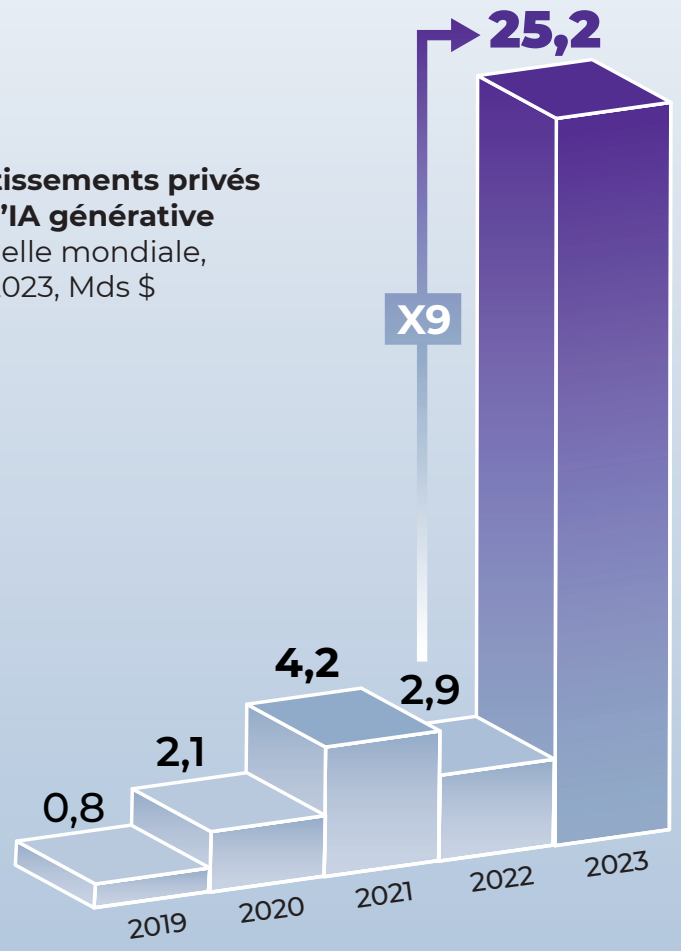
Contexte & Introduction

Les investissements dans l'IA générative atteignent des sommets. Si les investissements totaux dans l'IA ont ralenti récemment, le marché de l'IA générative affiche une croissance exponentielle, avec une envolée sans précédent en 2023, principalement sous l'impulsion des États-Unis.

La technologie de l'IA redessine le paysage des affaires. Un large éventail de start-ups et d'applications d'IA générative attirent les investissements dans des secteurs tels que les technologies, les télécoms, les soins de santé, les services financiers, l'énergie, les biens de consommation, les médias, la culture et le divertissement.

L'IA générative devient un important moteur d'innovation. Ses applications facilitent les processus opérationnels et créent de nouveaux produits et services, avec un impact sur presque tous les aspects de l'économie moderne.

Investissements privés dans l'IA générative
à l'échelle mondiale,
2019-2023, Mds $



Source:
Stanford University – AI index report 2024, PMP Strategy

Objectifs & méthodologie de l'étude

Dans ce contexte, la CISAC a demandé à PMP Strategy d'évaluer l'impact économique de l'IA générative dans les industries créatives à l'horizon 2028, et plus spécifiquement dans le secteur musical et audiovisuel.

L'étude vise à répondre à 3 grandes questions :

1. Quelle sera la **taille du marché des produits générés par l'IA dans 5 ans** (2028) ?

pénétration du marché et poids économique des produits de l'IA générative.

2. Quelle sera la **perte de revenus associée pour les créateurs** d'ici à 2028 ?

menace pour les revenus des créateurs liée au remplacement des œuvres traditionnelles par les produits de l'IA générative (effet de substitution).

3. Quels seront les **revenus des fournisseurs d'outils/ de services d'IA** à l'horizon 2028 ?

revenus des outils et services d'IA générative qui utilisent des œuvres existantes pour s'entraîner et générer de nouveaux produits.

L'objectif est d'évaluer le poids économique et l'impact de l'IA générative dans les marchés étudiés. Ces données pourront éclairer les discussions sur les mécanismes de rémunération qui pourraient être mis en place pour garantir une rémunération adéquate et équitable des créateurs. L'étude ne cherche pas à identifier en détail les conséquences pour l'emploi.

L'étude utilise une méthode qualitative et quantitative pour procéder à ces estimations, et se base sur des entretiens et des ateliers avec plus de 40 professionnels du secteur, représentatifs de l'ensemble de la chaîne de valeur.

Les principaux cas d'utilisation de l'IA générative ont d'abord été identifiés et priorisés, compte tenu de leur potentiel d'adoption dans les 3 à 5 prochaines années et de l'impact économique escompté. Des hypothèses quantitatives ont ensuite été élaborées sur la base de ces données qualitatives et prévisions de marché.

Principaux résultats de l'étude secteur musical

16Mds€

Taille du marché

Valeur estimée du marché des produits de l'IA générative dans le secteur musical en 2028

Les produits de l'IA générative dans le secteur musical atteindront une valeur cumulée de **40 milliards d'euros dans les cinq prochaines années**, et une valeur annuelle de 16 milliards d'euros en 2028.

À l'horizon 2028, la musique produite par l'IA générative représentera environ 20 % des revenus des plateformes de streaming musical et 60 % des revenus des bibliothèques musicales.

4Mds€ | 24%

Pertes de revenus

Revenus des créateurs de musique menacés en 2028

(par rapport à un monde sans IA générative)

Dans les conditions actuelles, ce niveau de pénétration du marché des produits de l'IA générative pourrait menacer 24 % des revenus des créateurs de musique en 2028.

Soit une perte cumulée de **10 milliards d'euros sur les 5 prochaines années** et une perte annuelle de 4 milliards d'euros en 2028

4Mds€

Revenus des services d'IA générative

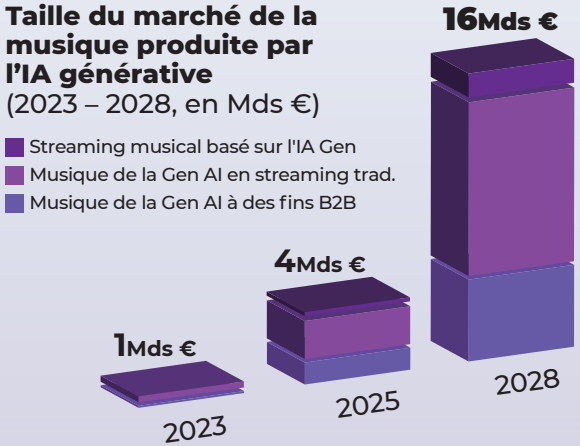
Valeur estimée des revenus des services d'IA générative pour la musique en 2028

Les services de musique générée par l'IA (à la fois services grand public et outils/logiciels professionnels) devraient générer une hausse exponentielle de revenus, qui devraient atteindre 4 milliards d'euros en 2028 et un total cumulé de **8 milliards d'euros sur 5 ans**.

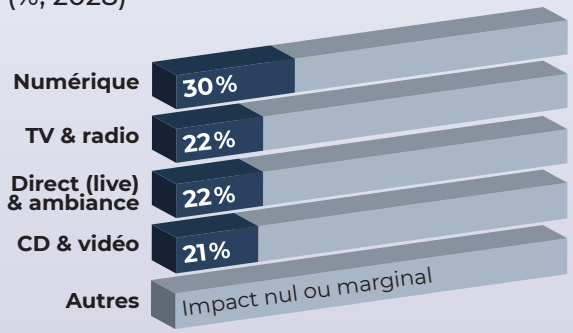
Source:
PMP Strategy

Principaux résultats de l'étude – estimation des types d'utilisation de musique les plus impactés

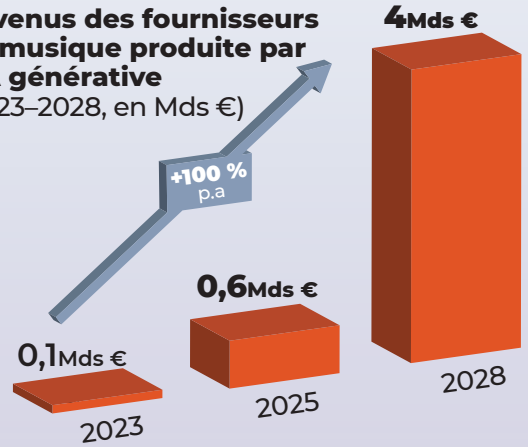
Taille du marché de la musique produite par l'IA générative
(2023 – 2028, en Mds €)



Taux de cannibalisation des revenus des créateurs de musique
(%, 2028)



Revenus des fournisseurs de musique produite par l'IA générative
(2023–2028, en Mds €)



Selon l'estimation de la valeur du marché des produits d'IA générative dans le secteur musical en 2028, ce marché sera principalement dominé par la musique générée par l'IA sur les plateformes de streaming et dans un contexte B2B. La saturation du marché sera importante dans le segment des bibliothèques musicales (env. 60 %), avec des clients B2B cherchant à réduire les coûts.

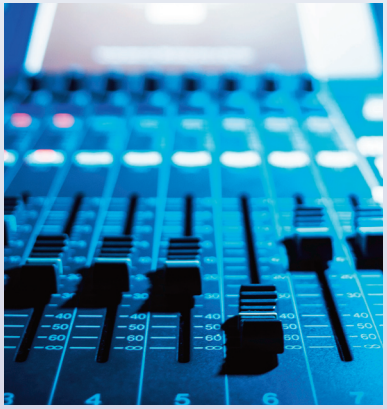
En ce qui concerne les pertes potentielles pour les créateurs de musique, certains secteurs seront particulièrement touchés. L'impact potentiel sera important sur les collectes liées aux utilisations en ligne (taux de cannibalisation: jusqu'à 30 %), le secteur TV et radio et la musique d'ambiance (taux de cannibalisation d'env. 22 %).

Les revenus des fournisseurs d'IA générative dans le secteur musical pourraient doubler chaque année entre 2023 et 2028 pour atteindre env. 4 milliards d'euros en 2028, contre 100 millions d'euros estimés en 2023.

Source:
PMP Strategy

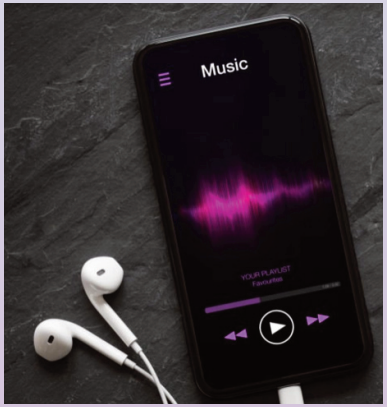
Principaux résultats de l'étude – principaux cas d'utilisation de l'IA générative identifiés dans le secteur musical[1]

(1) Les spécialistes de l'industrie musicale ont identifié quatre grands cas d'utilisation de l'IA dans lesquels l'IA générative va très probablement affecter la création de musique.

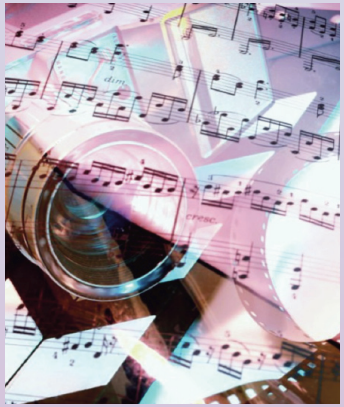


Curation et consommation par les utilisateurs finaux sur les plateformes de streaming.
Les personnes qui écoutent de la musique deviennent des curateurs actifs de contenus, qui génèrent et partagent des morceaux générés par l'IA.

Musique d'ambiance (intégrée aux œuvres audiovisuelles, dans les lieux publics, etc.).
La musique générée par l'IA remplace la musique traditionnelle pour la musique d'ambiance diffusée dans les lieux publics ou dans les productions audiovisuelles, se substituant à la musique préenregistrée. De plus, l'utilisation de musique produite par l'IA générative augmente rapidement dans les contenus générés par les utilisateurs sur les médias sociaux.



Distribution commerciale sur les plateformes de streaming musical.
La musique générée par l'IA inonde progressivement les plateformes de streaming musical – principalement sous forme de musique d'ambiance et de playlists passives – via les canaux de distribution traditionnels ou les FSN, qui génèrent eux-mêmes des morceaux avec l'IA et les promeuvent auprès des utilisateurs dans des playlists personnalisées.



Musique générée par l'IA comme contenu central des œuvres audiovisuelles.
La musique produite par l'IA générative est même utilisée comme contenu musical central dans certaines œuvres audiovisuelles à faible budget (dans certains jeux vidéo, films ou séries), ce qui permet de réduire les coûts de production.

Source:
PMP Strategy

Principaux résultats de l'étude – secteur audiovisuel

48 Mds €

Taille du marché

Valeur estimée du marché des produits de l'IA générative dans le secteur audiovisuel en 2028

L'ensemble des produits audiovisuels générés par l'IA devrait atteindre une valeur d'environ **48 milliards d'euros en 2028.**

La génération de produits audiovisuels pour les médias sociaux et la télévision représentera la majeure partie du marché.

4,5 Mds € | 21 %

Pertes de revenus

Revenus des créateurs audiovisuels menacés en 2028
(par rapport à un monde sans IA générative)

La large utilisation des outils d'IA générative tout au long du processus de production des œuvres audiovisuelles pourrait menacer 21 % des revenus des créateurs d'ici à 2028.

Soit une perte cumulée de **12 milliards d'euros sur les 5 prochaines années** et une perte annuelle de 4,5 milliards d'euros en 2028

5 Mds €

Revenus des services d'IA générative

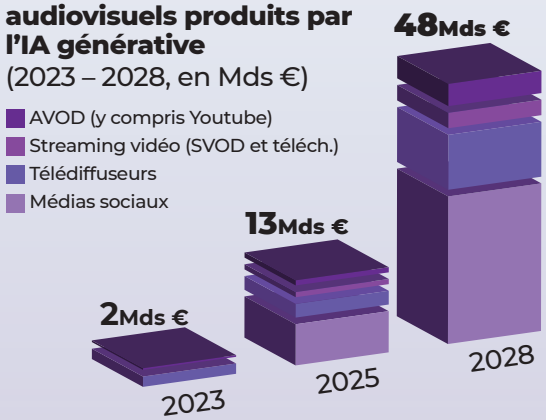
Valeur estimée des revenus des services d'IA générative pour l'audiovisuel en 2028

Les services d'IA générative permettant de produire des contenus audiovisuels (à la fois services grand public et outils/logiciels professionnels) devraient générer une hausse exponentielle des revenus, qui devraient atteindre 5 milliards d'euros en 2028 et un total cumulé de **13 milliards d'euros sur 5 ans**.

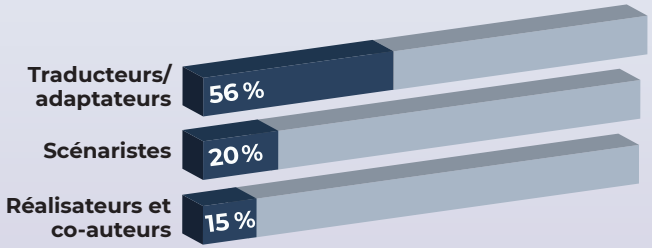
Source:
PMP Strategy

Principaux résultats de l'étude – estimation des types d'utilisations de contenus audiovisuels les plus impactés

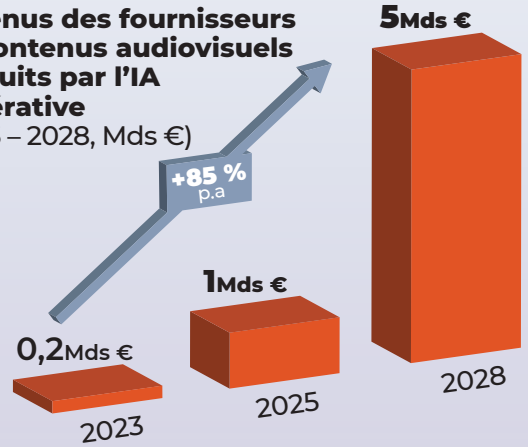
Taille du marché des contenus audiovisuels produits par l'IA générative
(2023 – 2028, en Mds €)



Taux de cannibalisation des revenus des créateurs audiovisuels
(%, 2028)



Revenus des fournisseurs de contenus audiovisuels produits par l'IA générative
(2023 – 2028, Mds €)



En 2028, le marché des produits générés par l'IA reposera principalement sur la génération automatisée de vidéos pour les contenus générés par les utilisateurs sur les médias sociaux (avec un taux de pénétration supérieur à 10 %). Les produits de l'IA générative viendront aussi progressivement remplacer certaines œuvres à petit budget à la télévision et sur les plateformes de SVOD, avec une saturation du marché plus limitée (inférieure à 10 %).

En ce qui concerne les pertes potentielles pour les créateurs audiovisuels, certains auteurs seront particulièrement touchés. L'impact sera important pour les traducteurs et les adaptateurs (56 %) dans les secteurs du doublage et du sous-titrage, mais aussi pour les scénaristes (20 %) et les réalisateurs (15 %), alors que les producteurs mettront à profit ces nouveaux outils pour augmenter le rendement et réduire les coûts.

Les revenus des fournisseurs d'IA dans l'audiovisuel suivront les mêmes tendances que dans les autres industries créatives (musique) et pourraient quasiment doubler tous les ans entre 2023 et 2028 pour atteindre env. 5,3 milliards d'euros en 2028, contre environ 200 millions d'euros en 2023.

Source:
PMP Strategy

Principaux résultats de l'étude – principaux cas d'utilisation de l'IA générative identifiés dans le secteur audiovisuel[1]

(1) Les spécialistes de l'industrie audiovisuelle ont identifié quatre grands cas d'utilisation de l'IA dans lesquels l'IA générative va très probablement affecter la création de contenus audiovisuels.

Génération de produits audiovisuels complets. Les outils d'IA générative permettent aux créateurs de contenus de générer des vidéos complètes pour les réseaux sociaux et les plateformes d'AVOD. Les produits générés par l'IA remplacent même (avec un taux de pénétration plus limité) certaines créations audiovisuelles à la télévision ou sur les plateformes de SVOD – p. ex. dessins animés pour enfants, publicités, etc.

Automatisation du doublage et du sous-titrage. L'amélioration des outils d'IA générative dans ce domaine permet d'obtenir de meilleures traductions et adaptations, avec des résultats de plus en plus proches de celui de traducteurs et adaptateurs humains et à un coût de plus en plus réduit, favorisant leur généralisation.

Assistance de l'IA dans le processus de réalisation. Favorisée par la volonté des producteurs d'augmenter le rendement et de réduire les coûts, l'utilisation des outils d'IA pour automatiser certaines tâches de réalisation se répand.

Rédaction automatique de scénarios. De même, les outils d'assistance de l'IAgénérative à l'écriture de scénarios gagnent en efficacité, aidant les auteurs dans leur travail mais incitant aussi les producteurs à réduire le budget consacré à cette tâche.

Source:
PMP Strategy

Principaux résultats de l'étude – conclusion

Le marché de l'IA générative connaît une croissance rapide dans tous les secteurs, y compris dans les industries créatives. On estime qu'en 2028, la valeur du marché des produits de l'IA générative s'élèvera à 16 milliards d'euros dans le secteur musical et à 48 milliards d'euros dans le secteur audiovisuel, avec des taux de croissance exponentiels.

Si, dans **certains segments du marché, on peut s'attendre à un léger coup d'accélérateur de l'IA générative** en lien avec de nouvelles utilisations (dans le segment du streaming musical par exemple), cette croissance se fera principalement au détriment de la valeur des œuvres traditionnelles produites par l'humain.

Alors que les services et les outils d'IA se multiplient, les revenus des fournisseurs d'IA générative augmentent grâce à l'utilisation « parasitaire » des œuvres protégées par le droit d'auteur pour l'entraînement de leurs outils. En 2028, les revenus des services d'IA générative devraient atteindre 4 milliards d'euros dans le secteur musical et plus de 5 milliards d'euros dans le secteur audiovisuel.

En l'absence de changement du cadre réglementaire, les créateurs ne profiteront pas de la révolution de l'IA générative mais subiront des pertes sur deux fronts :

- une perte de revenus due à l'utilisation non autorisée et non rémunérée de leurs œuvres par les modèles d'IA générative
- la « cannibalisation » ou le remplacement de leurs sources traditionnelles de revenus dus à l'effet de substitution des produits générés par l'IA, qui viendront concurrencer les œuvres des créateurs humains

On estime qu'à l'horizon 2028, 24 % des revenus des créateurs de musique et 21 % de ceux des créateurs audiovisuels seront menacés, avec une perte cumulée de 22 milliards d'euros sur 5 ans pour les créateurs de ces deux secteurs.

Source:
PMP Strategy

Contacts

Philippe Curt
pcurt@pmpstrategy.com

Helene Moin
hmoin@pmpstrategy.com

François Cousi
fcousi@pmpstrategy.com

Raphaël Flabeau
rflabeau@pmpstrategy.com

Département Communication de la CISAC
+33 1 55 62 08 50
communications@cisac.org

CISAC

PMP Strategy
positive impact