



EXPLOITATION DE L'IA DANS LE CADRE DE L'ILLUSTRATION DE JEUX DE SOCIÉTÉ

INTRODUCTION ET MISE EN GARDE SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Les Intelligences Artificielles ayant besoin de "carburant" pour nourrir leurs bases de données, se fournissent en substance sur le web (ou via des images apportées par l'utilisateur) pillant le travail de centaines de milliers d'artistes et faisant totalement fi du respect du droit d'auteur des créateurs d'images utilisées.

Quand bien même certaines IA, encore peu nombreuses, se restreignent à n'utiliser que des images "libres de droits" pour alimenter leur base de données, cette pratique tend à tuer à petit feu le métier d'artiste-illustrateur de jeux de société, qu'il soit numérique ou traditionnel. **Mais comment ?**

Le RISQUE DE DISPARITION DU MÉTIER D'ILLUSTRATEUR DE JEU DE SOCIÉTÉ

Un artiste illustrateur confirmé met des années avant de maîtriser son style et d'affiner son talent, en grim pant les «échelons» d'une mission à l'autre. Lorsqu'il est remplacé par des IA, cette pratique tue à la source le métier d'illustrateur dès ses premiers pas sur le marché du travail, entravant sa progression, ses perspectives d'avenir au sein du jeu de société et de l'édition en général, ainsi que ses revenus.

Un utilisateur d'IA génère des images plus vite qu'un illustrateur ne les crée, et ce à très faible coût. Afin d'être concurrents avec les générateurs d'images copiant

leurs propres créations, il est inconcevable que les artistes (aussi bien débutants que confirmés) se voient obligés de baisser drastiquement leurs tarifs, et se trouvent donc face à une situation de concurrence déloyale.

Le métier d'illustrateur étant déjà relativement instable, la majorité d'entre eux exerce d'autres activités en parallèle afin de pouvoir subvenir à leurs besoins. Une baisse conséquente des tarifs entraînerait davantage la précarisation du métier, forçant les illustrateurs à se réorienter pour de bon vers d'autres secteurs. Nous ne voulons pas que ce métier s'estompe, remplacé par quelques rares passionnés capables financièrement de réaliser bénévolement des illustrations, ainsi que par des «prompteurs», avec ou sans formation artistique préalable.

L'IMPACT D'UN PASSAGE À L'UTILISATION GÉNÉRALISÉE DES IA SUR LES JEUX

En admettant que les différents acteurs du secteur ludique fassent le choix d'utiliser de plus en plus systématiquement les IA afin de gagner du temps et de l'argent, une des conséquences les plus rapidement visibles serait l'uniformisation du style esthétique des jeux de société. Actuellement, la génération d'images par IA (si on ne lui demande pas de copier directement le style de tel ou tel artiste) est une "synthèse" de tout ce que peut fournir une base de données ; le résultat tend donc à se niveler. Cela nous amènerait à appauvrir la grande variété visuelle actuellement présente dans le jeu de société français, propre au style et à la sensibilité de chaque artiste.

Le remplacement de l'illustrateur par un générateur d'images signifierait aussi la fin d'une partie des échanges entre les différents acteurs du jeu, échanges permettant parfois d'explorer des solutions différentes, proposer des idées et des directions auxquelles l'éditeur n'aurait pas pensé. Supprimer ce pont, c'est se priver de cet esprit d'émulation coopératif. Ainsi qu'un contact avec le public lors des dédicaces en festivals, librairies et boutiques spécialisées.

Illustrer un jeu de société, ce n'est pas seulement l'habiller pour qu'il soit joli. C'est aussi fluidifier un maximum la mécanique du jeu en rendant le jeu le plus ergonomique possible. Avec l'expérience, en jouant au jeu avant et parfois pendant la phase de réalisation des illustrations, les illustrateur·ices s'appliquent à toujours mettre en avant la jouabilité, l'expérience humaine du jeu. Se passer d'un illustrateur humain reviendrait donc à plaquer des icônes sur une image, dont le contenu, la composition et les couleurs n'auraient pas été spécifiquement pensés pour une lisibilité et une fluidité maximale lors de l'expérience de jeu des joueurs.

L'IMPACT ÉCONOMIQUE DE L'UTILISATION GÉNÉRALISÉE DES IA DANS LE SECTEUR DU JEU

Remplacer l'illustrateur·ice par un générateur d'images permettrait aux éditeurs faisant ce choix, de faire l'économie d'une partie de leur budget. Mais elle permettrait surtout à l'éditeur, en plus de cette économie financière, d'accélérer sa productivité. Cela lui permettrait donc de sortir plus de jeux, accroissant la concurrence à la productivité entre les éditeurs.

Dans un marché du jeu de société déjà saturé, le problème de la surproduction ne ferait que s'accroître, ce qui mènerait à encore moins de visibilité pour chaque jeu, et un temps de vie du jeu toujours affaibli. Et donc un pas de plus vers le cercle vicieux demandant aux auteurs et éditeurs de produire toujours plus pour pouvoir survivre, vers une baisse de qualité des jeux par manque de temps pour créer et vers un risque de plagiat augmenté.

L'IMPACT DE L'UTILISATION GÉNÉRALISÉE DES IA SUR LE JEU EN TANT QU'ŒUVRE DE L'ESPRIT

Les différentes fédérations du GJJS (Groupement Interprofessionnel du Jeu de Société), dont la CIL fait partie, travaillent de concert pour faire en sorte que le jeu de société soit reconnu comme objet culturel à l'Assemblée Nationale grâce à une proposition de loi, présentée en décembre 2022, mettant en exergue le travail des auteurs humains littéraires et visuels, leurs recherches et les différentes références iconographiques, historiques, littéraires, culturelles, qui sont travaillées en amont. Remplacer la partie intellectuelle et artisanale par des IA, réduirait le jeu de société, en tant qu'œuvre de l'esprit à celui de simple objet commercial.

Une UTILISATION CADRÉE des IA

En attendant une réglementation Européenne adaptée à la situation, nous proposons de nous accorder entre les différents acteurs du secteur du jeu sur les points suivants, afin de limiter le plus possible les conséquences potentiellement désastreuses sur le métier d'illustrateur du jeu et les possibles retombées néfastes sur le secteur du jeu dans son ensemble.

À ce titre, La CIL considère que la génération d'images en IA serait tolérée **uniquement comme base de travail au stade de prototype du jeu, servant de mood board à l'illustrateur.ice (Attention toutefois au risque de limiter la liberté de création de l'artiste qui risque de ne pas s'y retrouver dans sa liberté de création).**

Par conséquent et à défaut de cadre juridique, la génération d'images en IA comme service de remplacement d'un artiste par un éditeur de jeu de société, à des fins commerciales, n'est pas tolérée dans notre secteur, au regard de la CIL.

POUR CONCLURE

L'arrivée des IA dans le milieu de l'illustration du jeu de société est un véritable enjeu, dont la généralisation de l'utilisation représente un obstacle si l'on veut que **le jeu de société reste un objet de qualité aux valeurs éthiques.**

La CIL lance un appel aux éditeurs, aux auteurs, à ses confrères et consœurs artistes ainsi qu'aux consommateurs.

Une utilisation des IA mal cadrée, dans un contexte d'exploitation totalement commercialisable est dangereuse pour l'illustration du jeu de société, menant notamment à une concurrence déloyale, une précarité grandissante, voire à l'obsolescence du métier.

Si nous voulons que le jeu de société reste le résultat d'un travail d'équipe de qualité, le remplacement des graphistes et illustrateur-ices par l'IA n'est pas une option.

