

DÉBATS CROISÉS

MERCREDI 11 FÉVRIER 2026 • 13h à 18h
Cybercafé du CEIM

FORUM • 13h à 16h

13h à 14h • IA générative : à qui appartiennent vraiment les œuvres ?

Lorsque des modèles s'entraînent sur d'immenses corpus d'images, parfois issues d'artistes identifiables, qui détient alors les droits sur les résultats générés ?

La spécialiste du droit d'auteur Ysoldé Gendreau explorera cette zone de tension à travers l'exemple du système développé par Mahzad Kalantari pour tracer l'utilisation des œuvres d'Anne Gibault dans les données d'entraînement. En croisant perspectives juridiques, techniques et artistiques, la discussion examine les possibilités réelles de traçabilité, la pertinence de nouveaux cadres réglementaires et les impacts concrets pour les créateur·rices comme pour les industries.

14h à 15h • Que cachent les IA open source ? Enquête sur une promesse

Les systèmes d'IA générative open source sont souvent présentés comme garants de transparence, de collaboration et d'innovation responsable. Pourtant, cette promesse demeure ambiguë : ce qui est affiché comme « ouvert » repose parfois sur des modèles partiellement documentés, des licences difficiles à interpréter ou des chaînes techniques qui masquent autant qu'elles révèlent. Cette étude de cas réunit aussi bien des chercheur·ses qui favorisent les outils open source (Yann Harel, Marie-Josée Saint-Pierre) que des artistes prônant l'emploi sans complexe d'outils closed source (Éric Bolduc). Avec la consultante UNESCO sur l'éthique dans l'utilisation IA Stefania Pecore, cette étude de cas interrogera les zones grises de l'open source, ses paradoxes et ses usages réels dans l'industrie créative. En s'intéressant aux limites éthiques, aux choix technologiques et aux pratiques de terrain, la discussion vise à mieux comprendre ce que signifie réellement développer – et utiliser – une IA dite « ouverte ».

15h à 16h • IA Game Over ? Quand les joueur·ses disent non

Les récentes controverses autour d'*Arc Raiders* ou du projet *Teammates* d'Ubisoft montrent combien les joueur·ses réagissent vivement dès qu'ils repèrent un élément généré par IA dans leurs jeux favoris. Ce rejet ne porte pas tant sur l'outil lui-même que sur ce qu'il symbolise : la crainte d'une perte d'authenticité, d'une dévalorisation du travail humain et d'une industrialisation de la création. Pourtant, l'IA est déjà largement intégrée aux processus de développement, de l'animation à la production procédurale. Cette étude de cas interroge ainsi l'écart entre l'usage réel de l'IA par les studios et la réception souvent méfiante des publics, afin de mieux comprendre comment réintroduire transparence, dialogue et confiance.

Ysoldé Gendreau (UdeM, Faculté de droit)
Professeure titulaire, spécialiste du droit d'auteur

Chedly Boughedir (UdeM)
Doctorant et chercheur-créateur en études cinématographiques

Mahzad Kalantari (Ph.D., Wizards of the Coast)
Apprentissage par renforcement en jeu vidéo

Stefania Pecore (Dre, UNESCO)
Consultante sur la question de l'éthique

Éric Bolduc
Cinéaste et producteur

Marie-Josée Saint-Pierre (U. Laval)
Professeure agrégée en art et science de l'animation

Roxanne Chartrand (UdeM)
Chargée de cours et doctorante sur l'agentivité en jeu vidéo

Kim Berthiaume (Manavoid Entertainment)
Directrice de la création interactive

Pascal Nataf (Indie Asylum)
Président-directeur général

RÉSEAUTAGE • 16h à 18h