

Veille internationale sur la culture et le commerce numérique

INDUSTRIES CULTURELLES, IA ET ENJEUX DE RÉGULATION

**Par Dr. Antonios Vlassis (Center for International Relations Studies-CEFIR,
Université de Liège)**

Rapport d'analyse, février 2026

Le rapport de février s'ouvre sur l'Allemagne, qui s'apprête à renforcer son secteur national de l'audiovisuel en introduisant de nouvelles obligations d'investissement pour les plateformes de streaming et les télédiffuseurs, tout en doublant presque les financements publics consacrés à la production cinématographique. Selon les règles proposées, les plateformes devront investir au moins 8% de leur chiffre d'affaires net local dans des contenus produits localement, les investissements plus élevés permettant d'inclure des films et des séries non anglophones produits en Allemagne. Parallèlement, l'intelligence artificielle (IA) transforme rapidement les industries mondiales du divertissement. Disney a annoncé un investissement en fonds propres d'un milliard de USD dans OpenAI ainsi qu'un accord de licence de trois ans qui permettra aux utilisateurs de créer des contenus vidéo générés par IA mettant en scène plus de 200 personnages de Disney, Marvel, Pixar et Star Wars via la plateforme Sora d'OpenAI. En outre, l'industrie musicale connaît une transformation similaire. Universal Music Group s'est associé à Nvidia pour développer « Music Flamingo », un modèle d'IA capable d'analyser des chansons selon leur structure, leur harmonie et leur progression émotionnelle, avec pour objectif affiché de permettre une découverte musicale plus contextuelle. Enfin, les grandes plateformes en ligne accélèrent également l'adoption de l'IA et leur expansion mondiale. Amazon développe des outils d'IA pour réduire les coûts et rationaliser la production de films et de séries télévisées, tandis que Netflix a enregistré une forte croissance pour atteindre 325 millions d'abonnés, portée par l'expansion rapide de son offre financée par la publicité.



Réglementations, commerce numérique et culture

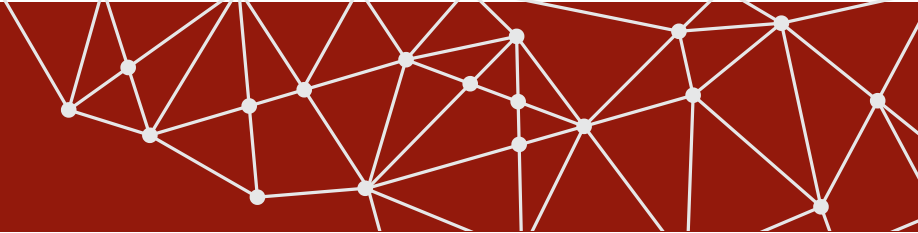
Allemagne: obligations d'investissement pour les plateformes de streaming

Selon [Reuters](#), l'Allemagne introduira de nouvelles obligations d'investissement pour les plateformes de streaming et les télédifuseurs et augmentera presque de moitié les financements publics destinés à son industrie cinématographique nationale. C'est ce qu'a déclaré le ministre allemand de la Culture, [Wolfram Weimer](#), et ce, dans le but de renforcer l'attractivité du pays en tant que pôle de production cinématographique. Les producteurs locaux ont accueilli favorablement les nouvelles lignes directrices du gouvernement, qui obligent les plateformes et les diffuseurs à investir au moins 8% de leur chiffre d'affaires net local dans des contenus produits localement. Dans le cadre de ce plan, les investissements supérieurs à 12% pourront inclure des films et des séries non anglophones produits en Allemagne, et les plateformes seront tenues de partager certains droits avec les producteurs, mettant fin au modèle standard du work-for-hire. Selon The Hollywood Reporter, « les plateformes et les chaînes commerciales, représentées par [VAUNET](#), s'opposent fermement à ces mesures, les qualifiant de bureaucratiques, dépassées et préjudiciables à l'industrie des médias ».

Il convient de noter que selon [Reuters](#), « si la production allemande a bénéficié d'une forte hausse de la demande de la part des plateformes de streaming, le secteur est ces dernières années confrontées à une pression accrue due à l'augmentation des coûts de main-d'œuvre, de l'énergie et des matériaux ». Avec ces nouvelles mesures, l'Allemagne - l'un des plus grands marchés européens de la diffusion en continu - rejoindra au moins une douzaine d'autres pays européens, dont la France et l'Italie, qui exigent des plateformes de streaming qu'elles investissent dans la production nationale. Le gouvernement a également accepté de porter le financement annuel de la production cinématographique à 250 millions d'euros (295,2 millions USD), soit près du double du niveau précédent.

Accord entre Disney et OpenAI

[Disney](#) a déclaré qu'il réaliserait un investissement en fonds propres d'un milliard USD dans [OpenAI](#) et permettrait aux utilisateurs de créer des contenus générés par IA mettant en scène ses personnages protégés par le droit d'auteur via la plateforme Sora d'OpenAI. Dans le cadre d'un nouvel accord de licence de trois ans, les utilisateurs de Sora pourront générer des vidéos utilisant plus de 200 personnages de Disney, Marvel, Pixar et Star Wars à partir de l'année prochaine, dont Mickey Mouse, Ariel et Cendrillon.




OpenAI a lancé Sora en septembre dernier, permettant aux utilisateurs de créer de courtes vidéos à partir de simples invites textuelles. « Les avancées rapides de l'IA marquent un moment important pour notre industrie, et grâce à cette collaboration avec OpenAI, nous étendrons de manière réfléchie et responsable la portée de notre narration grâce à l'IA générative, tout en respectant et en protégeant les créateurs et leurs œuvres », a déclaré le PDG de Disney, Bob Iger, dans un communiqué.

Selon [The Hollywood Reporter](#), cet accord de trois ans – exclusif la première année – constitue un tournant majeur. « Soudain, Dark Vador n'est plus seulement un personnage que l'on regarde: c'est un personnage que l'on peut créer. Avec cet accord, Disney+ est appelé à évoluer d'une plateforme de diffusion de films et de séries vers un espace où les utilisateurs peuvent entrer dans l'action – voire la remodeler eux-mêmes – à l'aide de quelques invités ».

Industrie musicale et IA

Universal Music Group (UMG) s'est associé à Nvidia pour lancer un nouveau modèle d'IA destiné à son catalogue musical, a rapporté [The Verge](#). Le système, baptisé Music Flamingo, a été développé par Nvidia en collaboration avec des chercheurs de l'université du Maryland et a été présenté en novembre 2025. Cette collaboration s'appuie sur le catalogue d'UMG de plus de trois millions de titres enregistrés afin de développer davantage le modèle d'IA de Nvidia, qui constitue un vaste modèle audio-langage permettant aux systèmes d'écouter, d'interpréter et de raisonner à propos de la musique. Il peut analyser des morceaux d'une durée allant jusqu'à 15 minutes, en identifiant des éléments tels que la structure compositionnelle, l'harmonie, les progressions d'accords et les transitions émotionnelles. UMG a déclaré que cette collaboration visait à développer une « IA responsable » aidant les utilisateurs à découvrir la musique non seulement par genre ou par playlist, mais aussi selon des critères émotionnels et culturels. « Nous entrons dans une ère où un catalogue musical peut être exploré comme un univers intelligent – conversationnel, contextuel et véritablement interactif », a déclaré Richard Kerris, vice-président des médias chez [Nvidia](#).

[Deezer](#) reçoit désormais plus de 60 000 titres entièrement générés par IA chaque jour et s'apprête à concéder sous licence sa technologie de détection de l'IA à l'ensemble de l'industrie musicale. Le service de streaming basé à Paris a dévoilé ces nouveaux chiffres le 29 janvier, confirmant que les contenus synthétiques représentent désormais environ 39% de l'ensemble de la musique livrée quotidiennement sur la plateforme.



Un an après le lancement de cet outil, [Deezer](#) affirme avoir identifié et étiqueté plus de 13,4 millions de titres générés par IA et propose désormais cette technologie de détection à des fins commerciales. [Deezer](#) a également indiqué que jusqu'à 85% des écoutes de musique générée par IA étaient frauduleuses en 2025, contre 70% l'année précédente. Ces écoutes sont démonétisées et retirées du calcul des droits d'auteur. À titre de comparaison, les écoutes frauduleuses sur l'ensemble du catalogue de Deezer ne représentaient que 8% de l'ensemble des lectures en 2025.


Par ailleurs, une chanson qui a été écoutée des millions de fois en Suède a été exclue des classements musicaux officiels du pays parce qu'elle a été créée à l'aide de l'IA. Intitulé I Know, You're Not Mine – Jag vet, du år inte min, le titre figure actuellement en tête de la playlist [Spotify](#). La plus écoutée de Suède. Toutefois, le chanteur étant entièrement numérique, l'organisme professionnel de l'industrie musicale du pays a décidé de bloquer son inclusion dans les classements.

Activités mondiales des plateformes en ligne

Selon [Reuters](#), Amazon prévoit « d'utiliser l'IA pour accélérer la production de films et de séries télévisées, alors même qu'Hollywood est confronté aux craintes que l'IA ne supprime des emplois et ne transforme durablement l'industrie ». Au sein d'[Amazon](#) MGM Studios, le dirigeant du secteur du divertissement Albert Cheng gère une équipe chargée de développer de nouveaux outils d'IA qui, selon lui, permettront de réduire les coûts et de rationaliser le processus créatif.

[Netflix](#) a terminé l'année avec 325 millions d'abonnés payants dans le monde. Le chiffre d'affaires a augmenté de 18% sur un an, porté par la croissance du nombre d'abonnés, les hausses de prix et l'augmentation des recettes publicitaires, alors que l'entreprise continue d'étendre son offre financée par la publicité, lancée fin 2022. Netflix a indiqué que ses revenus publicitaires annuels avaient plus que doublé pour dépasser 1,5 milliard USD. L'entreprise prévoit un chiffre d'affaires compris entre 50,7 et 51,7 milliards USD en 2026.

[TikTok](#) a lancé une nouvelle application autonome de séries courtes, PineDrama, aux États-Unis et au Brésil. L'application propose des « microdrames » – des séries de fiction en format court, racontées à travers des épisodes d'une minute – offrant ainsi un fil de type TikTok où chaque vidéo fait progresser une histoire scénarisée. PineDrama est disponible sur iOS et Android et est actuellement gratuite et sans publicité, bien que cela puisse évoluer à l'avenir.



Netflix et Sony Pictures Entertainment ont signé un nouvel accord pluriannuel accordant au service de streaming les droits mondiaux exclusifs sur les films de Sony après leur exploitation complète en salles et en vidéo. Netflix détient actuellement les droits Pay-1 – la fenêtre de diffusion à la demande post-sortie en salles – aux États-Unis, en Allemagne et en Asie du Sud-Est. Bien que le nouvel accord ne prenne pleinement effet qu’au début de 2029, il commencera à être déployé à partir de la fin de l’année 2026, à mesure que les droits territoriaux individuels deviendront disponibles. Les conditions financières n’ont pas été divulguées, mais des sources indiquent que l’accord est évalué à plus de 7 milliards USD, ce qui en fait le plus important contrat Pay-1 à ce jour.

Selon le The Financial Times, la BBC s’apprête à annoncer « un important accord de contenus avec YouTube, marquant un tournant majeur dans la relation du diffuseur avec une plateforme technologique américaine qui capte une part croissante de son audience. Dans le cadre de cet accord, la BBC produira des programmes sur mesure pour YouTube, qui seront ensuite disponibles sur les plateformes iPlayer et Sounds du diffuseur ».

HBO Max a été lancé dans huit pays européens supplémentaires, dans lesquels un nouvel accord permettra la distribution du service via Prime Video, étendant leur partenariat existant en France, en Espagne, en Suède, en Belgique et aux Pays-Bas. Le service de Warner Bros. Discovery, disponible dans plus de 100 pays, s’est désormais étendu à l’Italie, à l’Allemagne, à l’Autriche, à la Suisse, au Luxembourg, au Liechtenstein, à Israël et à la Grèce, se rapprochant ainsi d’une couverture européenne complète. Le Royaume-Uni et l’Irlande devraient être lancés à la fin du mois de mars.

Des lectures supplémentaires pour le rapport de février :

- Whether Netflix or Paramount buys Warner Bros., entertainment oligopolies are back – bigger and more anticompetitive than ever, *The Conversation*, 12 décembre 2025, [Lien](#).
- Grammys’ AI rules aim to keep music human, but large gray area leaves questions about authenticity and authorship, *The Conversation*, 30 janvier 2026, [Lien](#).

Sources indicatives

- HBO Max rolls out in 8 European territories, announces new Prime Video bundling deal, Variety, 13 janvier 2026, [Lien](#).
- TikTok quietly launches a microdrama app called “PineDrama”, TechCrunch, 16 janvier 2026, [Lien](#).
- Nvidia and Universal Music Group join forces to develop “responsible AI” for music, Euronews, 7 janvier 2026, [Lien](#).
- Disney making \$1 billion investment in OpenAI, will allow characters on Sora AI video generator, CNBC, 11 décembre 2025, [Lien](#).
- Streamers, networks call new German investments requirements “A bitter disappointment”, The Hollywood Reporter, 6 février 2026, [Lien](#).
- Song banned from Swedish charts for being AI creation, BBC, 15 janvier 2026, [Lien](#).

DIRECTION

Gilbert Gagné, chercheur au CEIM et directeur du Groupe de recherche sur l'intégration continentale (GRIC).

RÉDACTION

Antonios Vlassis, maître de conférences et chercheur, Center for International Relations Studies (CEFIR)-Université de Liège, membre au CEIM.

Centre d'études sur l'intégration et la mondialisation (CEIM)

UQAM, 400, rue Sainte-Catherine Est, Pavillon Hubert-Aquin, bureau A-1560, Montréal (Québec) H2L 2C5 CANADA. Téléphone : 514 987-3000, poste 3910 / Courriel : ceim@uqam.ca / Site web : www.ceim.uqam.ca

Fédération internationale des coalitions pour la diversité culturelle (FICDC)

33 rue Milton, bureau 500, Montréal (Québec), H2X 1V1, CANADA. Téléphone : 514 277-27666 / Courriel : coalition@cdc-ccd.org / Site web : www.ficdc.org

Les opinions exprimées et les arguments avancés dans cette note analytique demeurent sous l'entière responsabilité du rédacteur ainsi que du Centre d'études sur l'intégration et la mondialisation et n'engagent en rien ni ne reflètent ceux de la Fédération internationale des coalitions pour la diversité culturelle.

