

Étude sur l'utilisation de l'intelligence artificielle dans l'animation suisse

Omar El Araby
Membre du comité du GSFA
Responsable du groupe de travail IA

15 décembre 2025



Groupement Suisse du
Film d'Animation

Zinggstrasse 16
CH-3007 Bern

+41 31 394 00 02

info@swissanimation.ch
www.swissanimation.ch

Table des matières

1. INTRODUCTION	2
2. PROFIL DES RÉPONDANT-ES	2
3. UTILISATION D'OUTILS IA SELON L'EXPÉRIENCE	5
4. ÉTAPES DE PRODUCTION OÙ L'IA EST UTILISÉE (39 UTILISATEURS SUR 68 RÉPONDANTS)	6
5. LOGICIELS ET CATÉGORIES D'IA UTILISÉS (37 UTILISATEURS IA SUR 68 RÉPONDANTS).....	7
6. PERCEPTION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LA CRÉATION (68 RÉPONDANTS).....	7
7. PRINCIPAUX DÉFIS ÉTHIQUES LIÉS À L'UTILISATION DE L'IA DANS L'ANIMATION.....	8
8. PROTECTION DES ŒUVRES GÉNÉRÉES PAR IA.....	9
9. PROTECTION ET ATTRIBUTION DES DROITS D'AUTEUR POUR LES ŒUVRES GÉNÉRÉES PAR IA	11
10. LIGNES DIRECTRICES SUR L'UTILISATION DE L'IA DANS LA PRODUCTION D'ANIMATION EN SUISSE.....	12
11. OBSERVATIONS LIBRES SUR L'INTÉGRATION DE L'IA DANS LA PRODUCTION D'ANIMATION	13
12. ATTENTES EXPRIMÉES ENVERS LE GSFA DANS LE DOMAINE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	15

1. Introduction

Ce rapport présente l'analyse du sondage mené par le **Groupe Suisse du Film d'Animation (GSFA)** sur la perception et l'usage de l'intelligence artificielle (IA) dans le domaine de l'animation en Suisse auprès de ses membres. L'objectif est de mieux comprendre comment les professionnel·les du secteur appréhendent les enjeux technologiques, éthiques et artistiques liés à l'IA, et d'identifier les attentes spécifiques vis-à-vis du GSFA dans ce contexte.

Le questionnaire, diffusé auprès des membres, a recueilli près de **70 réponses représentatives** de divers profils. Les réponses, à la fois quantitatives et qualitatives, ont été analysées selon deux approches complémentaires :

- une **analyse statistique** (diagrammes, pourcentages) ;
- une **analyse thématique** (codage des réponses ouvertes, hiérarchisation des priorités).

Le rapport permet d'explorer plusieurs dimensions :

1. **Profil des répondants et usage de l'IA**
2. **Outils et logiciels IA utilisés**
3. **Perceptions et enjeux éthiques**
4. **Opinions juridiques et positions sur la propriété intellectuelle**
5. **Lignes directrices et régulation souhaitée en Suisse**
6. **Attentes envers le GSFA**

Dans l'ensemble, ce travail met en évidence une forte conscience collective des enjeux éthiques et artistiques liés à l'IA, mais aussi une volonté de dialogue et d'encadrement constructif. Le GSFA est ainsi perçu comme un acteur central devant à la fois protéger les créateurs, informer la branche et défendre une position éthique claire vis-à-vis de l'intelligence artificielle dans la production animée suisse.

2. Profil des répondant·es

L'échantillon analysé comprend un total de **68 participant·es**. Remarque : les répondants pouvaient cocher plusieurs activités.

Répartition par fonction principale

- **Réalisateur·trice** : environ 80% des participant·es occupent (au moins partiellement) cette fonction.
- **Animateur·trice** : près de 70% des réponses mentionnent un rôle d'animation.
- **Producteur·trice** : environ 25% se déclarent également producteurs ou productrices.
- **Scénariste** : 15% exercent une activité d'écriture.
- **Enseignant·e / formateur·trice** : environ 23%) enseignent.
- **Autres métiers techniques ou artistiques** (compositeur·trice, sound designer, rigger, motion designer, VFX, etc.) : environ 10%.

Expérience professionnelle

- **10 ans et plus d'expérience** : environ 55% des répondant-es ;
- **5 à 10 ans** : 20% ;
- **1 à 5 ans** : 25%.

Types de projets et statuts

- **Projets artistiques personnels** : cités par plus de 80% des répondant-es, ils constituent le cœur de la pratique pour la majorité.
- **Travaux de commande** : environ 70% déclarent y participer, souvent en parallèle de projets d'auteur.
- **Enseignement** : présent chez 25–30% du panel, souvent en complément de la création.
- **Statut d'employé-e** : environ 35% exercent dans des studios, écoles ou structures établies.
- **Étudiant-es et stagiaires** : moins de 10%, témoignant d'une participation ponctuelle mais significative de la relève.

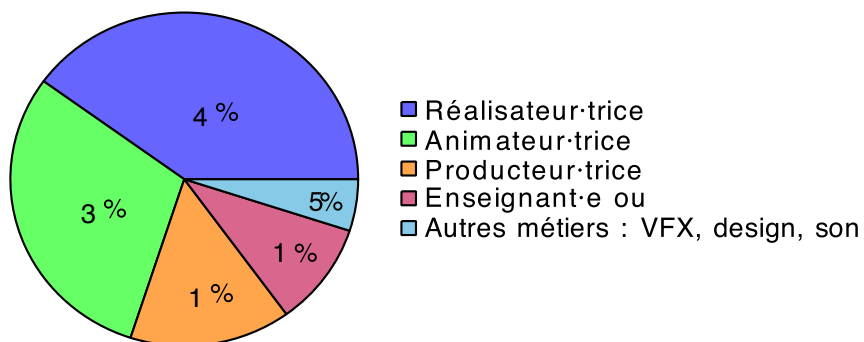
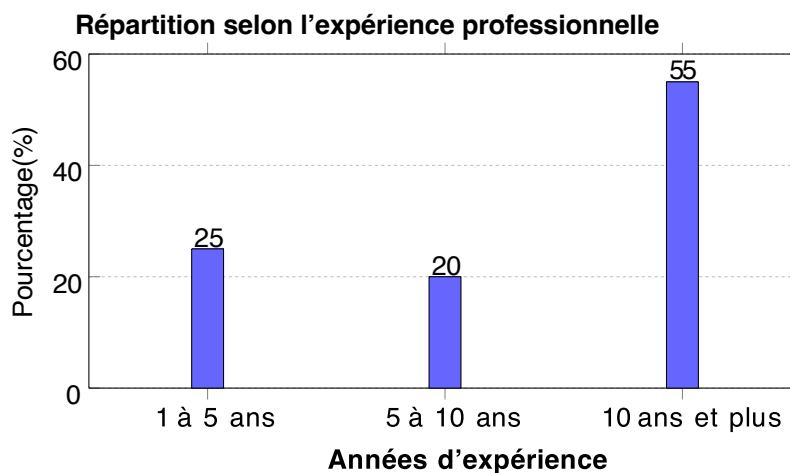


Figure 2.1: Répartition des fonctions principales des répondant-es



Domaines et types d'activités déclarés

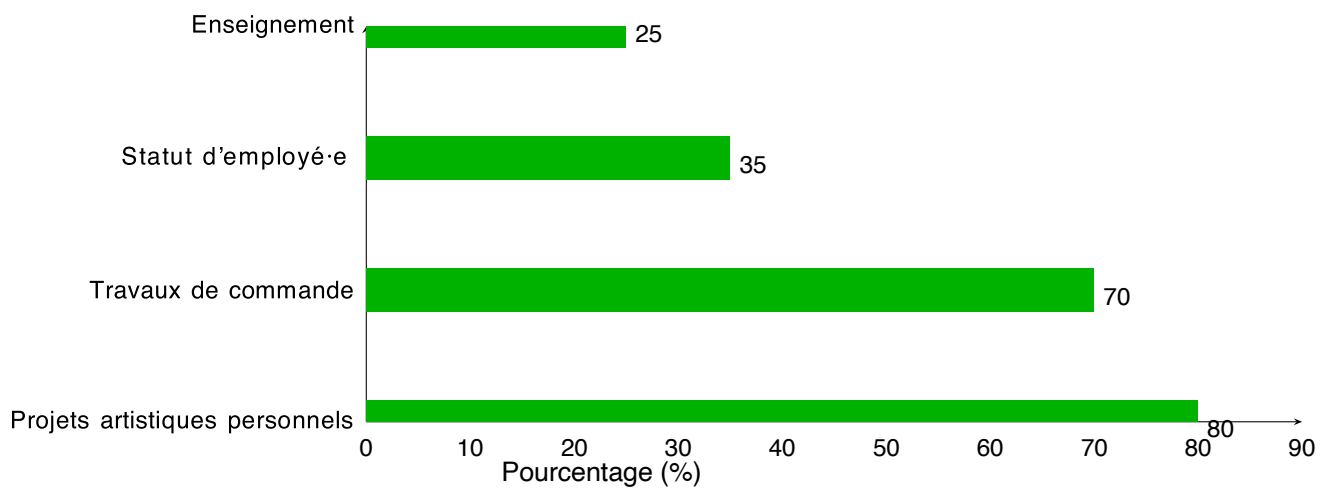
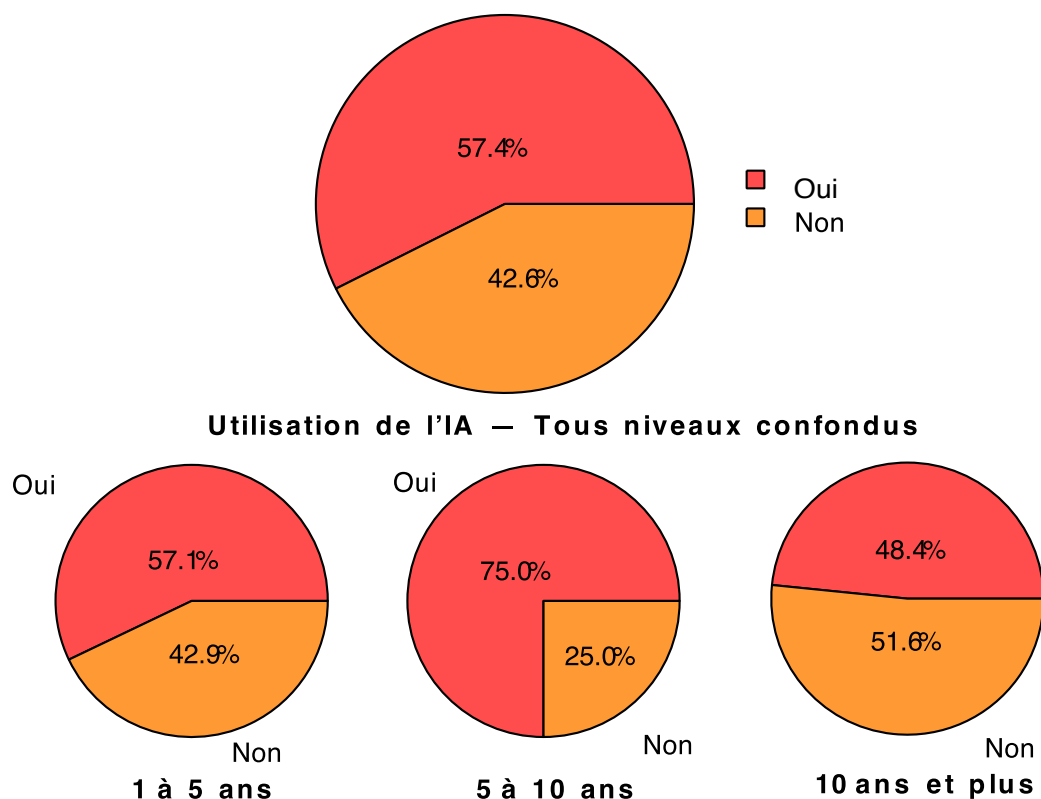


Figure 2.2: Proportion de participants par type d'activité.

3. Utilisation d'outils IA selon l'expérience

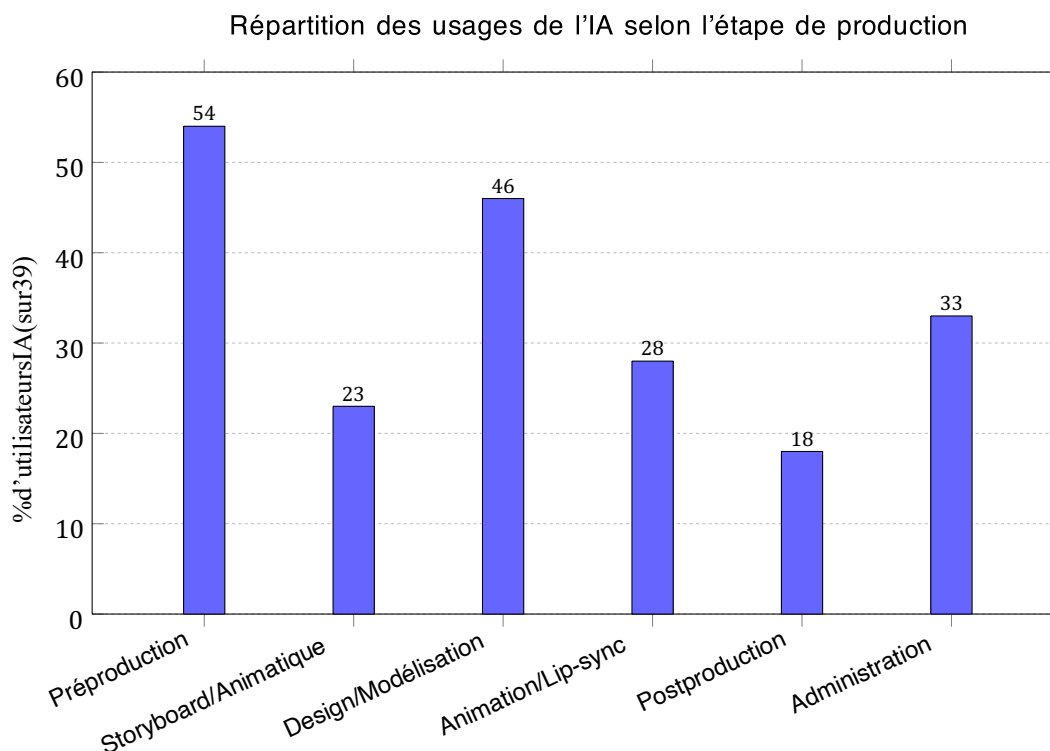


Niveau d'expérience	Oui	Non	Total	% Oui	% Non
1 à 5 ans	12	9	21	57.1%	42.9%
5 à 10 ans	12	4	16	75.0%	25.0%
10 ans et plus	15	16	31	48.4%	51.6%
Total	39	29	68	57.4%	42.6%

4. Étapes de production où l'IA est utilisée (39 utilisateurs sur 68 répondants)

Étape du processus	Nombre d'utilisateurs	% des utilisateurs IA
Préproduction (idées, concepts, moodboards)	21	54%
Storyboard / Animatique	9	23%
Design & Modélisation	18	46%
Animation / Lip-sync / Inbetween	11	28%
Postproduction (montage, son, étalonnage)	7	18%
Administration / Gestion / Communication	13	33%

Remarque : les répondants pouvaient cocher plusieurs étapes. Les pourcentages indiquent la part d'utilisateurs IA concernée par chaque usage.



Plus de la moitié des utilisateurs d'IA l'intègrent en préproduction, notamment pour la recherche visuelle et d'idées. Près de la moitié l'utilisent aussi en **design et modélisation**, tandis que les phases d'animation et de postproduction restent marginales. Enfin, environ un tiers s'en servent pour des tâches administratives ou de communication, montrant que l'adoption dépasse les seuls aspects créatifs.

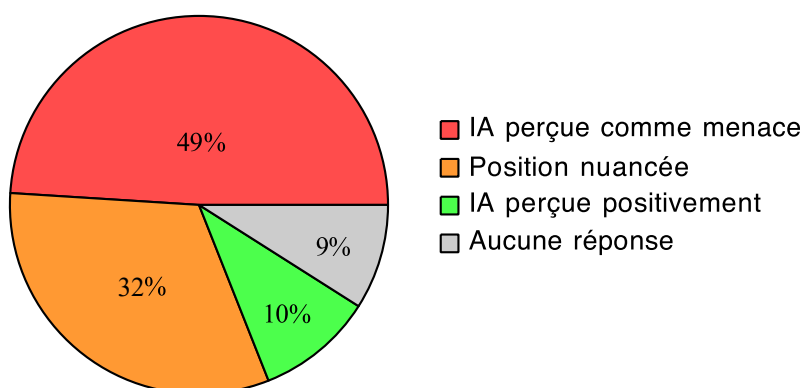
5. Logiciels et catégories d'IA utilisés (37 utilisateurs IA sur 68 répondants)

Catégorie principale	Mentions	% des utilisateurs IA	Exemples
ChatGPT	23	62%	Texte, scénarisation, planification
Midjourney	10	27%	Génération d'images, moodboards
Adobe (Firefly, Photoshop, Illustrator)	9	24%	Retouche, graphisme, design
Outils vidéo / animation IA	8	22%	Runway ML, Kaiber, Luma, Nuke
Autres IA textuelles	6	16%	Claude, Gemini, Deepseek, DeepL
Productivité / Workflow	3	8%	Topaz, ComfyUI
Audio / Son	1	3%	Respeecher

Parmi les utilisateurs d'IA, près des deux tiers recourent à **ChatGPT**, principalement pour la rédaction et la planification. Les outils visuels dominent ensuite : **Midjourney** et la **suite Adobe IA** sont présents chez environ un quart des répondants. L'usage d'outils vidéo ou d'animation IA (**Runway ML, Kaiber, Nuke**) reste notable.

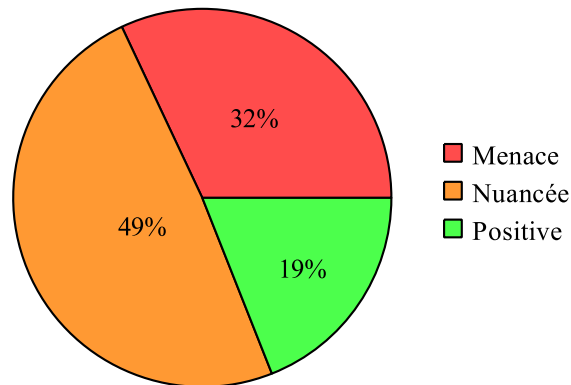
6. Perception de l'intelligence artificielle dans la création (68 répondants)

Catégorie d'opinion	Exemples représentatifs	Nombre	% sur 68
IA perçue comme une menace	« L'IA, c'est du vol », « Elle appauvrit la création »	33	49%
Position nuancée / mitigée	« Outil intéressant mais à encadrer »	22	32%
IA perçue positivement	« Peut libérer du temps créatif »	7	10%
Aucune réponse	Champ vide ou sans avis	6	9%



Perception de l'IA – ensemble des répondants (n=68)

Catégorie (utilisateurs IA)	Nombre	% sur 37
IA perçue comme une menace	12	32%
Position nuancée / mitigée	18	49%
IA perçue positivement	7	19%



Perception de l'IA – utilisateurs d'IA seulement (n=37)

La moitié des répondants perçoivent l'IA comme une menace directe pour la création et les auteurs, tandis qu'un tiers expriment une opinion nuancée, reconnaissant des potentiels sous condition d'un cadre éthique clair. Parmi les utilisateurs d'IA près de la moitié considèrent l'IA comme un outil utile mais à encadrer, et un cinquième en ont une vision positive.

7. Principaux défis éthiques liés à l'utilisation de l'IA dans l'animation

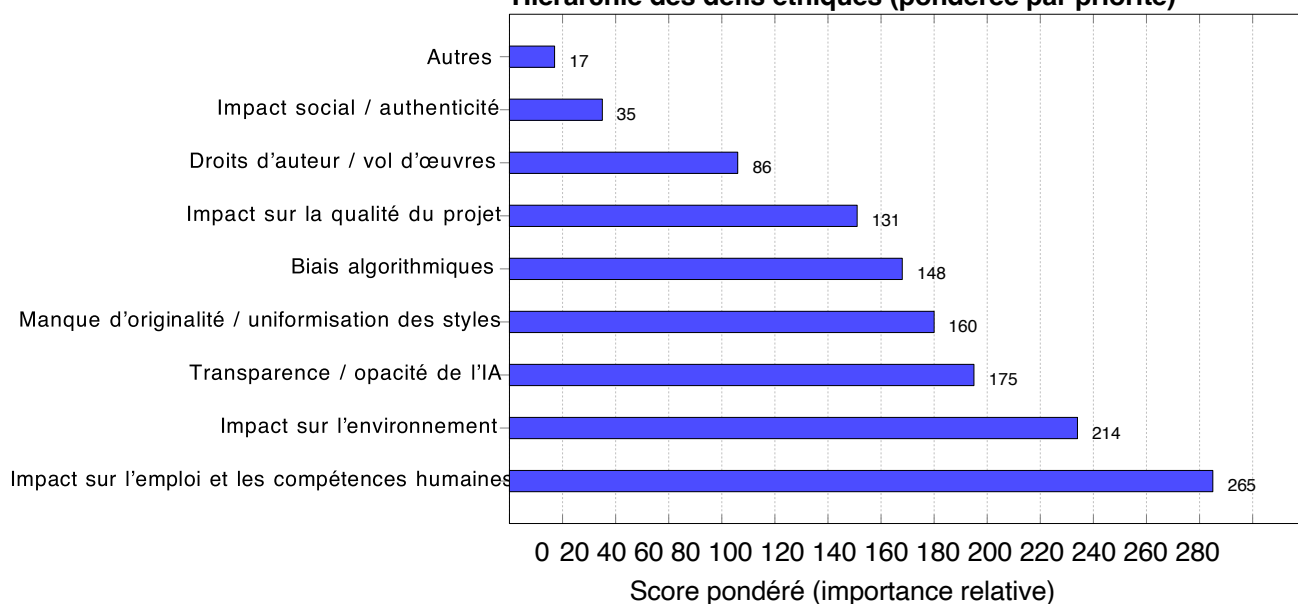
Analyse pondérée selon l'ordre de citation (68 répondants)

Méthode d'analyse pondérée :

Afin de mieux refléter les priorités exprimées par les répondants, chaque thème cité a été pondéré en fonction de son ordre d'apparition dans la réponse. Le premier élément mentionné a été considéré comme la principale préoccupation et a reçu un poids de **5 points**, le deuxième **4 points**, le troisième **3 points**, le quatrième **2 points**, et les suivants **1 point**. Ce système permet de distinguer les **thèmes centraux** (souvent cités en tête de phrase) des préoccupations secondaires.

Catégorie de défi éthique	Score pondéré	Rang	Observation principale
Impact sur l'emploi et les compétences humaines	265	1	Menace directe sur la profession artistique
Impact sur l'environnement	214	2	Préoccupation écologique majeure
Transparence / opacité de l'IA	175	3	Besoin de contrôle et d'explicabilité
Manque d'originalité / uniformisation des styles	160	4	Risque d'appauvrissement esthétique
Biais algorithmiques	148	5	Injustice, stéréotypes, homogénéisation
Impact sur la qualité du projet	131	6	Risque de perte de rigueur artistique
Droits d'auteur / vol d'œuvres	86	7	Problème juridique en arrière-plan
Impact social / authenticité	35	8	Perte de confiance, deepfakes
Autres (consentement, concurrence déloyale)	17	9	Mentions ponctuelles

Hiérarchie des défis éthiques (pondérée par priorité)

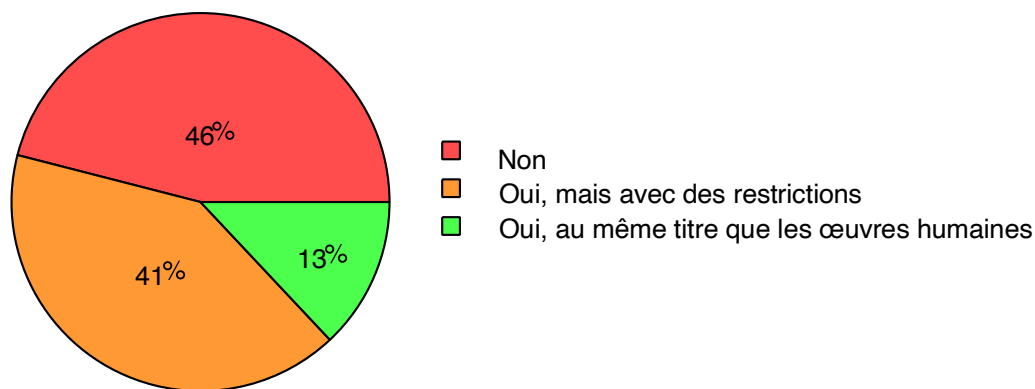


Les priorités éthiques exprimées par les répondants sont : **(1)** préserver l'emploi et la valeur humaine du travail, **(2)** réduire l'impact écologique, **(3)** garantir la transparence et la diversité créative.

8. Protection des œuvres générées par IA

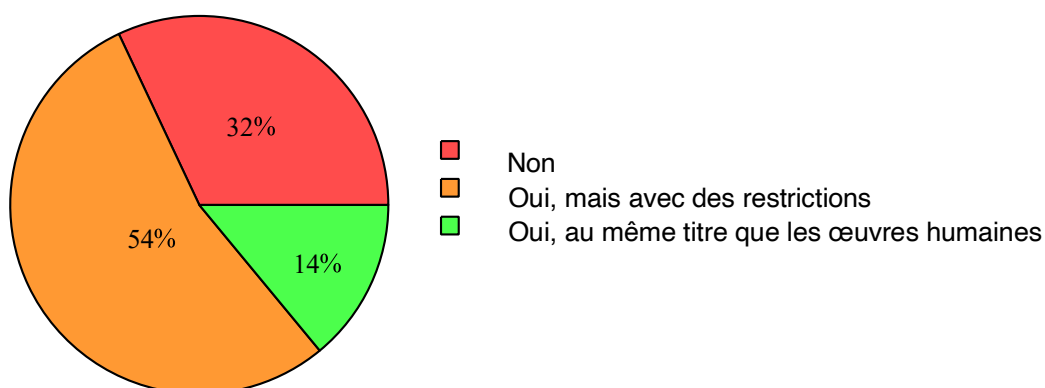
Question : "Pensez-vous que les œuvres générées par IA devraient être protégées par le droit d'auteur ?"

Réponse	Nombre (68)	% du total
Non	31	46%
Oui, mais avec des restrictions	28	41%
Oui, au même titre que les œuvres humaines	9	13%



Ensemble des répondants (n = 68)

Réponse (utilisateurs d'IA)	Nombre (37)	%
Non	12	32%
Oui, mais avec des restrictions	20	54%
Oui, au même titre que les œuvres humaines	5	14%



Utilisateurs d'IA uniquement (n = 37)

Près de la moitié des répondants (46%) estiment que les œuvres générées par IA **ne devraient pas être protégées** par le droit d'auteur. Cependant, une proportion presque équivalente (41%) se montre plus nuancée en admettant une protection **sous conditions ou avec restrictions**, par exemple si la part de création humaine est clairement identifiable. Seuls 13% défendent une équivalence complète entre productions humaines et générées par IA.

9. Protection et attribution des droits d’auteur pour les œuvres générées par IA

Analyse croisée des questions : « Pensez-vous que les œuvres générées par IA devraient être protégées par le droit d’auteur ? » et « Qui, selon vous, devrait détenir les droits d’auteur d’une œuvre créée avec l’assistance de l’IA ? » Les réponses libres ont été classées en six catégories homogènes pour la seconde question :

- **Domaine public / aucun droit (A)** : refus de toute appropriation, “aucun”, “gemeinfrei”, “IA = vol”.
- **Créateur humain utilisateur (B)** : l’humain qui a utilisé l’IA conserve le droit.
- **Artistes sources (C)** : compensation pour les auteurs dont les œuvres ont entraîné l’IA.
- **Partage / co-propriété (D)** : répartition des droits entre humain et artistes sources.
- **Développeur IA / plateforme (E)** : très marginal, presque absent.
- **Indécis / réflexif (F)** : “trop complexe”, “je ne sais pas”.

Les 68 réponses ont ensuite été croisées avec les trois positions possibles sur la protection juridique (**Non, Oui, avec restrictions, Oui, au même titre**) pour établir une **matrice de correspondance**.

Protection IA ↓ / Détenteur →	Domaine public	Créateur humain	Artistes sources	Partage	Indécis
Non (46%)	70%	15%	10%	3%	2%
Oui, avec restrictions (41%)	25%	45%	15%	10%	5%
Oui, au même titre (13%)	0%	100%	0%	0%	0%

Les résultats mettent en évidence une **forte cohérence entre opinion juridique et attribution des droits**.

- Les répondants opposés à la protection (46%) estiment dans leur majorité que les œuvres IA devraient **rester dans le domaine public**.
- Ceux qui admettent une protection **avec restrictions** (41%) reconnaissent généralement le **créateur humain** comme détenteur principal, tout en plaidant pour une reconnaissance partielle des **artistes sources**.
- Les partisans d’une **protection équivalente aux œuvres humaines** (13%) attribuent unanimement la paternité au **créateur humain seul**, assimilant l’IA à un simple outil de création.

Le débat met donc en tension la **valeur de la contribution humaine**, la **protection des artistes existants**, et la **nécessité d’un cadre légal renouvelé**.

10. Lignes directrices sur l'utilisation de l'IA dans la production d'animation en Suisse

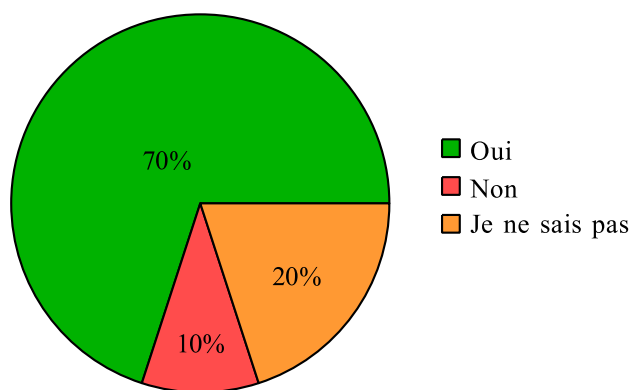
Analyse croisée des questions : « Êtes-vous favorable à l'élaboration de lignes directrices spécifiques ? » et « Quels aspects devraient être prioritaires ? »

Méthode d'analyse : Les réponses à la première question ont été classées en trois catégories : **Oui**, **Non**, **Je ne sais pas**. La seconde question, ouverte et à choix multiples, a été codée selon cinq axes récurrents :

- **Protection des droits d'auteur**
- **Normes éthiques et valeurs humaines**
- **Transparence et traçabilité des algorithmes**
- **Formation et reconversion professionnelle**
- **Régulation institutionnelle (subventions, festivals, communication)**

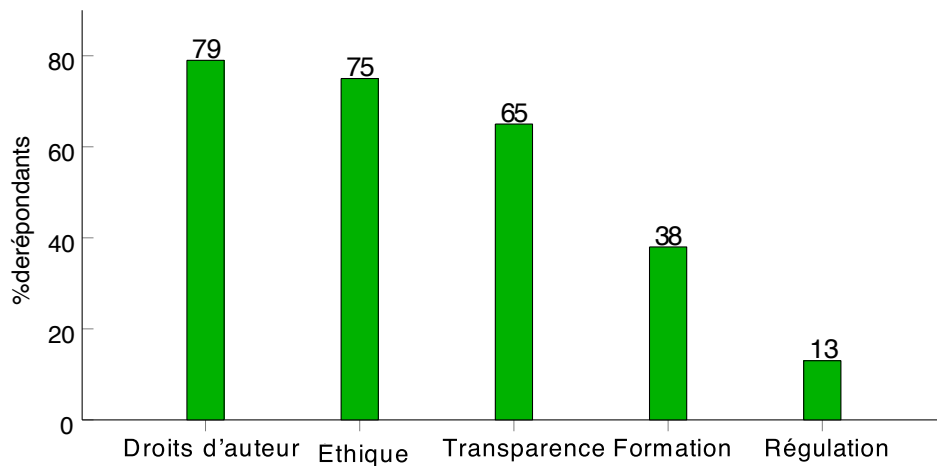
Les pourcentages ont été calculés sur un total de 68 répondants.

Thème prioritaire	Mentions	% des répondants
Protection des droits d'auteur	54	79%
Normes éthiques et morales	51	75%
Transparence / traçabilité	44	65%
Formation / reconversion	26	38%
Régulation / financement / festivals	9	13%



Position des répondants face à la création de lignes directrices (n = 68)

Aspects prioritaires pour les lignes directrices



Position / Thème	Droits	Éthique	Transparence	Formation	Régulation
Oui (70%)	80%	78%	70%	42%	15%
Je ne sais pas (20%)	65%	60%	45%	25%	5%
Non (10%)	40%	30%	25%	10%	0%

Une large majorité (**70%**) se déclare favorable à la mise en place de lignes directrices nationales concernant l’usage de l’IA dans l’animation. Les priorités sont : **droit d’auteur, éthique, transparence**. Consensus sur la nécessité d’un cadre clair mais non restrictif.

Même les personnes “indécises” reprennent souvent ces thèmes, signe que la régulation est perçue comme une **garantie de confiance**, non comme une contrainte. La formation, citée par 38%, montre une prise de conscience du besoin d’accompagnement professionnel. Les rares réponses “Non” expriment une crainte d’**excès de réglementation** ou de **frein à la créativité**.

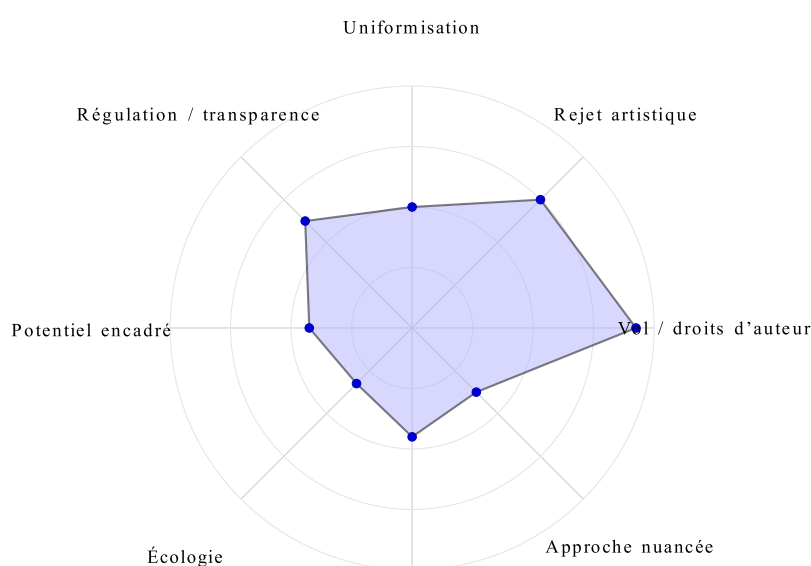
En résumé : Les répondants appellent à une **charte de responsabilité partagée**, conciliant innovation technologique et respect de la création humaine, plutôt qu’à une interdiction ou une législation rigide.

11. Observations libres sur l’intégration de l’IA dans la production d’animation

Analyse thématique des réponses ouvertes — aspects éthiques, juridiques et artistiques

Méthode : Les réponses qualitatives ont été codées selon huit axes thématiques récurrents : rejet artistique, droits d’auteur, écologie, uniformisation, potentiel technique, régulation, précarisation, et approche nuancée. Chaque axe a ensuite été pondéré selon la fréquence des mentions pour dégager les tendances dominantes. La tonalité globale (favorable / neutre / défavorable) a également été évaluée.

Axe thématique	Mentions	% des répondants
Rejet de l'IA dans la création artistique	18	30%
Vol / droits d'auteur / exploitation illégale	22	37%
Préoccupation écologique	8	13%
Appauvrissement culturel / uniformisation	12	20%
Potentiel positif encadré	10	17%
Nécessité de régulation / transparence	15	25%
Risque socio-économique / précarisation	11	18%
Approche nuancée / réflexive	9	15%



Précarisation

Les réponses ouvertes révèlent une **diversité de positions**, mais les mêmes préoccupations : le **respect des droits d'auteur**, la **protection de la singularité artistique** et la **nécessité de transparence**. La majorité exprime une **Crainte du vol et de la standardisation**, tandis qu'une minorité reconnaît le **potentiel technique de l'IA** pour des tâches non créatives. L'ensemble traduit un **attachement fort à l'éthique de la création** et à la **responsabilité collective** dans l'intégration future de ces technologies.

12. Attentes exprimées envers le GSFA dans le domaine de l'intelligence artificielle

Méthode d'analyse

Les réponses à la question « *Quelles sont les prestations et missions que vous attendez du GSFA dans le domaine de l'IA ?* » ont été analysées par **codage thématique**. Chaque phrase a été lue et classée dans une ou plusieurs catégories de sens récurrentes. Ces catégories ont ensuite été **fusionnées par proximité sémantique** et pondérées selon la fréquence de leurs occurrences. Enfin, les thèmes ont été hiérarchisés du plus au moins cité.

Tableau de synthèse

Table 12.1: Principales attentes exprimées envers le GSFA dans le domaine de l'IA

Thème principal	Sous-thèmes et exemples cités	Poids relatif
Protection des droits d'auteur et lutte contre le vol d'images	Interdiction d'usage d'œuvres sans consentement, dénonciation du plagiat, respect du droit d'auteur	35%
Positionnement clair du GSFA (régulation / interdiction partielle)	Ligne éthique forte, exclusion de projets IA du financement public	25%
Information et veille technologique	Communication transparente, suivi des évolutions, clarification des usages	20%
Formation et sensibilisation	Ateliers, formations, accompagnement à un usage responsable	15%
Représentation politique et défense de la branche	Participation aux débats publics, protection du statut des artistes	10%
Écologie et éthique globale	Coût énergétique, standardisation, dérive technologique	8%
Encouragement à un usage encadré de l'IA	IA limitée à des tâches techniques, maintien de la créativité humaine	7%
Dialogue et médiation au sein de la branche	Favoriser des discussions non polarisées, créer des espaces d'échange	6%

L'analyse des réponses révèle un large consensus autour de la nécessité d'un **rôle fort et protecteur du GSFA** face aux impacts de l'intelligence artificielle dans la création animée. Environ un tiers des participants réclament des actions concrètes de **défense du droit d'auteur** et de lutte contre le vol d'images par les modèles génératifs. Un autre quart souhaite une **prise de position éthique claire**, voire restrictive, sur l'usage de l'IA dans les productions soutenues par des fonds publics.

En parallèle, un nombre significatif de répondants mettent en avant la **nécessité d'informer, de former et d'accompagner** la profession dans ce changement technologique rapide.

Enfin, quelques voix minoritaires plaident pour une **approche pragmatique et encadrée** de l'IA, acceptant certains usages techniques (colorisation, lip-sync) tout en exigeant transparence et traçabilité. Globalement, les attentes se structurent autour d'un triptyque clair : **Protéger — Informer — Représenter**. Ces trois axes définissent le mandat que la communauté souhaiterait confier au GSFA dans le contexte de l'intelligence artificielle.