



RÉGION ACADÉMIQUE  
BOURGOGNE-  
FRANCHE-COMTÉ

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# NUMÉRIQUE RESPONSABLE **IA ET DROIT D'AUTEUR**

Qui détient les droits d'auteur d'une création générée avec une IA ?



Image générée avec Canva AI en utilisant la requête : « illustration d'un robot faisant un dessin »

JUILLET 2025

## NUMÉRIQUE RESPONSABLE IA ET DROIT D'AUTEUR

Qui détient les droits d'auteur d'une création générée avec une IA ?



La DRNE n'est pas spécialisée dans les questions juridiques.  
Ce dossier est fourni à titre informatif seulement et n'est pas en soi, un texte juridique.

### I. IA ET DROIT D'AUTEUR EN MILIEU SCOLAIRE : QUE DIT LA LOI ?

Aujourd'hui, l'intelligence artificielle est omniprésente et ce, dans plusieurs domaines. Le lancement de l'interface d'IA générative ChatGPT, en novembre 2022 a ouvert de nouvelles possibilités d'utilisation pour le plus grand nombre. Chacun a désormais la possibilité de générer des créations visuelles, textuelles, musicales ou vidéos sur simple requête en langage courant ('prompt').

En l'état du droit actuel, une création est protégeable par le droit d'auteur dès lorsqu'elle est originale, qu'elle constitue une œuvre de l'esprit et qu'elle est créée par des humains. Qu'en est-il des images réalisées par les enseignants créées dans le cadre de leur cours à l'aide de l'IA ? Demeurent-ils pleinement propriétaires de leurs créations ?

Le droit et la loi évoluent avec leur temps, les textes votés ci-dessous ont pour objet de moderniser le droit de l'Union européenne en matière de droit d'auteur en tenant compte de l'augmentation des utilisations numériques et transfrontières de contenus protégés.

- **Code de la propriété intellectuelle** dont la dernière version date de 2021
- **Directive UE 2019/ 790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique (DANUM)** : l'article 4 de la directive permet la fouille automatisée de textes et de données (*Text and Data Mining*) à condition que les auteurs -titulaires des droits- ne s'opposent pas à l'utilisation de leurs œuvres.
- **Règlement européen sur l'intelligence artificielle du 1<sup>er</sup> août 2024** : l'« AI Act » ne consacre pas de nouvelle règle pour le droit d'auteur mais il harmonise la législation en matière d'intelligence artificielle et impose notamment la diffusion des sources, pour une IA sûre, transparente et respectueuse des droits.

Mais pour le moment, en France, la loi n'est pas à la hauteur des enjeux de propriété intellectuelle. Une zone grise non encore régulée juridiquement subsiste puisqu'au sens de la propriété intellectuelle, l'auteur ne se conçoit que comme une personne physique et seules les œuvres dans lesquelles se trouve une véritable intervention humaine sont éligibles à cette protection. Il n'existe pas une réelle réglementation concernant la titularité ou les infractions prévues pour des contenus générés à l'aide de l'IA. En attendant, il reste à installer de vrais codes de conduite.



[Le cadre d'usage de l'IA en éducation](#) a été publié en juin 2025.

Ce texte est le fruit d'une large consultation nationale des organisations représentatives de la communauté éducative et des agents du ministère, menée de janvier à mai 2025. Ce cadre précise les grands principes à respecter et fixe des règles d'utilisation concrètes pour les élèves : l'usage autonome de ces outils ne sera, par exemple, autorisé qu'à partir de la classe de 4e. Tout recours à l'IA générative pour réaliser un devoir scolaire, sans autorisation explicite et sans travail personnel d'appropriation, sera considéré comme une fraude.

## II. L'ART DU PROMPT POUR DIALOGUER AVEC L'IA

L'intelligence artificielle est définie comme « *tout service numérique fondé sur des algorithmes probabilistes, s'appuyant sur le traitement statistique de vastes ensembles de données sur lesquels ils sont entraînés et capables de produire des résultats comparables à ceux obtenus par une activité cognitive humaine. On parle d'IA « générative » pour les modèles capables de produire des contenus (texte, image, son, vidéo)* » (L'IA en éducation : cadre d'usage, Ministère de l'éducation nationale, juin 2025)

Cette nouvelle ère de contenus générés par l'IA suscite interrogations et préoccupations concernant la créativité et l'originalité, ainsi que le rôle de l'homme dans la création artistique.

Pour produire des textes, images, vidéos sur commande, les logiciels ont été entraînés à partir de corpus pré-existants extraits de sites internet accessibles en ligne, parmi lesquels figurent aussi bien des éléments anodins que des marques ou œuvres de l'esprit (c'est ce qu'on appelle le *deep-learning*).

La DANUM de 2019 impose aux fournisseurs de modèles IA de demander l'autorisation aux auteurs d'œuvres protégées avant d'exercer leur droit de fouille dans les métadonnées. Or, en pratique, les fournisseurs d'IA générative ont été confrontés à la difficulté de distinguer les œuvres protégées de celles libres de droits, et par conséquent les ont souvent indistinctement inclus dans leurs bases d'apprentissage. Cette pratique a été qualifiée de 'pillage d'œuvres' et de 'vol massif de travaux d'artistes humains'.

► Les instructions données à une intelligence artificielle (*prompts*) pour créer une œuvre peuvent-ils être protégés par le droit d'auteur ? Ces prompts peuvent avoir des formes diverses : question, phrase, code informatique, agencés de manière à ce que l'IA utilisée fournisse une réponse finale précise et pertinente. Si un *prompt* est vraiment élaboré, il pourrait éventuellement être considéré comme une œuvre de l'esprit protégée. Des cas de jurisprudence, notamment dans les pays anglo-saxons, ont donné le © *copyright* à certaines créations visuelles générées artificiellement (exemple : *An american piece of cheese*, *Portrait of Belamy*, *Zarya of the Dawn*, *God of AI...*).

Il faut néanmoins retenir que, actuellement, en droit français, il n'existe aucun droit d'auteur sur une image, un texte, une vidéo, un son généré par l'intelligence artificielle. En pratique donc, tout se joue donc au cas par cas et il appartient aux tribunaux de se prononcer sur ce type de situation.



### III. PRODUIRE DES CONTENUS PÉDAGOGIQUES À L'AIDE DE L'IA

#### III.1. TYPES D'UTILISATION D'IA PAR LES ENSEIGNANTS LES PLUS COURANTS

- **Le recours à un assistant pédagogique virtuel** pour fournir des explications supplémentaires sur des sujets complexes
- **La personnalisation de l'apprentissage** via des plateformes d'apprentissage adaptatif où l'IA analyse les performances des élèves et propose du contenu en fonction des besoins individuels
- **L'évaluation automatisée** pour corriger des tests et des devoirs, en particulier pour des questions à choix multiples ou des réponses courtes
- **La création de contenu éducatif** (quiz, exercices ou même des séances pédagogiques complètes en fonction des objectifs pédagogiques)
- **L'analyse des données d'apprentissage** pour identifier des tendances, des points faibles et des axes d'amélioration, permettant ainsi l'ajustement de l'approche pédagogique de l'enseignant

Puisque l'IA est utilisée pour créer des outils pédagogiques qui servent ensuite en classe, il faut être précautionneux. En effet, pour répondre aux *prompts*, l'IA pourrait exploiter des créations protégées, qui peuvent alors apparaître plus ou moins explicitement dans le contenu généré (risque de contrefaçon).

#### III.2. EXEMPLES D'UTILISATION DE L'IA PAR LES ENSEIGNANTS

##### Cas d'usage N°1

Un professeur des écoles crée un jeu éducatif incluant des énigmes mathématiques permettant aux élèves d'avancer sur un parcours. Pour détenir des droits d'auteur sur son jeu, le professeur doit avoir joué un rôle essentiel dans sa réalisation dans les idées de questions à poser et le *design* du plateau de jeu. Le professeur devra vérifier l'absence de tout contenu protégé.

##### Cas d'usage N°2

Un enseignant de musique de collège génère une chanson pour le spectacle de fin d'année. Il pourra revendiquer le droit d'auteur sur les éléments qu'il a ajoutés (paroles, instruments) mais pas les parties générées automatiquement. L'enseignant devra conserver une trace des éléments ajoutés pour pouvoir bénéficier de ses droits d'auteur, vérifier les CGU de l'IA autorisent ou interdisent l'usage public sans licence de la musique. Le spectacle doit être gratuit pour pouvoir diffuser la musique publiquement.

##### Cas d'usage N°3

Un professeur de langues réalise une évaluation de contrôle continu qui prend la forme d'un texte à trous. Il n'y a pas besoin de mentionner l'usage de l'IA dans l'évaluation puisqu'elle n'est pas vouée à être publiée. Deuxième remarque : si le professeur soumet son travail à l'IA pour l'adapter ou le reformuler, il conserve les pleins droits sur son travail. En revanche, si le texte est entièrement généré par l'IA, il n'y a donc pas de droits d'auteur. N.B. : le professeur ne peut pas soumettre des copies d'élèves à l'IA ou encore inclure des informations personnelles.

### III.3. PRÉCAUTIONS ET RECOMMANDATIONS

L'IA constitue une avancée majeure dans la production d'outils pédagogiques, elle implique également une responsabilisation et une vigilance accrues, notamment pour respecter le droit d'auteur et de la protection des données personnelles

- ❶ **Opter pour des outils d'IA respectueux des droits d'auteur** en consultant les conditions générales d'utilisation ou les licences mises à disposition (bien qu'il ne soit pas toujours aisé de les comprendre ou de s'y fier)
- ❷ **Ne pas soumettre à l'IA des copies d'élèves, des données personnelles ou sensibles**
- ❸ **Ne pas reprendre pas le contenu généré sans l'avoir retravaillé.** Il faut y apporter sa propre créativité grâce à des modifications substantielles l'IA est un simple outil d'aide à la création de contenus, non pas un remplaçant).
- ❹ **Garder une trace des modifications apportées au contenu initialement généré par IA** afin de prouver, si nécessaire, son apport humain et des touches personnelles.
- ❺ **Mentionner explicitement qu'une IA a été utilisée** à des fins d'aide à la réalisation de contenus en citant l'outil utilisé ainsi que le(s) prompt(s) élaborés.
- ❻ **Rester à jour avec les obligations légales** en s'informant et en se formant.

### III.4. QU'EN EST-IL POUR LES ÉLÈVES ?

Bien qu'il soit imposé par l'enseignant, le travail d'un élève (chanson, dessin, poésie...) peut être protégé par le droit d'auteur à condition qu'il soit original et qu'il n'ait pas été réalisé dans son entièreté par une IA (l'élève doit modifier la proposition l'IA et y ajouter des éléments personnels).

Par ailleurs, les droits attachés à sa création sont exercés par ses parents ou les détenteurs de l'autorité parentale. En cas d'utilisation du travail réalisé pour le mineur, un accord de ces personnes est requis (publication sur le site de l'école).

## IV. FOCUS SUR LA GENERATION D'IMAGES AVEC L'IA

### IV.1. CAS DE FIGURE LES PLUS COURANTS

<b>La création est entièrement générée par l'IA</b>	L'IA réalise une œuvre avec très peu de consignes, sans aucune intervention de l'humain. L'IA es autonome, c'est-à-dire qu'elle opère de manière automatisée et en l'absence d'une intervention humaine sur le choix des couleurs et des formes (sa participation n'est pas purement	Ici, c'est l'IA qui fournit un contenu prêt à l'emploi, la création obtenue ne peut donc pas être protégée par le droit d'auteur.
---	--	---

	passive (comme un outil de traitement de texte pour un écrivain) : c'est précisément la part d'« autonomie » des logiciels d'IA qui fait débat).	
<b>La création est générée à l'aide d'une IA</b>	L'Homme dicte à l'outil qui crée une illustration en fonction des consignes données. Le résultat obtenu au départ est retravaillé grâce à un ou plusieurs prompts détaillés, précis et complets. Un apport personnel et humain transforme ce résultat.	Ici, l'IA assiste l'Homme en lui donnant de simples idées de départ qu'il développe ensuite par des moyens, ses propres idées. L'œuvre pourrait éventuellement être considérée comme originale et protégeable.
<b>L'IA modifie une œuvre préexistante</b>	L'IA sert uniquement à effectuer des retouches d'une création déjà existante, elle modifie le contenu de manière minime. <i>Si le visuel préexistant n'est pas libre de droit (tombé dans le domaine public ou diffusée sous licence ouvert), il faut demander une autorisation de la personne pour le "remixer" sinon cela constitue un acte de contrefaçon.</i>	Une œuvre nouvelle qui incorpore une œuvre préexistante sans la participation de son auteur est dite « composite ». Une œuvre composite est en principe protégée par le droit d'auteur.
<b>L'IA génère une image « à la manière de »</b>	L'IA reproduit le style artistique d'un studio de dessins animés ou d'un peintre.	Le style' artistique n'est pas protégé par le droit d'auteur. Néanmoins la création générée peut être qualifiée de contrefaçon ou parasitisme (usurpation de notoriété).

► Les instructions données à une intelligence artificielle (*prompts*) pour créer une œuvre peuvent-ils être protégés par le droit d'auteur ? Ces prompts ont des formes diverses : question, phrase, code informatique, agencés de manière à ce que l'IA utilisée fournisse une réponse finale précise et pertinente. Si un *prompt* est vraiment élaboré, il pourrait éventuellement être considéré comme une œuvre de l'esprit protégée. Des cas de jurisprudence dans les pays anglo-saxons ont donné le copyright à certaines créations visuelles générées artificiellement (exemple : *An american piece of cheese*, *Portrait of Belamy*, *Zarya of the Dawn*, *God of AI*...).

**Il est fortement recommandé de citer les robots conversationnels ainsi que le prompt utilisé.**

► Les entités exploitant les sites de génération d'images revendiquent dans leurs conditions générales leur titularité sur les droits afférents à leurs logiciels. Ils sont donc en mesure d'autoriser ou d'interdire l'usage que les internautes font de leurs logiciels. Par ailleurs, si certains fournisseurs autorisent à tous les utilisateurs d'utiliser les œuvres à des fins commerciales, certains s'attribuent une licence non-exclusive sur toutes les œuvres générées par l'intelligence artificielle afin de pouvoir les afficher sur le fil d'actualité du site web et permettre aux internautes de les utiliser et d'autres octroient aux utilisateurs de leur version gratuite une licence d'usage non-commercial des œuvres générées, d'autres encore

## IV.2. À QUI LA RESPONSABILITÉ EN CAS DE LITIGE ?

*La loi est indifférente à la bonne foi du contrefacteur.  
L'IA, elle-même, ne peut être tenue pour responsable.*

Les contenus générés appartiennent à l'utilisateur, qui est responsable de ses prompts et des créations générées. En revanche, il est impuissant à savoir si le corpus d'entraînement de l'outil utilisé est conforme ou non au code de propriété intellectuelle. Les utilisateurs peuvent donc générer intentionnellement des contenus qui s'inspirent fortement, voire incluent à l'identique, des œuvres protégées ou des signes distinctifs (marques, dessins et modèles). En cas de violation du droit d'auteur, dans le cadre d'une à titre onéreux, leur responsabilité se trouve engagée même s'ils n'avaient pas connaissance du caractère contrefaisant du contenu généré. Pour indemniser ce préjudice économique ou moral, une demande de dommages et intérêts demeure possible.

Le risque de sanction concerne :

- l'utilisateur, principal responsable légal, lorsque la création est utilisée, publiée ou commercialisée puisque c'est lui qui a dicté les consignes (prompt).
- l'éditeur d'IA qui semble pouvoir être coresponsable notamment s'il a entraîné sa technologie sur des modèles sans autorisation de l'auteur ou de ses ayants droit ou s'il n'a pas respecté les règles de transparence exigées par l'AI Act.

L'IA elle-même, ne peut pas être responsable au sens qu'elle n'est pas une entité juridique.

## IV.3. PRÉCAUTIONS ET RECOMMANDATIONS

### 1 Prêter attention à la finalité de l'image générée

Pour une utilisation en classe/ usage privé ? Pas de réel risque avec la propriété intellectuelle  
Pour un projet commercial/ une publication sur le site de l'école ? Nécessité de l'empreinte humaine originale/ l'image doit être libre de droit.

### 2 Être transparent en cas de publication

Indiquer lorsque cela est possible, que l'on utilise une IA et laquelle.

### 3 Se référer aux conditions générales d'utilisation de l'IA

S'informer sur les droits et la responsabilité des utilisateurs ; certaines IA limitent la responsabilité de l'individu en cas de litige.

### 4 Se conformer au cadre juridique sur la protection des données (RGPD)

Ne pas saisir de données à caractère personnel et confidentiel directement dans l'outil  
Ne pas entraîner d'IA sur des données sensibles.

### 5 Respecter du droit à l'image

Ne pas générer ou utiliser d'image qui permet d'identifier une personne sans son consentement.

### 6 Éviter de reproduire des œuvres préexistantes sans autorisation

La reproduction d'un courant artistique (impressionnisme, surréalisme, cubisme) ou du style d'un écrivain ou d'un studio de dessin animé n'est pas sanctionnée en soit dans un cas d'usage personnel. En cas de diffusion plus large voire de commercialisation toutefois, la création ne doit

pas créer de confusion avec l'œuvre originale d'un artiste sinon une autorisation pourrait être nécessaire (la protection des styles graphiques amène à une réflexion plus générale sur la fragilisation des droits de propriété intellectuelle par ces outils d'intelligence artificielle).

## CONCLUSION

Toute nouvelle technologie soulève des débats  
et tout nouveau mouvement artistique provoque des critiques

L'utilisation de l'IA pour générer des images soulève des défis et met à l'épreuve la capacité d'adaptation du droit et de la loi. En 2025, l'absence de textes crée des zones grises juridiques et les règles applicables demeurent floues ; seules la doctrine ou les jurisprudences nous renseignent en 2025. Il appartient aux utilisateurs de ces émergents générateurs d'images d'anticiper la mise en œuvre du cadre juridique qui se prépare.

***Ces décisions illustrent la capacité du droit d'auteur à constituer un rempart solide contre les dérives d'une IA générative débridée, en réaffirmant que l'innovation technologique ne saurait se faire au détriment des droits fondamentaux des créateurs.***

Sources :

Code de la propriété intellectuelle. [Article L335-2](#)

Code de la propriété intellectuelle. [Article L335-8](#)

Legipresse. (n.d.). [Droit d'auteur : quelle protection des contenus utilisés par l'IA ?](#)

Récupéré de [Legipresse.com](#)

Ministère de la Culture. (n.d.). [Annexe 4 - DGFLA](#).

Ekino. (2023). [Comprendre les images générées par l'IA : droits d'auteur, utilisation et réglementation](#)

CMS. (n.d.). [Intelligence artificielle générative et propriété intellectuelle](#)

Ministère de l'éducation nationale (2025) [L'IA en éducation : cadre d'usage](#)



Cette ressource est libre d'utilisation sous réserve de mentionner le crédit suivant :  
Délégation régionale au numérique pour l'éducation – Région académique Bourgogne Franche-Comté

Dernière mise à jour : 30.06.2025

Contact : [lea.blanquer@region-academique-bourgogne-franche-comte.fr](mailto:lea.blanquer@region-academique-bourgogne-franche-comte.fr)

Délégation régionale au numérique pour l'éducation  
Région académique Bourgogne-Franche-Comté  
Découvrez notre offre de service sur notre site Internet  
<https://drne.region-academique-bourgogne-franche-comte.fr/>

