

Entre création et intelligence artificielle : genèse et dynamique d'une compétition sectorielle au Royaume-Uni

Francois-Olivier Picard et Maxime Harvey

Contexte et problématique

En novembre 2025, l'entreprise américaine *Getty Images* a subi un important revers judiciaire dans la joute l'opposant à la britannique *Stability AI* (*Getty Images INC. vs Stability AI Limited*, 2025). Dans ce jugement majeur au Royaume-Uni, *Getty Images* n'a pu prouver que l'usage non consenti de ses images à des fins d'entraînement de modèles d'IA s'était déroulé à l'intérieur des frontières du pays (Booth, 2025). Cette décision fait suite à une série de défaites des industries créatives vis-à-vis des victoires judiciaires et même politiques d'entreprises technologiques qui forment leurs modèles d'IA à partir d'œuvres protégées par le droit d'auteur (Montgomery, 2025). Dans l'arène législative, le gouvernement britannique est allé jusqu'à proposer, par exemple, de permettre aux entreprises d'utiliser des œuvres culturelles à partir de la fouille de textes et de données, en instaurant une option de retrait plus ou moins définie (*opt-out*) (Intellectual Property Office, 2024). C'est ce qui a fait dire à des personnalités comme Tom Kiehl, PDG de *UK Music*, que le gouvernement était sur le point d'offrir la culture « en sacrifice dans le cadre de ses efforts pour se rapprocher des géants technologiques américains » (Kuenssberg, 2025).

Dresser une analyse des dynamiques entre les industries de l'IA et de la culture au Royaume-Uni est pertinent pour comprendre les tensions à la fois au pays et ailleurs dans le monde. En effet, les institutions culturelles britanniques ont une importance historique et symbolique alors que les entreprises innovant grâce à l'IA y sont en plein essor (Gil & Perrault, 2025). Isolés de l'Europe et tentant d'affirmer leur souveraineté numérique, les Britanniques voient dans le développement de l'IA un moyen de poursuivre des objectifs économiques et stratégiques. À plusieurs égards, ces conditions géopolitiques sont semblables à celles du Canada et pourraient être précurseurs de débats à venir ici. D'où cette question justement de savoir comment le gouvernement britannique pense pouvoir générer une sorte d'équilibre en créant les conditions nécessaires à l'essor des industries de l'IA tout en assurant le développement des industries culturelles ?

Une analyse des politiques publiques britanniques et une veille médiatique ont été menées pour aborder cette question. La première partie de l'état des lieux détaille la numérimorphose des industries culturelles britanniques au cours des dernières années. La seconde partie quant à elle décrit plus particulièrement la position du gouvernement en matière d'IA. Enfin, une troisième partie aborde les tensions liées à la porosité croissante des frontières entre les industries créatives et l'IA, notamment sur l'enjeu de la propriété intellectuelle. En promouvant historiquement l'alliance de la culture, de l'économie et de la technologie, le gouvernement a activement contribué à la transition numérique de cet important secteur d'activité. Pour les mêmes raisons, le Royaume-Uni semble encourager dorénavant les industries de l'IA.

État des lieux

La transition numérique des industries créatives « made in Britain »

Les Britanniques sont entre autres connu pour avoir été parmi les premiers à étendre l'idée même d'industrie culturelle à quelque chose de plus vaste et dynamique comme des industries dites « créatives » (Pratt, 2004; Throsby, 2010). Au tournant des années 2000, cette extension a concordé avec la mondialisation croissante de l'économie en général et du secteur des arts en particulier (Hesmondhalgh, 2006). L'insertion de capital privé, un financement gouvernemental accru, l'adoption de politiques d'employabilité et la mise en place de nouvelles normes et orientations gouvernementales ont ainsi dynamisé le secteur culturel, et ce, au même moment où la classe politique l'a utilisé à des fins de promotion d'une industrie fondée sur l'exploitation de la propriété intellectuelle (Hesmondhalgh & Pratt, 2005). Il est important de noter que les acteurs britanniques du secteur des arts et de la culture ont historiquement milité pour leur inclusion dans les politiques de développement économique (Lee, 2020). À cet effet, en mars 2018, le gouvernement britannique a accordé aux industries créatives une place importante dans sa stratégie industrielle, la positionnant au cœur de l'avantage compétitif du Royaume-Uni via notamment la qualité et la diversité de la main-d'œuvre disponible (Department for Business and Trade, 2018; Lee, 2020).

C'est également en 2018 que le gouvernement dépose un important document d'orientation politique intitulé : *Culture is Digital* (La culture est numérique) (Department for Digital, Culture, Media & Sport, 2018). Ce document jette les bases de l'insertion de technologies dans le domaine culturel afin que, par exemple, « la programmation fusionne avec la sculpture » et « le théâtre se mêle au cinéma » (*Ibid.*, traduction libre). L'objectif est de *tirer parti de nouvelles synergies* entre les secteurs technologiques et culturels, là où le Royaume-Uni possède un fort avantage concurrentiel et une main-d'œuvre qualifiée. La numérimorphose des milieux culturels est ainsi ce qui peut ou doit faciliter la marchandisation de l'art à des fins d'investissement technologique et ce n'est pas un hasard si, au même moment, le gouvernement a officiellement ajouté le terme « *digital* » au titre de son Ministère de la Culture. Pour certains, il y a là la continuité, sinon la quintessence du paradigme des industries créatives et de sa manière de dé-institutionnaliser les interventions de l'État dans les arts et la culture (Hylland & Primorac, 2024).

Alors que le rapport *Culture is Digital* faisait état de ces synergies grandissantes, la plus récente stratégie datée de 2025 met l'accent sur l'utilisation des œuvres culturelles comme données d'entraînement d'IA (Department for Business and Trade, 2025). Alors que le marché des licences reste encore à déterminer, notamment à savoir s'il peut réellement constituer un modèle d'affaires approprié pour les différentes parties prenantes, le département du commerce propose la mise en place d'une « bourse d'échange de contenus créatifs » (*creative content exchange*) qui servira de « place de marché pour la vente, l'achat, l'octroi de licences et l'accès autorisé aux ressources culturelles et créatives numérisées » (*Ibid.*, p. 11). Un projet pilote pour tester le modèle a notamment été mis sur pied en janvier 2026 au Musée d'histoire naturelle de Londres, afin que des entreprises achètent leurs données numérisées dites de « haute qualité » (Natural History Museum, 2025). À cet effet, Ruth Hannant, directrice générale au ministère de la Culture, affirme que le projet pilote permettra de mesurer l'ampleur de la « valeur économique non réalisée » que recèlent les contenus et les données détenus par les institutions publiques. La Ministre de la Culture, Lisa Nandy, va quant à elle jusqu'à affirmer que l'accès futur à ces données de haute qualité des industries créatives britanniques offrira un avantage compétitif aux entreprises technologiques et attirera des investissements du monde entier (Wyn Davies, 2026).

Suivant ces démarches, de nombreuses institutions telles que la *BBC*, les *National Archives* et le *British Film Institute* ont également entrepris des réflexions organisationnelles. L'expérience du *Arts Council England* (ACE) constitue un exemple éclairant avec son programme de réflexion d'une durée de 18 mois lancé en mai 2024 (Murphy, 2025). Ce programme comprenait plusieurs volets complémentaires, dont : 1- une évaluation rétrospective des projets artistiques et éducatifs financés par l'organisme impliquant l'IA; 2- l'élaboration d'une prise de position publique sur l'IA dans les secteurs culturels; 3- une analyse des usages internes de l'IA au sein de l'organisme, comprenant une consultation du personnel, la mise en place d'une structure de gouvernance, l'élaboration d'une politique organisationnelle, l'identification et l'évaluation des outils disponibles et le développement de projets pilotes et 4- le partage de connaissances avec d'autres organisations culturelles par la réalisation d'une boîte à outils. L'organisme cherche désormais à contribuer aux réflexions quant à l'élaboration plus largement de politiques nationales en matière d'IA, entre autres pour combler l'écart de connaissances entre artistes, gestionnaires, décideurs publics et chercheurs (Murphy & Franklin, 2025)

En somme, on observe différentes initiatives gouvernementales structurant l'insertion des technologies numériques dans le milieu des arts et de la culture ayant pour objectif d'accroître les synergies et de réduire les frontières entre l'art et l'économie. L'ouverture à l'utilisation des données culturelles pour l'entraînement de modèles d'IA vise, elle aussi, cette imbrication et cette coexistence. En premier lieu, il faut se demander si ces stratégies entraîneront une exacerbation de la marchandisation de la culture par les acteurs du milieu des technologies, qui dominent de plus en plus l'espace économique et législatif nécessaire au fonctionnement de cette transition. Alors que la première vague de transformation numérique de la culture s'opérait par l'utilisation d'outils technologiques dans la chaîne de production culturelle, on observe actuellement un renversement qualitatif des rapports de pouvoir entre ces deux industries : la transition numérique à l'ère de l'IA s'effectue plutôt par l'insertion d'œuvres culturelles au sein de la chaîne de production technologique. Il faut cependant prêter attention aux initiatives d'institutions publiques, comme celle de l'ACE, afin de comprendre si, par un processus de réflexion ascendante, elles arriveront à mettre de l'avant les valeurs de différents acteurs culturels dans le développement des politiques régissant l'intégration de l'IA dans le secteur.

Vers une industrie de l'IA au Royaume-Uni

Dans leur prépublication intitulée *From Turing to Tomorrow : The UK's Approach to AI regulation*, Ritchie, Anderljung et Rachman dressent un portrait des différentes stratégies politiques adoptées par le gouvernement britannique au cours des dernières décennies en matière de déploiement de l'IA (Ritchie et al., 2025). Il est pertinent de noter qu'il existe une forte tradition de recherche et de développement en mathématiques et en informatique au Royaume-Uni. En effet, dès la seconde moitié du 19^e siècle, des chercheurs y ont jeté les bases théoriques du développement futur d'une machine analytique. Ces développements sont demeurés au sein des laboratoires jusqu'au tournant du millénaire, moment où l'essor important des capacités de calcul a permis aux IA de se répandre dans le tissu social. *Deepmind* comme fleuron de l'IA britannique en est un exemple depuis sa fondation 2010 puis son intégration à Google en 2014. Les premiers rapports officiels du gouvernement britannique traitant de l'IA sont eux plus récents. Ils font état des enjeux éthiques et légaux fondamentaux liés à ces technologies, sans toutefois concrétiser de réels contenus législatifs pour les pallier (House of Lords, 2018; Science and Technology Committee, 2016).

L'accessibilité grandissante des outils d'IA concorde aussi avec l'instabilité politique liée au Brexit et la recherche d'une compétitivité réglementaire qui diverge des normes de l'Union Européenne. Cette rupture marque un point tournant pour la promotion des industries numériques dans un contexte de déréglementation (Hylland & Primorac, 2024). Theresa May, Première ministre de 2016 à 2019, a proposé une approche centrée sur l'innovation où l'IA est d'ailleurs perçue au sein de la stratégie industrielle comme l'un des quatre secteurs cruciaux pour accroître la productivité (Department for Business, Energy & Industrial Strategy, 2017). May espérait également positionner le pays comme un leader mondial de l'IA éthique et responsable par la création d'un *Centre for Data Ethics and Innovation*. Cette promotion d'une IA éthique, ceci étant, est la marque de plusieurs pays occidentaux, dont le Canada, qui ont traditionnellement soutenu le développement d'une IA responsable tout en s'abstenant de réglementer cette technologie, à des fins de développement économique.

Les Premiers ministres Johnson, Truss, Sunak et Starmer se sont eux aussi unanimement alignés sur une politique d'IA pro-innovation afin de stimuler la croissance dans un contexte de faible hausse de productivité (voir par exemple : Department for Science, Innovation and Technology & Office for Artificial Intelligence, 2023). En 2025, le Premier ministre Starmer a lui aussi décidé d'aligner la stratégie britannique et de profiter de l'écosystème d'innovation américain, avec le *Technology Prosperity Deal* (TPD), et de dévoiler l'*AI Opportunities Action Plan* : « Certains pays vont réaliser des avancées décisives dans le domaine de l'IA et les exporter vers le reste du monde. D'autres pays n'auront d'autre choix que d'acheter ces avancées en les important » (Department for Science, Innovation & Technology, 2025a, traduction libre). Tout ce discours se construit ainsi sur la promesse de développement économique et contribue à normaliser l'IA. Bennani-Taylor qualifie ce phénomène de construction étatique, institutionnelle et économique de l'IA d'« infrastructuring », au sens d'une incontournable ancrée de plus en plus profondément dans la technique et, de ce fait, de plus en plus difficile à remettre en question, y compris dans le domaine de la culture (Bennani-Taylor, 2024).

Tensions et imbrications des industries créatives et de l'IA autour de la propriété intellectuelle

Jusqu'à assez récemment, industries créatives et industries de l'IA ont évolué en parallèle, sans se concurrencer réellement. C'est la venue de recommandations algorithmiques sur les plateformes et, plus récemment, l'émergence d'outils d'IA dite « générative » qui ont attisé les tensions. Chaque fois, l'enjeu central tient à l'exploitation de textes et de données par les géants de la technologie pour entraîner leurs modèles d'IA puisque parmi ces données exploitées, plusieurs sont protégées par le droit d'auteur. Il est important de préciser qu'au Royaume-Uni, le régime réglementaire autorise la réalisation de « copies temporaires sans importance économique », principe relativement flou sur lequel s'appuie le développement de modèles de langage (LLM) (Mansell, 2025).

Cette complexité de l'enjeu lié au droit d'auteur, conjuguée à la volonté des dirigeants du Royaume-Uni d'investir dans les nouvelles technologies, est ce qui a conduit au statu quo réglementaire au cours des dernières années. Lorsque le Gouvernement Britannique a introduit le *Data (Use and Access) Bill* à l'automne 2024, le milieu culturel y a vu l'opportunité de créer des mécanismes d'encadrement renforçant les critères de transparence des données liées à l'entraînement de modèles d'IA (Kleinman, 2025a). Toutefois, cette nouvelle législation avait plutôt pour but de mettre en place des mesures non controversées, facilitant l'échange de données entre secteurs tels que la santé et la recherche scientifique (Data (Use and Access) Act 2025, 2025; Gould, 2025). C'est la baronne Beeban Kidron qui s'est établie en tant que porte-parole des industries créatives à la Chambre des Lords, où elle a proposé l'adoption de critères de transparence qui obligeraient les développeurs d'IA à publier des informations sur les données utilisées pour entraîner leurs modèles. Nick Clegg, ancien vice-premier ministre et maintenant responsable chez Meta, fut l'un des nombreux représentants du secteur technologique à s'opposer à de telles mesures réglementaires, qui, selon ses propres mots, « tueraient » l'avantage britannique en matière d'IA (Kleinman, 2025a). La législation a finalement été adoptée sans mesure visant à renforcer les critères de transparence (Data (Use and Access) Act 2025, s. d.; Kleinman, 2025b).

Toujours dans cette période 2024-2025, le gouvernement a lancé une consultation sur le droit d'auteur. Celle-ci proposait un modèle permettant aux développeurs d'IA d'exploiter, par défaut, les contenus protégés par le droit d'auteur, à moins que les titulaires des droits ne s'y opposent explicitement (up-out). Cette proposition a été vivement critiquée par la communauté artistique et seulement 3 % des plus de 10 000 participants à la consultation publique l'ont soutenue (Berger, 2025). D'ailleurs, 95% de ces répondants ont affirmé que les œuvres protégées par le droit d'auteur devraient être exemptées de toutes formes d'utilisation par les entreprises technologiques et soumises, par exemple, à un programme de licences (Booth, 2025).

La campagne de soutien aux artistes, *Make it Fair*, a forgé une importante coalition d'acteurs du paysage social au Royaume-Uni, ce qui a grandement contribué à ces résultats (Hingle, 2025). En 2026, les efforts de la baronne Kidron et de cette coalition ont par ailleurs convergé pour donner lieu au Creators Emergency Summit (Lovelace, 2026).

Alors que le rapport officiel sur cette consultation appelle à de futurs travaux de consultation, la Chambre des lords recommande plutôt au gouvernement de mettre immédiatement en place des mesures d'encadrement (Department for Science, Innovation & Technology et al., 2026; House of Lords, 2026). On voit entre ces deux scénarios, ce que Mansell décrit comme un « affrontement capitaliste » (Mansell, 2025). La chercheuse fait part d'une compétition entre deux imaginaires collectifs : i) un imaginaire social dominant, donnant la priorité à la croissance tirée par le marché des applications d'IA générique et à l'exploitation de textes et de données de masse ; et ii) une vision alternative mettant l'accent sur l'équité et la justice sociale pour les artistes et les citoyens propriétaires de données issues du droit d'auteur. Selon Mansell, l'imaginaire dominant, que l'on voit dans le lobby des compagnies technologiques et les propositions du gouvernement de laisser faire le libre marché, met de l'avant l'innovation et l'IA au profit de l'économie nationale, mais est plutôt aveugle aux inégalités créées par ce développement technologique sans contrôle public. L'imaginaire alternatif, véhiculé par les campagnes des associations artistiques et culturelles et par plusieurs représentants à la Chambre des lords, souligne plutôt les désavantages, pour la communauté artistique, du réajustement de la chaîne de valeur des industries créatives, forcé par l'usage des œuvres culturelles comme données d'entraînement pour les modèles d'IA.

La mise sur pied d'une place de marché, par exemple avec le projet pilote de la « bourse de contenus créatifs » discuté ci-haut ou tout autre modèle de licences, permettrait, selon le gouvernement, de rétablir l'équilibre entre les intérêts des différentes parties prenantes, car elle rémunérerait les titulaires de droits en leur accordant des licences sur leurs œuvres, tout en donnant aux développeurs d'IA accès aux contenus créatifs au Royaume-Uni. Plusieurs acteurs de la culture, tout en participant à ce projet, doutent cependant de la réalisation des rééquilibres économiques visés par cette stratégie (Atkinson, 2026). La composition d'un comité de travail sur les enjeux liés au droit d'auteur et à l'IA constitue une autre mesure adoptée pour apaiser les relations entre les deux industries (Department for Science, Innovation & Technology, 2025b). Pour le moment, le gouvernement tente de se positionner en tant que médiateur, mais le fait qu'il n'ait pas encore mis de l'avant des mesures d'encadrement concrètes confirme un statu quo qui persiste et qui est le plus souvent à l'avantage des industries de l'IA.



Sommaire et enjeux à surveiller

Au cours des dix dernières années, le Royaume-Uni a dû faire face à de nombreux défis politiques et économiques, notamment liés au Brexit et à la pandémie de Covid-19. C'est dans cette perspective que furent adoptées des politiques culturelles visant le développement des industries créatives, notamment par la transition numérique de ces industries. C'est également dans cette perspective de croissance économique que des politiques publiques favorisant le développement de l'IA ont été mises en place, contribuant à sa normalisation et à sa stabilisation. Toujours dans cette stratégie de croissance économique nationale, il fut proposé de permettre l'utilisation des données protégées par le droit d'auteur à des fins d'entraînement de modèles d'IA (Intellectual Property Office, 2024).

Bien que ces politiques publiques visent à créer des synergies entre les arts et la technologie, plusieurs affirment qu'elles ont perturbé l'équilibre entre la culture, la technologie et l'économie, souvent au détriment des industries culturelles. Il sera intéressant de suivre les prochaines décisions du gouvernement, en particulier celles relatives au droit d'auteur et à l'exemption de fouille de textes et de données, qui est stratégiquement adoptée par les entreprises technologiques pour développer leurs systèmes d'IA à partir d'œuvres culturelles normalement protégées par ce droit. Étant donné les décisions précédentes des législateurs, qui ont activement contribué à la stabilisation de cette technologie au cours des dernières décennies, il faudra voir comment ils continueront d'encourager son développement tout en cherchant à répondre aux demandes des milieux culturels. Il faudra suivre en particulier la mise en place de la bourse d'échange de contenus créatifs, en tant qu'expérimentation d'un programme effectif de licences pour l'utilisation des œuvres et données issues d'organisations culturelles. Cette bourse est en effet proposée comme la solution qui assurerait le rééquilibrage entre le développement des entreprises technologiques et la justice sociale pour celles de la culture. Finalement, il faudra surveiller les réflexions ascendantes et la mobilisation des acteurs des industries créatives dans l'élaboration de politiques correspondant à leur propre vision de la culture, notamment les travaux des institutions culturelles partenaires de la recherche en IA responsable.

Bibliographie

- Atkinson, R. (2026). Museums to take part in AI marketplace pilot. *Museums Association*. <https://www.museumsassociation.org/museums-journal/news/2026/02/museums-to-take-part-in-ai-marketplace-pilot/>
- Bennani-Taylor, S. (2024). Infrastructuring AI : The stabilization of « artificial intelligence » in and beyond national AI strategies. *First Monday*, 29(2). <https://doi.org/10.5210/fm.v29i2.13568>
- Berger, V. (2025). *Transparency Deferred : What The UK's Data Bill Means For Music, AI And Copyright*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/virginieberger/2025/06/25/transparency-deferred-what-the-uks-data-bill-means-for-music-ai-and-copyright/>
- Booth, R. (2025). *AI firm wins high court ruling after photo agency's copyright claim*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/media/2025/nov/04/stability-ai-high-court-getty-images-copyright>
- Data (Use and Access) Act 2025. Consulté 12 mai 2026, à l'adresse <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2025/18>
- Data (Use and Access) Act 2025, 2025 c. 18 (2025). <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2025/18/enacted>
- Department for Business and Trade. (2018). *[Withdrawn] Creative industries : Sector Deal* (p. 72). <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-sector-deal>
- Department for Business and Trade. (2025). *Creative Industries Sector Plan* (p. 80). UK Government. <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-sector-plan>
- Department for Business, Energy & Industrial Strategy. (2017). *Industrial Strategy : Building a Britain fit for the future* [Industrial Strategy White Paper]. GOV UK. <https://www.gov.uk/government/publications/industrial-strategy-building-a-britain-fit-for-the-future>
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2018). *Culture is digital* (p. 64). GOV UK. <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital>

- Department for Science, Innovation & Technology. (2025a). *AI Opportunities Action Plan : Government response* (E03258823 01/25). GOV UK. <https://www.gov.uk/government/publications/ai-opportunities-action-plan-government-response/ai-opportunities-action-plan-government-response>
- Department for Science, Innovation & Technology. (2025b). *Copyright and AI technical working group: Roundtables*. GOV.UK. <https://www.gov.uk/government/publications/copyright-and-ai-technical-working-group-terms-of-reference/copyright-and-ai-technical-working-group-roundtables>
- Department for Science, Innovation & Technology, Department for Culture, Media & Sport, & Intellectual Property Office. (2026). *Report on Copyright and Artificial Intelligence*. GOV.UK. <https://www.gov.uk/government/publications/report-and-impact-assessment-on-copyright-and-artificial-intelligence/report-on-copyright-and-artificial-intelligence>
- Department for Science, Innovation and Technology, & Office for Artificial Intelligence. (2023). *AI regulation : A pro-innovation approach*. GOV UK. <https://www.gov.uk/government/publications/ai-regulation-a-pro-innovation-approach>
- Getty Images INC. vs Stability AI Limited, Acte jurid. N° IL-2023-000007, 205 (2025). <https://www.judiciary.uk/wp-content/uploads/2025/11/Getty-Images-v-Stability-AI.pdf>
- Gil, Y., & Perrault, R. (2025). *Artificial Intelligence Index Report 2025* (p. 457). Stanford University - Human-Centered Artificial Intelligence. https://hai.stanford.edu/assets/files/hai_ai_index_report_2025.pdf
- Gould, E. (2025). Path for Regulating AI and Copyright in the UK Remains Unclear. *Institute of Art and Law*. <https://ial.uk.com/path-ai-and-copyright-uk/>
- Hesmondhalgh, D. (2006). Media and cultural policy as public policy : The case of the British Labour government. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 95-109. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10286630500067861>
- Hesmondhalgh, D., & Pratt, A. C. (2005). Cultural industries and cultural policy. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 1-13. <https://doi.org/10.1080/10286630500067598>
- Hingle, A. (2025). *The UK Struggles to Balance AI Innovation and Creative Protection*. TechPolicy.Press. <https://www.techpolicy.press/the-uk-struggles-to-balance-ai-innovation-and-creative-protection/>

- House of Lords. (2018). *AI in the UK: ready, willing and able?* (p. 183). House of Lords. <https://publications.parliament.uk/pa/ld201719/ldselect/ldai/100/10002.htm?>
- House of Lords. (2026). *AI, Copyright and the Creative Industries* (HL Paper 267). House of Lords.
- Intellectual Property Office. (2024). *Copyright and Artificial Intelligence* (Copyright and AI: Consultation E03259461 12/24). <https://www.gov.uk/government/consultations/copyright-and-artificial-intelligence/copyright-and-artificial-intelligence>
- Kleinman, Z. (2025a). *Government AI copyright plan suffers fourth House of Lords defeat*. BBC. <https://www.bbc.com/news/articles/clurgv2n190o>
- Kleinman, Z. (2025b, juin 12). *Data bill opposed by Sir Elton John and Dua Lipa finally passes*. BBC. <https://www.bbc.com/news/articles/c8e6z590wweo>
- Kuenssberg, L. (2025). *Elton John brands government « absolute losers » over AI copyright plans*. BBC. <https://www.bbc.com/news/articles/c8jq0348yvxo>
- Lee, H.-K. (2020). Making creative industries policy in the real world : Differing configurations of the culture-market-state nexus in the UK and South Korea. *International Journal of Cultural Policy*, 26(4), 544-560. <https://doi.org/10.1080/10286632.2019.1577401>
- Lovelace, G. (2026, avril 1). *Creators' champion accuses UK government of « diminishing the human rights of creatives »* [Substack newsletter]. *Charting Gen AI*. <https://graham-lovelace.substack.com/p/creators-champion-accuses-uk-government>
- Mansell, R. (2025). A capitalist contest : The AI industry v. the creative industries. *Journal of the British Academy*, 13(3). <https://doi.org/10.5871/jba/013.a38>
- Marius Hylland, O., & Primorac, J. (2024). *Digital Transformation and Cultural Policies in Europe*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003334576>
- Montgomery, B. (2025). *AI companies start winning the copyright fight*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2025/jun/30/ai-techscape-copyright>
- Murphy, O. (2025). *Responsible AI in Practice : The Journey of Arts Council England* (p. 25). <https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/2025-07/Responsible%20AI%20in%20Practice%20-%20The%20Journey%20of%20Arts%20Council%20England%20Large%20Print.pdf>

- Murphy, O., & Franklin, M. (2025). Editorial : Artificial intelligence: cultural policy, management, education, and research. *European Journal of Cultural Management and Policy*, 15. <https://doi.org/10.3389/ejcmp.2025.15030>
- Natural History Museum. (2025). *Creative Content Exchange Pre Market Engagement*. GOV UK. <https://www.find-tender.service.gov.uk/Notice/074501-2025>
- Pratt, A. C. (2004). Creative Clusters : Towards the Governance of the Creative Industries Production System? *Media International Australia*, 112(1), 50-66. <https://doi.org/10.1177/1329878X0411200106>
- Ritchie, O., Anderljung, M., & Rachman, T. (2025). *From Turing to Tomorrow : The UK's Approach to AI Regulation* (Centre for the Governance of AI arXiv:2507.03050). <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2507.03050>
- Science and Technology Committee. (2016). *Government thinking on AI and robotics needs reboot*. UK Parliament. <https://committees.parliament.uk/work/4658/robotics-and-artificial-intelligence-inquiry/news/101098/government-thinking-on-ai-and-robotics-needs-reboot/>
- Throsby, D. (2010). *The Economics of Cultural Policy*. Cambridge University Press.
- Wyn Davies, C. (2026). *How the Creative Content Exchange plays into UK AI policy*. Pinsent Masons. <https://www.pinsentmasons.com/out-law/analysis/creative-content-exchange-uk-ai-policy>