

OBSERVATOIRE DES MÉTIERS
de la culture et des médias à l'heure de l'IA

Note de conjoncture
sur l'emploi et le travail des
COMÉDIENS DE DOUBLAGE

Octobre 2025





METHODOLOGIE



COMÉDIENS DE DOUBLAGE

Les données sur l'emploi analysées dans cette note sont issues des bases de données d'Audiens. Audiens est le groupe de protection sociale dédié aux secteurs de la culture, de la communication et des médias. À ce titre, les entreprises de ces secteurs d'activité sont tenues d'adhérer aux institutions de retraite complémentaire d'Audiens. Elles doivent par la suite fournir une déclaration sociale nominative (DSN) mensuelle qui permet à Audiens d'attribuer les points de retraite à chaque salarié.

Pour chaque période d'activité déclarée, sont renseignés un code complément et une profession issue de la nomenclature des professions et catégories socioprofessionnelles des emplois salariés des employeurs privés et publics (PCS-ESE), ce qui permet notamment de distinguer les fonctions éligibles aux annexes 8 et 10 du règlement de l'assurance chômage (régime intermittent). Le poste de comédien de doublage n'est pas identifié dans la nomenclature des PCS-ESE ; les analyses se sont donc portées sur les professionnels déclarés comme comédien, artiste interprète, artiste dramatique ou acteur, c'est-à-dire les professionnels susceptibles d'avoir une activité de doublage. Afin d'isoler l'activité de doublage de ces comédiens, le périmètre d'analyse a été circonscrit à 101 établissements ayant une activité reconnue de doublage. Quelques rares établissements ayant une activité de doublage mais aussi de production de fiction ont été exclus du périmètre afin de ne pas inclure dans l'analyse d'autres comédiens.

L'information n'étant disponible qu'à partir de la pleine mise en œuvre des DSN (2018), l'historique est limité à sept ans. Les effectifs sont déterminés par le comptage des individus ayant été déclarés par au moins une société du périmètre. Dans le cas d'un individu déclaré par plusieurs entreprises ou sous plusieurs professions durant une même année, celui-ci n'est compté qu'une seule fois.

L'enquête qualitative présentée en deuxième partie de cette note s'appuie sur les informations recueillies au cours de 9 entretiens avec des professionnels réalisés entre juin et septembre 2025.



Présentation des métiers en lien avec le doublage

Lorsqu'un producteur ou un distributeur souhaite réaliser une version doublée d'une œuvre, il confie généralement cette tâche à un studio, lequel a ensuite la charge de constituer les équipes qui réaliseront le doublage.

Plusieurs professions concourent à la réalisation de la version doublée, à commencer par les **comédiens de doublage**. Leur rôle consiste à interpréter, par leur voix, un personnage joué par un comédien dans la version originale (prises de vues réelles), un personnage animé (animation, jeu vidéo), ou encore un personnage ou un narrateur non présent à l'écran (voix off). Présents dans les œuvres d'animation ou de jeu vidéo contenant des séquences parlées, les comédiens de doublage interviennent également lorsque les dialogues d'une œuvre cinématographique ou audiovisuelle sont traduits et enregistrés dans une nouvelle langue, afin d'établir une nouvelle version de l'œuvre dite « version doublée ». Cette version doit être distinguée de la version sous-titrée, dans laquelle les voix originales sont conservées et les dialogues traduits et intégrés à l'image sous forme de sous-titres¹. Les voix doublées sont parfois surajoutées par-dessus les dialogues en version originale qui restent présents mais atténués dans la nouvelle version. Ce procédé, nommé *voice-over*, s'apparente aux méthodes journalistiques et son utilisation se retrouve généralement dans les documentaires ou les reportages. Il présente l'avantage d'être moins coûteux qu'un doublage, tout en offrant une plus grande authenticité grâce au maintien de la voix originale. La voix superposée est souvent plus neutre et moins incarnée que pour un doublage, ce qui limite le recours à cette technique dans les œuvres de fiction et peut donner l'impression d'un résultat moins qualitatif qu'un doublage classique.

Le doublage ne se limite pas à la simple lecture d'un texte traduit. Il s'agit d'un travail d'interprétation de la part d'un comédien qui se doit de respecter l'intention de la version originale. Le comédien de doublage devient ainsi l'un des vecteurs par lequel des émotions peuvent être transmises au spectateur. Lorsqu'un comédien de doublage « prête » sa voix à un acteur pour un projet, il est courant qu'il soit de nouveau mobilisé

dans le doublage des œuvres dans lesquelles apparaîtra ultérieurement ce même acteur, devenant alors d'une certaine manière l'identité sonore de cet acteur dans la langue de doublage.

Par ailleurs, le texte interprété par le comédien de doublage n'est lui-même pas une traduction littérale des dialogues de la version originale, mais le résultat d'une adaptation. Dans un premier temps, la version originale est confiée à un **détecteur**, un technicien dont la tâche consiste à observer et noter le mouvement des lèvres du comédien ou du personnage. Le repérage réalisé par le détecteur sert ensuite à la rédaction par l'**adaptateur** du texte que devra interpréter le comédien de doublage, texte qui doit pouvoir coïncider au mieux avec le mouvement des lèvres du comédien dans la version originale. Il ne s'agit pas d'une simple traduction littérale des dialogues, mais bien d'une *adaptation*, les dialogues devant être ajustés au contexte culturel du pays de destination, ce qui peut se révéler particulièrement saillant dans le cas des comédies, l'humour reposant souvent sur des références locales ou des jeux de mots intraduisibles².

Une fois adapté, le texte à interpréter est généralement placé sur une bande rythmo qui défilera en parallèle de l'œuvre lors du doublage, indiquant au comédien lorsqu'il doit prendre la parole. Par ailleurs, la représentation graphique des mots sur la bande rythmo fait aussi l'objet d'une adaptation, certaines lettres étant allongées – ou au contraire raccourcies – afin de respecter le rythme des dialogues. Auparavant, cette retranscription graphique du texte était confiée à des **calligraphistes**, qui réalisaient cette tâche manuellement ; aujourd'hui, elle est effectuée directement via les logiciels de doublage, ce qui a entraîné la disparition de ce métier.

Enfin, l'ensemble du doublage est supervisé par un **directeur artistique**. Habituellement lui-même ancien comédien de doublage, il est tout d'abord en charge du recrutement des comédiens en fonction des caractéristiques vocales recherchées. Plus tard, il dirige les comédiens de doublage lors de la phase d'enregistrement des voix, afin d'obtenir le résultat le plus cohérent possible.

¹ Outre la fidélité aux dialogues et l'absence d'altération du jeu des comédiens de la version originale, la version sous-titrée rend accessible l'œuvre au public sourd et malentendant.

² Vincent Pinel, Christophe Pinel, *Dictionnaire technique du cinéma* (3e éd.), Paris, Armand Colin, « Hors collection », 2016, pp. 4, 83, 91-92.

Hypothèses d'utilisation de l'IA dans le doublage

Parmi les nombreuses applications des outils d'intelligence artificielle (IA), notamment d'IA générative (IAG), dans les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo, certaines utilisations concernent la localisation des œuvres, c'est-à-dire l'ensemble des procédés qui permettent d'adapter une œuvre, afin de la rendre compréhensible à un public d'une autre langue. À première vue, nous pouvons faire l'hypothèse que les outils d'IA auront plus rapidement des effets sur le sous-titrage des œuvres, du fait des nouvelles capacités de traduction automatisée et de synchronisation des sous-titres, ce qui pourrait considérablement réduire le temps consacré à cette tâche. Mais les outils d'IA pourraient également avoir des répercussions sur l'activité de doublage, provenant en particulier des avancées réalisées en matière de synthèse vocale, de clonage de voix, de génération audio (*text-to-audio*) ou vidéo (*text-to-video*), ou encore de synchronisation labiale. En outre, ces technologies soulèvent de nombreuses questions sur les plans artistique, juridique ou éthique, et représentent une source d'inquiétude pour les professionnels.

Un premier problème émane de la manière dont ces outils sont développés et des données sur lesquelles ils sont entraînés. Pour fournir un résultat de qualité, les outils de génération de voix doivent en effet avoir été préalablement entraînés sur des voix enregistrées, dont celles de comédiens de doublage. Or, l'utilisation des voix à des fins d'entraînement a dans l'ensemble été réalisée sans qu'il y ait pour autant eu d'accord explicite de la part des comédiens concernés, ni par conséquent de rémunération pour l'utilisation de leur travail. Plusieurs comédiens ont ainsi assigné en justice des entreprises ayant développé des outils de synthèse vocale pour

avoir copié leur voix de façon illicite. En mai 2024 par exemple, Scarlett Johansson a reproché à OpenAI d'avoir créé une voix synthétique ressemblant très fortement à la sienne, conduisant par la suite au retrait par OpenAI de cette fonctionnalité. Toujours aux États-Unis, les comédiens Karissa Vacker et Mark Boyett ont attaqué en justice ElevenLabs, entreprise spécialisée dans le clonage de voix, pour le même motif³.

Des actions collectives ont également été menées par des comédiens de doublage dans plusieurs pays, réclamant un encadrement de l'utilisation des voix, une juste rémunération, et une meilleure protection de leur emploi. Aux États-Unis, la SAG-AFTRA (syndicat des comédiens) a conduit une grève dans le jeu vidéo pendant près d'un an, entre juillet 2024 et juin 2025, notamment pour obtenir de meilleures garanties face à l'utilisation de l'IA pour la création vocale⁴. La SAG-AFTRA s'est également illustrée récemment en signant un accord avec Nickelodeon en mai 2025, présentant entre autres clauses l'obligation de verser une rémunération supplémentaire à un comédien de doublage si sa voix est reproduite dans une autre langue⁵. Des mobilisations pour défendre l'emploi des comédiens de doublage ont aussi eu lieu en dehors des États-Unis, comme en France, où l'association professionnelle LESVOIX et le Syndicat français des artistes interprètes (SFA) ont lancé en janvier 2024 une pétition défendant un doublage réalisé par des humains.

Dans ce contexte, les entreprises des secteurs du cinéma et de l'audiovisuel demeurent globalement prudentes et communiquent assez peu sur l'utilisation de l'IA dans le doublage, et ce d'autant plus qu'une partie significative des spectateurs français se dit attachée aux voix des comédiens de doublage et serait dérangée par une œuvre doublée par IA⁶. Certaines entreprises du secteur

³ Audrey Taylor, "[A Look Into the ElevenLabs lawsuit](#)", *The Voice Realm*, 2024. Consulté le 12/08/2025.

⁴ Jennifer Maas, "[SAG-AFTRA Ends Video Games Actors Strike](#)", *Variety*, juillet 2025. Consulté le 12/08/2025.

⁵ Katie Kilkenny, "[SAG-AFTRA and Nickelodeon Reach Tentative Agreement on Animation Contract](#)", *The Hollywood Reporter*, mai 2025. Consulté le 12/08/2025.

⁶ Selon une étude menée en mai 2024 par le CNC auprès d'un panel représentatif de la population française âgée de 18 ans et plus, 46,2 % des personnes interrogées seraient dérangés par un



ont toutefois annoncé avoir recours à des outils d'IA pour générer des voix, comme Amazon pour le doublage de quelques programmes qui, sans ces innovations, n'auraient pas été doublés⁷, ou encore YouTube qui propose aux créateurs actifs sur la plateforme de doubler automatiquement leur vidéo depuis décembre 2024, pour un résultat qui demeure toutefois éloigné des standards professionnels⁸. Dans les deux cas cités, les annonces se concentrent sur de nouvelles possibilités offertes par les outils d'IA, en l'occurrence le doublage de programmes qui ne l'auraient pas été sans l'apport de l'IA, les rendant donc accessibles à un public plus large. Autrement dit, dans ces utilisations, les outils d'IA ne semblent pas remplacer le travail des comédiens de doublage, puisque, sans ces outils, une version doublée n'aurait pas été réalisée. Si d'autres usages existent, les entreprises qui y ont recours restent discrètes sur ce sujet.

Au-delà de ces annonces, le doublage par IA semble être particulièrement avancé techniquement, ce qui, par hypothèse, se traduirait dès à présent par une baisse de l'activité pour les comédiens de doublage.

Au moyen d'une approche hybride conduisant, dans un premier temps, à analyser l'évolution de l'emploi des comédiens de doublage sur la période 2018-2024 (I), puis, dans un second temps, à interroger un panel de professionnels du doublage (II), cette note de conjoncture a pour double objectif :

- D'estimer la potentielle vulnérabilité des comédiens de doublage face au développement des IAG et d'objectiver au mieux l'impact de ces outils sur l'emploi, en France, indépendamment des annonces faites par les différents acteurs du secteur ;
- D'identifier les manières dont les outils d'IAG transforment et pourraient transformer, à brève échéance, l'activité des métiers de la localisation



doublage réalisé par IA. Voir « [Perception par le public de l'utilisation de l'IA dans la création](#) », CNC, septembre 2024. Consulté le 12/08/2025.

⁷ « [Amazon se met au doublage IA de séries et films sur la plateforme Prime Vidéo](#) », AFP, mars 2025. Consulté le 12/08/2025.

⁸ Manon Boquen, « [Sur YouTube, le doublage automatique généré par intelligence artificielle attire autant qu'il déçoit](#) », *Télérama*, janvier 2025. Consulté le 12/08/2025.

1. Analyse quantitative des données sur l'emploi

Le profil des comédiens de doublage en 2024

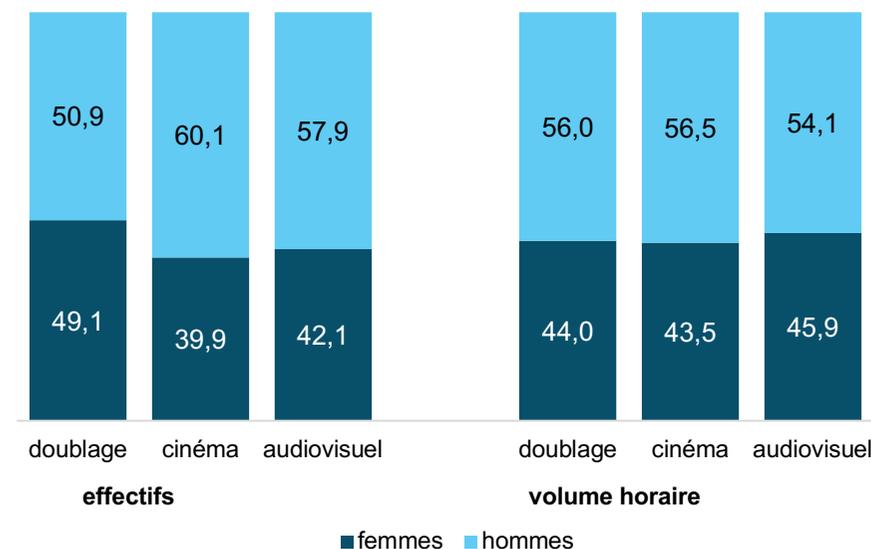
En 2024, 3 984 individus ont une activité de doublage pour un total de 735 743 heures travaillées, soit une moyenne de 184,7 heures par comédien. La masse salariale brute (après abattements pour frais professionnels) afférente à cette activité s'élève à 40,3 M€ (10,1 K€ par individu en moyenne).

On observe une parité entre femmes et hommes dans ce métier. En 2024, 1 957 femmes ont exercé comme comédiennes de doublage, soit 49,1 % des comédiens et comédiennes de doublage. Cette part est plus élevée que celle observée plus généralement parmi les comédiens et comédiennes, que ce soit dans la production cinématographique de films d'initiative française (39,9 % de femmes) ou dans la production audiovisuelle de fiction (42,1 %). Toutefois, le volume d'heures travaillées par individu dans le doublage est moindre chez les femmes (165,5 heures en 2024 en moyenne) que chez les hommes (203,2 heures). Par conséquent, la part des femmes dans le nombre d'heures travaillées des comédiens et comédiennes de doublage est moins importante que parmi les effectifs (respectivement 44,0 % et 49,1 % en 2024), à un niveau proche de la part des femmes dans le nombre d'heures travaillées par l'ensemble des comédiens et comédiennes (43,5 % dans la production cinématographique de fiction et 45,9 % dans la production audiovisuelle de fiction).

Ce déséquilibre entre la part de femmes parmi les effectifs et le poids des femmes dans le volume horaire est probablement le reflet de la place qu'occupent les personnages féminins à l'écran. En effet, il y a certes une demande équivalente en voix féminines et

masculines, mais pour une durée de doublage moindre concernant les personnages féminins, le temps de parole de ces dernières étant globalement plus restreint⁹.

Répartition des effectifs et du nombre d'heures travaillées selon le genre et l'activité en 2024 (%)



Cinéma : films d'initiative française de fiction ayant généré de l'activité en 2024.

Audiovisuel : activité en 2024 des sociétés de production audiovisuelle ayant une activité principale de production de fiction entre 2015 et 2024.

Source : Audiens.

Par ailleurs, les comédiennes de doublage prêtent régulièrement leur voix à des personnages masculins enfants, notamment en animation¹⁰. Cette pratique présente au moins deux avantages : d'une part, elle permet d'éviter les contraintes juridiques liées à l'emploi de mineurs, en particulier concernant le volume d'heures de

⁹ D'après un rapport de l'USC Annenberg, les femmes ne représentent que 31 % des rôles principaux, sur un échantillon de 1 600 films sortis aux États-Unis entre 2007 et 2022. Voir Katherine L. Neff et al., « [Inequality Across 1.600 Popular Films: Examining Gender, Race/Ethnicity & Age of Leads/Co Leads From 2007 to 2022](#) », USC Annenberg, 2023. Consulté le 03/10/2025.

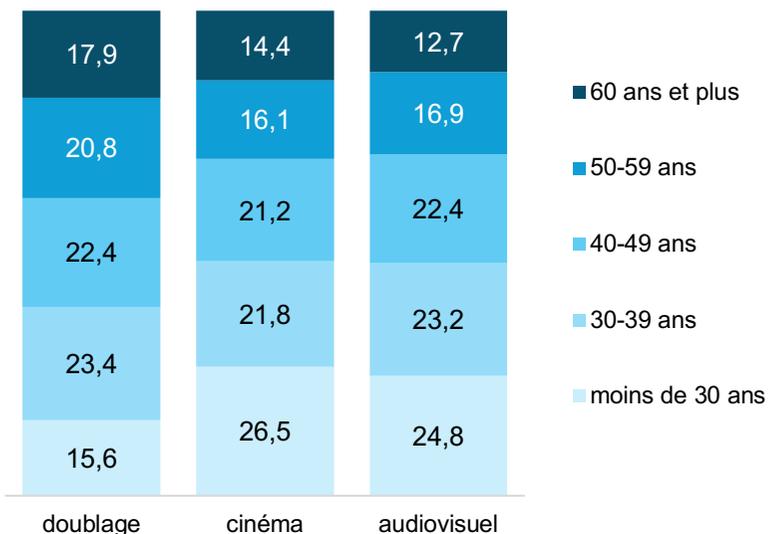
¹⁰ Par exemple, la comédienne Joëlle Guigui a pendant longtemps doublé le personnage de Bart Simpson (*Les Simpson*), tout comme Brigitte Lecordier, connue notamment pour avoir prêté sa voix à Son Goku et Son Gohan enfants (*Dragon Ball*).



travail autorisé ; d'autre part, il est souvent plus aisé de diriger des comédiens plus âgés, offrant ainsi la possibilité d'obtenir un résultat de meilleure qualité et en moins de temps que si le doublage avait été confié à des comédiens enfants. Cette intervention des femmes dans le doublage de personnages masculins tend à augmenter la présence des femmes dans le doublage.

Le doublage de personnages d'enfants réalisé par des comédiens et comédiennes de doublage plus âgés entraîne également des répercussions sur la pyramide des âges. Ainsi, en 2024, seulement 15,6 % des comédiens et comédiennes de doublage ont moins de 30 ans, contre 26,5 % dans la production cinématographique de fiction et 24,8 % dans la production audiovisuelle de fiction. L'âge moyen des comédiens et comédiennes de doublage est de 44 ans en 2024, contre 41 ans pour les acteurs et actrices dans la production cinématographique et audiovisuelle.

Répartition des effectifs selon l'activité et la tranche d'âge en 2024 (%)



Cinéma : films d'initiative française de fiction ayant généré de l'activité en 2024.

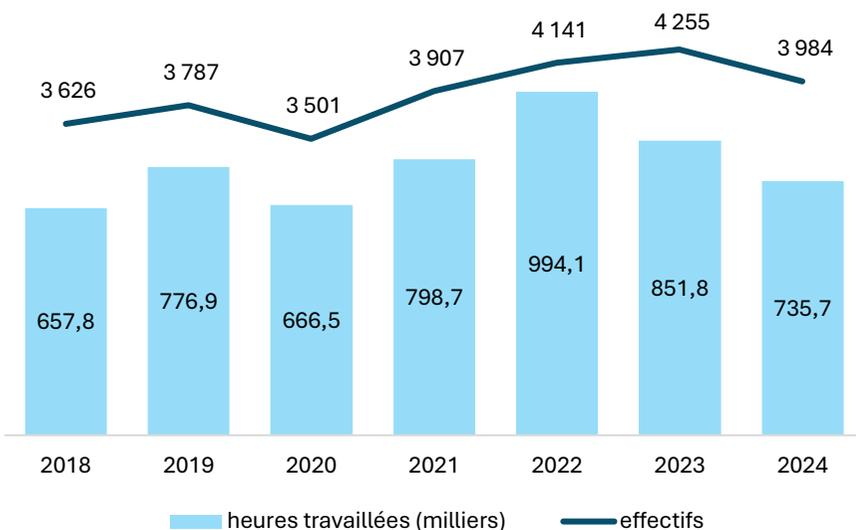
Audiovisuel : activité en 2024 des sociétés de production audiovisuelle ayant une activité principale de production de fiction entre 2015 et 2024.

Source : Audiens.

L'évolution de l'emploi des comédiens de doublage

Après une période de hausse continue depuis 2018 (hors 2020, année de crise sanitaire), le nombre de comédiens de doublage actifs en 2024 baisse de 6,4 % par rapport à 2023, mais demeure supérieur au niveau observé en 2018 (3 626 individus, soit +9,9 % entre 2018 et 2024). Le recul de l'activité est encore plus marqué en considérant le volume d'heures travaillées, en baisse pour la deuxième année consécutive (-13,6 % sur un an et -26,0 % par rapport à 2022), au niveau le plus bas depuis 2018, en excluant l'année 2020 marquée par la pandémie et l'arrêt momentané des tournages. **Le nombre d'heures travaillées par individu est également au plus bas depuis 2018**, à 184,7 heures en moyenne en 2024, contre 200,2 heures en 2023 et 181,4 heures en 2018.

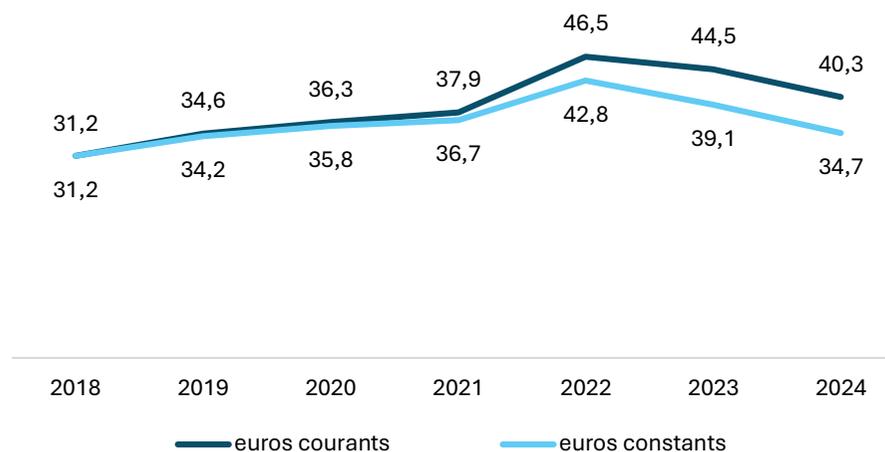
Effectifs et nombre d'heures travaillées des comédiens de doublage



Source : Audiens.

Enfin, la masse salariale connaît sur la période une évolution globalement proche de celle du volume horaire. Elle est ainsi en recul pour la deuxième année consécutive, aussi bien en euros courants (-4,2 % en 2023 et -9,5 % en 2024, à 40,3 M€) qu'en euros constants (-8,7 % en 2023 et -11,3 % en 2024). Cette baisse sur deux ans intervient après un niveau d'activité record en 2022, avec 46,5 M€ de masse salariale, soit +49,1 % par rapport à 2018. Ainsi, malgré le recul récent de l'activité, la masse salariale générée par l'activité de doublage en 2024 demeure supérieure à 2018 (+29,2 % en euros courants, +11,2 % en euros constants).

Masse salariale générée par les comédiens de doublage (M€)

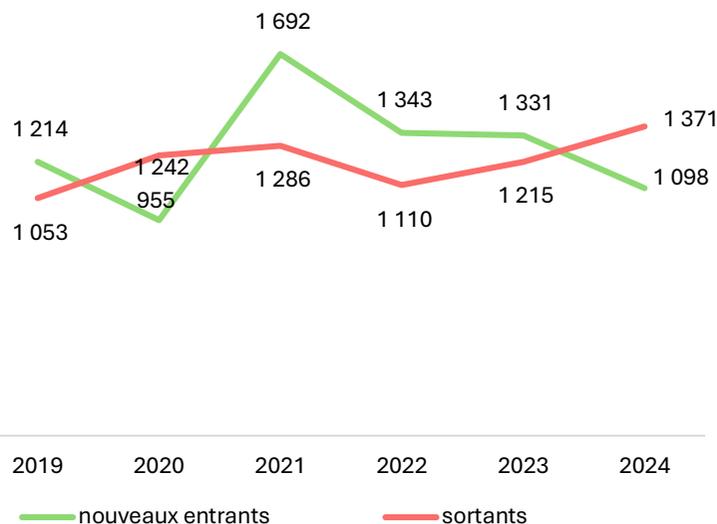


Source : Audiens.

Parmi les comédiens de doublage actifs en 2024, 1 098 ne l'étaient pas en 2023, soit 27,6 % des effectifs. Le nombre de nouveaux entrants décroît pour la troisième année consécutive après un niveau record atteint en 2021 (1 692 individus) et, hors 2020, est au plus bas depuis 2019 (1 214 individus). À l'inverse, un nombre record de comédiens de doublage actifs en 2023 n'ont enregistré aucune activité en 2024 (1 371 individus, soit 32,2 % des comédiens actifs en 2023), un indicateur qui reflète à nouveau la baisse marquée de l'activité en 2024.



Nombre de nouveaux entrants et de sortants parmi les comédiens de doublage



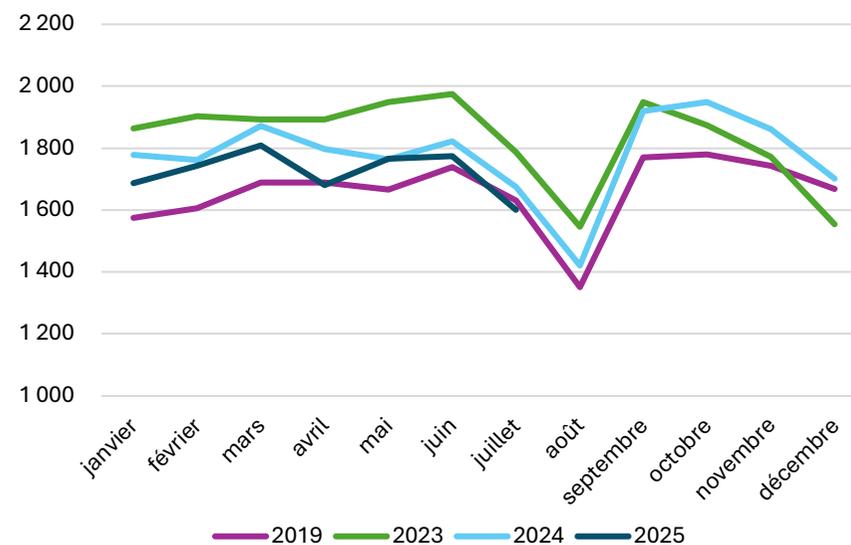
Nouveaux entrants : individus déclarés durant l'année n mais absents en n-1
Sortants : individus déclarés durant l'année n-1 mais absents en n
Source : Audiens.

En moyenne, 1 695 comédiens de doublage ont été employés chaque mois par les sociétés du périmètre entre 2018 et 2024. Pour la seule année 2024, 1 777 comédiens ont été enregistrés en moyenne, en recul par rapport à 2023 (1 830 individus) et 2022 (1 835 individus), mais à un niveau plus élevé qu'avant la pandémie (1 659 individus).

Dans le détail, le nombre de comédiens de doublage en 2024 a été inférieur à celui de 2023 tous les mois entre janvier et septembre, ce qui s'explique par un très haut niveau d'activité sur cette période en 2023 (1 862 comédiens chaque mois, soit la période la plus prospère pour les comédiens de doublage, contre 1 800 en 2022 sur la même période). En revanche, le niveau d'emploi entre octobre et décembre 2024 est supérieur à celui de 2023 pour chaque mois.

Sur la première moitié de l'année 2025 (janvier-juillet), la baisse de l'activité se confirme, avec un nombre de comédiens de doublage plus faible que les années précédentes (1 723 individus en moyenne chaque mois, contre 1 781 en 2024 et 1 894 en 2023 sur la même période), mais qui demeure supérieur à celui constaté en 2019 (1 657 individus en moyenne sur la période).

Effectifs mensuels de comédiens de doublage



Source : Audiens.



Mise en perspective avec l'évolution du volume d'œuvres à doubler

Indépendamment des innovations technologiques, l'activité des comédiens de doublage est tributaire du nombre de programmes pour lesquels est commandée une version doublée. Ces programmes regroupent différents types d'œuvres :

1. L'intégralité des œuvres d'animation, indépendamment de leur nationalité, hormis les programmes, essentiellement *preschool*, sans dialogues ;
2. Les œuvres de fiction non francophones, quel que soit le type d'œuvres (long métrage, série, unitaire audiovisuel, etc.). À la différence des programmes d'animation, un volume important d'œuvres de fiction non francophones sont diffusées sans avoir été préalablement doublées, mais seulement sous-titrées. Cela peut notamment être le cas pour certaines œuvres cinématographiques dont la langue d'origine est moins courante dans les œuvres distribuées, et/ou ciblant un public restreint et habitué au visionnage d'œuvres en version originale. Pour ces œuvres, la réalisation d'une version doublée peut représenter un coût trop important pour le distributeur eu égard aux recettes d'exploitation attendues. À l'inverse, une très large majorité de fictions diffusées sur les chaînes de télévision le sont en version doublée, avec cependant souvent la possibilité de basculer sur la version sous-titrée, à l'image des différentes options que proposent généralement les services de vidéos à la demande (choix de la langue pour l'audio et, le cas échéant, pour les sous-titres) ;
3. Les œuvres documentaires non francophones, souvent doublées selon un procédé de *voice-over* (voix appliquée par-dessus la voix originale, toujours perceptible en fond) ;

4. Certains jeux vidéo, dont la voix des personnages a été réenregistrée dans une nouvelle langue et non simplement sous-titrée.

Par ailleurs, les comédiens de doublage sont également actifs dans d'autres secteurs, comme ceux de la publicité, des livres audio ou encore des podcasts.

a. Distribution des films en salles

Le niveau très élevé de l'activité de doublage entre 2021 et 2023 s'inscrit dans un contexte postpandémique. Durant cette période, les secteurs de la distribution et de l'exploitation sont notamment marqués par un nombre de films de cinéma originaires de pays non francophones en retrait par rapport à l'avant crise, conséquence directe de l'arrêt de l'activité de tournage dans de nombreux pays. Ainsi, en considérant l'ensemble des films provenant d'un pays non francophone et distribués en première exclusivité dans au moins vingt établissements¹¹, il a fallu attendre 2024 pour retrouver un niveau équivalent à celui enregistré avant la pandémie (280 films en 2024, contre 275 films en moyenne entre 2015 et 2019). Durant les deux années précédentes, le nombre de films provenant de pays non francophones était en revanche à un niveau moindre, à 262 films en 2023 (-4,8 % par rapport à la période 2015-2019) et 254 films en 2022 (-7,7 %). En ce qui concerne notamment les productions américaines, plus susceptibles d'être distribuées avec une version doublée, le recul est beaucoup plus marqué. Malgré un rebond depuis 2022, seuls 82 films américains ont été distribués en première exclusivité en 2024 dans au moins vingt établissements, contre 117 en moyenne entre 2015 et 2019 (-30,2 %).



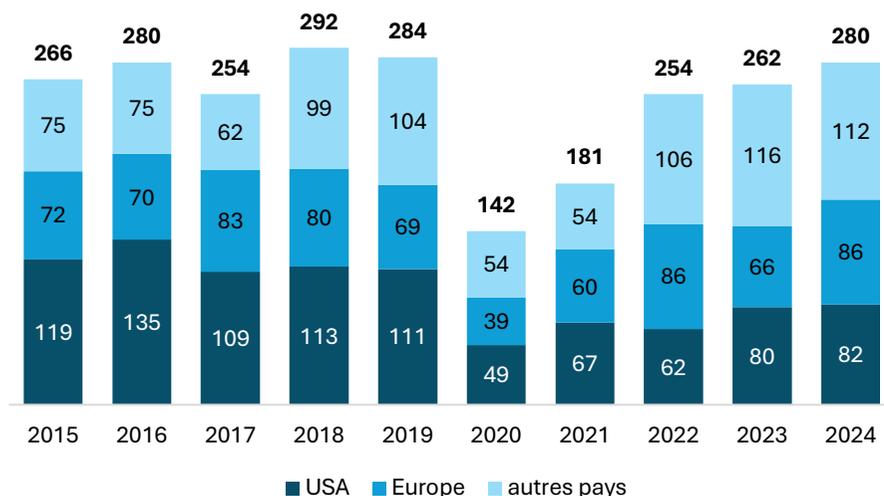
biais : (1) parmi les œuvres non francophones et distribuées dans au moins vingt établissements, un certain nombre sont uniquement sous-titrées et non doublées, mais il est difficile de les identifier avec précision ; (2) quelques productions, bien qu'étant d'initiative française, sont tournées dans d'autres langues que le français, ce qui les place donc parmi les œuvres susceptibles d'être doublées.

¹¹ Les films non francophones distribués en première semaine dans moins de vingt établissements ne disposent très probablement pas d'une version doublée, la réalisation de cette dernière étant trop onéreuse par rapport aux recettes attendues. Malgré ce seuil, le périmètre comporte au moins deux



Par conséquent, la lente reprise de la distribution de films originaux de pays non francophones n'explique pas l'essor de l'activité de doublage entre 2021 et 2023. Au contraire, alors que l'emploi des comédiens de doublage enregistrait un niveau historiquement haut sur cette période, le nombre d'œuvres non francophones distribuées en salles, et *a fortiori* le nombre d'œuvres américaines, s'établissait à un niveau nettement inférieur à celui des années précédentes.

Nombre de films originaux de pays non francophones distribués en première exclusivité dans au moins vingt établissements par an

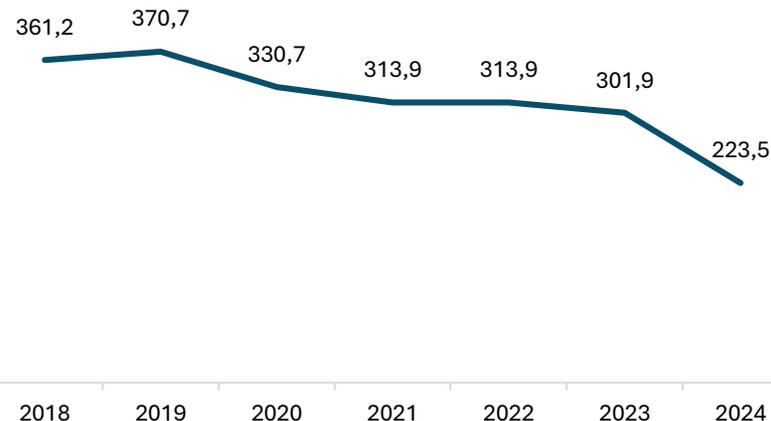


Source : CNC.

b. Diffusion des fictions audiovisuelles à la télévision

Depuis 2019, le volume horaire de fictions non francophones diffusées en *prime time* sur une chaîne historique décroît de manière continue, avec une baisse marquée entre 2023 et 2024 (-26,0 %, à 223,5 heures), conséquence directe de la grève historique des acteurs et scénaristes survenue aux États-Unis en 2023, laquelle a par la suite eu des effets durables sur le volume d'œuvres américaines exportées. Le pic d'activité sur le marché du doublage en France survenu en 2022 ne saurait donc être mis en relation avec l'évolution de ce volume horaire ; en revanche, la diminution considérable entre 2023 et 2024 a très probablement contribué à la baisse d'activité des comédiens de doublage au cours des deux dernières années (nombre d'heures travaillées en baisse de 26,0 % entre 2022 et 2024).

Volume horaire des œuvres de fiction non francophones inédites diffusées en prime time sur une chaîne historique¹²



Source : CNC / Médiamétrie.

¹² Comprend TF1, France 2, France 3, M6, Arte et Canal+.



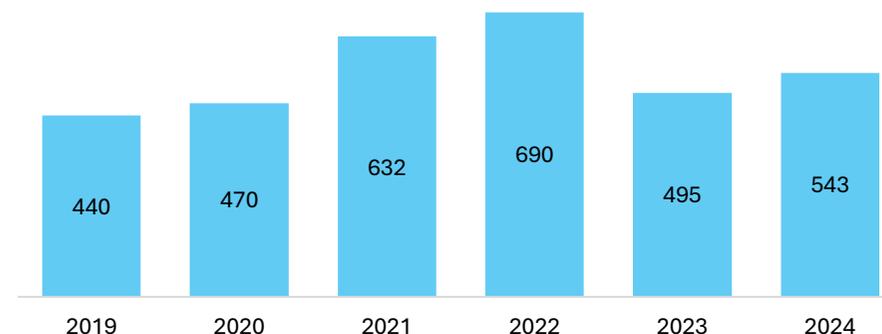
c. Commande de séries par les services de vidéo à la demande par abonnement

L'étude du nombre de films non francophones distribués en France et du volume de fictions diffusées sur des chaînes historiques ne permet pas de rendre complètement compte des variations de l'activité des comédiens de doublage au cours des dernières années.

L'essor du volume horaire des comédiens de doublage entre 2020 et 2022 semble davantage avoir été porté par le développement des services de vidéo à la demande par abonnement (VàDA). Ce secteur a notamment été marqué par l'arrivée de nouveaux acteurs sur le marché français (Disney+ en 2020, Paramount+ en 2022 et plus récemment HBO Max, en 2024), occasionnant ainsi une hausse de la demande pour du doublage d'œuvres. Par ailleurs, les services de VàDA ont considérablement accru leurs investissements dans la création au niveau mondial entre 2019 et 2022, année durant laquelle le nombre d'heures travaillées par les comédiens de doublage en France atteint un niveau record. En 2022, 690 séries ont ainsi été commandées par les six principaux services au niveau mondial, contre 440 en 2019, soit +56,8 %. Par comparaison, le nombre d'heures travaillées par les comédiens de doublage a progressé de 30,0 % sur la même période, une croissance moindre qui peut en partie s'expliquer par le fait que toutes les séries commandées ne disposent pas d'une version doublée en français, et, de manière plus significative, par les moindres besoins en doublage constatés en parallèle dans les secteurs du cinéma et de la télévision (cf. partie a et b). Entre 2022 et 2024, le nombre de commandes baisse considérablement (-21,3 %, à 543 commandes en 2024), en partie du fait de la grève des comédiens et scénaristes à Hollywood en 2023. Sur la même période, le nombre de séries de fiction non francophones continue à décroître, tandis que le nombre de films non francophones au cinéma augmente légèrement, mais de manière insuffisante pour

contrebalancer la baisse du nombre de nouveaux programmes en VàDA et à la télévision. Par conséquent, la demande globale de doublage diminue sur la période, ce qui se répercute sur le nombre d'heures travaillées par les doubleurs (-26,0 % entre 2022 et 2024).

Nombre de séries commandées par des services de vidéo à la demande au niveau mondial



Source : Ampere Analysis.

Périmètre : Apple, Disney+, HBO Max, Netflix, Paramount, Prime Vidéo.

En parallèle de la VàDA, les services d'AVOD (*Advertising Video On Demand*, financés par la publicité) se sont également développés au cours des dernières années. Toutefois, ces services reposent généralement sur des fonds de catalogue, c'est-à-dire sur des œuvres qui ont déjà été doublées. Par conséquent, le développement de ce type de services ne constitue pas à date un relais de croissance pour le doublage comme a pu l'être la VàDA.



d. Production de programmes d'animation

Enfin, l'activité de doublage a probablement été affectée par les fluctuations observées sur le marché de l'animation. En France, tout d'abord, le nombre d'heures d'animation aidées a été particulièrement faible en 2022 (221 heures aidées, soit -38,1 % sur un an), un niveau au plus bas depuis 2003 (208 heures). Compte tenu des cycles longs propres à la production en animation, ce recul du volume de production aidée en France a eu des effets sur le nombre d'œuvres à doubler au cours des années suivantes, tirant ainsi vers le bas la demande de doublage.

La conjoncture difficile du secteur se ressent également dans le nombre de projets agréés au crédit d'impôt international (C2I). En 2024, les dépenses éligibles en France pour des programmes d'animation bénéficiaires du C2I sont ainsi en baisse de 14,3 % sur un an, à 166,6 M€. Cette baisse devrait se poursuivre puisque le nombre de nouveaux projets agréés en 2024 – c'est-à-dire des projets qui réaliseront l'essentiel de leurs dépenses dans les années à venir – connaît un recul significatif en 2024 (15 nouveaux projets agréés, contre 25 en 2023).

Au-delà de l'animation, des évolutions sur d'autres marchés comme ceux du jeu vidéo ou de la publicité ont pu avoir des répercussions sur la demande de doublage, mais ces effets demeurent difficilement quantifiables.

*

Au regard des données présentées dans cette première partie, **la baisse significative de l'activité de doublage amorcée à partir de 2023 semble grandement déterminée par la baisse du volume d'œuvres à doubler.** Cette baisse est particulièrement marquée pour les séries diffusées à la télévision et en VàDA ; mais elle est aussi due au nombre de films non francophones distribués en salles, en retrait par rapport à l'avant crise, et aux fluctuations observées dans le secteur de l'animation. Toutefois, il est possible que d'autres facteurs aient joué un rôle dans cette baisse d'activité, notamment l'utilisation d'outils d'IA qui, par hypothèse, pourrait s'être substituée à l'embauche de comédiens de doublage pour certains projets. La seule analyse des données quantitatives ne permet cependant pas d'évaluer la pertinence de cette hypothèse.

En complément de cette approche, une enquête qualitative auprès de professionnels a donc été réalisée afin de documenter au mieux les usages réels de l'IA dans le doublage des œuvres et estimer, le cas échéant, les effets que cela a pu avoir sur l'emploi des comédiens de doublage et des métiers connexes.

2. Enquête qualitative

Afin de compléter l'analyse quantitative présentée dans la première partie, neuf entretiens ont été réalisés avec un échantillon de professionnels illustratifs des points de vue et des enjeux de l'ensemble de la filière de production, allant du comédien au distributeur, en passant par le studio de doublage (cf. Tableau 1). Précisons que le panel de répondants est essentiellement composé de décideurs (dirigeants ou cadres dirigeants) d'entreprises internationales, clairement identifiés dans le champ comme des acteurs innovants et/ou de premier plan. Leur discours en matière d'IA et d'innovation technique ou stratégique est donc valable, au double titre de leur niveau d'expertise et de leur caractère performatif, sur l'ensemble de la filière.

Pour rendre compte le plus fidèlement possible de l'état actuel de l'usage de l'IA dans le processus de production du doublage, les répondants ont été interrogés en priorité sur leur travail réel et sur les évolutions constatées à date, dans leur périmètre professionnel ou dans un périmètre proche. Autant que possible, nous avons tâché de recueillir des exemples permettant de cerner les évolutions concrètes de leur activité. Nous présenterons cet état des lieux dans une première partie, avant de proposer, dans une seconde section, une lecture plus analytique et prospective du sujet.

Date	Nom	Fonction de l'entreprise	Emploi
26/06/25	Claire	Studio de doublage	DG
02/07/25	Phillipe	Fournisseur de solutions technologiques en lien avec la localisation	Vice-président / Responsable R&D
03/07/25	Thomas & Eric	Association de comédiens	Comédiens
11/07/25	Alexandre	Studio de doublage	DG
22/07/25	Camille	Distribution et production audiovisuelle	Head of technical operations and languaging
23/07/25	Hugo	Distribution et production de documentaires	Chargé de mission distribution
29/07/25	Nadia	École de doublage	Directrice de l'Ecole
31/07/25	Julien	Syndicat SFA CGT	Comédien
16/09/25	Jules Gonthier	Syndicat Ficam	Représentant syndical

Tableau 1 : description de l'échantillon anonymisé



État des lieux de l'impact de l'IA sur les métiers de la localisation

La recherche d'optimisation des processus de production à l'œuvre dans la localisation d'un programme est indissociable d'une industrie audiovisuelle mondialisée, et a par conséquent toujours été liée aux avancées technologiques¹³. Or, l'avènement de l'intelligence artificielle générative vient dynamiser cette recherche d'amélioration productive en stimulant la recherche et développement (R&D) et l'innovation de services.

Dans une telle période, la concurrence entre producteurs, distributeurs et studios est exacerbée, et les informations pouvant jouer un rôle sur cette concurrence sont protégées. Conséquemment, les réponses que nous avons obtenues aux questions relatives aux progrès de la R&D, ou à l'état réel du marché, sont donc à considérer avec précaution. Il est en effet probable que certaines avancées logicielles ou stratégiques constituant un avantage compétitif aient été maintenues confidentielles.

Cette difficulté d'accès à l'information pèse également sur les organisations de protection des professionnels (syndicats, associations) qui doivent composer avec cette incertitude pour anticiper les évolutions, et évaluer les risques pesant sur les métiers de la filière du doublage.

Ces précautions comme principes d'analyse, nous tâcherons d'identifier dans cette section les impacts de l'IA sur les différents métiers de la chaîne de production, en précisant s'ils sont déjà avérés ou s'ils sont, pour le moment, le fruit d'une projection.

Des impacts très différents selon les segments de la chaîne de production

a. La traduction et la détection

Selon les sources interrogées, les opérations les plus techniques, précédant le travail du doublage font déjà l'objet d'évolutions majeures.

« Ce qui va être touché qui peut être touché par l'IA. C'est tout ce qui est avant le doublage... » (Phillipe, Vice-Président, Fournisseur de solutions technologiques en lien avec la localisation)

Comme le rappellent d'une même voix Alexandre et Phillipe, les premiers métiers affectés sont ceux dont l'activité peut être facilement encodable. À l'ère de l'IA, il s'agit de tâches répétitives, inscrites dans un champ de complexité assez limité pour qu'un algorithme en apprenne les mécanismes et les reproduise avec une qualité jugée suffisante par l'utilisateur ciblé. La traduction, et par extension le sous-titrage, comptent ainsi parmi les professions les plus directement touchées par les avancées technologiques de l'intelligence artificielle.

L'entreprise de production et de distribution de Camille illustre cette dynamique du changement à l'œuvre. **La traduction** y est en effet réalisée depuis plusieurs mois par un prestataire sélectionné au terme d'une phase de « challenge des prestataires techniques », mis au défi de trouver des solutions efficaces. Notons que, si les prestataires historiques ont été invités à participer à cette course à l'innovation, c'est une startup extérieure à la filière de la localisation qui a été sélectionnée. La technologie est décrite comme mature, et est déjà intégrée dans les *workflows*. Le traducteur n'est pas

presque instantanément obsolète, tout comme les compétences techniques que son utilisation requerrait.

¹³ La filière de la localisation audiovisuelle a, par exemple, été profondément reconfigurée avec l'arrivée et la généralisation du sous-titrage numérique assisté par logiciel dans les années 1990-2000. Précédemment, le sous-titrage était produit par une machine de sous-titrage optique rendue



remplacé, mais ses activités sont repositionnées vers de la supervision des productions de l'IA.

De même, toute activité liée à **la détection** semble fortement soumise à la concurrence de l'IA. En appui sur des technologies de reconnaissance vocale (ASR) ou d'analyse phonétique, de nombreux logiciels proposent déjà d'automatiser en partie les opérations de séquençage, et de marquage des dialogues.

« La détection dans l'image, aujourd'hui, ça se fait déjà très bien, de savoir si la bouche est ouverte, fermée, en cul de poule ou un peu comme ça. La reconnaissance d'image est très puissante, plus puissante qu'un humain pour le voir. Le montage audio, c'est aussi très facile, une machine peut très bien faire. » (Alexandre, DG d'un Studio de doublage)

Une partie du travail de détection reste toutefois inaccessible à la machine. Il faut par exemple signaler *« que l'homme à la casquette dont on ne voit pas la bouche est en train de parler »* comme nous l'explique Nadia, Directrice d'une école de doublage. Par ailleurs, l'exactitude du travail réalisé par le détecteur constitue un facteur déterminant de la qualité finale du doublage, en cela qu'il lui revient le rôle de marquer la prosodie d'un texte sur la bande rythmo. Si nous manquons de données pour évaluer l'état de maturité des technologies d'automatisation de la détection et leur usage, nous pouvons faire l'hypothèse que le métier a moins vocation à disparaître qu'à se transformer. À l'instar du traducteur, le cœur d'activité du détecteur évolue vers un rôle de supervision.

b. L'adaptation

Contrairement aux métiers techniques précédemment évoqués, l'adaptateur est un artiste-auteur. Il lui revient d'adapter le texte original à la culture locale, la principale difficulté du métier résidant dans l'équation permanente qu'il doit résoudre : adapter un texte possiblement truffé de références idiomatiques (compétence de traduction), en respectant les contraintes posées par les situations d'énonciation des programmes à adapter. Pour accomplir cette mission qui lui demande de tenir compte d'un ensemble de variables extrêmement complexes à considérer par la machine (registre de langue, intention artistique, références culturelles...), l'adaptateur doit être ingénieux, créatif, et savoir prendre rapidement des décisions de compromis pour préserver la cohérence et l'intention générale du programme.

« L'écriture et la qualité créative de l'adaptateur, c'est de comprendre ce que l'auteur américain a voulu dire, comprendre ce que le film veut dire, comprendre le personnage pour prendre le rôle de chaque acteur, et d'écrire des dialogues qui d'abord matchent, qui correspondent au mouvement des lèvres ce qu'on appelle le lip sync. Donc, il matche ça. Donc il y a beaucoup de paramètres. » (Phillipe, Responsable R&D, Fournisseur de solutions technologiques en lien avec la localisation)

Au titre de ces attributs professionnels et de l'incidence majeure d'une erreur d'adaptation sur la qualité finale du doublage, le métier d'adaptateur nous semble relativement protégé, à moyenne échéance, des risques d'automatisation. Cette hypothèse est renforcée par l'absence de cas d'usage déjà déployé.

Pour l'ensemble de ces étapes, les impacts sur le travail des professionnels sont décrits, par les employeurs ou les prescripteurs, comme une évolution qualitative du travail (*« l'IA permet de remplacer ou d'accélérer les tâches ingrates »* (Camille, Head of technical operations and languaging, Distribution et production de programmes audiovisuels)).



« Aujourd'hui, l'IA est pour le sous-titrage et pour l'adaptation. Elle remplace les parties chronophages et assez finalement pénibles du métier, qui sont le repérage. » (Camille, Head of technical operations and languaging, Distribution et production de programmes audiovisuels)

Cette amélioration de la qualité du travail, décrite depuis la perspective du commanditaire¹⁴, s'accompagne toutefois d'une augmentation de la densité du travail (davantage de programmes dans un même temps), laquelle ne serait pas compensée par une évolution de la rémunération.

« Où elles vont pouvoir produire plus et avoir la même rémunération, mais en ayant fait plus dans un même mois que ce qu'elles auraient fait en processus traditionnel ». (Camille, Head of technical operations and languaging, Distribution et production de programmes audiovisuels)

Cette dernière citation entérine l'idée d'une évolution de l'activité tendant vers l'intensification du travail. Notons que selon l'Union Professionnelle des Auteurs de Doublage (UPAD), les traducteurs et adaptateurs déclarent des rémunérations en baisse significative (30% à 60%), malgré une charge de travail équivalente¹⁵.

c. Le doublage

Les comédiens de doublage ont une activité purement artistique et créative, comme nous l'explique Julien (Syndicat SFA CGT), comédien doubleur depuis 10 ans : « On n'est pas acteur de doublage. En fait, on est comédien, on est acteur, on est artiste ». Philippe, spécialiste reconnu du doublage et aujourd'hui responsable de la R&D d'une société proposant des solutions technologiques de localisation, nous explique pourquoi le comédien est difficilement duplicable par la machine. Cela se jouerait dans l'incapacité de cette dernière à improviser :

« La grande différence entre un ordinateur et un humain, c'est la capacité d'improvisation. Alors moi, je suis musicien, je viens du jazz électroacoustique, alors l'improvisation évidemment, c'est dans ma nature... Et l'imprévisibilité, c'est quelque chose de typiquement humain. L'ordinateur lui n'est pas imprévisible. L'ordinateur, on lui dit fais quelque chose, il le fait. La seule différence, c'est qu'il calcule plus vite que nous. » (Philippe, responsable R&D, Fournisseur de solutions technologiques en lien avec la localisation)

Selon différentes sources convergentes, les technologies de *text-to-speech* sont aujourd'hui incapables de rivaliser avec un comédien professionnel expérimenté. Des tests ont été réalisés par des distributeurs qui en sont rapidement revenus.

« J'ai un client l'année dernière qui m'a dit, Ben voilà ce projet-là, on le fera avec l'IA, donc j'ai perdu à peu près 50 000 € l'année dernière qui est parti sur l'IA. Et ça, c'était en voix off. Il s'avère que cette année, ce même client est revenu parce que leurs clients n'ont pas apprécié l'IA. » (Claire, Directrice d'un studio de doublage)

Même constat chez un producteur spécialisé dans le documentaire. Hugo reconnaît que pour le moment, la qualité du doublage est insuffisante et mettrait en risque l'image du studio. Dans le détail, il mentionne des incohérences de ton, des décalages perceptibles dans l'interaction, avec des énoncés qui tombent à plat, un manque de rebond naturel. Même la traduction n'est pas optimale selon lui.

De fait, si les craintes quant à l'avènement d'une concurrence du comédien par l'IA est fréquemment formulée par les comédiens et par les associations de défense des métiers du doublage, les studios interrogés ne confirment pas l'existence d'un effet IA sur leur activité. Nous verrons dans la section suivante que les distributeurs interrogés tendent à confirmer l'idée selon laquelle l'IA ne semble pour le moment pas utilisée, en France, pour la programmation *premium*. D'autres programmes et diffuseurs moins qualitatifs servent toutefois de terrain d'entraînement pour les différentes

¹⁴ Nous manquons de données permettant de contrebalancer la perspective employeur par une perspective travail, qu'aurait apporté un traducteur ou un adaptateur.

¹⁵ Information recueillie lors des journées de l'Union professionnelle des auteurs de doublage (UPAD) organisées en 2025.



parties prenantes. Les cas d'usage recueillis dans le cadre de notre enquête sont, à ce titre, intéressants et questionnent le futur de la filière.

Des cas d'usage avérés en périphérie de l'activité économique dominante

En observant l'évolution des pratiques de l'IA dans le secteur du doublage sous l'angle de l'innovation, on constate que les premiers cas d'usage se situent plutôt en marge des programmes correspondant aujourd'hui à la culture audiovisuelle légitime¹⁶. Il s'agit souvent de programmes ou de modalités de doublage de moindre qualité et donc moins coûteux, destinés à des publics de niche ou plus tolérants, diffusés par des médias plus permissifs en termes de qualité. Ces conditions les protègent des principaux risques auxquels pourraient être confrontés les diffuseurs traditionnels (atteinte à l'image de marque, perte financière, etc.), tout en habituant l'audience aux voix synthétiques. Ce dernier point est bien identifié par les représentants des associations de défense des métiers du doublage :

« Les enfants acceptent, ils baignent dans un univers et dans un système auditif, j'ai envie de dire, ils prennent l'habitude d'entendre des IA complètement monocordes et cetera sur TikTok, sur YouTube, Facebook ou autres. Et ils grandissent comme ça et ils vont grandir comme ça... et ils vont s'habituer ... » (Thomas et Éric, association de comédiens)

Dans le doublage, il existe en effet, selon Alexandre, différents types de production, chacun correspondant à une qualité attendue et à un coût associé.

« Dans le doublage, il y a vraiment différents niveaux. On va commencer par le niveau le plus bas ou moins cher. C'est la voice-over. Vous gardez la voix, les versions originales et vous rajoutez une voix par-dessus, donc beaucoup de télé-réalités sont faites comme ça. Les documentaires. Donc c'est ce qui coûte le

moins cher et ça, on peut estimer que les voix de synthèse peuvent venir là-dessus. » (Alexandre, DG d'un Studio de Doublage)

De fait, les cas d'usage de doublage repérés par les répondants ont ce point commun d'être tous localisés sur YouTube, de correspondre à de la *voice-over*, à du documentaire, à destination d'une audience de niche, ou d'être explicitement utilisés comme un « avant-goût » du produit final, par exemple :

- Les chaînes thématiques sur YouTube permettant de valoriser des fonds de catalogue ;
- Le programme d'animation *My Little Pony* sur YouTube¹⁷ ;
- Une fonctionnalité sur YouTube permet désormais aux créateurs de réaliser un doublage automatique par IA de leurs vidéos ;
- Dans le cadre de la prospection, avant le montage final du documentaire, un producteur / distributeur de documentaires à un doublage IA, décrit comme plus approximatif, mais de niveau très satisfaisant pour de l'avant-vente. « Ce n'est pas si facile que ça de s'en rendre compte » (Hugo, Chargé de mission Distribution, entreprise Distributeur de programmes). Concernant le doublage de programme télévisuel ou cinématographique en version française, aucun cas d'usage de voix de synthèse ne nous a été communiqué. Outre les dimensions juridiques que nous n'abordons pas dans cet article, la qualité des voix générées par l'IA est très insuffisante et son paramétrage trop peu développé pour atteindre des résultats comparables à celui donné par l'enregistrement d'un comédien. Julien (Syndicat SFA CGT) et Philippe expriment clairement la dimension éminemment artistique de ce travail, et pourquoi il est hautement improbable de voir l'IA concurrencer les comédiens doubleurs, dans un avenir proche :

(Au sujet du métier de comédien de doublage) « On doit comprendre ce que l'acteur a fait, se mettre dans son rythme, dans sa respiration, dans son énergie et avec un texte qui, s'il est bien écrit - ça va être plus facile que s'il est mal écrit -. Je veux dire essayer de coller au plus près de ces données-là. Ce n'est pas seulement lire bien

cinématographiques, mais exclut la plupart des contenus produits par et pour les réseaux sociaux. Pierre Bourdieu, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979.

¹⁷ Un point évoqué lors d'un entretien, voir aussi « [My Little Pony : Le doublage par l'IA provoque l'indignation](#) », *Eklecity City*, mai 2024. Consulté le 03/10/2025.

¹⁶ Fait référence à l'ensemble des pratiques et des biens culturels considérés comme nobles, légitimes, dignes d'être valorisés par les institutions (école, musées, politiques culturelles). Appliquée à aujourd'hui, la culture légitime intègre par exemple les programmes audiovisuels et



en place, mais c'est vraiment plutôt se mettre dans l'énergie, la comprendre, la retracer, faire les ruptures, ce chemin-là... » (Julien, Syndicat SFA CGT, comédien)

La principale difficulté pour les développeurs de solutions semble résider dans la génération de dialogues adaptés aux différents contextes conversationnels.

Les comédiens et les décideurs des studios avec qui nous nous sommes entretenus ne sont pas en mesure d'évaluer, à date, l'effet de l'IA sur leur activité professionnelle. Si certains observent une légère contraction de l'activité, celle-ci est expliquée par les grèves des acteurs de 2023 aux États-Unis ou par la crise de l'animation.

« Alors, il n'y a rien d'officiel encore aujourd'hui, c'est-à-dire qu'on ne peut pas vous montrer, vous démontrer, vous prouver. On n'a pas d'éléments de preuve pour vous dire telle série en France a été adaptée à 100 % par une IA... On sait, d'après les témoignages, des adaptateurs qui ont, eux aussi, une omerta, un devoir de confidentialité. Il y a des accords qui sont signés, et cetera, ce qui fait qu'ils ne peuvent pas non plus dire quel est l'état réel du sujet... » (Représentant d'une association des métiers du doublage).

Interrogé sur le sujet, Jules Gonthier, délégué aux questions sociales et juridiques de la Fédération des Industries du Cinéma, de l'Audiovisuel et du Multimédia (FICAM), confirme l'absence d'effet de l'IA sur l'activité économique des studios de doublage, tout en témoignant d'une curiosité croissante des commanditaires à l'égard des solutions de doublages de synthèse.

« Cela fait 3 ans que, pour le doublage (cinéma et audiovisuel), c'est un peu plus difficile, et qu'on a une légère décroissance par rapport au pic de 2022 post covid. Cette baisse-là, elle n'est cependant pas imputable à l'IA pour moi (rattrapage post covid en 2022, grève à Hollywood, difficultés aux USA, etc.). En revanche, il commence à y avoir des commanditaires de doublage qui demandent des devis de prestation ou essais en IA. Soit les entreprises de doublages refusent, soit elles étudient le cas, mais en général ce n'est pas faisable ou pas satisfaisant au niveau de la qualité. C'est vrai que ces demandes sont quelque chose d'assez nouveau pour le coup, ce n'était à ma connaissance pas le cas il y a 2 ans. Les IA ne sont à ce stade pas suffisamment au point pour le niveau de qualité requis en France pour

le doublage de cinéma et d'audiovisuel et soulèvent de nombreuses questions juridiques (droit d'auteur, droit de la personnalité, RGPD, etc.). » (Jules Gonthier, FICAM)

Dans le secteur du jeu vidéo, des premiers cas de doublage par IA ont été observés. Par exemple, des dialogues générés par IA avec la voix de Françoise Cadol, voix française de Lara Croft, ont été ajoutés dans la version remasterisée de *Tomb Raider IV-VI* (Aspyr Media) sorti le 14 août 2025. Or, cela a été réalisé sans que la comédienne ait préalablement donné son accord pour que sa voix soit clonée et utilisée dans ces nouvelles répliques. Face à la plainte de la comédienne, le studio a finalement décidé de retirer les dialogues générés par IA. Il convient également de noter que dans ce cas, il s'agit encore d'un usage qui peut être qualifié de périphérique, puisque le doublage par IA a été effectué pour quelques scènes ajoutées dans le cadre de la remasterisation d'un jeu, non pour le doublage complet d'une œuvre inédite.

Si le doublage réalisé par IA reste encore peu implanté en France, plusieurs cas d'usage ont émergé dans d'autres pays. Aux États-Unis, par exemple, le film suédois *Watch the Skies* est sorti en salles en mai 2025 dans une version présentant un doublage assisté par IA. En l'occurrence, il ne s'agit pas d'un doublage réalisé par IA, puisqu'aucune voix n'a été artificiellement générée ; en revanche, les mouvements de lèvres des comédiens à l'écran ont été transformés numériquement pour qu'ils soient en concordance avec la version en anglais, donnant ainsi l'impression au spectateur que les comédiens ont directement joué les scènes en anglais. De tels usages restent néanmoins très rares sur le marché américain, à l'inverse d'autres pays. Le cas indien est à ce titre éloquent : véritable mosaïque linguistique, l'Inde dispose par ailleurs de nombreuses entreprises spécialisées en IA et des moyens considérables ont été investis dans cette technologie. Ces caractéristiques favorisent le développement du doublage par IA, dans un premier temps pour des publicités ou des programmes institutionnels, mais des cas d'usage ont également été répertoriés pour des productions destinées à la distribution en salles. Selon l'Association of Voice Artists of India (AVA), les effets de l'IA sur l'emploi des comédiens de doublage



seraient déjà observables et le nombre de projets par comédien aurait connu une baisse significative¹⁸.

Les usages de l'IA les plus probables dans un futur proche, en France

Le sous-titrage live : Le sous-titrage live réalisé par l'IA fait désormais partie des livrables attendus dans les cahiers des charges des diffuseurs, en particulier pour les programmes de flux. Il faut donc s'attendre à ce que ce service se développe fortement à brève échéance.

L'audiodescription : L'audiodescription, qui devient obligatoire pour tous les programmes audiovisuels selon les directives de l'European Accessibility Act, avec une date limite fixée au 28 juin 2028, devrait donner lieu à de nouveaux services IA proposés par les studios. Un diffuseur majeur aurait d'ailleurs déjà intégré l'usage de l'IA pour l'audiodescription dans un appel d'offres relatif à l'accessibilité numérique.

Le doublage de personnages secondaires : Les prédictions de nos répondants convergent vers l'idée que les dialogues des personnages secondaires pourraient être prochainement générés par l'IA. Cette projection pourrait comprendre l'ensemble des dialogues sur lesquels ne se focalisent pas le public. Un répondant notait d'ailleurs que les techniques permettant de faire des économies de production sont utilisées depuis le début du cinéma pour tromper le public, tant que cela ne nuit pas à la qualité perçue du programme (figurants jouant plusieurs personnages, décors artificiels, jeux de lumière, VFX...).

Le clonage de voix : Très dépendant de l'évolution des négociations entre les diffuseurs / studios / producteurs et comédiens concernant les droits d'usage des voix enregistrées, le clonage des voix est

néanmoins l'une des évolutions les plus probables. Il permettrait l'enregistrement de plusieurs voix avec un unique comédien, limitant ainsi les frais logistiques.

Voix off et voice-over : Déjà exploitée sur le web dans des programmes de niche ou destinés aux enfants, l'IA pour la génération de voix off ou de *voice-over* a de fortes chances de s'imposer prochainement et de se généraliser à la télévision, notamment dans le documentaire ou la télé-réalité. Cette prévision tient notamment aux caractéristiques spécifiques des scripts et des voix habituellement entendues dans ce type de programme (propos informatif, ton monocorde, peu d'interaction)

Le dessin animé pour enfants : Parmi l'ensemble des programmes, le dessin animé pour enfant semble être une porte d'entrée idoine pour la voix de synthèse, en particulier sur les canaux de diffusion digitaux. D'une part, le défi technique posé par la synchronicité labiale semble être réduit. D'autre part, le public est souvent moins exigeant et naturellement plus tolérant aux aléas et autres défauts typiques des voix générées par l'IA.

« On a des ambitions différentes en fonction du genre, en fonction du support final de diffusion du public aussi. Typiquement, c'est plus envisageable sur du dessin. Il n'y a pas d'enjeu « lip sync » (synchronisation labiale) avec de l'animation. Il y a un enjeu de calage, bien évidemment, mais pas de « lip sync ». Et puis par ailleurs, le public étant tout petit, si une voix change, s'il y a des petites pauses syntaxiques, ce n'est pas bien grave... (Camille, Head of technical operations and languaging, Distribution et production de programmes audiovisuels)

¹⁸ Zico Ghosh, "[AI Is Replacing Voice Artists in India – and There Are No Local Laws to Stop It](#)", *The Hollywood Reporter*, août 2025. Consulté le 26/09/2025.

Conclusion

L'activité des comédiens de doublage, accuse une baisse depuis 2022, année durant laquelle elle a atteint un niveau record. Au vu des données présentées en première partie et des entretiens réalisés, **ce recul semble avant tout refléter la conjoncture mondiale**, et en particulier la baisse considérable du nombre de commandes de séries réalisées par des services de vidéo à la demande par abonnement (et dans une moindre mesure, à la baisse d'œuvres non francophones diffusées à la télévision ou au cinéma), donc du nombre d'œuvres pouvant faire l'objet d'un doublage. **À date, les outils d'IA semblent quant à eux avoir un effet limité, voire inexistant sur le niveau d'emploi des comédiens de doublage.** Il existe certes des outils d'IA permettant de réaliser un doublage, mais, en l'état, ils peinent encore à donner l'illusion d'un doublage réalisé par de véritables comédiens, tout du moins pour les personnages principaux, selon certains professionnels. Si les impacts sur l'emploi ne sont pas encore avérés à ce jour, les personnes que nous avons interrogées s'accordent néanmoins sur le fait que, **à plus ou moins court terme, le niveau d'emploi des comédiens de doublage pourrait accuser une baisse significative du fait de l'émergence d'outils d'IA plus performants pour le doublage.**

En effet, le développement des technologies pourrait permettre, à terme, de traduire automatiquement des dialogues ou de reproduire de manière automatisée la voix d'un comédien tout en conservant les intentions d'origine. Avec des outils plus performants, le doublage d'œuvres pourrait ainsi être réalisé intégralement par IA, sans recourir à des comédiens en studio, induisant ainsi des gains économiques pour les commanditaires. Si un tel scénario devait se produire, cela pourrait se traduire par une baisse de l'emploi pour les comédiens de doublage en France. Mais cela pourrait

également se traduire par des pertes pour les studios français de doublage, cette tâche pouvant alors être réalisée directement dans le pays d'origine, en particulier aux États-Unis où plusieurs outils de doublage par IA sont déjà en développement¹⁹.

En outre, de nouvelles possibilités en matière de localisation pourraient se développer par le truchement des outils d'IA, comme la possibilité de conserver la voix du comédien d'origine dans la version doublée, donnant ainsi l'impression au spectateur que le comédien parle sa langue, impression renforcée par la synchronisation des mouvements des lèvres avec le dialogue. Dans ce cas, ce serait davantage l'interprétation du comédien de doublage dans la langue cible qui serait recherchée, la voix clonée du comédien à l'écran étant par la suite appliquée sur cette interprétation. Cette solution présenterait des avantages logistiques puisque moins de comédiens seraient nécessaires à la réalisation du doublage, limitant ainsi les problèmes liés à la disponibilité ou non des comédiens et offrant éventuellement un gain de temps dans la réalisation de cette tâche. Le gain économique serait toutefois probablement limité dans la mesure où le volume horaire que représentent les comédiens de doublage resterait à un niveau similaire, l'enregistrement de tous les dialogues devant toujours être réalisé. Mais l'activité serait en revanche partagée par un nombre moins élevé de comédiens, avec, par conséquent, un temps de travail par individu plus important.

Dans le détail, le déploiement des outils d'IA pour la réalisation de versions doublées ne s'effectuera probablement pas de manière homogène dans la filière. Comme évoqué précédemment dans cette note, le niveau de déploiement de ces technologies devrait varier considérablement selon le type de programmes, le public ciblé et les objectifs visés.

¹⁹ Joëlle Farchy, Bastien Blain, [Rapport de mission sur la rémunération des contenus culturels utilisés par les systèmes d'IA – Volet économique](#), CSPLA, 2025, p. 14. Consulté le 26/09/2025.



Ainsi, les programmes destinés en premier lieu à une diffusion sur les réseaux sociaux ou sur une plateforme de partage de vidéos seront certainement plus enclins à recourir au doublage par IA que les œuvres cinématographiques ou *premium* commandées par les diffuseurs TV ou VàDA. En lien avec le type de programmes, le degré d'acceptation du public jouera également un rôle déterminant. Si, à ce jour, la plupart des spectateurs semblent refuser l'idée d'un doublage d'une œuvre par IA, cette réticence n'est sans doute pas aussi marquée chez les jeunes enfants. Habités au visionnage de programmes doublés par IA, en particulier sur YouTube, ces derniers pourraient, à terme, se montrer moins rétifs à l'idée de visionner des œuvres doublées par IA.

Par ailleurs, au sein d'un même programme, tous les personnages ne sont pas exposés de la même manière à l'automatisation du doublage. Les personnages secondaires, moins présents à l'écran, sont en effet plus susceptibles d'être doublés par IA que les personnages principaux. Par conséquent, les comédiens intervenant plus régulièrement sur le doublage de personnages secondaires seraient probablement plus exposés face au développement des outils d'IA. Enfin, l'évolution du cadre réglementaire sera également un facteur déterminant, l'utilisation de voix enregistrées pour générer des voix synthétiques devant préalablement être l'objet d'un accord.

Métiers	Impacts de l'IA sur l'emploi, à date.	Conclusions prospectives à 5 ans
Détecteurs	Non-avérés	Peu de freins juridiques ou technologiques => Impacts forts
Traducteurs	Avérés (forts)	Impacts forts => Vers un rôle de supervision ; intensification du travail
Adaptateurs	Non-avérés	Manque de données pour conclure
Comédiens		
Voice-over	Avérés (faibles)	Impacts forts
Voix off	Avérés (faibles)	Impacts forts
Doublage	Non-avérés, mais impacts possibles à court terme	Impacts faibles à forts, progressifs en fonction de : 1. La qualité du programme 2. Le canal de diffusion 3. L'acceptation du public 4. L'importance du personnage 5. Le cadre réglementaire Programmes qualitatifs et personnages principaux <i>a priori</i> protégés

Tableau 2 : Synthèse des résultats

Dans le cadre de l'Observatoire des métiers dans la culture et les médias à l'heure de l'IA, un suivi continu de l'évolution des effectifs de comédiens de doublage sera effectué au cours des prochains mois afin de vérifier la pertinence dans le temps de ces hypothèses.



Annexes :

Cartographie des acteurs et des métiers de la localisation

1. Les différents types de productions réalisées par les studios : *voice-over*, doublage, audiodescription, sous-titrage

Les studios de doublage ne produisent pas un seul et unique type de prestation, mais une gamme diversifiée de versions adaptées, pensées pour répondre à des publics, des usages et des contraintes de diffusion différentes. Chaque produit se définit par un équilibre particulier entre fidélité à l'œuvre originale, accessibilité et immersion.

Le sous-titre

Le **sous-titre** est l'adaptation écrite la plus répandue. Il permet de conserver les voix originales tout en rendant le contenu compréhensible par une traduction condensée à l'écran. Le sous-titrage obéit à des contraintes fortes : nombre limité de caractères par ligne, vitesse de lecture du spectateur, synchronisation avec l'image.

Le doublage

Le **doublage** est la forme la plus immersive d'adaptation audiovisuelle. Il substitue aux voix originales une interprétation en langue cible, réalisée par des comédiens et souvent encadrée par une **direction artistique**. L'objectif est de faire oublier la médiation, en restituant l'intention dramatique et la synchronisation labiale. Le doublage demande un investissement conséquent, mais il garantit une accessibilité optimale, notamment pour les publics peu familiers des sous-titres.

La *voice-over*

La ***voice-over*** (ou voix superposée) consiste à faire entendre la voix originale en arrière-plan, tout en ajoutant par-dessus une traduction parlée. Couramment utilisé dans le documentaire, le reportage ou certaines

interviews, il se distingue par sa rapidité d'exécution et sa relative économie de moyens. Ici, l'objectif n'est pas de créer l'illusion d'un tournage en langue française, mais de rendre le propos compréhensible tout en conservant un lien auditif avec la source.

L'audiodescription

L'**audiodescription** ne vise pas le public général mais spécifiquement les spectateurs aveugles ou malvoyants. Elle consiste à insérer, entre les dialogues, un commentaire descriptif qui restitue les éléments visuels essentiels : actions, décors, expressions des personnages. Ce produit exige une écriture précise et sobre, ainsi qu'une interprétation neutre, afin de transmettre l'information sans alourdir l'expérience sonore.

Le sous-titrage pour sourds et malentendants (SME)

Différent du sous-titrage classique, le **sous-titrage SME** intègre les dialogues mais aussi les informations sonores pertinentes : bruitages, musique, intonations. Il vise une accessibilité complète, et suppose un code couleur ou des conventions typographiques pour distinguer les sources sonores.

La *voice-over* multilingue et la localisation spécifique

Certains studios proposent des versions hybrides, comme la ***voice-over* multilingue**, adaptée pour des conférences internationales ou des contenus institutionnels. D'autres produits relèvent de la **localisation culturelle** : ajustement de références, reformulation d'humour ou d'idiomes pour que l'œuvre soit reçue sans perte de sens.

À chaque type de programmes ses enjeux : documentaire, film, série, dessins animés, etc. (les programmes sont dépendants des publics et des canaux de distribution).

2. Les métiers techniques et artistiques du doublage

Le doublage constitue une chaîne de métiers hautement spécialisés, chacun apportant une expertise singulière qui conditionne la qualité finale de l'œuvre adaptée. Contrairement à une vision réductrice qui verrait le doublage comme une simple traduction parlée, il s'agit en réalité d'un processus collectif, où s'entrelacent des compétences linguistiques, artistiques et techniques.

Le détecteur

Le travail débute avec le **détecteur**, chargé d'analyser le film original pour repérer minutieusement l'entrée et la sortie de chaque réplique. Son rôle est d'indiquer avec précision le minutage et le rythme de la parole, mais aussi les éléments visuels ou sonores qui imposent des contraintes : mouvements de lèvres, respiration, gestes, bruitages. C'est lui qui crée la grille temporelle sur laquelle tout le reste du processus s'appuiera.

L'adaptateur

Vient ensuite l'**adaptateur**, dont la mission dépasse la traduction littérale. Il doit transformer le texte source en un dialogue français fluide, naturel et fidèle à l'intention dramatique, tout en respectant la synchronisation labiale et le minutage définis par le détecteur. L'adaptateur est donc à la fois traducteur, dialoguiste et dramaturge. Son écriture doit permettre aux comédiens d'incarner les personnages avec crédibilité, sans que le spectateur perçoive l'artifice du doublage.

Le comédien de doublage

Au centre du dispositif se trouve le **comédien de doublage**, qui prête sa voix aux personnages à l'écran. Sa tâche n'est pas de lire un texte, mais d'interpréter un rôle. Il doit restituer les émotions, les

intentions et les nuances de jeu, tout en se pliant aux contraintes techniques de synchronisation. Son travail est d'autant plus exigeant qu'il se déroule souvent dans des délais très resserrés, et qu'il s'effectue parfois sans partenaire de jeu en présentiel : la justesse de l'interprétation dépend donc d'une écoute fine et d'une grande souplesse vocale.

Le directeur artistique

Souvent oublié dans les descriptions rapides, le **directeur artistique** joue un rôle déterminant. C'est lui qui choisit les voix, oriente le jeu des comédiens, veille à la cohérence de l'ensemble et au respect de l'esprit original de l'œuvre. À l'intersection de l'artistique et de la technique, il garantit que le doublage reste fidèle à la vision du film ou de la série, tout en étant pleinement intelligible pour le public cible.

Le monteur son

Une fois les voix enregistrées, le **monteur son** assemble les prises, sélectionne les meilleures interprétations et s'assure de la fluidité du dialogue. Il travaille à l'échelle de la seconde, voire de l'image, pour ajuster la synchronisation et intégrer les voix dans la bande sonore. C'est lui qui fait disparaître les imperfections techniques, assure les raccords et prépare la matière pour l'étape suivante.

Le mixeur

Enfin, le **mixeur** intervient pour équilibrer les niveaux sonores, harmoniser les voix avec la musique et les bruitages, et restituer l'espace acoustique de l'œuvre. Son rôle est décisif dans la perception finale : un mixage mal maîtrisé peut ruiner la crédibilité du doublage, alors qu'un mixage subtil permet d'immerger totalement le spectateur dans l'univers du film.