Mondes virtuels: opportunités, risques et implications stratégiques pour le marché unique

2022/2198(INI) - 05/12/2023 - Rapport déposé de la commission, lecture unique

La commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs a adopté un rapport d'initiative de Pablo ARIAS ECHEVERRÍA (PPE, ES) sur les mondes virtuels - perspectives, risques et implications politiques pour le marché unique.

Le passage au web 4.0 et l'émergence de mondes virtuels peuvent constituer une composante importante de l'avenir de la numérisation et être l'une des pierres angulaires potentielles de l'achèvement du marché unique numérique.

Le rapport salue la communication de la Commission du 11 juillet 2023 intitulée «Une initiative de l'UE sur le web 4.0 et les mondes virtuels: prendre de l'avance pour la prochaine transition technologique» et indique que cette stratégie doit être **durable et centrée sur l'humain**, et protéger dans le même temps les valeurs de l'Union européenne.

Marché intérieur et protection des consommateurs

Bien que la communication de la Commission européenne n'indique pas encore la nécessité d'une action législative précise, les députés estiment néanmoins important de **procéder à une évaluation** de toutes les questions relatives au développement des mondes virtuels et de leur couverture effective par la législation existante. Il sera indispensable de disposer d'un cadre réglementaire clair et complet, en particulier lorsque la technologie aura atteint sa maturité.

Les députés estiment souhaitable que la Commission **réalise régulièrement des contrôles** de l'adéquation et de la cohérence du cadre législatif du marché unique numérique, pour répondre à de nouvelles possibilités, de nouveaux risques ou d'autres questions susceptibles d'être soulevés par les mondes virtuels, et, si nécessaire, présente des propositions législatives. Les résultats de ces bilans devraient être publiés. La Commission devrait rédiger un **rapport bisannuel** sur l'évolution des mondes numériques et le soumettre au Parlement et au Conseil.

La Commission doit également être vigilante à l'éventuelle apparition sur le web 4.0 de problèmes tels que la prolifération de la désinformation, la diffusion de contenus illicites, l'usurpation de l'identité numérique, la cybercriminalité, le cyberterrorisme, les abus sexuels commis contre des mineurs et le cyberharcèlement.

Les députés relèvent le potentiel économique important que recèlent les mondes virtuels, ainsi que les **besoins croissants d'investissement** dans les infrastructures nécessaires et dans la recherche, l'innovation et la requalification et l'amélioration des compétences qui y sont associées. Ils soulignent que les coûts totaux de ces investissements devraient viser à avoir une incidence neutre sur les prix finaux à la consommation. Les ressources disponibles au niveau de l'Union doivent être augmentées pour atteindre ces objectifs. La Commission devrait suivre de près l'évolution rapide du développement de certains modèles d'intelligence artificielle, tels que **l'intelligence artificielle générative** et ses effets sur l' écosystème numérique.

Le rapport insiste sur l'importance d'investir dans l'acquisition des **compétences utiles** et de la favoriser afin de garantir l'existence de travailleurs qualifiés et talentueux pour occuper les emplois nouveaux dans des domaines tels que l'architecture de mondes virtuels au sein de l'Union. Il juge également important de

créer des conditions attractives pour retenir les talents européens, attirer des talents étrangers et encourager l'entrepreneuriat et l'innovation sur le territoire de l'Union. Compte tenu du potentiel des mondes virtuels dans les environnements industriels et professionnels, les députés soulignent la nécessité de garantir le respect des droits du travail et un **niveau élevé de protection des travailleurs**.

Le rapport souligne qu'il est nécessaire que l'Union devienne un moteur de la structuration des mondes virtuels afin d'en faire des écosystèmes qui respectent et défendent les valeurs de l'Union, les droits fondamentaux et le niveau le plus élevé de protection des consommateurs.

Les députés insistent sur l'importance de :

- promouvoir des conditions de **concurrence équitables**, qui favorisent l'essor de petites et moyennes entreprises européennes et l'émergence d'entreprises européennes compétitives, ainsi que les écosystèmes décentralisés et interopérables;

- garantir **l'ouverture, l'inclusivité et l'accessibilité** des mondes virtuels, de sorte à favoriser une plus forte participation des personnes handicapées au nouvel environnement numérique;

- mener une réflexion approfondie sur la configuration envisageable de l'environnement numérique, étant entendu que, dans certains cas, **l'anonymat** peut être préférable;

- porter une attention spécifique aux conséquences des contenus créés par les utilisateurs sur le plan de la **protection des données** ainsi qu'au traitement des données sensibles telles que les données biométriques et comportementales, les réactions émotionnelles et les informations tactiles, tout en garantissant un environnement propice à l'innovation;

- porter une attention particulière à la **conception addictive** et aux interfaces truquées dans ces environnements virtuels;

- mettre en place des **programmes éducatifs** pour aider les enfants et les jeunes à s'adapter aux changements technologiques et à adopter une approche saine et équilibrée combinant l'interaction sociale traditionnelle et le temps passé dans l'environnement virtuel, en donnant également aux parents les outils nécessaires pour superviser les activités de leurs enfants.

La Commission est invitée évaluer, sur la base d'éléments concrets, comment garantir que les infrastructures et les dispositifs nécessaires pour soutenir le développement et le fonctionnement de mondes virtuels ainsi que la transition du web 3.0 au web 4.0 soient mis à dispositions des consommateurs, y compris dans les **régions isolées** et les ménages à faibles revenus.

Durabilité

Le rapport constate que les mondes virtuels et le web 4.0 ont le potentiel de contribuer positivement à la lutte contre le changement climatique et à l'action pour la durabilité environnementale, par exemple en facilitant le travail à distance. Le développement et le déploiement des mondes virtuels devraient tenir compte de l'incidence sur l'environnement. Les députés soulignent l'importance de sensibiliser les consommateurs aux effets sur l'environnement et à la durabilité de ces nouvelles technologies, y compris en ce qui concerne les déchets électroniques.

Les députés rappellent la nécessité d'utiliser, d'accélérer et d'encourager les avancées technologiques pour réduire la consommation d'énergie et l'empreinte environnementale des activités associées à la production, la fréquentation et la croissance des mondes virtuels.