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

2022/2198(INI) - 17/01/2024 - Texte adopté du Parlement, lecture unique

Le Parlement européen a adopté par 484 voix pour, 45 contre et 98 abstentions, une résolution sur les mondes virtuels - perspectives, risques et implications politiques pour le marché unique.

La numérisation ouvre de multiples possibilités dans des domaines tels que la médecine, la culture, l'éducation, l'économie, la sécurité et le maintien de l'ordre et peut contribuer à résoudre les problèmes mondiaux de pauvreté, d'inégalités et de durabilité et à démocratiser les processus et l'accès à l'éducation et à la connaissance. La transformation numérique confronte également l'UE à de grands défis, qui pourraient amener à revoir les concepts et les normes qui sous-tendaient jusqu'à présent le progrès économique et social tout en maintenant intacts nos valeurs et principes fondamentaux.

Le Parlement a indiqué que la stratégie de l'UE sur le web 4.0 et les mondes virtuels doit être **durable et centrée sur l'humain**, et protéger dans le même temps les valeurs de l'Union européenne. Il a souligné dans le même temps les difficultés liées à l'absence d'une définition des mondes virtuels qui soit reconnue ou convenue de manière universelle, ce qui entraîne également un manque de coordination des politiques au niveau national et au niveau supérieur.

Marché intérieur et protection des consommateurs

Le Parlement estime qu'il importe dès à présent de procéder à une **évaluation** minutieuse de toutes les questions relatives au développement des mondes virtuels et de leur couverture effective par la législation existante.

Tout en se félicitant des dernières évolutions réglementaires en la matière, 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. Il est indispensable de disposer d'un cadre réglementaire clair et complet, en particulier lorsque la technologie aura atteint sa maturité. La Commission est invitée à suivre l'évolution des mondes numériques et à rédiger un rapport bisannuel sur ce sujet et à 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 ont souligné 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.

La résolution a souligné la nécessité d'investir dans des initiatives de **requalification** afin de former la main-d'œuvre existante au sein de l'Union. Elle a insisté sur l'importance d'investir dans l'acquisition des **compétences utiles** afin de garantir l'existence de travailleurs qualifiés pour occuper ces emplois au sein de l'Union. Il importe également 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.

Le Parlement a souligné 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 ont insisté 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;

- créer un cadre d'action approprié et d'engager des **dialogues internationaux**, en particulier avec des pays tiers partageant les mêmes valeurs, afin de coordonner les approches des mondes virtuels;

- 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;

- faire du débat sur la nécessité **d'identifier les utilisateurs** dans les mondes virtuels une priorité de l' élaboration des mondes virtuels;

- 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 Parlement 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 ont souligné 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. Ils ont rappelé 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.