Informations de base

2022/2198(INI) INI - Procédure d'initiative	Procédure terminée
Mondes virtuels: opportunités, risques et implications stratégiques pour le marché unique **Subject** 2 Marché intérieur, marché unique 3.30.06 Technologies de l'information et de la communication, technologies numériques	

Acteurs principaux

Parlement européen

Commission au fond	Rapporteur(e)	Date de nomination
IMCO Marché intérieur et protection des consommateurs	ARIAS ECHEVERRÍA Pablo (EPP)	03/05/2023
	Rapporteur(e) fictif/fictive LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel (S&D) BOTOŞ Vlad-Marius (Renew) GUERREIRO Francisco (Greens/EFA) FIDANZA Carlo (ECR) JORON Virginie (ID) PELLETIER Anne-Sophie (The Left)	

Commission pour avis	Rapporteur(e) pour avis	Date de nomination
CULT Culture et éducation	FARRENG Laurence (Renew)	24/01/2023
JURI Affaires juridiques	La commission a décidé de ne pas donner d'avis.	

Commission européenne

DG de la Commission	Commissaire
Marché intérieur, industrie, entrepreneuriat et PME	BRETON Thierry

Evénements clés

Date	Evénement	Référence	Résumé
19/01/2023	Annonce en plénière de la saisine de la commission		
28/11/2023	Vote en commission		
05/12/2023	Dépôt du rapport de la commission	A9-0397/2023	Résumé
17/01/2024	Décision du Parlement	T9-0032/2024	Résumé
17/01/2024	Résultat du vote au parlement		

Informations techniques

Référence de la procédure	2022/2198(INI)
Type de procédure	INI - Procédure d'initiative
Sous-type de procédure	Rapport d'initiative
Base juridique	Règlement du Parlement EP 55
Autre base juridique	Règlement du Parlement EP 165
État de la procédure	Procédure terminée
Dossier de la commission	IMCO/9/10917

Portail de documentation

Parlement Européen

Type de document	Commission	Référence	Date	Résumé
Avis de la commission	CULT	PE746.918	18/07/2023	
Projet de rapport de la commission		PE751.902	05/09/2023	
Amendements déposés en commission		PE753.642	26/09/2023	
Rapport déposé de la commission, lecture unique		A9-0397/2023	05/12/2023	Résumé
Texte adopté du Parlement, lecture unique		T9-0032/2024	17/01/2024	Résumé

Commission Européenne

Type de document	Référence	Date	Résumé
Réaction de la Commission sur le texte adopté en plénière	SP(2024)299	16/07/2024	

Réunions avec des représentant(e)s d'intérêts, publiées conformément au règlement intérieur

Rapporteur(e)s, rapporteur(e)s fictifs/fictives et président(e)s des commissions

Transparence

Nom	Rôle	Commission	Date	Représentant(e)s d'intérêts

ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	26/10/2023	Video Games Europe
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	17/10/2023	EuroCommerce
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	09/10/2023	Meta Platforms Ireland Limited and its various subsidiaries
GUERREIRO Francisco	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	04/10/2023	EuroCommerce
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	03/10/2023	NVIDIA Corporation
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	28/09/2023	Improbable
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	28/09/2023	Trilligent
GUERREIRO Francisco	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	13/09/2023	European Crypto Initiative
GUERREIRO Francisco	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	13/09/2023	Association pour le développement des actifs numériques
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	06/09/2023	FTI Consulting Belgium
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	31/08/2023	5Rights Foundation
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	30/08/2023	Bitkom e.V.
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	26/07/2023	Netflix International B.V.
GUERREIRO Francisco	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	19/07/2023	Video Games Europe
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	17/07/2023	ITI - The Information Technology Industry Council
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	04/07/2023	Qualcomm
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	21/06/2023	ITI - The Information Technology Industry Council
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	21/06/2023	The LEGO Group
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	20/06/2023	DigitalES - Asociación Española para la Digitalización
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	19/06/2023	Meta
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	19/06/2023	Écija Abogados
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	08/06/2023	DG Connect
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	06/06/2023	Deutsche Telekom
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	01/06/2023	Metaverse.eu
LEITÃO-MARQUES Maria-Manuel	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	31/05/2023	Improbable Worlds
GUERREIRO Francisco	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	31/05/2023	Deutsche Telekom
GUERREIRO Francisco	Rapporteur(e) fictif /fictive	IMCO	31/05/2023	Improbable Worlds

ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	29/05/2023	Telefonica, S.A.
ARIAS ECHEVERRÍA Pablo	Rapporteur(e)	IMCO	16/05/2023	NowNaw

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.

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.