Informations de base

2023/2062(INI) INI - Procédure d'initiative	Procédure terminée
Implications stratégiques du développement des mondes virtuels — aspects de droit civil, de droit des sociétés, de droit commercial et de droit de la propriété intellectuelle **Subject** 3.30.25 Réseaux mondiaux et société de l'information, internet 3.50.15 Propriété intellectuelle, droits d'auteur 7.40.02 Coopération judiciaire en matière civile et commerciale	

Acteurs principaux

Parlement européen	**Commission au fond**	**Rapporteur(e)**	**Date de nomination**
	JURI Affaires juridiques	VOSS Axel (EPP) GARCÍA DEL BLANCO Ibán (S&D)	08/06/2023 08/06/2023
Commission européenne	**DG de la Commission**	**Commissaire**	
	Justice et consommateurs	REYNDERS Didier	

Evénements clés

Date	Evénement	Référence	Résumé
11/05/2023	Annonce en plénière de la saisine de la commission		
11/12/2023	Vote en commission		
15/12/2023	Dépôt du rapport de la commission	A9-0442/2023	
17/01/2024	Décision du Parlement	T9-0029/2024	Résumé
17/01/2024	Résultat du vote au parlement		

Informations techniques

Référence de la procédure	2023/2062(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	JURI/9/11996

Portail de documentation

Parlement Européen

Type de document	Commission	Référence	Date	Résumé
Projet de rapport de la commission		PE753.772	10/10/2023	
Amendements déposés en commission		PE756.008	07/11/2023	
Rapport déposé de la commission, lecture unique		A9-0442/2023	15/12/2023	
Texte adopté du Parlement, lecture unique		T9-0029/2024	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
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	Rapporteur(e)	JURI	21/02/2024	Improbable The Metaverse Society
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	Rapporteur(e)	JURI	30/11/2023	XR Association
VOSS Axel	Rapporteur(e)	JURI	12/10/2023	Bundesverband der Deutschen Industrie e.V.
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	Rapporteur(e)	JURI	11/10/2023	The Metaverse Society
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	Rapporteur(e)	JURI	26/06/2023	ENEL GridVerse
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	Rapporteur(e)	JURI	06/06/2023	Tencent International Service Europe B.V.
GARCÍA DEL BLANCO Ibán	Rapporteur(e)	JURI	13/04/2023	Telefonica, S.A.

Implications stratégiques du développement des mondes virtuels — aspects de droit civil, de droit des sociétés, de droit commercial et de droit de la propriété intellectuelle

2023/2062(INI) - 17/01/2024 - Texte adopté du Parlement, lecture unique

Le Parlement européen a adopté par 491 voix pour, 106 contre et 35 abstentions, une résolution sur les implications stratégiques du développement des mondes virtuels - aspects de droit civil, de droit des sociétés, de droit commercial et de droit de la propriété intellectuelle.

Constatant que les concepts de «métavers» et de «monde virtuel» ne s'accompagnent pas, à l'heure actuelle, de définitions consolidées, les députés se sont félicités de la proposition qui figure dans la communication de la Commission portant sur **une définition axée essentiellement sur les principales caractéristiques des mondes virtuels**. Soulignant que bon nombre des technologies qualifiées de «mondes virtuels» existent depuis des années, le Parlement a insisté sur le fait qu'une future stratégie européenne devrait s'appuyer sur la recherche, les preuves scientifiques et l'intérêt pour la société.

Un cadre éthique et juridique adéquat

Le Parlement estime que les mondes virtuels accessibles dans l'Union devraient respecter des valeurs éthiques, notamment en ce qui concerne la confidentialité des données, les normes en matière de sécurité et de sûreté, le partage de données, la modération des contenus, la lutte contre le harcèlement et les discours de haine, la cybersécurité, les droits des travailleurs, la protection des consommateurs et des enfants, les exigences en matière d'accessibilité, le respect des droits de propriété intellectuelle, la protection du savoir-faire et des secrets d'affaires, la prévention des abus et des fraudes en ligne, ainsi que les marchés contestables et équitables.

Les mondes virtuels devraient être développés et déployés conformément au principe général selon lequel **ce qui est illégal hors ligne devrait être illégal en ligne**.

La résolution a insisté sur l'importance de contrôler régulièrement la conformité et de garantir l'application effective des instruments juridiques applicables en vigueur. La Commission devrait effectuer régulièrement des bilans de qualité des instruments juridiques applicables en vigueur, notamment en ce qui concerne une éventuelle révision de la directive sur les pratiques commerciales déloyales, de la directive sur les droits des consommateurs et de la directive sur les clauses abusives dans les contrats.

Des recherches récentes ont montré que les données issues de capteurs dans la réalité virtuelle peuvent être identifiées de façon unique, comme les empreintes digitales, et qu'elles peuvent être utilisées pour obtenir des informations détaillées sur la personnalité des utilisateurs. Les députés estiment que cela soulève des préoccupations éthiques et juridiques importantes, notamment en ce qui concerne les **publicités comportementales ciblées,** qu'il convient d'aborder.

Pour répondre aux préoccupations éthiques liées à la collecte de grandes quantités de données à caractère personnel, y compris de données sensibles des utilisateurs comme les données biométriques et comportementales, les réactions émotionnelles et les informations tactiles, les députés ont préconisé de veiller à ce que les utilisateurs soient au courant que leurs données sont collectées et à ce que **le consentement** à la collecte de ces données soit obtenu pour chaque cas d'utilisation.

Droit international privé

La résolution souligne que certains principes territoriaux traditionnels en matière de droit applicable et de compétence pourraient s'avérer insuffisants pour ce qui est des mondes virtuels. La Commission est invitée à tenir compte des situations potentiellement problématiques et à évaluer la pertinence des dispositions existantes du droit international privé en vigueur dans l'Union, en proposant des modifications adaptées, le cas échéant, afin de garantir que les citoyens et les entreprises **n'aient pas à engager systématiquement des poursuites devant des tribunaux étrangers** ou en se fondant sur des législations étrangères pour faire valoir leurs droits.

Droit civil

Étant donné que le nombre et la pertinence économique des transactions commerciales au sein des mondes virtuels devraient augmenter au cours de la prochaine décennie, les députés ont souligné la nécessité de veiller à ce que les fournisseurs de biens et de services virtuels puissent être identifiés et **tenus responsables des préjudices** causés par leurs produits.

Le Parlement a rappelé que les règles en matière de responsabilité devraient s'appliquer pleinement aux mondes virtuels et a souligné qu'il importe de mettre en place des mesures efficaces pour prévenir et combattre toute forme de comportement préjudiciable et faire respecter la loi conformément aux droits fondamentaux dans les mondes virtuels, sans préjudice du droit d'intenter une action en réparation, des mécanismes de signalement et de règlement des litiges.

Droit de la propriété intellectuelle

La résolution souligne que le développement des mondes virtuels pose de nouveaux défis en matière de respect des droits de propriété intellectuelle et d'identification des contrevenants et en ce qui concerne les questions relatives aux règles de conflit de lois concernant le droit applicable et la compétence.

Les députés ont rappelé que les opérateurs de plateforme, les fournisseurs de services et les utilisateurs dans les mondes virtuels sont tenus de respecter les droits exclusifs des titulaires de droits et leur droit à une rémunération équitable. Ils ont mis l'accent sur le fait que l'utilisation de contenus protégés par des droits de propriété intellectuelle (DPI), y compris sous forme numérique sur un support électronique, comme un NFT, nécessite l' obtention d'une autorisation par voie de licence ou de cession, à moins que ceux-ci ne relèvent d'une exception ou d'une limitation de la protection des DPI. Ils ont rappelé à cet égard qu'il importe que les fournisseurs garantissent la transparence en ce qui concerne la portée des licences.

De plus, selon les règles actuelles, les **résultats générés de manière autonome par les systèmes d'IA** pourraient ne pas bénéficier de la protection du droit d'auteur, étant donné que le principe d'originalité est associé aux personnes physiques et que le concept de «création intellectuelle» suppose l' expression de la personnalité de l'auteur. Les députés ont salué l'engagement pris dans le plan d'action en matière de propriété intellectuelle selon lequel la Commission entamera des discussions avec les parties prenantes sur la manière de relever les défis posés par les inventions et les créations assistées par l'IA. La Commission est invitée à envisager d'élargir le champ d'application de ce dialogue afin de couvrir en grande partie les questions liées à l'IA, y compris l'IA générative.

Accessibilité et compétences numériques

Soulignant que les mondes virtuels peuvent ouvrir la voie à la fourniture de services publics d'intérêt général, pour le plus grand bénéfice des citoyens, le Parlement a toutefois mis l'accent sur le fait qu'il est indispensable de garantir l'inclusion et l'accessibilité de tous les utilisateurs de l'Union tant en termes de coûts et d'utilisation du matériel que de compréhension des logiciels.

En effet, l'accessibilité est particulièrement importante afin de garantir que les groupes vulnérables de la population, comme les personnes âgées, les personnes handicapées, les enfants et les personnes vivant dans des zones rurales ou éloignées, acquièrent les compétences numériques essentielles pour participer aux mondes virtuels. Les aspects tels que la situation géographique, le sexe, le niveau d'études atteint et le milieu socioéconomique devraient être pris en compte.