Journal officiel
de l'Union européenne

FR
Série C

C/2024/5723

17.10.2024

P9_TA(2024)0032

Les mondes virtuels – perspectives, risques et implications politiques pour le marché unique

Résolution du Parlement européen du 17 janvier 2024 sur les mondes virtuels – perspectives, risques et implications politiques pour le marché unique (2022/2198(INI))

(C/2024/5723)

Le Parlement européen,

— vu l'article 24 de la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne et la convention relative aux droits de l'enfant des Nations unies telle que complétée par l'observation générale nº 25 y afférente sur les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique,

— vu l'article 54 de son règlement intérieur,

— vu l'avis de la commission de la culture et de l'éducation,

— vu le rapport de la commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs (A9-0397/2023),

A. considérant que le monde connaît une transformation sans précédent du fait de la numérisation, qui modifie en profondeur toutes les sphères de notre vie économique, politique et sociale;

B. considérant que 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 qu'elle 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; qu'elle ouvre également de nouvelles perspectives en vue de faire progresser la transition vers des sociétés plus durables et plus justes, à condition d'être guidée dans la bonne direction par des politiques appropriées; que la lutte contre la fracture numérique, qui touche actuellement 46 % des Européens, nécessite encore des investissements importants;

C. considérant que la transformation numérique nous confronte également à de grands défis, qui pourraient nous amener à revoir les concepts et les normes qui sous-tendaient jusqu'à présent notre progrès économique et social tout en maintenant intacts nos valeurs et principes fondamentaux, tels que les politiques culturelles et la législation sur le droit d'auteur; qu'une concentration excessive du marché a été observée dans l'économie numérique; qu'il est nécessaire de réduire les dépendances technologiques à l'égard des pays tiers en évoluant vers une approche européenne des mondes virtuels, qui comprenne à la fois des opérateurs de plus grande et de plus petite taille aux différents niveaux de la chaîne de valeur;

D. considérant qu'au sein de l'Union, la prise de conscience du potentiel des technologies émergentes et des problèmes que pose la concentration de pouvoirs entre les mains de géants du numérique a fait apparaître la nécessité de rétablir des conditions de concurrence équitables sur le marché du numérique, ce qui a mené à une action politique et législative; que les institutions de l'Union ont fait des transitions écologique et numérique un domaine prioritaire d'action et d'élaboration de politiques, de sorte à édicter des règles conformes aux valeurs de l'Union, aux principes d'équité et de concurrence loyale et aux droits fondamentaux, tout en garantissant l'autonomie stratégique et l'indépendance;

E. considérant que 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; que la numérisation, qui fait partie intégrante du web 4.0, devrait être intégrée de manière harmonieuse dans le marché unique numérique sans créer d'obstacles; que si les mondes virtuels peuvent compléter le monde réel comme outil supplémentaire, ils ne devraient pas le remplacer ni entraîner l'exclusion de consommateurs;

F. considérant que les mondes virtuels présentent des risques importants dans divers domaines, tels que la santé mentale, la concurrence, la protection des données et la protection des consommateurs, notamment pour les groupes vulnérables tels que les mineurs, les personnes âgées et les personnes handicapées; qu'il est nécessaire de poursuivre les recherches dans ce domaine; que les mondes virtuels posent également des difficultés multidimensionnelles, qui concernent, sans s'y limiter, les contenus générés par les utilisateurs, les droits de propriété intellectuelle, les mesures de cybersécurité et les droits fondamentaux; que l'expérience des mondes virtuels peut poser des problèmes aux femmes; que, selon l'Institut européen pour l'égalité entre les hommes et les femmes (EIGE), une femme de 15 ans ou plus sur dix a déjà subi une forme ou une autre de cyberviolence; que la rapporteuse spéciale sur la violence contre les femmes des Nations unies a déclaré que l'évolution des nouvelles technologies «donnera inévitablement naissance à des manifestations nouvelles et différentes de violence en ligne à l'égard des femmes»; que le déséquilibre entre le consommateur et le commerçant en ligne pourrait être exacerbé dans les mondes virtuels; que les technologies ne doivent pas être destinées à manipuler le comportement des consommateurs; considérant le nombre croissant et la variété des produits, notamment financiers, liés aux mondes virtuels, tels que, notamment, l'achat d'actifs virtuels et d'avatars; considérant qu'il est nécessaire de mener des études ciblées et une consultation approfondie avec des experts dans différents domaines, de l'économie à la psychologie en passant par les neurospécialités, afin d'élaborer un cadre législatif adapté; se félicitant du travail accompli par l'industrie à cet égard, tout en soulignant qu'il est possible de consentir davantage d'efforts;

Principes généraux

1. 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» (COM(2023)0442); souligne que cette stratégie doit être durable et centrée sur l'humain, et protéger dans le même temps les valeurs de l'Union européenne;

2. note 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; prend acte des efforts déployés par la Commission pour définir les mondes virtuels d'une manière qui soit en adéquation avec des caractéristiques consensuelles telles que l'immersivité, la synchronicité et la persistance;

3. souligne la nécessité d'établir une distinction claire entre les instruments numériques existants et les autres technologies émergentes éventuelles, sur la base de la recherche, d'études scientifiques fiables et de spécificités techniques, tout en étudiant la nécessité d'une normalisation du secteur;

Marché intérieur et protection des consommateurs

4. constate que, bien que la communication de la Commission européenne n'indique pas encore la nécessité d'une action législative précise, il est néanmoins important 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; insiste sur le fait qu'un véritable marché unique numérique peut être décisif pour l'évolution des mondes virtuels et renforcer la capacité de l'Union à être compétitive au niveau mondial; estime indispensable de disposer d'un cadre réglementaire clair et complet, en particulier lorsque la technologie aura atteint sa maturité, afin de garantir des conditions de concurrence équitables qui tirent parti de tout le potentiel des mondes virtuels et permettent leur croissance économique;

5. se félicite des dernières évolutions réglementaires en la matière, telles que la législation sur les services numériques (règlement (UE) 2022/2065 ([1])), la législation sur les marchés numériques (règlement (UE) 2022/1925 ([2])) et le règlement sur les données (2022/0047(COD)) qui est sur le point d'être approuvé par le Conseil et le Parlement européen; prend acte également de la proposition de législation sur l'intelligence artificielle et de législation sur la cyberrésilience ainsi que des négociations en cours à leur sujet; estime 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; estime qu'il conviendrait de publier les résultats de ces bilans;

6. salue l'engagement de la Commission de suivre l'évolution des mondes numériques; prie la Commission de rédiger un rapport bisannuel sur ce sujet et de le soumettre au Parlement et au Conseil; demande à la Commission d'être vigilante à l'éventuelle apparition sur le web 4.0 de problèmes qui existaient déjà sur le web 3.0, tels que, notamment, la prolifération de la désinformation, la diffusion de contenus illicites, l'usurpation de l'identité numérique, la cybercriminalité, la violation des droits de propriété intellectuelle, le cyberterrorisme, l'utilisation abusive de données à caractère personnel, la conception de services numériques à caractère manipulateur ou addictif, la fraude, les contenus terroristes en ligne, les abus sexuels commis contre des mineurs et le cyberharcèlement, et de tenir compte de la législation en vigueur en la matière, telle que la législation sur les services numériques, et de la future législation applicable, qui visent à remédier à ces problèmes;

7. relève 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; souligne que les coûts totaux de ces investissements devraient viser à avoir une incidence neutre sur les prix finaux à la consommation; reconnaît la nécessité d'augmenter les ressources disponibles au niveau de l'Union pour atteindre ces objectifs; insiste sur le rôle de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et de la réalité mixte, qui sont des technologies essentielles pour l'évolution et la croissance des mondes virtuels, étant donné qu'elles assurent à leurs utilisateurs des expériences immersives et interactives, tout en relevant que les applications industrielles et l'utilisation par les consommateurs présentent des difficultés différentes et nécessitent des approches différenciées; relève également que le développement de certains modèles d'intelligence artificielle, tels que l'intelligence artificielle générative, peut jouer un rôle crucial dans la création et l'enrichissement des environnements virtuels; prie à cet égard la Commission de suivre de près l'évolution rapide de cette technologie et ses effets sur l'écosystème numérique;

8. relève également que ces évolutions pourraient avoir de potentielles incidences positives sur l'emploi, notamment grâce à la création d'emplois nouveaux dans des domaines tels que l'architecture de mondes virtuels ou la création de contenus; souligne la nécessité d'investir dans des initiatives de requalification afin de former la main-d'œuvre existante au sein de l'Union, en accordant une attention particulière aux groupes sous-représentés dans ce secteur; 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 ces emplois au sein de l'Union; 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;

([1]) Règlement (UE) 2022/2065 du Parlement européen et du Conseil du 19 octobre 2022 relatif à un marché unique des services numériques et modifiant la directive 2000/31/CE (règlement sur les services numériques) (JO L 277 du 27.10.2022, p. 1).

([2]) Règlement (UE) 2022/1925 du Parlement européen et du Conseil du 14 septembre 2022 relatif aux marchés contestables et équitables dans le secteur numérique et modifiant les directives (UE) 2019/1937 et (UE) 2020/1828 (règlement sur les marchés numériques), (JO L 265 du 12.10.2022, p. 1).

9. relève l'effet potentiel, tant positif que négatif, des nouvelles technologies et des nouveaux produits sur les consommateurs, leur santé et leur vie sociale et économique; souligne le potentiel des mondes virtuels dans les environnements industriels et professionnels, en particulier pour la formation et le prototypage, tout en ayant conscience des répercussions de plus grande envergure sur les travailleurs; souligne la nécessité de garantir le respect des droits du travail et un niveau élevé de protection des travailleurs;

10. rappelle que, si la plupart des entreprises à l'origine de l'évolution des mondes virtuels sont établies hors de l'Union, il existe un écosystème dynamique et en pleine évolution au sein de l'Union; 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; insiste 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;

11. souligne la nécessité de 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; souligne qu'il importe de sensibiliser les citoyens européens à une utilisation responsable dans les domaines numériques;

12. constate qu'une multitude de mondes virtuels différents ont été créés par diverses entreprises, en l'absence de normes ouvertes et communes, de réglementations et de plateformes interopérables; souligne que ces mondes virtuels sont actuellement développés par un nombre limité d'entreprises qui disposent des ressources et des fonds nécessaires à leur développement; estime que l'interopérabilité et les normes ouvertes peuvent contribuer à éviter les situations de quasi-monopole ou les abus de position dominante, préjudiciables aux consommateurs et aux entreprises européennes, notamment les PME;

13. se félicite de l'engagement pris par la Commission d'entrer en dialogue avec les institutions multipartites de gouvernance de l'internet existantes afin d'élaborer des normes et des règles de gouvernance communes; encourage la Commission à soutenir les initiatives multipartites en cours qui élaborent actuellement des normes, notamment celles d'associations de consommateurs et d'autres organisations de la société civile; recommande de mener une étude complète sur les mondes virtuels interopérables; souligne le potentiel que représente la création d'espaces européens de données pour le développement de mondes virtuels;

14. insiste sur la nécessité de 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; relève le potentiel que recèlent les mondes virtuels en vue du renforcement de la participation des personnes handicapées à diverses activités telles que le tourisme virtuel; met en garde contre les obstacles éventuels que les utilisateurs handicapés rencontreront lors de leurs interactions avec des mondes virtuels du fait de paramètres d'accessibilité inadaptés ou de conceptions qui ne répondent pas à leurs besoins spécifiques; prie la Commission de vérifier si l'acte législatif européen sur l'accessibilité ([3]) et la directive sur l'accessibilité du web ([4]) permettent de garantir l'accessibilité des mondes virtuels; souligne la nécessité de reconnaître les besoins et les droits spécifiques des enfants;

15. estime qu'il convient de faire du débat sur la nécessité d'identifier les utilisateurs dans les mondes virtuels une priorité de l'élaboration des mondes virtuels, et qu'il convient également de mener une réflexion approfondie sur la configuration envisageable de cet environnement numérique, étant entendu que, dans certains cas, l'anonymat peut être préférable; relève que l'anonymat dans l'environnement numérique est toujours possible au moyen d'un nom d'utilisateur (pseudonyme) et prie la Commission d'évaluer le potentiel d'utilisation de l'identité numérique européenne (eID) et du portefeuille européen d'identité numérique dans les mondes virtuels;

16. réaffirme l'importance de la protection des données à caractère personnel et de la vie privée des utilisateurs; fait observer que le règlement général sur la protection des données ([5]) pourrait ne pas suffire à résoudre toutes les difficultés rencontrées en matière de protection des données dans les mondes virtuels interconnectés; demande qu'une attention spécifique soit portée 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;

17. souligne le caractère volontaire de la participation au monde virtuel et demande à la Commission d'envisager l'instauration d'un droit à l'effacement permanent afin que les consommateurs puissent demander que leurs données et leur profil soient effacés de toute application, de tout jeu en ligne et de tout environnement virtuel;

([3]) Directive (UE) 2019/882 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 relative aux exigences en matière d'accessibilité applicables aux produits et services (JO L 151 du 7.6.2019, p. 70).

([4]) Directive (UE) 2016/2102 du Parlement européen et du Conseil du 26 octobre 2016 relative à l'accessibilité des sites internet et des applications mobiles des organismes du secteur public (JO L 327 du 2.12.2016, p. 1).

([5]) Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, et abrogeant la directive 95/46/CE (règlement général sur la protection des données) (JO L 119 du 4.5.2016, p. 1).

18. estime qu'il convient de porter une attention particulière à la conception addictive et aux interfaces truquées dans ces environnements virtuels; met en garde contre les problèmes de santé qui pourraient naître de l'interaction avec des mondes virtuels, tels que l'addiction, la cybercinétose ou des perturbations des rythmes du sommeil; met l'accent sur la vulnérabilité particulière des mineurs et des jeunes adultes à ces problèmes de santé, y compris aux effets potentiels sur leur développement cognitif, et insiste sur la nécessité d'une conception adaptée à l'âge et de mesures de contrôle parental afin de les protéger; estime en outre qu'il est nécessaire d'entreprendre des travaux de recherche sur l'incidence des technologies sur le corps humain qui entraînent des modifications physiques directes et permanentes;

19. rappelle que les mondes virtuels et l'enseignement immersif peuvent promouvoir les droits des enfants en ligne en ce qui concerne leur éducation, leur autonomisation, leur participation et le jeu, et peuvent offrir des expériences uniques, susceptibles d'aider les mineurs à développer leur envie d'apprendre au moyen, par exemple, de l'apprentissage par le jeu; relève que cette interaction peut les aider à améliorer leurs capacités de collaboration, de communication et d'innovation, leur esprit critique et leur confiance; souligne la possibilité offerte de répondre au déficit de compétences de l'Union et de former les futurs talents; souligne la nécessité de 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 et prendre des décisions informées lorsqu'ils autorisent leurs enfants à participer à l'environnement virtuel ou lorsqu'ils les impliquent dans celui-ci;

20. fait observer qu'il est nécessaire de mener des recherches sur les effets de la réalité virtuelle et d'autres technologies sur le développement cognitif et comportemental; souligne les éventuels risques inhérents à une exposition précoce et à une durée d'exposition excessive aux écrans qui peuvent altérer le bien-être et le bon développement cognitif, physique, psychique et social; insiste sur la conduite de campagnes d'information sur le bon usage des écrans; souligne la nécessité de former les éducateurs de manière adéquate afin qu'ils disposent des compétences et de l'habileté numériques nécessaires; prie la Commission d'encourager les initiatives dans lesquelles les universités, les écoles d'ingénieurs et les acteurs de l'industrie s'associent afin d'évaluer les lacunes en matière de compétences, de concevoir conjointement des feuilles de route et de renforcer la coopération public-privé au profit de la jeunesse de l'Union; souligne l'importance d'étendre aux mondes virtuels le niveau de protection le plus élevé accordé aux mineurs dans d'autres environnements hors ligne et en ligne face à divers risques, y compris, mais sans s'y limiter, les abus, le harcèlement, l'intimidation et l'exposition à des contenus violents, sexistes, racistes ou pornographiques; souligne la nécessité de reconnaître les besoins, les vulnérabilités et les droits spécifiques des enfants dans les mondes virtuels; insiste sur l'importance de concevoir et d'exploiter des services et des produits en ligne auxquels accèdent principalement les enfants qui soient sûrs pour eux dès la conception et par défaut;

21. relève que les mondes virtuels créeront des images, des contenus graphiques et des vidéos de haute résolution afin d'offrir des expériences immersives aux utilisateurs, et nécessiteront donc des infrastructures extrêmement performantes; relève, notamment, que les réseaux mobiles de prochaine génération, ainsi que les connexions Wi-Fi efficaces telles que le Wi-Fi 6, à faible temps d'attente et à large bande passante seront essentiels, de même que des technologies telles que l'informatique en périphérie; rappelle le rapport de la Cour des comptes européenne de janvier 2022 qui estime le coût total du déploiement de la 5G dans tous les États membres de l'Union à un montant compris entre 281 et 391 milliards d'euros d'ici à 2025, y compris pour la construction de nouvelles infrastructures 5G et la modernisation des infrastructures existantes;

22. constate avec inquiétude que l'utilisation croissante des mondes virtuels pourrait également exclure certains groupes de personnes qui manquent de compétences de base ou de ressources pour participer à cet environnement, mais aussi les personnes vivant dans des zones rurales et éloignées, comme les régions ultrapériphériques; souligne que la promotion de l'habileté numérique et de l'accès à un internet de qualité et abordable est une condition préalable à tout cadre de l'Union sur les mondes virtuels; prie la Commission d'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; insiste sur la nécessité d'un véritable marché unique des télécommunications à cet égard; met en garde contre les dangers des transactions financières impliquant des cryptomonnaies, en particulier les fraudes et les escroqueries, qui pourraient être exacerbés dans les mondes virtuels; rappelle également que l'irréversibilité de nombreuses transactions en cryptomonnaies crée également de nouveaux canaux pour l'économie parallèle, les victimes de fraude n'ayant que peu ou pas recours à la possibilité de récupérer les fonds perdus; se félicite du règlement de l'Union sur les marchés de crypto-actifs ([6]), qui vise à établir un cadre juridique pour les cryptomonnaies et les actifs numériques;

Durabilité

23. souligne que la production des appareils nécessaires pour accéder aux mondes virtuels consomme des ressources telles que des terres rares et d'autres matières premières minérales; salue, en la matière, la présentation par la Commission de sa proposition de règlement établissant un cadre visant à garantir un approvisionnement sûr et durable en matières premières critiques (COM(2023)0160);

24. 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, et donc la réduction des déplacements domicile-travail et des émissions de carbone qui en découlent; estime que les infrastructures de réseaux qui permettent la mise en place de solutions numériques et de nouveaux modèles économiques jouent un rôle crucial;

([6]) JO L 150 du 9.6.2023, p. 40.

25. estime que le développement et le déploiement des mondes virtuels devraient tenir compte de l'incidence sur l'environnement; souligne 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; relève que, selon l'Agence internationale de l'énergie, la consommation d'électricité des grands centres de données représente actuellement 1 à 1,5 % de la consommation mondiale d'électricité et souligne que la consommation d'électricité des centres de données pourrait augmenter en cas d'adoption à grande échelle des technologies du monde virtuel; rappelle 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, par exemple au moyen de l'utilisation de techniques de recyclage avancées et de sources d'énergie renouvelables;

°
° °

26. charge sa Présidente de transmettre la présente résolution à la Commission et au Conseil, ainsi qu'aux parlements et aux gouvernements des États membres.