



**2022/2198(INI)**

18.7.2023

# **AVIS**

de la commission de la culture et de l'éducation

à l'intention de la commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs

sur les mondes virtuels – perspectives, risques et implications politiques pour le marché unique  
(2022/2198(INI))

Rapporteure pour avis: Laurence Farreng

PA\_NonLeg

## SUGGESTIONS

La commission de la culture et de l'éducation invite la commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs, compétente au fond, à incorporer dans la proposition de résolution qu'elle adoptera les suggestions suivantes:

1. estime que les mondes virtuels ou métavers constituent une étape importante dans le développement de l'internet et pourraient avoir des conséquences dans tous les domaines de la vie des citoyens, en particulier dans l'éducation, la culture, les arts, le design, la musique, les loisirs et les activités et interactions sociales; souligne qu'en l'absence de définition normalisée, ils peuvent être compris comme une simulation d'espaces 3D ou 2D immersifs en temps réel dans lesquels les utilisateurs peuvent interagir; est d'avis que les mondes virtuels peuvent créer des synergies avec le web 3.0;
2. demande à l'Union européenne d'adopter une stratégie globale pour les mondes virtuels; estime que cette stratégie doit être durable et centrée sur l'humain, tout en préservant les valeurs de l'Union et les droits fondamentaux; souligne que cette stratégie devrait viser à tirer parti de l'innovation et des progrès des secteurs concernés, comme l'industrie des jeux vidéo, et à encourager cette innovation et ces progrès, notamment en ce qui concerne des technologies telles que la réalité virtuelle (RV), la réalité étendue (XR), les moteurs de jeux et les technologies tactiles, qui représentent des fondements essentiels pour les compétences numériques et le ou les métavers, et estime que cette stratégie devrait également viser à tirer parti des avantages culturels, économiques et éducatifs que ces secteurs procurent et à les mettre en valeur; souligne qu'il est nécessaire d'adopter une approche interdisciplinaire du développement de métavers européens, qui allie la question de la technologie et celle du contenu;
3. demande à l'Union, compte tenu des considérations que soulèvent les mondes virtuels en matière d'autonomie stratégique, de garantir les investissements appropriés et efficaces dans ce domaine; salue la coalition industrielle européenne de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée lancée par la Commission européenne dans le cadre de son plan d'action pour les médias et l'audiovisuel; observe que les programmes Horizon Europe et Europe créative financent à la fois des projets de réalité augmentée et des projets de réalité virtuelle; prend acte de la nécessité d'augmenter les budgets de ces programmes, afin de soutenir une stratégie de l'Union en matière de technologies immersives qui soit à la hauteur et de relever les défis de l'inclusivité et de l'accessibilité dans les mondes virtuels;
4. affirme qu'il importe de développer des métavers pour les écosystèmes culturels et créatifs de l'Union, en tant que nouveaux espaces de créativité et d'expression, qui peuvent servir à promouvoir la diversité culturelle et linguistique de l'Europe; insiste sur la nécessité de garantir l'accessibilité des métavers dans toute la société, afin d'en faire des espaces véritablement démocratiques, de favoriser l'habileté numérique et le droit fondamental à un accès de qualité et à un prix abordable à l'internet, de garantir la connectivité et l'accessibilité pour tous, en particulier les personnes vivant en zone rurale, et de faciliter l'inclusion des groupes vulnérables;
5. se réjouit de l'intérêt que les mondes virtuels présentent dans la sauvegarde et la

promotion du patrimoine culturel européen, en proposant des expériences personnalisées à leurs utilisateurs, à des fins éducatives ou touristiques; rappelle la nécessité de protéger les biens culturels stratégiques européens et leur intégrité, y compris le patrimoine culturel européen, dans les mondes virtuels;

6. constate que les métavers ou les mondes virtuels peuvent faire l'objet de spéculations économiques et être sujets aux tendances au monopole et à la concentration du marché; souligne la nécessité d'évoluer vers une approche décentralisée des mondes virtuels européens, qui comprenne à la fois des opérateurs de plus grande et de plus petite taille aux différents niveaux de la chaîne de valeur; souligne que les PME, qui constituent la vaste majorité<sup>12</sup> des écosystèmes européens de la culture et de la création, doivent dès lors également être en mesure de tirer parti des technologies immersives, sans être entravées par des barrières à l'entrée qui ne profiteraient qu'aux grandes entreprises numériques; demande un accès accru au financement pour les PME et les jeunes pousses; souligne que cela peut contribuer à réduire la dépendance à l'égard des pays tiers et à renforcer la position de l'Union dans le secteur;
7. affirme que les mondes virtuels et les technologies de réalité augmentée et de réalité virtuelle peuvent avoir une incidence considérable sur l'éducation et la recherche en transformant notre manière d'acquérir des connaissances; souligne que les métavers peuvent permettre une meilleure visualisation du contenu éducatif, une sensibilisation et des possibilités accrues de collaboration entre les apprenants et les éducateurs, ainsi que promouvoir l'apprentissage à distance et tout au long de la vie; insiste sur le fait que les mondes virtuels ont le potentiel de favoriser l'autonomisation des individus et de combler le fossé numérique, grâce à l'éducation, à la promotion de l'habileté numérique dans tous les groupes de la société et à la réduction des inégalités;
8. estime que le développement des mondes virtuels devrait s'accompagner d'une sensibilisation des citoyens européens à l'utilisation responsable de ces technologies; invite l'Union à garantir des investissements suffisants dans le domaine de l'habileté numérique, afin de stimuler l'esprit critique des utilisateurs du monde numérique;
9. insiste sur l'urgence d'encourager l'enseignement dans le domaine des sciences, des technologies, de l'ingénierie, des arts et des mathématiques, les compétences liées à la création culturelle et artistique ainsi que la formation et la mise à niveau des travailleurs dans le secteur des mondes virtuels, y compris l'intelligence artificielle (IA), qui sont tous cruciaux pour bâtir des métavers, afin de faire pousser des talents et de les garder dans l'Union européenne, en évitant une fuite des cerveaux vers les autres marchés et en facilitant l'harmonisation de la formation et la reconnaissance mutuelle des qualifications d'un État membre à l'autre;
10. souligne l'importance d'aider les enseignants et les éducateurs à doter les étudiants des connaissances de base nécessaires pour évoluer en sécurité dans les mondes virtuels; invite les États membres et l'Union, à cet égard, à encourager la mise à niveau des enseignants afin qu'ils soient compétents d'un point de vue numérique et technologique;

---

<sup>1</sup> Résolution du 11 décembre 2018 sur un nouvel agenda européen de la culture (JO C 388 du 13.11.2020, p. 30).

<sup>2</sup> EY, [La culture pour reconstruire l'Europe: l'économie culturelle et créative avant et après la crise de la COVID-19](#), 2021.

11. relève qu'une stratégie de l'Union pour le monde virtuel doit être conforme à un cadre approprié pour veiller à la protection et à la promotion de la propriété intellectuelle, en particulier des droits d'auteur; souligne qu'il faut protéger les artistes et leurs créations ainsi que le patrimoine et le paysage culturels européens dans les mondes virtuels; constate que la plupart des systèmes de propriété intellectuelle dans les métavers reposent sur la technologie des chaînes de blocs et estime que les jetons non fongibles peuvent constituer une nouvelle source de revenus pour l'écosystème culturel de l'Union.
12. observe que les métavers et les technologies numériques qui les sous-tendent peuvent être caractérisés par des niveaux élevés de consommation d'énergie; souligne qu'une stratégie de l'Union pour les mondes virtuels doit évaluer l'impact environnemental et la durabilité de ces nouvelles technologies, notamment en sensibilisant les citoyens à leurs effets sur l'environnement;
13. estime que les mondes virtuels peuvent aussi engendrer des risques; croit que ces espaces devraient être régulés, afin d'éviter tout abus lié à un comportement préjudiciable, par exemple, toute forme de harcèlement, d'intimité, de discrimination et de surveillance de personnes, dans un environnement numérique ou tout abus dû à une mauvaise utilisation; souligne la nécessité de veiller à un environnement sûr et sain, ce qui implique de préserver la cybersécurité et la transparence, de protéger la vie privée et les droits des utilisateurs et de répondre à leurs besoins; souligne l'importance de protéger les enfants et les mineurs dans les mondes virtuels, en mettant pleinement en œuvre la législation et les stratégies européennes existantes, comme la législation sur les services numériques<sup>3</sup> et la nouvelle stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants, afin de lutter contre le cyberharcèlement, de préserver la santé physique et mentale, de garantir la sécurité en ligne et d'encourager une utilisation positive des métavers;
14. invite la Commission à examiner l'incidence de sa législation horizontale dans le domaine numérique, telle que la législation sur l'IA, sur la culture, y compris la définition et la propriété des œuvres culturelles et universitaires, et à présenter, si nécessaire, des initiatives dans ce domaine afin de préserver et de promouvoir l'écosystème culturel et créatif européen;
15. relève que l'évolution des mondes virtuels devrait suivre des principes éthiques centrés sur l'humain, conformément à la législation européenne, notamment le règlement général sur la protection des données<sup>4</sup>, la législation sur les services numériques, la législation sur les marchés numériques<sup>5</sup> ou encore la directive sur le droit d'auteur<sup>6</sup>; prie la Commission de suivre constamment de près l'évolution des mondes virtuels, afin de

---

<sup>3</sup> Règlement (UE) 2022/2065 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).

<sup>4</sup> Règlement (UE) 2016/679 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).

<sup>5</sup> Règlement (UE) 2022/1925 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).

<sup>6</sup> Directive (UE) 2019/790 du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique et modifiant les directives 96/9/CE et 2001/29/CE (JO L 130 du 17.5.2019, p. 92).

repérer d'éventuels problèmes et difficultés auxquels le cadre législatif actuel ne répond pas ou qui pourraient requérir une harmonisation plus poussée entre les États membres;

16. prend note de l'importance des enceintes multilatérales sur des sujets d'importance mondiale, comme celui-ci; incite la Commission à se coordonner avec les États membres pour contribuer aux importants efforts de normalisation internationale, comme le «Metaverse Standards Forum», et aux autres initiatives en la matière au sein d'organisations internationales comme l'OCDE, l'Union internationale des télécommunications (UIT) et l'Organisation internationale de normalisation (ISO);
17. souligne la valeur des recommandations du panel de citoyens européens en matière de mondes virtuels; rappelle que le Parlement européen conduit actuellement un projet pilote intitulé «Un espace pour le métavers», qui contribuera à la constitution d'un réseau européen interdisciplinaire d'experts, de penseurs et de dirigeants en vue du développement éthique et démocratique des métavers.

**INFORMATIONS SUR L'ADOPTION  
PAR LA COMMISSION SAISIE POUR AVIS**

<b>Date de l'adoption</b>	18.7.2023
<b>Résultat du vote final</b>	+: 25 -: 0 0: 3
<b>Membres présents au moment du vote final</b>	Asim Ademov, Christine Anderson, Andrea Bocskor, Ilana Cicurel, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Romeo Franz, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Irena Joveva, Petra Kammerevert, Niyazi Kizilyürek, Predrag Fred Matić, Martina Michels, Niklas Nienass, Peter Pollák, Marcos Ros Sempere, Massimiliano Smeriglio, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
<b>Suppléants présents au moment du vote final</b>	Isabella Adinolfi, Ibán García Del Blanco, Rob Rooken, Marc Tarabella
<b>Suppléants (art. 209, par. 7) présents au moment du vote final</b>	Angel Dzhambazki, Erik Marquardt

## VOTE FINAL PAR APPEL NOMINAL EN COMMISSION SAISIE POUR AVIS

25	+
ECR	Angel Dzhambazki, Rob Rooker
NI	Andrea Bocskor, Marc Tarabella
PPE	Asim Ademov, Isabella Adinolfi, Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Theodoros Zagorakis, Milan Zver
Renew	Iana Cicurel, Laurence Farreng, Irena Joveva
S&D	Ibán García Del Blanco, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Petra Kammerevert, Predrag Fred Matić, Marcos Ros Sempere, Massimiliano Smeriglio
Verts/ALE	Romeo Franz, Erik Marquardt, Niklas Nienass

0	-

3	0
ID	Christine Anderson
The Left	Niyazi Kizilyürek, Martina Michels

Légende des signes utilisés:

+ : pour

- : contre

0 : abstention