

LE TEMPS

OPINION ABONNÉ

Le métavers et le web 3.0, entre code et régulation

OPINION. Le métavers devrait répondre à la vision d'un internet ouvert et décentralisé et donner à chacun le pouvoir de contrôler ses propres données. Mais la mainmise des géants du web sur le métavers en fait douter, note Florence Guillaume, du LexTech Institute, renvoyant à l'Etat le respect des droits fondamentaux des utilisateurs



Image d'illustration. — © TYRONE SIU / REUTERS



Florence Guillaume

fondatrice du LexTech Institute, Université de Neuchâtel

Publié mercredi 17 août 2022 à 22:40

Après cinq séries de débats consacrés à la justice internationale, aux addictions, à l'Afrique, à la sécurité et au choc Russie-Ukraine, c'est au tour de Johan Rochel, spécialiste des questions d'éthique appliquées à la vie en société, de s'interroger avec ses invitées et invités sur les contours d'une utilisation responsable des technologies numériques.

Notre dossier: [Quelle éthique pour un monde connecté?](#)

Alors que le métavers est en train de devenir de moins en moins abstrait et que les sollicitations des mondes virtuels augmentent, il est temps de s'interroger sur les implications potentielles de nos vies virtuelles sur notre vie privée.

Le métavers peut être décrit simplement comme étant un environnement numérique dans lequel les personnes interagissent en temps réel à travers des avatars et ont une vie virtuelle qui est alignée – ou pas – avec leur vie réelle. Pour l'instant, il n'y a pas un seul métavers, mais un nombre grandissant de mondes virtuels qui ne sont pas interconnectés. Un métavers peut être, par exemple, un monde virtuel dans lequel les personnes ont une vie parallèle, s'amuse, gagnent de l'argent, fabriquent et acquièrent des biens numériques. Les exemples les plus connus sont **Decentraland** et **Sandbox**, qui sont des univers virtuels dans lesquels il est possible de créer, vendre et acheter des actifs numériques, visiter des expositions, organiser des événements, etc. Un métavers peut également être, simplement, un espace virtuel de réunion où des personnes se retrouvent pour participer à une séance de travail ou à une conférence à distance en ayant l'impression que tous les participants sont réunis dans la même pièce. Meta (ex-Facebook) et Microsoft, par exemple, sont en train de développer des produits de plus en plus sophistiqués permettant de travailler ensemble dans un environnement virtuel tout en étant séparés géographiquement. En équipant ses collaborateurs de casques de réalité virtuelle, une entreprise pourra ainsi s'installer uniquement dans un bureau virtuel dans lequel les avatars de ses collaborateurs se rencontreront et communiqueront comme s'ils étaient physiquement au même endroit. Le métavers n'est donc pas seulement un terrain de jeu mais il peut également être utilisé à des fins professionnelles.

Un monde virtuel construit sur les données

Ce niveau de réalisme élevé ne peut être atteint qu'avec la collecte d'un grand nombre de données personnelles, notamment des données biométriques relatives aux caractéristiques physiques, psychologiques ou comportementales, recueillies par des caméras, des capteurs de mouvements, des capteurs analysant le regard et la dilatation des pupilles, ainsi que des microphones. Ces données, recueillies sur la personne physique, permettent de la représenter de manière fidèle au moyen de son avatar. Plus les données personnelles sont précises, plus l'avatar est réaliste. Il s'agit d'une somme d'informations utiles sur une personne, son comportement, ses intérêts et ses préférences qui sont suffisamment caractéristiques pour permettre de l'individualiser. Il est dès lors primordial de se demander qui détient et contrôle ces données personnelles qui ne sont pas seulement virtuelles mais bien réelles.

En théorie, la réponse à cette question semble évidente: chacun doit pouvoir détenir et contrôler ses propres données personnelles. Mais comment garantir ce résultat en pratique? On sait que les entreprises actives sur le marché du numérique, notamment les GAFAM, recueillent des quantités de données personnelles dont la valeur marchande est considérable. D'un point de vue structurel, il est inévitable que les données personnelles produites dans le métavers soient recueillies par la société gérant la plateforme numérique. Il est également très probable que ces données soient monétisées par cette même société. Les géants du web, qui sont en train d'investir des sommes astronomiques pour développer des métavers, ne sont pas réputés pour leur altruisme et y voient certainement une nouvelle source de revenus. Cela doit nous rendre encore plus attentifs à la nécessité de protéger notre intégrité numérique avant d'entremêler davantage nos vies virtuelles à notre vie réelle. Mais quel est le meilleur moyen d'y parvenir: faut-il confier cette tâche au législateur ou au développeur? Autrement dit: le respect des droits fondamentaux des utilisateurs doit-il être garanti par le droit ou par la technologie?

Web 3.0: vers la décentralisation

Depuis quelques mois, internet est entré dans une nouvelle ère qui nous fait miroiter la possibilité de reprendre le contrôle de nos données personnelles. Après la phase du web 1.0 facilitant l'accès à l'information (essentiellement par la consultation de sites internet), puis celle du web 2.0 dominée par les plateformes de médias sociaux permettant de créer, partager et commenter de l'information (par des tweets, des blogs, des posts, des likes, etc.), l'ère du web 3.0 devrait permettre à l'utilisateur de détenir et de contrôler l'information. Le développement du web 3.0 est alimenté par la vision d'un internet ouvert et décentralisé, sans intermédiaire, grâce à l'utilisation de la blockchain. Cette technologie permet de conserver les données de façon décentralisée et d'offrir ainsi à chacun la possibilité de détenir ses propres données. Par exemple, les applications décentralisées (DApps) conservent les données des utilisateurs sur des réseaux distribués sécurisés qui fonctionnent de manière semblable à la blockchain, et non pas sur les serveurs centraux de la société gérant la plateforme. Les DApps peuvent fournir toutes sortes d'applications, comme des jeux, des réseaux sociaux, des outils de productivité ou des services de finance décentralisée (DeFi). Les développeurs du web 3.0 ont l'ambition de retirer le pouvoir des grandes plateformes numériques qui contrôlent de façon monopolistique l'accès à internet, la diffusion de l'information et les données de leurs utilisateurs. La période d'hégémonie des plateformes devrait ainsi arriver à son terme au profit d'un internet recentré sur les utilisateurs.

Le métavers, qui est construit sur la technologie blockchain, pourrait bénéficier du développement du web 3.0. Dans l'idéal, ce monde virtuel devrait correspondre à la vision d'un internet ouvert et décentralisé en donnant à chacun le pouvoir de contrôler ses propres données. Mais le métavers est actuellement développé principalement par les géants du web – sans respecter les préceptes du web 3.0 – qui stockent sur leurs serveurs les données personnelles et l'identité des utilisateurs, ainsi que les contenus créés par ces derniers.

Certains analystes ont déjà exprimé des doutes sur la capacité de la technologie blockchain à atteindre un niveau de décentralisation suffisant pour permettre aux utilisateurs de protéger leur identité en leur confiant le contrôle de la diffusion de leurs propres données personnelles. Le web 3.0 pourrait finalement n'avoir pour effet que de réunir sur un même marché les géants du web et les grands acteurs de la crypto-économie. Quoiqu'il en soit, on peut anticiper que les plateformes numériques demeureront des acteurs incontournables du web 3.0, pour la simple et bonne raison qu'elles facilitent l'accès à la crypto-économie. Il n'est en effet pas donné à chacun d'accéder aux applications décentralisées de la blockchain sans recourir aux services d'un intermédiaire. L'actuelle mainmise des géants du web sur le développement du métavers en est un exemple édifiant.

Le droit au service de la sphère privée

C'est alors que le droit entre en scène pour suppléer aux lacunes du code informatique en matière de protection de la sphère privée. Si le code ne permet pas à l'utilisateur de protéger son identité et de contrôler ses données, la loi doit lui offrir les moyens de protection nécessaires. Les droits fondamentaux des êtres humains ne sont pas garantis uniquement dans le monde réel, mais également dans l'espace numérique. La protection par le droit de l'intégrité numérique des utilisateurs d'internet n'est cependant pas suffisante en soi, encore faut-il pouvoir en assurer le respect. Il appartient en principe à l'Etat de garantir les droits fondamentaux de ses citoyens. Les utilisateurs d'une plateforme numérique ont cependant tendance à attendre de la plateforme qu'elle assure elle-même le respect de leurs droits dans son environnement numérique. Cette inclination va sûrement s'intensifier avec l'apparition du métavers. Après tout, le fait d'avoir un territoire, une population, une monnaie n'est-il pas caractéristique d'un Etat?

La relation quasi étatique entre une plateforme et ses utilisateurs crée des obligations pour la plateforme, et notamment le devoir de protéger l'intégrité numérique des utilisateurs lorsqu'ils sont dans son espace virtuel. Il devrait donc être possible de demander à la plateforme de protéger l'identité de ses utilisateurs et de leur offrir la possibilité de détenir et contrôler leurs données personnelles. Cette idée est-elle plus utopique que la création de mondes virtuels?

Le Temps publie des chroniques et des tribunes – ces dernières sont proposées à des personnalités ou sollicitées par elles. Qu'elles soient écrites par des membres de sa rédaction s'exprimant en leur nom propre ou par des personnes extérieures, ces opinions reflètent le point de vue de leurs autrices et auteurs. Elles ne représentent nullement la position du titre.