

Les enjeux du Métavers en matière de protection des données personnelles

Par Thomas FAURÉ

Président fondateur de Whaller⁽¹⁾

Le Métavers annoncé par Mark Zuckerberg sera un univers allant bien au-delà de celui que nous connaissons aujourd'hui ; un univers dans lequel « vous serez capable de faire presque tout ce que vous pouvez imaginer : travailler, apprendre, jouer, acheter, créer (...) » Coupé du monde physique, le « Métanaute » sera totalement immergé dans un nouveau monde numérique. Sans aucune limite, le Métavers aura des conséquences anthropologiques majeures. En parallèle, les données personnelles produites vont être exponentielles ainsi que les difficultés à les protéger. Tout ce que fera l'utilisateur dans ce nouveau monde pourra être exploité pour ou contre lui. Des « données augmentées », biométriques et comportementales, permettront de proposer des publicités encore plus ciblées qu'elles le sont aujourd'hui. Déjà les GAFAM déposent des brevets pour la collecte desdites données et leur exploitation potentielle. Il convient donc, face à ce nouveau monde annoncé où la réglementation actuelle apparaîtra vite dépassée, de réfléchir sans attendre à la future protection des droits fondamentaux de chaque personne.

Le Métavers arrive ; ce nouvel espace virtuel mis en scène, il y a quelques années, par le réalisateur Steven Spielberg dans son film *Ready Player One*. C'est par la voix de son président fondateur, Mark Zuckerberg, que Meta – ex-Facebook – a été la première plateforme à annoncer son engagement dans ce qui sera une nouvelle ère du numérique. Puis, Microsoft, avec Mesh, lui a emboîté le pas, ainsi que de multiples autres acteurs de la *Tech*. Il va de soi que le Métavers, ou le « jumeau numérique de la Terre », produira une quantité astronomique de données. Aussi, après avoir défini le cadre de ce que l'on entend par Métavers, nous tenterons d'identifier les enjeux que ce nouveau monde annoncé comme dépassant l'actuel soulèvera en matière de protection des données personnelles⁽²⁾.

⁽¹⁾ Whaller est une entreprise française proposant des solutions permettant de mettre en place un réseau social d'entreprise, un campus numérique ou un réseau associatif compatible avec plusieurs suites logicielles, telles que Microsoft 365, Google Workspace ou Zoom. Whaller s'est allié avec OVHcloud pour « proposer une solution 100 % souveraine ». Whaller redonne à l'utilisateur le pouvoir et le contrôle sur ses données confidentielles.

⁽²⁾ Une donnée personnelle correspond à tout ce qui est relié à une personne physique et qui permet, directement ou indirectement, de l'identifier, par recoupement ou par inférence. Ce statut ne change pas avec le contexte.

Le Métavers, un mélange du réel et du virtuel

Historiquement, des métavers existent depuis une trentaine d'années sous la forme d'univers virtuels. Ce sont les univers virtuels des jeux vidéo en trois dimensions (Second Life, Minecraft, etc.). Pourtant, le Métavers annoncé par Mark Zuckerberg franchit une nouvelle étape. Ce changement radical, c'est celui de l'interface homme-machine. Dans un monde où l'écran s'est imposé partout comme l'interface la plus aboutie (surtout depuis qu'il est tactile, mobile et alimenté en longue durée), Zuckerberg veut purement et simplement le supprimer en le remplaçant par une interface totalement immersive : un casque de réalité virtuelle, et pourquoi pas même, une combinaison couvrant entièrement le « Métanaute » et lui permettant de communiquer ou d'entrer dans ce nouveau monde entièrement numérique, mais qui n'en sera pas moins réel.

Le « Métanaute » sera immergé. Ses yeux et même ses autres sens seront coupés du monde physique pour retrouver toute leur plénitude dans ce nouveau monde numérique.

Il me paraît important de nous arrêter quelques instants sur cette révolution, car si nous sommes incapables de comprendre ce qu'elle impliquerait, il nous sera alors impossible de réfléchir plus en avant aux conséquences multiples d'un monde métaversé.

Cette rupture technologique entraînera des conséquences anthropologiques majeures. Aujourd'hui, le vecteur numérique – « ce qui passe par » – est accessible et partiellement inclus au sein de supports physiques tangibles. Ce sont les terminaux dont les écrans font partie, mais qui sont en réalité composés de beaucoup de briques technologiques issues de cette rapide évolution industrielle que nous vivons depuis cinquante ans : les batteries, les circuits imprimés, la mémoire vive, etc.

Et c'est parce que le numérique est actuellement accessible *via* le monde physique que l'on sait le distinguer dudit monde. Or, nous observons déjà parfois de grandes confusions entre ces deux dimensions, et même une interpénétration du vecteur numérique avec le monde physique.

Ce que l'on veut réaliser à travers le Métavers, c'est une coupure entre les mondes physique et numérique. Comme l'interface physique ne peut pas aujourd'hui disparaître (on ne peut pas se passer des écrans, des haut-parleurs, des capteurs pour interagir avec la technologie numérique), l'idée est alors de faire en sorte que l'interface englobe totalement l'humain pour l'immerger dans un monde entièrement interfacé, et non plus seulement partiellement comme c'est le cas aujourd'hui.

Dans le Métavers, ce mélange entre monde physique et monde numérique disparaîtra. Le Métanaute sera immergé dans le monde virtuel au moyen d'une combinaison sensitive qui reproduira les sensations qu'il éprouve au travers de son corps et de ses sens, notamment celui du touché.

Grâce aux développements techniques, à la réalité virtuelle, Mark Zuckerberg a présenté le Métavers comme un univers dans lequel « vous serez capable de faire presque tout ce que vous pouvez imaginer : travailler, apprendre, jouer, acheter, créer (...). Vous serez capables de vous téléporter instantanément, sous forme d'hologramme, à votre bureau, et donc sans vous déplacer. Vous pourrez assister à un concert avec des amis, ou faire irruption dans le salon de vos parents pour prendre de leurs nouvelles. »

Le Métavers est un méta-univers, c'est-à-dire un univers qui va bien au-delà de celui que nous connaissons actuellement. C'est une véritable mise en abîme ; pour pénétrer dans ce nouveau monde, il faudra se munir d'un casque de réalité virtuelle. Notons qu'il pourra coexister plusieurs métavers. Parmi ceux-ci, il y aura des métavers décentralisés basés sur la *blockchain* (c'est à ce niveau que l'on parle de Web 3.0) et des métavers centralisés, comme celui de Meta/Facebook, s'appuyant sur le *cloud* – qui à mon sens constitueront le véritable Web 3.0, qui sera un dévoiement de l'idée initiale de celui-ci, comme l'a été le Web 2.0 qui se voulait être un Web de partage, de collaboration, mais qui, finalement, est devenu un Web hégémonique, un ogre se nourrissant de nos données personnelles.

L'idée finale du Métavers est celle de la recréation d'un monde par les humains qui étendra les capacités du monde réel en partant de ce dernier. Permettant de se

projeter où l'on veut, en compagnie de qui l'on souhaite, on peut alors imaginer que les humains pourront faire tout ce qu'ils font déjà dans la vie actuelle, et plus encore.

Par ailleurs, notons qu'il n'y a pas actuellement de barrières techniques qui empêchent le développement du Métavers. Le principe de la réalité augmentée peut se concrétiser au travers de briques ou de couches de technologies qui sont parfaitement maîtrisées aujourd'hui. Elles demandent « simplement » des développements qui feront de ces briques une technologie en elle-même.

Enfin, à l'aune de l'expérience que nous avons des comportements actuels vis-à-vis du numérique et des réseaux sociaux en particulier, on peut imaginer que nombre d'internautes passeront beaucoup de temps dans le Métavers, et même que certains ne le quitteront pas. Dans tous les cas, lorsque l'individu reposera son casque, il vivra alors une dissociation bien plus importante entre les deux mondes, le virtuel et le physique ; une déconnection avec la réalité qui sera une source de troubles encore plus graves que ceux déjà ressentis par beaucoup d'entre nous et que l'on associe aujourd'hui maladroitement à l'addiction. Alors qu'il s'agit probablement davantage d'une préemption pure et simple de l'entièreté de ce qui constitue l'être humain.

Des données personnelles augmentées

Au sujet de la protection des données personnelles, comme nous le constatons actuellement, nous n'arrivons pas, ou avec difficulté, à réguler leur protection sur Internet, et ce qu'elles se présentent sous forme de textes ou d'images. Comment, demain, assurer la protection des droits fondamentaux des utilisateurs quand, notamment, les GAFAM pourront collecter librement leurs données et surveiller sans limites les consommateurs ?

Après les nombreux scandales (Cambridge Analytica, WhatsApp, etc.), Meta/Facebook a annoncé vouloir être exemplaire en respectant la vie privée et en offrant aux utilisateurs un contrôle de leurs données. Néanmoins, cela paraît d'ores et déjà insuffisant, car les données produites vont croître de manière exponentielle, ainsi que leur collecte et leur exploitation potentielle. Dans un environnement où nous utiliserons des interfaces venant de toutes parts pour pénétrer dans les métavers et déterminer la façon dont nous vivons dans ces derniers, la protection des données deviendra encore plus critique. Qu'en sera-t-il de leur confidentialité réelle ?

À l'heure où j'écris ces lignes, une *start-up* suédoise, BehavioSec, vient d'être rachetée par LexisNexis Risk Solutions, le spécialiste de la lutte contre la fraude⁽³⁾. Cette *start-up* édite une solution qui est capable de vérifier l'identité d'une personne en

⁽³⁾ <https://www.usine-digitale.fr/article/lexisnexis-risk-solutions-s-empare-de-behaviosec-specialiste-de-la-biometrie-comportementale.N2001912>

analysant son comportement sur son *smartphone*. C'est ce que l'on appelle la biométrie comportementale.

On sait donc identifier formellement une personne uniquement en analysant sa gestuelle sur son téléphone. Les réseaux sociaux, et Facebook en particulier, sont déjà passés maîtres en la matière et savent deviner ce qui retiendra l'utilisateur en analysant en permanence non pas seulement les données personnelles que chacun dépose volontairement (les *likes*, les données de profil, etc.), mais aussi, et surtout, les données secondaires qui sont encore plus importantes en termes de volume : le temps passé à lire un message, les mouvements de la souris, du doigt, la vitesse de défilement, l'attention portée à telle notification ou une autre, etc. Cette exploitation de données personnelles est déjà vertigineuse, que peut-on imaginer de plus dans le Métavers ? Et bien tout. Tous les comportements, le regard, les expressions faciales, la tension artérielle, le rythme cardiaque, les agissements, mais aussi les hésitations, tout est donnée personnelle. Tout ce que fait l'utilisateur pourra être exploité pour..., ou plutôt contre lui.

Issues du comportement physique des utilisateurs, ces nouvelles données personnelles seront captées *via* les casques virtuels ou les combinaisons immersives. Ainsi, les informations disponibles sur chaque individu seront décuplées, englobant les réactions, les émotions et les sensations, qui servent le principe même de la technologie du Métavers, celui de l'interaction avec l'utilisateur.

On parle de « données augmentées » du fait même de leur traitement. Ces données biométriques et comportementales permettront de proposer des publicités encore plus ciblées qu'elles ne le sont aujourd'hui. Meta/Facebook a déjà déposé des brevets en ce sens.

Par ailleurs, et comme c'est déjà le cas pour le jeu vidéo, il existera un marché des avatars avec lesquels les consommateurs « vivront » dans les métavers. Or, à ces avatars seront associées toutes les données historiques. Quand sera-t-il demain avec la création d'avatars (de clones) de personnes auxquelles sont attachées des données biométriques et comportementales ? Une personne gardera-t-elle le droit fondamental à la protection de ses données personnelles, comme c'est le cas en Europe, ou bien, est-ce la philosophie américaine qui s'appliquera, celle du droit de vendre ces données ? Nul ne le sait encore. Mais l'on peut penser que ceux qui créent ces technologies en demeureront les maîtres conformément à l'adage "code is law".

Une autre question surgit à propos des métavers. On peut penser qu'ils relèvent de la politique fiction, mais nous n'en sommes pas certains. Les entreprises privées et autres organisations pourront créer leurs propres métavers, avec leurs règles, leurs frontières, etc. Bref : leurs propres « néo-États ». Et chacun voudra alors y faire régner son propre ordre juridique, à l'intérieur du monde qu'il aura lui-même créé.

Qu'advient-il alors de l'applicabilité des lois terrestres, et donc de la protection des données ? Avant de répondre à cette question, nous allons regarder l'état actuel du droit.

Étendre le champ d'application du RGPD, du DMA et du DSA

Les différents règlements adoptés par l'Union européenne (RGPD, DMA, DSA) continueront de s'appliquer dans le cadre des métavers proposés à des personnes résidant au sein de l'UE ou voulant interagir avec celles-ci. Pourquoi ? Parce que c'est la philosophie qui s'est imposée au cours des dernières années. Portée par le commissaire européen au Marché intérieur, Thierry Breton, ces textes peuvent se résumer par cet adage : « Tout ce qui est interdit *offline* doit l'être *online* ». Ainsi, conséquence importante dans les faits, le RGPD aura vocation à s'appliquer aux métavers qui, quoique virtuels et sans frontières, auront cours dans l'UE. Les éditeurs, les hébergeurs et les prestataires participant au développement des métavers devront se plier aux réglementations européennes s'ils veulent que ces mondes virtuels puissent être utilisés par les Européens.

Néanmoins, compte tenu des volumes faramineux des données personnelles et surtout de cette nouvelle typologie de captation de ces données que les métavers impliquent, la question juridique est plus que jamais à l'ordre du jour.

Il y a fort à parier que le RGPD ne suffira plus. Il sera donc nécessaire de mettre en place une nouvelle législation. Remarquons que l'UE, par son action en matière d'harmonisation législative et sa puissance économique – elle est le premier marché de consommateurs/internautes au monde –, disposera d'un pouvoir fort face aux enjeux de cette régulation qui s'annonce.

Mais avant cela, et dans le but de protéger les données personnelles des utilisateurs, il conviendra de se poser cette question : qu'est-ce que les opérateurs du Métavers capteront comme données ? Car c'est bien une des difficultés auxquelles nous sommes actuellement confrontés avec les réseaux sociaux, celle de savoir quelles données sont collectées et enregistrées.

Connaître quelles métadonnées seront captées, et sous quel consentement, permettrait déjà d'éclairer de vastes zones sombres et de constituer la base de la construction d'un futur encadrement des métavers.

Continuer à s'opposer à l'hégémonie des GAFAM

Nouvel univers totalement immersif et séduisant, le Métavers est aussi une source d'inquiétude. Car il ne faut pas être naïf, les GAFAM profiteront de cette technologie, comme ils le font déjà, pour étendre leur hégémonie *via* la collecte d'informations personnelles.

Il faudra également lutter pour les contraindre dans leurs agissements. Or, cela peut apparaître comme contre-intuitif, voire attentatoire aux libertés, comme cela a été le cas avec le Web 2.0. Cela pourrait commencer par interdire la commercialisation de casques pour les enfants et les adolescents, afin de les protéger.

Il convient donc d'organiser, et ce quelle que sera la finalité des métavers, leur régulation afin de protéger les droits des personnes, et, en particulier, ceux s'attachant à leurs données personnelles comme nous l'avons vu *supra*. Il faudra même aller plus loin. Étant, avec la réalité augmentée, au début d'une nouvelle ère de l'humanité, il faudra élaborer de nouveaux droits de l'homme tenant compte du fait que celui-ci vit désormais dans une « humanité numérique » en pleine construction. Peut-être, sera-t-il opportun de se poser la question d'adopter une régulation à l'échelle planétaire.

Il n'est pas interdit de penser que la seule « bonne solution » soit que l'Europe sache faire naître en son sein des métavers qui lui soient propres et donc plus faciles à réguler à son niveau. Car une vie meilleure ne s'inscrit pas forcément dans les modèles de métavers que nous proposeront les sociétés de la Silicon Valley, des modèles qui restent étrangers à notre culture européenne et à nos mœurs, mais que, faute d'alternative et, aussi, un peu par faiblesse, nous, Européens, adoptons. C'est avant tout, comme tous les sujets de souveraineté technologique, une question de courage et de volonté politiques.