

Valérie DESCAZEAUX DUTREY

Le viol virtuel :
quand l'agression numérique
transperce la frontière
entre virtuel et réel



Promotion 2024-2025

Résumé :

L'émergence des environnements immersifs tels que le métavers soulève de nouvelles problématiques liées aux interactions sociales virtuelles. Parmi elles, les agressions sexuelles dans ces mondes numériques, souvent qualifiées de "viols virtuels", posent une question cruciale : peuvent-elles générer des conséquences psycho-traumatiques réelles ? Cet article propose une analyse psychologique de ce phénomène, à travers les notions d'identité numérique, de réalité virtuelle immersive et de traumatisme psychique.

Introduction

Les mondes virtuels immersifs sont en train de redéfinir les rapports sociaux, en permettant à des utilisateurs, via des avatars, d'interagir dans des espaces tridimensionnels souvent perçus comme réalistes. Cependant, la frontière entre le virtuel et le réel s'amenuise, notamment lorsque des comportements violents sont reproduits dans ces environnements. Depuis quelques années, des cas de viols virtuels ont été rapportés, déclenchant à la fois un débat médiatique, juridique et psychologique. Or, si l'agression ne touche pas directement le corps physique, elle peut pourtant provoquer des atteintes profondes à l'intégrité psychique de l'individu. Le viol dans le métavers, bien qu'immatériel physiquement, est un sujet qui divise. Certains théoriciens le considèrent comme une simple interaction virtuelle sans réelle conséquence, mais ils sont de plus en plus nombreux à soutenir le contraire et à reconnaître qu'il peut avoir des effets psychologiques bien réels. Des cas ont été médiatisés, notamment des témoignages de femmes affirmant avoir subi une agression sexuelle dans des environnements virtuels (comme sur Horizon Worlds de Meta). Le débat porte sur la frontière entre virtuel et réel, et sur la légitimité du traumatisme ressenti.

Dans quelle mesure une agression sexuelle dans le Métavers peut-elle entraîner un traumatisme réel chez la victime avec des conséquences psychologiques graves ? Au regard de cette souffrance conséquente à cette violence comment le droit pourrait reconnaître ces actes comme une infraction pénale à part entière et reconnaître ainsi le statut de victime ?

Nous postulons l'hypothèse que même si l'agression se déroule dans un espace virtuel, l'identité numérique étant souvent une extension du "soi réel", la violence subie peut avoir des effets psycho traumatiques réels comparables à une agression verbale ou physique entraînant des traumatismes psychologiques dans le monde réel.

Cette étude repose sur une approche qualitative et documentaire.

Pour approfondir notre travail, nous avons donc décidé de mobiliser plusieurs sources pluridisciplinaires.

Des sources scientifiques comme par exemple, pour ne citer qu'elles ;

l'étude de Kevin Beaufiles et Alexis Berland « l'incarnation avatariale : de la représentation cognitive de soi à l'appropriation corporelle numérique », l'étude d' Alice Bouvier « faut-il punir les meurtres et les viols dans le métavers ? » et celle d' Argento, Tallia

« Symptômes anti dépressifs et création d'avatars dans les jeux vidéo »

ou encore de Sigmund Freud « Au-delà du principe de plaisir ».

Des sources institutionnelles comme par exemple l'avis N°9 du Comité national d'éthique du numérique (Métavers : enjeux d'éthiques) mais aussi des textes de loi.

Des sources médiatiques telles que le podcast de marianne « Violences sexuelles dans le metavers : quatre questions pour tout comprendre » d'Arnaud Ciaravino et la chronique sur France Inter « Des femmes victimes d'agressions sexuelles dans le metavers » de Marion Mariani

Ainsi que l'utilisation de cas concret comme celui de l'agression subit dans le metavers horizon worlds de META

Nous avons eu l'idée, afin d'être au plus proche du réel, de recueillir les témoignages et ressentis d'un public ciblé allant de 16 à 30 ans par une enquête exploratoire avec pour support un questionnaire.

Les fondements du Metavers

Le métavers désigne un environnement numérique immersif, persistant et interactif, dans lequel les utilisateurs évoluent à l'aide d'avatars, c'est-à-dire des représentations virtuelles d'eux-mêmes. Ce concept désigne aujourd'hui un ensemble de mondes virtuels en 3D, souvent accessibles via des dispositifs de réalité virtuelle (VR) ou de réalité augmentée (AR), mais également via des plateformes plus classiques comme les jeux en ligne ou les réseaux sociaux immersifs.

L'un des aspects fondamentaux du métavers est sa dimension temporelle, qui fonctionne selon une logique de temps réel. Cela signifie que les événements, interactions et changements dans l'environnement se déroulent simultanément pour tous les utilisateurs connectés, de manière synchronisée. Cette gestion du temps crée une forme de présence partagée, où chacun a le sentiment d'être là, ici et maintenant, avec les autres, dans un espace commun. Cette simultanéité temporelle renforce l'illusion de réalité, car elle mime les conditions temporelles de notre quotidien physique.

Mais cette notion de temps ne se limite pas à la simple synchronisation des actions.

Le métavers est également persistant : il continue d'exister même lorsque l'utilisateur se déconnecte. Le temps y est donc linéaire et continu, à l'image du monde réel, mais avec une plasticité particulière. En effet, dans certains contextes, il peut aussi être accéléré, ralenti ou figé selon les règles du monde virtuel choisi. Cette flexibilité temporelle ouvre des possibilités inédites en termes de simulation ou d'expérimentation.

Au-delà de sa structure technique, le métavers propose une expérience vécue qui engage profondément les utilisateurs, notamment sur les plans affectifs, cognitifs et sensoriels.

Il devient un lieu de socialisation, d'expression, de création ou même de travail. Il n'est plus uniquement un espace de divertissement, mais une extension du réel, qui remet en question la distinction entre l'expérience "virtuelle" et l'expérience "réelle".

Ainsi, le métavers n'est pas un simple décor numérique dans lequel on se projette ponctuellement, mais bien un espace-temps numérique dans lequel les individus peuvent construire des relations, des souvenirs, des identités et des interactions riches de sens. La coïncidence du temps subjectif de l'expérience avec le temps technique du système en fait un véritable environnement de vie, où la perception du temps, bien que parfois altérée, est ressentie comme continue et cohérente.

Les aspects Psychologiques

Selon l'étude de Baufils et Berland : l'appropriation corporelle d'un avatar en réalité virtuelle repose sur un transfert cognitif du schéma corporel et de l'image du corps vers une représentation numérique. Ce transfert permet à l'utilisateur de considérer l'avatar comme une extension de sa propre corporéité (Biocca, 1997 ; Amato, 2008). L'efficacité de cette incarnation dépend fortement de la fidélité visuelle et comportementale de l'avatar par rapport à la représentation cognitive que l'individu se fait de lui-même.

Ce phénomène s'inscrit dans le cadre théorique de la cognition incarnée (Wilson & Foglia, 2013), qui considère l'interdépendance entre cognition, corps et environnement. Dans le contexte de la réalité virtuelle, cognition/ corps/ environnement demeure active malgré l'immatérialité du corps.

Deux notions fondamentales définissent cette relation à l'avatar : le corps cognitif, issu des interactions avec l'environnement et l'identité de soi, soit la conscience de sa singularité. La représentation cognitive de soi émerge de la combinaison de ces deux dimensions. Pour qu'elle puisse s'incarner dans l'avatar, une cohérence est nécessaire entre les caractéristiques de l'avatar et celles de cette représentation.

Toujours selon cette étude, la réussite de l'incarnation repose notamment sur :

- La synchronicité des mouvements entre le corps réel et l'avatar ;
- La fidélité comportementale, facilitant le transfert des automatismes acquis dans le monde réel et la fidélité visuelle qui renforce l'impression de continuité corporelle

Cependant, certaines limitations technologiques (comme la latence ou le manque de retour haptique) peuvent compromettre ce processus. Malgré cela, les dispositifs immersifs actuels permettent, lorsque les conditions sont réunies, un haut degré d'appropriation corporelle. L'avatar devient alors un outil technique et perceptif central réorganisant l'espace de perception et d'action de l'individu.

Cas concrets :

Florence Santrot, « métavers, ton univers impitoyable » juin 2022

Le métavers Horizon Worlds, développé par Meta (Facebook), et encore en phase de test aux États-Unis et au Canada, fait déjà l'objet de nombreuses critiques. Dans un rapport intitulé "Metaverse: another cesspool of toxic content", l'ONG SumOfUs alerte sur la présence massive de comportements toxiques dans cet environnement virtuel, censé offrir des expériences collaboratives et immersives.

Parmi les problèmes recensés : commentaires sexistes, homophobes, racistes, diffusion de théories du complot, violence par armes à feu, vente de substances illégales, et surtout, harcèlement et agressions sexuelles virtuelles. Ces phénomènes surviennent malgré les milliards investis dans le projet et la mise en place partielle de dispositifs de sécurité.

Le cas le plus marquant est celui d'une chercheuse de SumOfUs, victime d'une agression sexuelle virtuelle moins d'une heure après son arrivée dans Horizon Worlds. Invitée à désactiver sa bulle de protection personnelle, elle a été conduite dans une pièce privée, puis agressée par un avatar masculin sous le regard d'autres utilisateurs. Si les avatars ne possèdent pas de parties génitales visibles, la mise en scène, les propos tenus et le comportement des participants reproduisaient une scène de viol collectif.

L'expérience a provoqué chez la victime un état de confusion, de dissociation et un sentiment de violation psychologique renforcé par les retours sensoriels (vibrations des manettes de réalité virtuelle) créant une illusion de contact corporel réel.

Des faits similaires avaient déjà été rapportés en 2021, notamment par Nina Jane Patel, psychothérapeute, elle aussi victime d'une agression sexuelle virtuelle par plusieurs avatars. Ces incidents démontrent une banalisation de la violence virtuelle à caractère sexuel, en particulier à l'encontre d'avatars féminins.

Le rapport de SumOfUs souligne en outre l'inefficacité du système de modération actuel. La plupart des signalements sont ignorés, sous prétexte que les règles communautaires n'ont pas été formellement enfreintes. Selon Andrew Bosworth, CTO de Meta, la modération à grande échelle dans un environnement immersif s'annonce "pratiquement impossible".

Ce constat illustre l'écart croissant entre la promesse technologique du métavers et les réalités sociotechniques qu'il génère. Il soulève d'importantes questions éthiques et psychologiques sur la responsabilité des plateformes, la protection des utilisateurs et l'impact psychique de ces interactions immersives.

Toujours dans ce même article, la victime nous éclaire davantage :

« Horizon Venues de Meta venait d'être lancé au Royaume Uni. Comme beaucoup de gens, j'étais enthousiaste.

J'ai passé pas mal de temps dans l'espace privé à créer mon avatar. J'ai sélectionné les différentes options dans la bibliothèque : couleurs, forme du visage, habits. Quand vous vous regardez dans le miroir, votre avatar reproduit vos gestes à l'identique.

C'est ce qu'on appelle l'incarnation [embodiment, en anglais].

Le cerveau commence à prendre votre corps virtuel pour votre vrai corps. De nombreux travaux de recherches s'intéressent au sentiment d'incarnation et à son étendue. C'est ce qui permet de rendre le métavers convaincant. Non seulement il reproduit votre gestuelle, mais les technologies de reconnaissance faciale savent quand vous souriez ou clignez des Yeux. Ces expressions faciales apparaissent également quand vous vous regardez dans le miroir. L'incarnation crée un sentiment d'authenticité. C'est aussi très attirant. »

Selon Sarah Younes Psychologue et clinicienne spécialisée dans les violences faites aux femmes, « Je pense qu'il est intéressant de voir le viol sous l'angle du concept d'effraction vis-à-vis du corps de l'autre, ... et du coup, on comprend mieux ce que la victime peut percevoir d'une telle attaque dans son corps et/ou son esprit Lorsque l'on accompagne une victime de violence on ne cherche pas à être au plus près du réel de l'évènement : on cherche à explorer comment la victime a vécu l'évènement ; du coup acte virtuel ou non, ce n'est pas l'important. En thérapie, si la victime l'a vécu comme un viol, c'est un viol»

article de Malia Kounkou de février 2022 « Metaverses : le cas délicat du viol virtuel »

Retour sur notre questionnaire exploratoire :

« Le viol virtuel : quand l'agression numérique transperce la frontière entre virtuel et réel »,

20 réponses.

(Même si ce questionnaire a reçu peu de réponses, celles-ci révèlent des éléments pertinents que nous allons exploiter dans le cadre de cette analyse)

1. Profil des répondants

Genre :

Femmes : 75 % (15 sur 20)

Hommes : 25 % (5 sur 20)

Tranche d'âge :

Moins de 18 ans : 10 %

18-25 ans : 60 %

26-35 ans : 25 %

Plus de 35 ans : 5 %

La majorité des répondants sont des femmes jeunes (18-25 ans), ce qui est cohérent avec les profils les plus exposés aux interactions en ligne et dans les métavers.

2. Agressions perçues dans le virtuel

- Ont vécu une forme d'agression en ligne ou dans un métavers : 40 % (8 sur 20)

Types d'agressions mentionnées :

- Insultes verbales ou sexuelles (jeux en ligne) – 3 réponses
 - Piratage / vol de données personnelles – 1 réponse
 - Ambiguïté de l'agression, non perçue comme directe mais perturbante – 2 réponses
-
- Réactions à ces agressions :
 - Changement d'environnement virtuel / arrêt de l'activité – 2
 - Indifférence ou oubli (lié à la jeunesse au moment des faits) – 1
 - Impact émotionnel temporaire – 1

3. Conséquences dans la vie réelle

- Comportement modifié dans le réel : 40 % (8 sur 20)
 - Ressenti de sexualisation, frustration, colère – 3 réponses
 - Sentiment de déconnexion (jeu perçu comme irréel) – 1
 - Impact psychologique mineur mais présent – 2
 - Aucune modification comportementale – 2

4. Législation et police virtuelle : opinion des répondants

- Favorables à des lois spécifiques dans le métavers : 80 % (16 sur 20)
 - Dont 6 explicitement en faveur d'une police virtuelle.

- Considèrent les métavers comme espace de liberté non-réel : 20 % (4 sur 20)
- Certains répondants expriment des doutes sur la faisabilité d'une législation claire dans un monde aussi flou juridiquement. D'autres insistent sur le besoin de réguler les comportements en ligne car leurs effets sont bien réels.

5. Pistes concrètes proposées

7 personnes ont partagé des idées :

- Cadre juridique clair + modérateurs humains.
- Détection automatique de harcèlement/violence.
- Espaces de parole pour victimes dans les métavers.
- Systèmes communautaires de modération (inspirés de Twitch, Discord...).
- Réticence à la censure excessive, mais ouverture à des outils de signalement.

Ce questionnaire met en lumière une préoccupation des jeunes femmes vis-à-vis des violences numériques. Il existe un désir d'encadrement légal, souvent tempéré par une crainte de dérives autoritaires. Si les conséquences psychologiques d'une agression virtuelle peuvent être aussi marquantes que dans le réel, la difficulté réside dans la définition des limites du virtuel, du consentement, et de la régulation.

Les personnes qui expérimentent ces univers y vont pour se divertir, aller vers un monde différent de celui qu'ils ont au quotidien, une façon de fuir parfois aussi la réalité qui peut-être accablante, pesante. Ils vont dans un espace de liberté pour vivre autre chose, sans contrainte. Il ne s'agit donc pas de se retrouver dans un univers répressif... cependant, en transposant ce que l'être humain peut faire de mieux, ses vices se sont aussi glissés dans la valise et invités au voyage.... Il semble nécessaire de responsabiliser chacun...

Agressions virtuelles / traumatismes réels

Les mondes virtuels dans lequel les utilisateurs évoluent sous forme d'avatars permettent une interaction en temps réel avec d'autres utilisateurs et avec l'environnement. Ce caractère immersif et synchrone constitue un des fondements de l'expérience dans le métavers car il reproduit certaines logiques du monde réel, notamment la simultanéité des événements et la continuité temporelle.

D'un point de vue psychologique, cette expérience n'est pas neutre. Elle mobilise des mécanismes cognitifs complexes, en particulier ceux liés à la représentation de soi, à l'identité, à la présence et à la perception du corps.

Lorsqu'un utilisateur entre dans un métavers, il transpose, de manière plus ou moins consciente, son image corporelle et son schéma corporel dans un avatar. Ce processus est facilité lorsque l'avatar est perçu comme cohérent avec la représentation cognitive que l'individu se fait de lui-même (Baufils & Berland, 2022). Plus l'avatar est fidèle visuellement et au niveau comportemental, plus l'appropriation corporelle est efficace et plus le sentiment de présence est fort.

Ce sentiment de présence, psychologiquement central, repose en partie sur la gestion du temps en temps réel. Lorsque les événements dans le métavers se déroulent de façon synchronisée avec les actions de l'utilisateur, le cerveau intègre l'environnement virtuel comme un espace-temps crédible, où les lois de la temporalité ressemblent à celles du monde réel. Le sujet perçoit son avatar non plus comme un simple outil de navigation, mais comme une extension de son propre corps.

« tout est à l'envers maintenant. Comme si tout là-bas était le monde réel...et tout ici le rêve.... » Jake Sully, Avatar 2009

Cette continuité temporelle et corporelle favorise des processus d'identification profonds. Les expériences vécues dans le métavers peuvent donc avoir un impact émotionnel réel car elles sont perçues comme authentiques par le sujet.

Les interactions sociales, les réussites, mais aussi les violences ou les agressions, peuvent laisser des traces psychiques durables.

En ce sens, le métavers devient un environnement pratiquement « existentiel » capable de générer des souvenirs émotionnels, de renforcer ou de fragiliser l'estime de soi et d'activer les mêmes circuits cognitifs et affectifs que dans les situations physiques.

Enfin, la structure persistante du métavers, qui continue d'exister indépendamment de la présence de l'utilisateur, participe aussi à cette perception psychologique du "réel". Le sujet ne vit pas une simple simulation temporaire, mais s'inscrit dans une temporalité numérique continue, où il peut créer, revenir, évoluer, et interagir de manière durable.

« Les gens pensent qu'il n'y a qu'une seule réalité, mais il y en a des tonnes » Colin Ritman, Bandersnatch, Black Mirror.

L'appropriation d'un avatar en réalité virtuelle dépend donc de la capacité de l'utilisateur à transférer et reconnaître sa représentation cognitive dans un corps numérique. Lorsque cette opération est réussie, elle crée une continuité perceptive qui rend les expériences vécues dans le métavers psychologiquement significatives, voire déterminantes pour l'identité et le comportement de l'utilisateur.

Quand on parle d'un avatar violé dans un métavers, il peut sembler étrange de parler de "traumatisme", alors qu'il n'y a pas eu de contact réel. Pourtant, sur le plan psychique, l'expérience peut être tout aussi violente. Ce qui est impacté dans ce type d'agression, ce n'est pas le corps réel mais l'image du corps, cette représentation intime, vécue, de soi-même dans l'espace.

Freud, dans *Au-delà du principe de plaisir*, parlait de traumatismes qui surviennent lorsque la barrière de protection du psychisme est franchie trop brutalement. Ce n'est pas forcément la blessure physique qui est la plus grave, mais la sidération psychique, cette intrusion brutale d'un événement que le sujet ne peut pas symboliser sur le moment. Dans un métavers, l'agression surgit dans un espace perçu comme intime et personnel où l'on est représenté, parfois fidèlement, parfois même avec plus d'assurance que dans la vie réelle. Quand cette représentation est violentée c'est aussi une partie de notre psychisme qui se brise.

Quand une personne est agressée dans un espace virtuel, surtout via un avatar qu'elle habite grâce à la réalité virtuelle immersive, c'est cette image-là (l'image du corps telle qu'elle est inscrite dans l'inconscient) qui est atteinte. C'est pour cela que le traumatisme peut être réel. Parce que la frontière entre soi et son avatar n'est plus si net, surtout quand l'avatar a été choisi, façonné et vécu comme une extension fidèle de soi-même.

Le corps virtuel devient alors un espace habité et l'agression virtuelle peut produire une véritable dissociation, comme l'ont décrit plusieurs victimes : "je savais que ce n'était pas mon corps, mais je l'ai ressenti quand même".

Cependant, le viol n'est pas reconnu comme tel dans un espace virtuel car pour qu'une agression soit qualifiée de viol, il faut qu'il y ait une matérialité...

Nécessité d'un cadrage juridique clair

Le viol est aujourd'hui défini aux articles 222-23 et suivants du Code pénal.

« Tout acte de pénétration sexuelle, de quelque nature qu'il soit, ou tout acte bucco-génital commis sur la personne d'autrui ou sur la personne de l'auteur par violence, contrainte, menace ou surprise est un viol.

Le viol est puni de quinze ans de réclusion criminelle. »

<https://www.legifrance.gouv.fr/codes>

Pour être caractérisé, ce crime suppose la réunion d'un élément matériel et d'un élément intentionnel.

L'élément matériel du viol suppose un acte matériel, qui peut être un acte bucco-génital ou un acte de pénétration sexuelle ainsi qu'une absence de consentement de la victime.

Dans le podcast de Marianne, plusieurs experts juridiques et spécialistes du numérique interviennent pour analyser les limites du droit face aux violences sexuelles virtuelles dans le métavers. L'avocate Caroline Mecary explique que, juridiquement, le viol implique un contact physique ce qui rend difficile la qualification d'une agression dans un univers virtuel. Selon le psychologue spécialiste du numérique Michel Stora « parler de viol serait trop excessif et ne rendrait pas justice à ceux ayant été victime de ces violences dans la vie réelle ». Il préfère parler de ressenti qui peut générer de l'angoisse tout en modérant les traumatismes qui peuvent en résulter.

L'avocate Valérie Sellam-Benisty, suggère qu'il serait plus juste de considérer ces actes comme des atteintes sexuelles ou des violences psychologiques afin de mieux protéger les victimes et de reconnaître la gravité de ces comportements dans les environnements virtuels.

Le podcast souligne l'urgence d'adapter le cadre légal aux réalités numériques émergentes.

Dans sa chronique du 7 février 2024 sur France Inter intitulée « Des femmes victimes d'agressions sexuelles dans le métavers », Manon Mariani aborde les préoccupations croissantes concernant les comportements inappropriés et les agressions sexuelles dans les environnements virtuels. Elle met en lumière des témoignages de femmes ayant subi des formes d'agression dans des espaces numériques immersifs soulignant que ces expériences, bien que virtuelles, ont des répercussions psychologiques réelles.

Elle aborde la complexité juridique entourant les agressions sexuelles dans le métavers. Actuellement, le droit pénal français ne reconnaît pas les agressions sexuelles virtuelles comme des infractions en raison de l'absence de contact physique.

Manon relève aussi dans cette chronique les réactions misogynes de certains utilisateurs face aux témoignages de victimes d'agressions sexuelles virtuelles. Sur des forums comme Reddit, des commentaires moqueurs et minimisant la gravité de ces actes reflètent une culture patriarcale persistante dans les environnements numériques.

Les rôles et nouveaux défis des plateformes

Conscients des enjeux, les concepteurs de métavers, en plus de la mise en place de codes de comportements virtuels dans leurs Metavers, tentent de trouver et d'adapter de nouveaux outils pour répondre à ces agressions comme par exemple ceux d'horizon Worlds (le métavers de Mark Zuckerberg) qui ont apporté des modifications en intégrant dans leurs univers des distances de sécurité « personal boundary » empêchant les avatars de s'approcher trop près les uns des autres. Des accessoires « bloquer ou signaler » sont à la disposition des utilisateurs et une « safezone » a été mise en place. Elle permet de téléporter quiconque se sentirait en danger dans un espace virtuel sécurisé. Certains concepteurs proposent depuis quelques temps des chartes de bonnes conduites aux utilisateurs., cependant, elles ne se révèlent pas vraiment efficaces...

Aussi, avec le développement rapide des métavers comme espaces d'interactions sociales immersives et potentiellement quotidiennes, il devient essentiel d'anticiper la transposition souvent amplifiée de certaines violences déjà présentes dans le monde physique. L'anonymat relatif ainsi que la désinhibition liée à l'immersion et l'absence de cadre normatif stable favorisent l'émergence de comportements agressifs, sexistes, racistes ou discriminatoires.

Ces environnements peuvent alors devenir des lieux de reproduction, voire d'intensification, des logiques de domination, notamment patriarcales comme le révèle notamment Manon Mariani dans sa chronique en mettant en lumière les réactions misogynes de certains utilisateurs.

Dans ce contexte, les plateformes numériques sont confrontées à des défis éthiques, techniques et réglementaires majeurs. Il leur revient de mettre en place des systèmes de détection, de modération et de prévention efficaces afin de garantir un espace virtuel respectueux de l'intégrité psychique et sociale.

Conclusion :

Les répercussions psychologiques liées à une agression virtuelle ne relèvent pas de la science-fiction : elles sont tangibles, sérieuses et méritent d'être prises en compte.

Ce n'est pas parce que l'agression a eu lieu dans un univers numérique qu'elle laisse des traces moins profondes. Nous ne pouvons plus nous positionner à « l'aube de ce monde virtuel »... L'aube est passée et nous baignons dans le soleil... Il semble urgent de prévenir, informer et éduquer les futurs usagers. Cependant, la tâche n'est pas aisée quand on constate les réactions misogynes et la culture patriarcale persistante dans les environnements virtuels, culture également alimentée par des figures telles que les "crypto bros", des hommes issus des milieux technologiques et financiers, qui importent des comportements machistes dans le métavers sous couvert d'anonymat...

Ces comportements tendent à minimiser ces agressions et les dépossèdent du contenu réel du préjudice subit...

Aussi, il convient de distinguer clairement les environnements ludiques numériques, dans lesquels les utilisateurs (représentés par leurs avatars) s'engagent dans des activités de type compétitif ou guerrier, des mondes virtuels immersifs conçus pour offrir des expériences de vies simulées. Ces derniers permettent aux individus d'explorer des formes d'existence potentiellement plus épanouissantes ou valorisantes que celles de leur réalité quotidienne, dans un cadre perçu comme sécurisé.

Cette distinction est essentielle pour appréhender les enjeux sociotechniques, psychologiques et juridiques liés à l'usage de ces espaces virtuels.

Aussi, une meilleure reconnaissance légale pourrait permettre une prise en charge adaptée et minimiser les violences qui tendent à se banaliser dans ces environnements virtuels.

Il ne s'agit pas simplement de transposer les normes juridiques existantes du monde réel aux métavers, mais bien de penser un nouveau cadre normatif, adapté à la nature spécifique des infractions pouvant y être commises. Si les actes délictueux perpétrés dans ces environnements n'entraînent pas nécessairement les mêmes conséquences tangibles que dans la réalité physique, leur impact sur les victimes, en particulier au niveau psychologique ou émotionnel, peut s'avérer tout aussi significatif. Par ailleurs la question de la responsabilité morale et juridique dans ces univers soulève des problématiques inédites : par exemple, un acte de violence virtuelle extrême, tel qu'un meurtre simulé, bien qu'immatériel, implique une intentionnalité malveillante. Cela appelle à une réflexion éthique et juridique approfondie sur les limites de l'action dans les espaces numériques immersifs.

Il devient donc essentiel de réévaluer nos cadres juridiques, éthiques et psychologiques à l'ère du virtuel, où les frontières entre le réel et le numérique s'amenuisent à vitesse grand V.

Reconnaître le traumatisme virtuel, c'est anticiper les formes que pourraient prendre les violences de demain et ne pas attendre que la souffrance se matérialise « dans la vraie vie » pour lui donner de la légitimité. Poser des bases solides de respect dans ces espaces numériques, c'est peut-être aussi prévenir certaines violences dans notre monde bien tangible.

Aussi, entre les notifications qui nous happent et les réunions en avatars, difficile de dire dans lequel des deux mondes, physique ou numérique, nous passerons le plus de temps à l'avenir... Mais une chose est sûre : si l'humain est présent dans les deux, le respect de son intégrité, lui, doit l'être aussi.

Bibliographie

Kevin Beaufiles et Alexis Berland « L'incarnation avatariale : de la représentation cognitive de soi à l'appropriation corporelle numérique » hybrid (en ligne), 9/2022
URL <http://journals.openedition.org/hybrid/2643>

Métavers : enjeux d'éthiques; Avis N°9 du Comité national pilote d'éthique du numérique, 29 février 2024.

Métavers, ton univers impitoyable de Florence Santrot, 2022

« Metavers : le cas délicat du viol virtuel, quand le futur d'internet devient une fabrique à cauchemars » par Malia Kounkou, février 2022, <https://urbania.fr/article/metaverse-le-cas-delicat-du-viol-virtuel>

Alice Bouvier « faut-il punir les meurtres et les viols dans le métavers ? »
[http://www.lefigaro.fr/vox/societe octbre 2022](http://www.lefigaro.fr/vox/societe/octobre-2022)

« Violences sexuelles dans le metavers : quatre questions pour tout comprendre » par Arnaud Ciaravino/ <https://www.marianne.net> juin 2022

« Des femmes victimes d'agressions sexuelles dans le metavers » chronique de Marion Mariani sur France Inter / 7 février 2024

Argento, Tallia « Symptômes anti dépressifs et création d'avatars dans les jeux vidéo »
liege université Library, <https://lib.uliege.be>

Sigmund Freud « Au-delà du principe de plaisir », ed PETITE BIBLIO PAYOT, 2010

ANNEXES

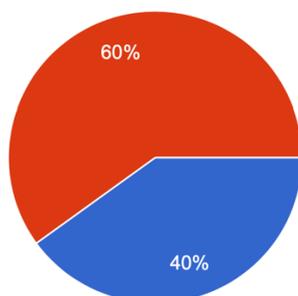
QUESTIONNAIRE

**« Le viol virtuel : quand l'agression numérique
transperce la frontière entre virtuel et réel »**

20 réponses

Quel est votre sexe?

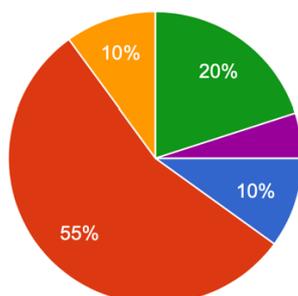
20 réponses



- H
- F
- NP

Quel est votre age?

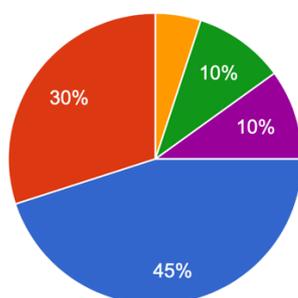
20 réponses



- entre 16/19
- entre 20/25
- entre 25 et 30
- 30 et plus
- entre 25/30

Quel est votre situation?

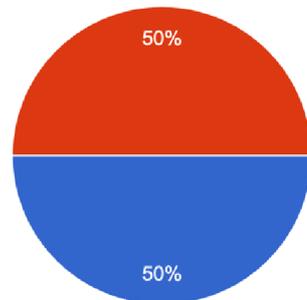
20 réponses



- Lycéen / étudiant
- salarié
- cadre
- indépendant
- sans emploi

avez vous déjà été dans un Métavers?

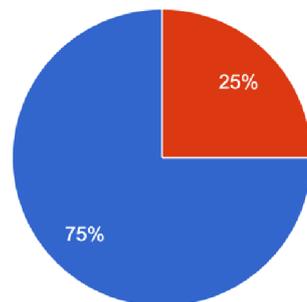
20 réponses



e oui
e Non

avez vous déjà créé un avatar pour les besoins d'un jeu en ligne ou dans un Métavers?

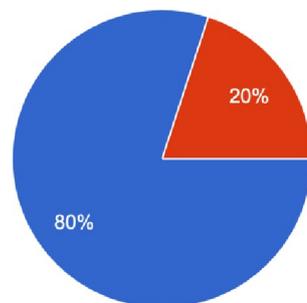
20 réponses



e oui
e Non

A quoi ressemble cet avatar?

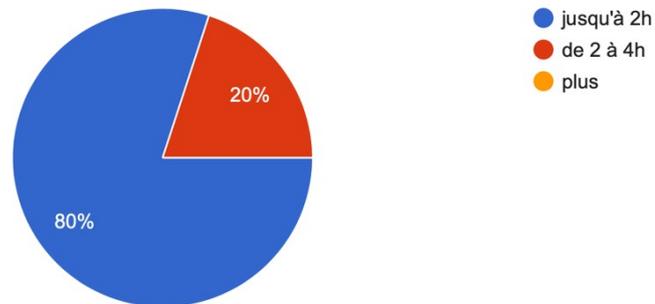
15 réponses



e il me ressemble
e il est tel que j'aimerais être
e il est tout ce que je n'aimerais pas être

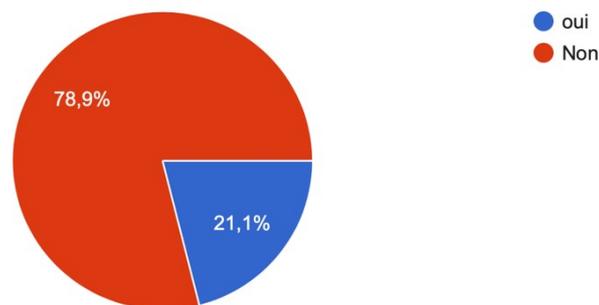
Combien de temps passez-vous en moyenne par jour dans les métaverses

15 réponses



Votre avatar a t il déjà été menacé dans un métaverse?

19 réponses



si oui sous quelle forme?

5 réponses

Je ne me suis pas sentie directement menacée, je réponds non, mais c'est un peu plus subtil en vérité.

Insultes verbales

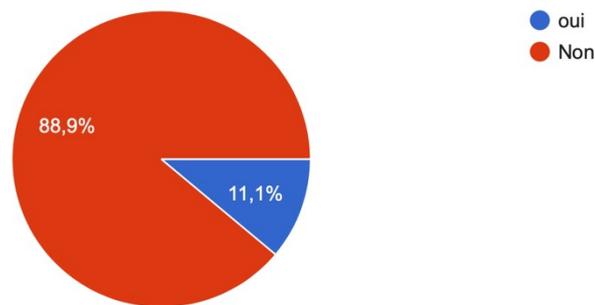
Insultes, agressions verbales

Dans des jeux en ligne, des remarques sexuels

Piratage/ vol de donnée personnel

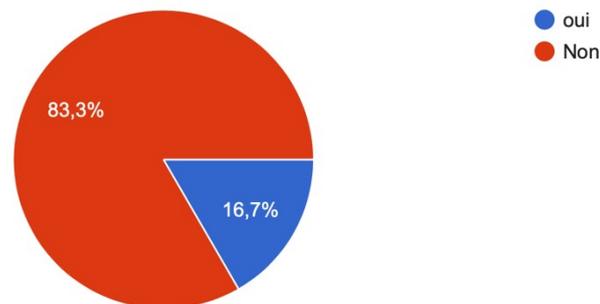
Votre avatar a t il fait l'objet de remarques sexistes?

18 réponses



Votre avatar a t il déjà subi une agression dans le métaverse?

18 réponses



Si oui, de quel type?

3 réponses

Sûrement sexuel, mais j'étais très jeune

Des paroles

Question douteuse, plein d'actions au sein de ces Metavers peuvent mener à des moment déplaisant sans que « l'avatar subisse une agression ». La question devrais être reformuler

Quelle a été votre réaction?

3 réponses

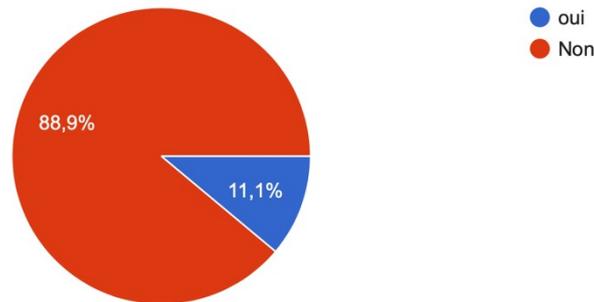
Vu que j'étais très jeune, je ne m'en souviens pas.

J'ai arrêté

Changer d'endroit

Votre avatar a t il fait l'objet de remarques sexistes?

18 réponses



Si oui, ces évènements (agressions verbales ou autres...) dans le Métavers ont-ils modifié votre comportement dans le monde réel?

5 réponses

Ça sexualise vachement, après on a l'impression que tout tourne autour de ça

De la frustration et de la colere

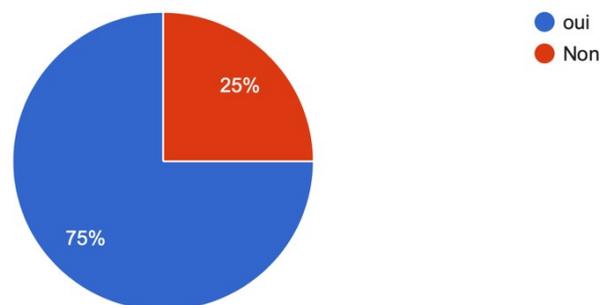
Pas vraiment, c'était un jeu très fantaisiste je me détachais de la réalité, mais ça me touchait sur le moment.

Oui

Non, le contraire est inquiétant ou mérite un suivi psy. En revanche en apprendre davantage sur les possibilités d'interactions entre les individus et dans des rôles comme agresseurs/agresser peut faire acquérir une expérience sociale certaine qui peut avoir un impact. Un changement radical est inquiétant.

Pensez-vous que ces agressions pourraient-êtr évitées dans le métaverse?

16 réponses



Pensez-vous que des lois visant à la protection des avatars dans les Métavers devraient être créées, voir instaurer une "police virtuelle" ou estimez vous que les

Métavers sont un espace de liberté virtuelle ou tout peut se passer car non

réel?15 réponses

Oui

Des lois existent sûrement déjà, mais évidemment d'autres lois les contredisent notamment celles qui concernent la protection des données privées + liberté d'expression + monde virtuel pas encore tout à fait délimité + personnalité juridique dans ce dit monde + ouhlala quel bordel.....et pour vraiment répondre à la question, oui ça serait bien, mais je me demande si c'est possible. Enfin de toute façon, toutes les lois ont des failles plus ou moins tangibles.

Police virtuelle

Des lois et une police virtuelle sont nécessaires dans le métavers pour protéger les avatars, car les interactions virtuelles peuvent avoir des conséquences bien réelles.

Oui, avec les outils d'aujourd'hui on peut mettre des contrôles en place, c'est déjà le cas dans certains jeux vidéos

Ben j m y connais pas trop mais voyant comment ca se passe sur twitch, un peu différent quand même, ce sont des espaces communautaires, gérés par une personne principale, donc il y a des conditions générale d utilisation avec certaines règles et puis des contraintes et contrôle emises directement par la communauté. C est pas m al je trouve. Apres la censure de YouTube est par contre super problématique je trouve, un contrôle obstiné sur certains mots ou concepts, qui regulé par une monétisation ou non selon les sujets edt vraiment un problème. Je connais pas le metaverse, ni don economie, ni son utilisation mais toute police est systématiquement deviable pour le pire, donc je serai toujours contre, mais qu il y ait des leviers d utilisateurs pour contraindre des utilisateurs problématiques ou qu il y ait des passerelles avec la justice irl ca me semble à réfléchir. Mais en même temps si l objectif est de mimer le monde réel ou la police, la surveillance son ultra problématique... je sais pas. En fait j en sais rien mais c est une bonne question.

Les métavers sont des espaces de liberté virtuelle

J'estime que chacun se doit de respecter l'autre même dans un monde virtuel, bien que à mon avis certains actes violents se manifestant dans ces mondes évitent l'exécution de ces faits de manière réelle. Ces derniers limitant des frustrations qui poussent à commettre de sordides situations. À l'inverse, ils peuvent aussi inciter la haine et créer des cheminements de pensées et des habitudes néfastes. C'est une question bien complexe.

Je suis mitigée, mais je pense que certaines personnes mériteraient plus de contrôle dans le metaverse oui.

Non il devrait y avoir une police virtuelle pour cadré les choses car beaucoup se cache derrière ce monde pour faire des choses intolérable

l'irréel reste réel, assouvir ses pulsions sous prétexte que ce n'est pas dans le monde réel n'en est pas moins plus acceptable. il est souvent défendu que cela aiderait à éviter à ce que ce genre d'individus passent à l'action dans le monde réel mais je pense que ça n'en reste pas moins malsain, d'autant plus si d'autres personnes réelles sont impliquées et reçoivent donc ces agressions. même si ce n'est pas physique, la victime a de très fortes chances d'être psychologiquement atteinte par ces agressions. une police virtuelle serait de mise dans ces cas-ci, le virtuel n'est pas une excuse pour laisser passer n'importe quel crime

Non car même si c'est un monde virtuelle le respect de l'autre est tout autant important que dans la vie réelle.

Non selon moi il faudrait que ca soit plus encadré, cela pourrait passer par une police virtuelle oui.

Une police virtuelle est absurde, un système de code limitant certaines actions ou un service client accessible et efficace serait déjà largement suffisant si mis en place systématiquement

Quelques pistes?

7 réponses

Euh.....

création d'un cadre juridique une police pour ce monde virtuel

N'étant pas pour la censure, et la surveillance abusive, je suis ouverte à des propositions mais je n'ai pas d'idée...

détection d'harcèlement ou d'agression à travers les jeux et porter plus d'attention sur les gens qui le subissent.

Des modérateurs

Peut-être créer un espace dans le Multivers anonyme ou non (en fonction du choix de l'utilisateur) où les personnes pourraient parler de leur expérience (mauvaise) afin que l'on puisse éviter un maximum que cela se reproduise.

Répondu haut dessus, merci et bonne journée/ soirée. Ces nouveaux champs d'études sont capitaux.