



Métavers

Un viol dans le métavers est-il vraiment un viol ?

Joséphine Robert publié le 01 juillet 2022 1 min

De plus en plus de femmes dénoncent des comportements violents dans le métavers. Fin mai, une chercheuse anglaise a révélé que son avatar avait subi un viol virtuel, posant cette question, sensible : un viol virtuel est-il équivalent à un viol dans le monde réel ? **Joséphine Robert** a mené l'enquête auprès de [Camille Martini](#), avocate pénaliste, et [Rami el-Ali](#), philosophe spécialiste du métavers. Ils exposent ici leur désaccord.

Le premier viol virtuel aurait eu lieu [en 1993](#) dans un monde virtuel appelé LambdaMOO. Au sein de cet environnement, qui existe encore aujourd'hui, les avatars interagissent au travers de descriptions textuelles. Prenant le contrôle de deux avatars, un utilisateur les a forcés à accomplir des actes sexuels entre eux. Ce type d'incident n'est donc pas nouveau. Pourtant, jusqu'à aujourd'hui, la juridiction française est loin de qualifier cet acte de viol, explique maître Camille Martini, avocate pénaliste. Quotidiennement confrontée à des cas de viols et d'agressions sexuelles, elle nous explique la stricte qualification pénale de ces termes en contradiction avec l'immatérialité du virtuel. Une opposition réfutée par le philosophe Rami el-Ali, professeur à l'Université américaine et libanaise (LAU), pour qui « *le métavers dépend du monde physique, il ne peut donc pas s'y opposer* ».

La loi face à l'immatériel

« *En l'état actuel des choses, le métavers est une zone de non-droit* », explique maître Martini. Dans le code pénal, constitue un viol « *tout acte de pénétration sexuelle, de quelque nature qu'il soit, commis sur la personne d'autrui par violence, contrainte, menace ou surprise* » (article 222-23). S'agissant d'une agression sexuelle, cette infraction est définie comme « *toute atteinte sexuelle commise avec violence, contrainte, menace ou surprise* » (article 222-22). Pour qu'une agression sexuelle ou un viol soient caractérisés pénalement, il faut une matérialité, or, aux yeux de maître Martini, « *avec un avatar, on est sur des signaux électriques, donc on ne parle pas de corps humains* ». Dans le métavers, d'autres qualifications juridiques, comme le harcèlement sexuel et l'outrage sexiste, pourraient être appliquées, « *mais les peines ne seront pas toujours à la hauteur de la gravité des actes* ». D'autres codes pénaux, comme celui en vigueur au Canada par exemple, donnent une définition de l'agression sexuelle beaucoup plus large : il s'agit d'un « *geste sexuel avec ou sans contact physique* ». Ici, la matérialité n'est pas requise.

“En l'état actuel de la jurisprudence, une interprétation immatérielle, c'est-à-dire sans contact physique, n'est pas praticable en France”

« **En l'état actuel de la jurisprudence, une interprétation immatérielle, c'est-à-dire sans contact physique, n'est pas praticable en France** », ajoute maître Martini. Dans un arrêt rendu le 12 mai 2022, une plainte a été déposée en raison de faits constatés sur des sites à caractère pornographique, notamment des comportements consistants, pour de jeunes femmes, à se livrer devant une caméra, à des agissements à caractère sexuel, retransmis en direct par un moyen de communication audiovisuel pour des clients qui les sollicitaient et les rémunéraient par paiements à distance. « *La prostitution implique le contact physique onéreux ainsi, la pratique du "caming" excluant tout contact physique ne peut être assimilée à de la prostitution* ».

Si la loi pénale repose sur une interprétation stricte, il est nécessaire de mieux comprendre le fonctionnement du métavers. Nous avons donc fait appel au philosophe Rami el-Ali pour nous éclairer sur la réalité du monde virtuel. Il répond à trois grandes questions : qu'est-ce qu'un avatar ? Peut-on parler de matérialité dans le métavers ? Et, pour finir, un viol virtuel est-il un viol ?

Que peut ressentir un avatar ?

« **Les entités virtuelles ne sont pas toutes égales** », insiste Rami el-Ali. Les avatars sont tous différents. Ainsi, il n'existe pas une seule manière de les décrire. Certains sont attribués à des personnalités, à des attitudes psychologiques qui ne peuvent pas être changées. « *Dans God of War, l'avatar est un homme nommé Kratos. Il vit dans à l'époque de l'Antiquité grecque et il cherche à se venger des dieux.* » C'est un personnage dont la personnalité est colérique et dont l'apparence physique spécifique ne peut pas être changée.

Dans d'autres mondes virtuels ouverts et d'autres métavers, aucune caractéristique n'est prédéterminée. « *Dans Elden Ring, l'avatar peut être un homme, une femme, ou ni l'un ni l'autre, tandis que, dans Second Life, il peut être un dauphin, une girafe, un géant... Il ne possède aucun attribut prédestiné.* » Ces avatars sont ce que nous voulons qu'ils soient. À l'aide de capteurs, « *les mouvements de votre avatar se coordonnent aux vôtres. Vous tournez à gauche, il tourne à gauche* ». Dans [VR Chat](#), un monde virtuel, des [compétitions de breakdance](#) ont lieu. Les danseurs sont équipés de nombreux capteurs et concourent contre des professionnels connectés dans le monde entier.

"Quelle serait votre réaction si quelqu'un vous volait votre avatar, se faisait passer pour vous ?"

Rami el-Ali, philosophe

La synchronisation entre vous et votre avatar ne s'arrête pas à la motricité. Facebook va bientôt sortir un casque qui sera capable de produire un avatar photoréaliste, une copie exacte de votre apparence, de vos expressions, de votre attitude. Le lien émotionnel entre votre avatar et vous sera encore plus fort ; il peut dès aujourd'hui être de l'ordre du spirituel : [des avatars se font baptiser dans le métavers](#). Un pasteur, désillusionné par la politique de son église a décidé de commencer ses propres célébrations dans le monde virtuel. « *Quelle serait alors votre réaction si quelqu'un vous volait votre avatar, se faisait passer pour vous ?* » s'interroge Rami el-Ali. L'avatar qui n'était que représentation devient une partie de nous. Ainsi, lorsque nos corps seront saturés de capteurs, les frontières entre notre avatar et nous continueront de s'estomper.

"Si, lorsque vous vous reconnectez, votre avatar vous dit : 'Quelqu'un m'a fait du mal', ce sentiment de peur ou d'angoisse vous sera transmis"

Rami el-Ali, philosophe

Certains avatars constituent « un prolongement du moi », suggère le professeur. Des applications proposent « *une vie éternelle* » – ce qui signifie que votre ne se met jamais en veille. Quand vous êtes actif, une intelligence artificielle vous observe pour prendre la relève lorsque vous êtes déconnectés. Vous n'êtes plus là, mais votre avatar se comporte comme vous et échange avec d'autres utilisateurs. « *Et si, lorsque vous vous reconnectez, votre avatar vous dit : "Quelqu'un m'a fait du mal", ce sentiment de peur ou d'angoisse vous sera transmis.* » Si les avatars ne peuvent pas ressentir une souffrance, du moins pas encore, ils peuvent déjà vous la communiquer.

Sous le (futur) empire des sens

Dans le métavers, les capteurs sont indispensables. Qu'il s'agisse d'appuyer sur un bouton pour que mon avatar saute, ou de sauter réellement, mon action est nécessaire. « *Notre relation au virtuel se produit par le biais de capteurs : le clavier et la souris de notre ordinateur sont des capteurs* », explique Rami el-Ali. Plus il y a de capteurs, plus l'immersion est totale : « *Si je possède un capteur sur chaque doigt, et pas seulement un seul sur ma main, mes mouvements seront reproduits avec encore plus de précision.* » Nous transmettons des données dans ces mondes, mais nous recevons aussi des informations en échange. À l'origine, le retour était essentiellement visuel : « *Nous appuyions sur la touche X pour que le personnage saute et, en échange, nous avions un retour visuel du personnage qui saute* ». Aujourd'hui, tous les sens peuvent être stimulés en retour, ou presque. Des projets travaillent actuellement sur l'expérience tactile, gustative, et même olfactive. Certaines de ces technologies ne sont pas encore développées, car elles restent trop complexes ou trop coûteuses. « *Concentrons-nous sur le toucher, car il est le plus développé et crucial dans ce cas d'agression sexuelle.* »

Au contact d'un avatar ou d'un objet, les manettes peuvent vibrer. « La manette de la PlayStation 5 permet de ressentir différents niveaux de force et de tension lorsque vous interagissez avec votre équipement et les environnements dans les jeux. » L'expérience tactile ne s'arrête pas là. [Disney a inventé une combinaison en plastique](#), contenant de l'air entre deux couches et qui, en se gonflant, génère une pression sur une partie du corps. L'air pressurisé crée une illusion de toucher : cette pression transmet une sensation de résistance. D'autres projets travaillent actuellement sur des sensations [de température](#) et de [texture](#). « Dans un futur proche, nous détiendrons toutes les technologies pour être en immersion totale, vous obtiendrez tous les apports sensoriels simultanément comme dans la matrix ».

"Avez-vous entendu parler des teledildonics ou cyberdildonics ?"

Rami el-Ali, philosophe

Avoir un rapport sexuel dans le métavers, c'est aussi possible ! « Avez-vous entendu parler des teledildonics ou cyberdildonics ? » Ces technologies utilisées pour une stimulation sexuelle peuvent être pilotées à distance. « Il suffit de bouger la manette dans une direction pour que les données soient transmises au dildo [godemiché, fleshlight ou vibromasseur] connecté. » Mais que se passe-t-il si le cyberdildo est piraté ?

« Une reproduction virtuelle d'un viol est un viol »

Pour répondre à cette question, Rami el-Ali, détache quatre formes du virtuel. Trois d'entre elles sont particulièrement pertinentes dans le contexte d'un viol virtuel. En avant-première d'un article qu'il fera prochainement paraître, le philosophe nous les présente :

Tout d'abord, il existe, pour lui, **la représentation virtuelle, soit x virtuel qui représente x**. Prenez l'exemple d'une arme : « Les gamers tirent des balles à longueur de jeux vidéo, à la différence que leur arme n'est pas réelle mais virtuelle », ce sont des représentations virtuelles. De même que la pornographie qui simule un viol est une représentation virtuelle : le visuel ressemble à un viol mais ce n'est pas un viol.

Puis il existe ce que le philosophe Rami el-Ali qualifie de **simulation virtuelle, soit x virtuel reproduit certaines mais pas toutes les propriétés de x**. Ici, il ne s'agit plus de représentation mais de reproduction. Si l'avatar est violé, sans qu'il y ait de pénétration physique réelle, c'est une « simulation virtuelle ». On retrouve cependant certains attributs d'un viol, dont le dommage psychologique. C'est là où la distinction se devient floue : est-ce un viol ?

Et puis il y a **la reproduction virtuelle, soit x virtuel qui est x**. « Si nous portons la combinaison conçue par Disney et que nous ressentons sur notre corps le toucher de l'agresseur sans qu'il n'y ait pénétration », est-ce un viol ? Si, lors d'un rapport sexuel virtuel, un utilisateur se fait pirater son dildo, c'est bien une « reproduction virtuelle » d'un viol. Est-ce différent d'une personne qui se ferait pénétrer dans la vraie vie par un objet ? « Une reproduction virtuelle d'un viol est un viol », soutient le philosophe.

"L'expérience des métavers peut être anxiogène : je transpire, j'ai peur... Même si je sais que ce n'est pas réel, c'est psychologiquement réel"

Rami el-Ali, philosophe

Le philosophe et la juriste s'accordent clairement sur un point : l'impact psychologique de l'agression sexuelle et du viol dans le métavers est incontestable. En philosophie, le débat sur la métaphysique des objets virtuels est prégnant : devons-nous traiter l'objet virtuel comme une entité réelle ou fictionnelle, telle une hallucination systémique ? Cette question néglige les dimensions psychologique et morale de nos actes. « Je participe souvent à des situations d'horreur dans le métavers – des courses poursuites entre cannibales, par exemple. L'expérience est anxiogène : je transpire, j'ai peur... Même si je sais que ce n'est pas réel, c'est psychologiquement réel. » Peu importe que vous ayez peur d'une fiction ou d'une chose réelle. Ce qui compte moralement, c'est la réalité de l'impact psychologique. Le débat métaphysique est de ce fait incomplet.

Légiférer dans une zone de non-droit ?

Un viol virtuel peut donc constituer un viol. Mais, comme le souligne maître Camille Martini, « la juridiction française n'est pas encore apte à le concevoir ». La réelle question est alors de savoir comment la législation française s'adaptera à notre temps et à nos mœurs. Faut-il créer une nouvelle loi applicable à ce champ très limité, une solution qui alourdirait considérablement la législation ? Ou, au contraire, établir une définition plus précise qui engloberait toutes formes de situations ? Redéfinir des infractions pénales prend du temps, mais les zones de non-droit sont dangereuses. Dans un monde où les reproductions virtuelles se multiplient et se perfectionnent, légiférer semble incontournable.

« À votre avis, pourquoi les gens rentrent-ils dans les métavers ? » nous a finalement demandé le philosophe Rami El Ali. Avant de répondre : « Il nous permettent d'accéder à de nouvelles libertés, échappant à de nombreuses lois. » Jusqu'à quand ?

SUR LE MÊME SUJET

Article 12 min

Le métavers : monde parallèle ou illusion d'optique ?

Nicolas Gastineau 26 novembre 2021

La course au métavers a commencé. Les plus puissants acteurs du numérique, dirigeants de Microsoft, de Facebook ou de l'industrie...



Article 4 min

Le "mauvais sexe" : fatalité ou violence ?

Joséphine Robert 10 février 2022

Selon Katherine Angel, nos désirs résident dans l'ignorance. Alors comment peut-on affirmer notre consentement avant et...



Article 3 min

La quatrième dimension de la guérison

Martin Legros 26 octobre 2016

Les casques de réalités virtuelles font leur entrée dans le jeu vidéo mais aussi en médecine et dans les thérapies comportementales. Le virtuel n'est plus seulement un simulacre de la réalité mais bien le...

Article 4 min

Jean-Marc Jouffe : "Les auteurs de violences conjugales sont exclus du champ de la pensée"

Charles Perragin 12 novembre 2020

Psychologue clinicien, expert judiciaire, Jean-Marc Jouffe a créé Passible, une association d'accompagnement pour les auteurs de...



Dialogue 8 min

Thierry Lévy, Marc Angenot. Controverse sur la rhétorique

Jean-François Paillard 21 août 2008

[Actualisation : l'avocat pénaliste Thierry Lévy est mort d'un cancer le 30 janvier 2017, à 72 ans]
L'avocat pénaliste Thierry Lévy et...



Bac philo 8 min

Corrigés du bac philo – filière technologique : "Est-il juste de défendre ses droits par tous les moyens ?"

Aïda N'Diaye 15 juin 2022

Lorsqu'on dit qu'on mettra en œuvre tous les moyens nécessaires pour arriver à une fin, par définition, on sous-entend qu'on est prêt...



Article 10 min

En quoi les jeux vidéo sont-ils "beaux" ?

Nicolas Gastineau 03 juin 2021

Richesse des graphismes, modélisations 3D de haut vol, mondes « ouverts » envoûtants : les jeux vidéo suscitent une expérience...



Article 3 min

Virtuel/Réel

Pierre-Henri Tavoillot 30 juillet 2012

Pour les tenants du « C'était mieux avant », la « vraie » vie ne se situe pas derrière un écran. Pourtant, le virtuel serait un réel en devenir, qui permet de l'appriivoiser via la simulation.

[Accueil-Le Fil](#) / [Articles](#) / [Un viol dans le métavers est-il vraiment un viol ?](#)

philosophie magazine

Juin 2022 Philosophie magazine 160

[Lire en ligne](#)

À lire

[L'enseignement de la philosophie à l'épreuve du relativisme des élèves](#)[Dimitri El Murr : "Il n'y a pas de mépris du corps chez Platon"](#)["Alice au pays des merveilles", la folle logique de Lewis Carroll](#)

Réseaux sociaux

[Facebook](#)[Instagram bac.philo](#)[Twitter](#)[Instagram](#)[Linkedin](#)

Liens utiles

[À propos](#)[Éditions](#)[Crédits](#)[Mentions légales](#)[Contact](#)[Publicité](#)[CGU/CGV](#)[Confidentialité](#)

Magazine

[Tous les articles](#) | [Articles du fil](#) | [Bac.philo](#) | [Contributeurs](#) | [Votre avis nous intéresse](#) >