



# La Morale dans le Meta Verse

## Ethique

Kimberley Jacquemot & Mame Faly Niang Ndiaye





Le Meta Verse est un univers virtuel en réalité augmentée, qui permet à ses utilisateurs de se connecter et de communiquer avec d'autres utilisateurs à travers le monde. Bien que le Meta Verse offre de nombreuses possibilités et promesses, il y a également des questions éthiques qui se posent.

L'une des principales préoccupations est le traitement des crimes dans le Meta Verse. Comme le Meta Verse est un univers virtuel, il peut être difficile de déterminer comment réagir lorsqu'un crime est commis. Nous aborderons pour le sujet des crimes dans le Meta Verse trois différents sujet : Les crimes, le vol d'identité ainsi que les sanctions envisagées pour un univers alternatif. Nous nous demanderons comment réagir ? Faut-il traiter cela comme un crime réel, ou est-ce qu'il s'agit simplement d'une infraction dans le monde virtuel ?

Les crimes dans le Meta Verse peuvent avoir un impact important sur les utilisateurs et sur la communauté en général. Les agressions sexuelles avec les combinaisons haptiques sont un premier exemple de crime qui peut avoir un impact profond et dévastateur sur les victimes. Les combinaisons haptiques permettent aux utilisateurs de ressentir des sensations physiques dans le Meta Verse, ce qui peut rendre les agressions sexuelles encore plus réelles et traumatisantes pour les victimes. Les agressions sexuelles avec les combinaisons haptiques peuvent entraîner des conséquences psychologiques graves pour les victimes et il est important de prendre des mesures pour prévenir ce type de crime.

De plus, les comportements inappropriés dans le Meta Verse peuvent être très problématiques en termes d'éthique. Si quelqu'un se comporte de manière inappropriée dans le Meta Verse, cela peut entraîner des comportements inacceptables ou des comportements qui ne seraient pas tolérés dans le monde réel. Cela peut également entraîner une perte de confiance envers les autres utilisateurs du Meta Verse et une perte de sens de la communauté.



Ces crimes dans le Meta Verse peuvent avoir un impact important sur les utilisateurs et sur la communauté en général. Il est important de prendre des mesures pour prévenir ces crimes et protéger les utilisateurs contre ce type de comportement. Il est également important de promouvoir une culture de respect et de responsabilité dans le Meta Verse pour créer une communauté saine et sécurisée.

L'anonymat ou la possibilité de se cacher derrière une autre identité peut rendre plus facile la commission de crimes, tels que la violence.

Les jeux vidéo violents peuvent contribuer à cet état de fait en habituant les utilisateurs à la violence et en les rendant moins sensibles aux conséquences de leurs actions. Les jeunes, en particulier, peuvent être influencés par les jeux vidéo violents et ils peuvent avoir du mal à faire la distinction entre la réalité et la fiction. Si les jeux vidéo violents sont joués de manière excessive, ils peuvent affecter l'état émotionnel et mental des joueurs et les rendre plus enclins à la violence dans le monde réel.

Prenons l'exemple de VRChat, dans le MetaVerse, il existe différentes plateformes, comme VRChat, qui permettent aux utilisateurs de se connecter et de communiquer avec d'autres utilisateurs. Cependant, il est important de noter que certaines de ces plateformes ont été témoins de crimes violents, tels que les agressions sexuelles et les harcèlements.

L'âge minimum recommandé pour VRChat est de 13 ans, en raison des risques de harcèlement, de violence et de contenu inapproprié qui peuvent être présents sur la plateforme. Si un enfant est trop jeune, il peut être exposé à des contenus qui ne sont pas adaptés à son âge et qui peuvent être perturbants ou choquants.

Les enfants peuvent avoir du mal à faire la distinction entre la réalité et la fiction, ce qui peut être particulièrement problématique dans un univers virtuel comme VRChat. Les enfants peuvent être influencés par ce qu'ils voient et par les comportements qu'ils observent, ce qui peut entraîner des comportements inacceptables dans le monde réel.

Les enfants peuvent être exposés à des risques de sécurité en ligne lorsqu'ils utilisent VRChat ou toute autre plateforme de réalité augmentée ou virtuelle. Ils peuvent être ciblés par des personnes malveillantes ou par des utilisateurs qui veulent leur nuire.

L'utilisation excessive de VRChat ou de toute autre plateforme de réalité augmentée ou virtuelle peut entraîner une dépendance et une perte de contact avec la réalité. Cela peut avoir un impact négatif sur le développement de l'enfant et sur sa santé mentale.

Mais alors, ces « enfants » ne seraient-ils pas également toutes les personnes qui ne sont pas formés aux technologies ? Nous sommes tous nouveaux à ces technologies et potentielles victimes de violence ou arnaques en tous genres, nous apprenons au fur et à mesure comment aborder cette technologie de réalité virtuelle. Est-ce que limiter aux enfants de 13 ans est suffisant ? Comment vérifier si l'enfant a bien plus de 13 ans ? Beaucoup de personnes entrent dans VRChat de manière innocente et ne sont pas prêtes ou formées à témoigner de violences. Si l'on fait de la réalité virtuelle un Meta Verse un univers alternatif accessible à tous, il sera important de prendre ces points déjà établis en considération.

Beaucoup d'autres crimes peuvent être encouragés par l'anonymat, sans forcément avoir de violence et ce sont des problèmes qui seront plus dur à remonter.

La propriété privée dans le Meta Verse peut être un sujet complexe et controversé, car elle peut concerner non seulement la possession de biens matériels, mais aussi de biens immatériels, tels que les avatars et les objets virtuels. Dans le Meta Verse, la propriété privée peut concerner la possession de maisons, de locaux d'entreprise et même de "terrains" virtuels.



La technologie de la blockchain peut apporter plusieurs avantages en matière de propriété privée dans le Meta Verse. La blockchain est un registre public et décentralisé qui permet de stocker et de transmettre de manière sécurisée des données et des informations. Elle peut être utilisée pour enregistrer et sécuriser la propriété privée dans le Meta Verse, en permettant notamment de vérifier l'authenticité des transactions et de protéger contre les actes de piratage et de fraude.

La technologie de la blockchain peut également être utilisée pour réguler l'appropriation de "terrains" virtuels dans le Meta Verse. Elle peut permettre de définir les règles et les limites de l'utilisation de ces terrains et de protéger les droits de propriété des utilisateurs.

En outre, la technologie de la blockchain peut contribuer à la transparence et à la responsabilité en matière de propriété privée dans le Meta Verse. Elle peut permettre de rendre compte de manière claire et précise de la possession de biens dans le Meta Verse et de garantir que les transactions sont justes et équitables.

Les effractions sont-elles alors un crime envisageable dans le Meta Verse ?

Les effractions peuvent être un problème important en matière de propriété privée. Les effractions peuvent se produire lorsque quelqu'un entre sans autorisation dans un bien privé, comme une maison ou un local d'entreprise virtuel, ou lorsqu'un utilisateur accède à des données ou à des informations privées sans autorisation.

Les effractions peuvent être particulièrement problématiques dans le Meta Verse, car elles peuvent mettre en danger la sécurité et la confidentialité des utilisateurs. Elles peuvent également causer des dommages matériels ou immatériels, tels que la suppression de données ou l'altération de programmes.

Pour protéger contre les effractions dans le Meta Verse, il est important de mettre en place des mesures de sécurité efficaces. Cela peut inclure l'utilisation de mots de passe forts et uniques, la mise à jour régulière des logiciels de sécurité et la pratique de la sauvegarde régulière de données.

Il est également important de sensibiliser les utilisateurs aux risques liés aux effractions et de leur fournir des conseils pour protéger leur propriété privée dans le Meta

En conclusion, la propriété privée dans le Meta Verse peut être un sujet complexe et controversé. La technologie de la blockchain peut apporter plusieurs avantages en matière de sécurisation et de régulation de la propriété privée dans le Meta Verse, en permettant de vérifier l'authenticité des transactions, de protéger contre les actes de piratage et de fraude et de garantir la transparence et la responsabilité en matière de propriété privée.

Il nous reste le sujet qui commence à faire surface ces derniers temps, la mort dans le Meta Verse. Elle peut être abordée de différentes manières et elle peut poser plusieurs problèmes éthiques. Voici quelques éléments à prendre en compte :

Dans certains univers virtuels, la mort de l'avatar peut entraîner la perte de tous les progrès accomplis dans le jeu et la création d'un nouvel avatar. Cela peut être frustrant pour les utilisateurs qui ont investi du temps et de l'énergie dans le développement de leur avatar.

Dans d'autres univers virtuels, la mort de l'avatar peut être temporaire et l'utilisateur peut être autorisé à recommencer à un niveau antérieur ou à reprendre le jeu à un certain point. Cela peut être moins frustrant pour les utilisateurs, mais cela peut également entraîner une perte de sens de la progression et de l'accomplissement dans le jeu.



La mort dans le MetaVerse peut être utilisée comme mécanisme de jeu, mais elle peut également être utilisée pour harceler ou intimider les utilisateurs. Si quelqu'un meurt de manière répétée dans le MetaVerse, cela peut être frustrant et cela peut entraîner une perte de confiance envers les autres utilisateurs.

La mort dans le MetaVerse peut être utilisée pour représenter la mort dans le monde réel. Cela peut être perturbant pour certains utilisateurs et cela peut poser des problèmes éthiques si la mort est utilisée de manière irrespectueuse ou insensée. Mais c'est un sujet commun à beaucoup de fiction et qui serait peut-être possible grâce à la technologie NeuraLink(1) d'Elon Musk.

Pour éviter les problèmes de crimes dans le Meta Verse, il y a plusieurs mesures qui peuvent être mises en place.

Pour éviter les problèmes éthiques liés aux crimes dans le Meta Verse, il est important de mettre en place des mesures de prévention et de protection. Voici quelques exemples de mesures qui pourraient être mises en place :

- Mise en place de politiques de tolérance zéro envers les crimes tels que les agressions sexuelles avec les combinaisons haptiques et les comportements inappropriés.
- Formation des modérateurs du Meta Verse pour qu'ils sachent comment détecter et gérer les comportements inacceptables.
- Mise en place de mécanismes de signalement et de signalement des comportements inacceptables pour que les utilisateurs puissent signaler tout comportement inapproprié.
- Mise en place de réglementations et de règles claires pour encadrer les comportements acceptables et inacceptables dans le Meta Verse.
- Mise en place de programmes de sensibilisation et de prévention pour aider les utilisateurs à comprendre les conséquences de leurs actions et à agir de manière responsable dans le Meta Verse.

Une autre des principales préoccupations est le traitement de l'identité dans le Meta Verse. L'identité est un sujet complexe et controversé. La reproduction de l'identité d'une personne dans le Meta Verse peut poser de nombreux problèmes éthiques.

Tout d'abord, la reproduction de l'identité d'une personne peut être utilisée à des fins malveillantes, telles que le harcèlement ou le vol d'identité. Si quelqu'un crée un personnage qui ressemble à une personne réelle dans le Meta Verse et utilise ce personnage pour harceler ou tromper les autres utilisateurs, cela peut être très dommageable pour la personne réelle. De même, si quelqu'un utilise l'identité d'une personne réelle dans le Meta Verse pour voler de l'argent ou des biens virtuels, cela peut entraîner des répercussions dans le monde réel.

De plus, la reproduction de l'identité d'une personne peut être utilisée pour diffuser de la désinformation ou pour tromper les autres utilisateurs. Si quelqu'un crée un personnage qui ressemble à une personne réelle dans le Meta Verse et utilise ce personnage pour diffuser de fausses informations ou pour tromper les autres utilisateurs, cela peut entraîner des conséquences graves sur la vie de la personne réelle.

En outre, la reproduction de l'identité d'une personne peut entraîner une perte de confiance envers les autres utilisateurs du Meta Verse. Si les utilisateurs ne peuvent pas être sûrs de l'identité des personnes avec lesquelles ils communiquent, ils pourraient être moins enclins à partager des informations personnelles ou à se connecter avec d'autres utilisateurs. Cela peut entraîner une isolation et une perte de sens de la communauté dans le Meta Verse. Il est important de protéger les utilisateurs contre le harcèlement, le vol d'identité et la diffusion de désinformation, et de promouvoir une culture de confiance et de respect dans le Meta Verse.



Dans un univers qui permet à ses utilisateurs de se connecter et de communiquer avec d'autres utilisateurs à travers le monde, le fait de se faire hacker ou de voler son personnage peut être très grave pour l'utilisateur. En effet, si un utilisateur a investi du temps et de l'argent dans son personnage virtuel, le fait de se faire hacker ou de se faire voler son personnage peut être dévastateur.

De plus, le fait de se faire hacker peut entraîner des problèmes de sécurité et de confidentialité pour l'utilisateur. Si quelqu'un parvient à pirater le compte d'un utilisateur dans le Meta Verse, il peut avoir accès à toutes les informations personnelles de l'utilisateur, telles que son nom, son adresse, son numéro de téléphone et ses informations de paiement. Cela peut entraîner des problèmes de sécurité financière et de vie privée pour l'utilisateur.

Le fait d'avoir plusieurs identités ou personnalités dans le Meta Verse peut encore poser des problèmes. Dans un univers virtuel, il est plus facile de se cacher derrière un masque ou un avatar et de se comporter de manière différente de la manière dont on le ferait dans le monde réel. Cela peut entraîner des comportements inacceptables ou des comportements qui ne seraient pas tolérés dans le monde réel. (Comme évoqué précédemment)

Un exemple de problème d'identité dans le Meta Verse avec l'un des personnages du roman « Ready Player One » est celui de Wane. Wane est un personnage qui utilise le Meta Verse pour échapper à sa vie réelle et pour vivre une vie différente. Cependant, cela entraîne une dépendance au Meta Verse et une perte de contact avec la réalité. Wane passe de plus en plus de temps dans le Meta Verse et finit par négliger sa vie réelle et ses responsabilités. Cela peut entraîner des problèmes relationnels et professionnels pour Wane dans le monde réel.

Finalement, le fait de se faire hacker ou de voler son personnage dans le Meta Verse peut poser de nombreux problèmes pour l'utilisateur, tels que la perte de temps et d'argent investis dans le personnage, ainsi que des problèmes de sécurité et de confidentialité. De même, le fait d'avoir plusieurs identités ou personnalités dans le Meta Verse peut entraîner des comportements inacceptables et une perte de sens de la communauté. Il est important de réfléchir aux conséquences de ces comportements et de trouver un équilibre entre l'utilisation du Meta Verse pour échapper à la réalité et pour vivre une vie différente, tout en restant conscient des conséquences.

Mais alors comment faire pour trouver des sanctions convenables pour tout le monde ?

Un des premiers problèmes à résoudre est de déterminer la juridiction applicable. Si un utilisateur du Meta Verse commet un crime en ligne, dans quel pays doit-il être poursuivi ? Le pays où il réside ? Le pays où a été commis le crime ? Le pays où se trouve le serveur sur lequel le crime a été commis ? Cette question n'est pas facile à résoudre et nécessite une coopération internationale pour établir une réglementation claire.

Une fois la juridiction déterminée, il faut ensuite trouver un moyen de sanctionner les auteurs de cybercrimes dans le Meta Verse. Les sanctions peuvent aller de l'interdiction d'accès au Meta Verse à des peines de prison. Cependant, il est difficile de mettre en œuvre de telles sanctions, car les utilisateurs du Meta Verse peuvent souvent rester anonymes ou utiliser des pseudonymes.

Il est important de réfléchir à ces questions éthiques, car le Meta Verse est de plus en plus utilisé et il est essentiel de s'assurer que les utilisateurs sont protégés et que leur vie privée est respectée. Cela peut être difficile, car le Meta Verse est un univers virtuel et il peut être difficile de trouver des solutions adaptées aux problèmes qui y surgissent. Cependant, il est important de continuer à travailler sur ces questions afin de trouver des solutions pour protéger les utilisateurs et assurer le respect de leur vie privée.





Malgré ces préoccupations, il est important de souligner que le Meta Verse offre également de nombreuses possibilités et promesses. Il permet aux utilisateurs de se connecter avec d'autres personnes à travers le monde et de communiquer de manière anonyme, ce qui peut être une source de liberté pour certains. De plus, le Meta Verse permet aux utilisateurs de s'échapper de la réalité et de vivre une nouvelle vie.

Dans le Meta Verse, le problème autour de l'identité peut se discuter également. S'agit-il de qui nous sommes réellement ? De la fausse nous, de ce que nous voulons être ? Sachant que le métavers est une réalité augmentée où l'on peut être qui l'on veut, incarner ce que l'on veut. Un utilisateur se crée un avatar avec une identité, des traits, des comportements complètement différents de ceux de la réalité. Cette mise en scène et l'expérience derrière peuvent entraîner des conséquences controversées mais tout aussi dangereuses pour notre santé mentale.

Elles peuvent être traumatisantes jusqu'à amener des dépressions et d'autres troubles. L'expérience peut aussi se passer tellement bien qu'une addiction pour ce monde virtuel se développerait ou que l'on voudrait incarner cette vie qu'on a dans le MetaVerse dans le monde réel. Et ce ne sera pas dans les tous niveaux que nous arriverons à changer notre quotidien. Cela pourrait affecter énormément notre comportement dans la vie de tous les jours avec nous-même et envers notre entourage.

Il faudrait dans ce cas mettre en place un système de sensibilisation, de restrictions pour réguler l'utilisation qui sera faite et le temps consacré. A ce problème s'ajoute d'autres liés aux discriminations.

Toujours autour de cet identité, l'aspect de notre avatar, les accessoires de celui-ci peut être source de discriminations. L'apparence par défaut des avatars est celle d'une personne claire. En effet, on peut noter la mal représentation des minorités. Les IA et les algorithmes intégrés dans le MetaVerse et qui utilisent la reconnaissance faciale pour générer son avatar déforment certains traits ou représentent mal les autres races et les particularités.

D'autre part les personnes en situation d'handicap qui sont laissées à la traine. Certes, ils peuvent se créer un avatar sans handicap mais ne pourront pas tout à fait profiter de l'expérience de cette réalité augmentée puisque le matériel peut ne pas être adapté aux handicaps. Ce qui ne leur permet pas de profiter de l'aspect immersif de ce monde virtuel. On a aussi cette représentation virtuelle qui est totalement fausse et différente de leur vraie identité et qui peut représenter un certain danger pour leur santé mental. Aussi, leurs handicaps seront-ils bien représentés ? Par exemple une personne en fauteuil roulant pourra-t-elle bien se représenter, une personne aveugle ou encore un autiste ... ?

Dans ces cas, toutes les couches de la population devraient participer et être représentées aux études et au développement de ce monde. Ceci permettra une intégration et une représentation plus globale de tout un chacun.

Le fossé entre les personnes va plus se creuser avec l'introduction des monnaies par exemple les NFTs, du monde la mode et surtout du luxe... Des maisons de luxe comme Louis Vuitton, Fendi, Dolce & Gabbana, Gucci, Ralph Lauren, Burberry, Prada ou encore Balenciaga se sont déjà lancés. Avec ceci, on peut s'attendre à la représentation des classes sociales. Ces dernières se verront former par la présence des accessoires et items personnalisants de « luxes » à savoir les vêtements, les chaussures, les bijoux... Des personnes iront jusqu'à acheter des accessoires chers pour se faire « accepter ». Plus la personne a du luxe sur elle plus elle aura de la valeur.

La question que l'on pourrait se poser peut être que deviendront toutes ces données ? Par ce que oui, toute cette représentation de nous, de nos biens, de nos actions générera énormément de données plus celles fournies pour les inscriptions. Qu'en est du stockage, de la sécurité, de l'utilisation. Nos données pourront être vendues, volées, récoltées à notre insu et à des fins douteuses. En effet, même si la RGPD nous protège d'une certaine manière, ce



n'est pas toute le monde qui lit les conditions d'utilisations et ainsi nous pourrions autoriser une collecte et une utilisation à des fins que nous ignorons. Le matériel utilisé à savoir les casques, webcams, micros constituent aussi un moyen d'espionnage et de collecte massive. Concernant le stockage et la sécurité, s'il n'y a pas une certaine rigueur, nous pourrions voir nos informations personnelles volées, vendues ou leakées et des personnes mal intentionnées pourraient s'en servir de différentes manières. A ce niveau, beaucoup de problèmes résident autour des données. Des règles universelles devront être mises en place pour une protection plus efficace.

En conclusion, le MetaVerse est un univers plein de promesses, offrant de nouvelles expériences et de nouvelles opportunités de communication et de collaboration. Cependant, il est important de reconnaître que le MetaVerse peut également présenter certains risques et problèmes éthiques, tels que les addictions et les libertés qui peuvent être dangereuses sans limites.

Il est donc important de prendre en compte ces risques et de mettre en place des mesures pour les prévenir et les gérer. Cela peut inclure la mise en place de limites de temps d'utilisation, l'encouragement à une utilisation responsable et raisonnée du MetaVerse et la sensibilisation aux risques liés aux addictions et aux libertés qui peuvent être dangereuses sans limites.

En fin de compte, le MetaVerse peut être un univers riche en possibilités et en promesses, mais il est important de le respecter et de le protéger pour en profiter pleinement et en toute sécurité.

(Roman) *Player One* de Ernest Cline ou bien (Film) *Ready Player One* de Steven Spielberg

<https://metaroids.com/learn/can-you-die-in-the-metaverse/> (Article) Mort dans le Meta Verse

<https://www.cnetfrance.fr/news/comment-les-technologies-haptiques-veulent-nous-faire-ressentir-le-metavers-et-la-vr-39939043.htm> (Article) Combinaisons Haptiques

(1) *Neuralink Corporation est une société de neuro technologie, fondée par Elon Musk avec Max Hodak, qui travaille au développement d'interfaces cerveau-machine (IMC) implantables pour aider les humains à fusionner avec l'intelligence artificielle et potentiellement guérir les maladies neurologiques. Le produit principal de la société est un petit appareil appelé Neuralink, qui est implanté dans le cerveau et peut être utilisé pour enregistrer l'activité cérébrale ou stimuler des zones spécifiques du cerveau. Le dispositif est conçu pour être peu invasif et peut être implanté à l'aide d'une procédure chirurgicale contrôlée par robot. Il est destiné à être utilisé conjointement avec un système informatique capable d'analyser l'activité cérébrale enregistrée et de l'utiliser pour contrôler des dispositifs externes, tels qu'un ordinateur ou une prothèse. La société en est encore aux premiers stades de développement et n'a pas encore commercialisé de produits à usage commercial. Elle se concentre actuellement sur la recherche et l'expérimentation de sa technologie sur des animaux.*