

Publié le 17 décembre 2021 à 12h27

Tech ■ Web ■ Réseaux sociaux

Surprise (non), il y a déjà du harcèlement sexuel dans le métaverse

« Des agressions virtuelles très réelles »



🕒 Temps de lecture : 3 min



Corentin Bechade

Une femme s'est plainte d'avoir vécu une agression sexuelle dans le métaverse de Meta, l'ex-Facebook. Un événement qui rappelle les potentiels danger de ce monde virtuel, surtout pour les femmes.

Cela n'aura pas pris longtemps. [Le métaverse](#), tant rêvé et [vauté par Mark Zuckerberg](#), a déjà permis à des joueurs d'agresser sexuellement une femme de manière virtuelle.

Des agressions sexuelles dans le métaverse

Horizon Worlds, [le monde virtuel accessible via un Oculus Rift](#) (qui s'est récemment ouvert à tout le monde, après une phase bêta), a été utilisé pour harceler une femme à distance, en mimant des actes sexuels sur son avatar.

D'après Meta, une femme aurait raconté son expérience sur les serveurs privés de la plateforme fin novembre. « *Non seulement on m'a tripotée hier soir, mais d'autres personnes ont soutenu ce comportement, ce qui m'a fait me sentir isolée* », a décrit la joueuse, qui trainait simplement sur le Plaza, une sorte de centre-ville virtuel. « *Le harcèlement sexuel n'est déjà pas une blague sur internet, le fait de le subir en réalité virtuelle ajoute une autre couche qui rend l'évènement plus intense* », a précisé la victime.

Vivek Sharma, le responsable de développement d'Horizon [qui s'est livré à The Verge après l'incident](#), a qualifié la situation « *d'absolument regrettable* » et a expliqué vouloir rendre les outils de blocage « *trivialement faciles à trouver* ». Horizon Worlds propose en effet une « Safe Zone » qui permet de créer un espace entièrement privé où personne ne peut interagir avec vous. Après avoir regardé les images de l'incident, Meta a conclu que la personne agressée n'avait pas utilisé cet outil.

À qui échoue la responsabilité de protéger ?

Mais la responsabilité n'échoue pas à l'utilisatrice, tient à préciser Kristina Milian, une porte-parole de Meta. « *Nous voulons que tous les membres d'Horizon Worlds vivent une expérience positive grâce à des outils de sécurité faciles à trouver — et ce n'est jamais la faute des internautes s'ils n'utilisent pas toutes les fonctions que nous proposons* », [a précisé la responsable au journal du MIT](#).

« *Nous continuerons à améliorer notre interface utilisateur et à mieux comprendre comment les gens utilisent nos outils afin que les utilisateurs et utilisatrices soient en mesure de signaler les choses facilement et de manière fiable* », ajoute la porte-parole.

Malheureusement, offrir un outil pour se protéger des abus sexuels dans le monde virtuel fera toujours, en partie, peser la responsabilité sur l'utilisatrice ou l'utilisateur. Si l'outil est là, alors pourquoi les gens ne s'en servent pas, pourrait-on penser ? C'est oublier le sentiment d'impuissance ou de choc qui peut saisir quelqu'un, même dans le monde virtuel, et qui peut empêcher d'y voir clair dans ces moments là.

On leur dit « voilà, vous avez les armes pour vous protéger tout seul »

Katherine Cross, spécialiste du harcèlement en ligne

Cet outil, malheureusement indispensable, donne aux victimes la charge de se protéger, au lieu d'empêcher les agresseurs d'agir. « *En général, quand les entreprises veulent agir contre les abus, elles donnent des outils aux utilisateurs et utilisatrices et leurs disent ensuite « voilà vous avez les armes pour vous débrouiller tout seul »* » synthétise Katherine Cross, une spécialiste du harcèlement en ligne, au MIT.

Le harcèlement sexuel est aussi puni sur Internet

Comme le rappelle le MIT, ce n'est pas la première fois que des agresseurs commettent ce genre d'acte dans des mondes virtuels. En 2016, Jordan Belamire [expliquait](#) qu'elle avait vécu quelque chose de similaire dans un jeu QuiVr, un jeu en réalité virtuelle où l'on incarne des archers. Elle explique qu'un joueur l'a « *poursuivi en faisant des mouvements de pincement près de ma poitrine. Enhardi, il a même poussé sa main vers mon entrejambe virtuel et a commencé à frotter.* »

[Comme le rappelle Lucie Ronfaut](#) dans la newsletter [Règle 30 de Numerama](#), de nombreux exemples d'actes sexuels simulés sont aussi visibles dans Roblox, un MMORPG à destination des enfants. Assez pour que le terme « Roblox Rape » (« Roblox viol » en français) pointe vers de nombreuses vidéos YouTube difficilement supportables. Même dans les années 90, [des failles dans certains programmes de jeux textuels](#) permettaient à certains joueurs d'en forcer d'autres à accepter des faveurs sexuelles.

Le harcèlement sexuel, même s'il a lieu dans un environnement virtuel, reste répréhensible. Envoyer des photos à caractère sexuel non sollicitées est considéré comme du harcèlement sexuel [selon l'article 222-16 du Code pénal](#). Tripoter quelqu'un dans la rue aussi. Le monde numérique n'obéit pas à des règles différentes. La gravité des faits n'est pas à minimiser, surtout quand tout l'argument du métaverse est justement de se projeter tout entier dans un monde virtuel plus vrai que nature.