

Premier viol collectif virtuel !

écrit par Marcher sur des oeufs | 7 janvier 2024

LA POLICE BRITANNIQUE ENQUÊTE SUR UN VIOL VIRTUEL DANS LE MÉTAVERSE



Si l'adolescente n'a subi aucune violence physique, son état mental a inquiété les enquêteurs. [REUTERS]

LA POLICE BRITANNIQUE ENQUÊTE SUR UN VIOL VIRTUEL DANS LE MÉTAVERSE



Si l'adolescente n'a subi aucune violence physique, son état mental a inquiété les enquêteurs. [REUTERS]

Hier, j'ai aperçu un article : "premier viol collectif virtuel".

Un jeu, un salon de vie virtuel.

La police britannique se lance dans la première enquête pour viol collectif sur l'avatar d'une jeune fille de 16 ans dans un jeu de réalité virtuelle.

Quand la réalité se mêle au [métaverse](#). Pour la toute première fois, une enquête a été ouverte par la police britannique pour un fait s'étant déroulé virtuellement. Il s'agit d'un [viol](#) collectif sur l'avatar d'une jeune fille de 16 ans au cours d'un jeu de réalité virtuelle.

Selon le [Daily Mail](#), la victime présumée portait un casque de réalité virtuelle et jouait à un jeu immersif, lorsque son personnage a été violé par ceux de plusieurs joueurs masculins. Un cas particulièrement exceptionnel que les enquêteurs n'ont pas pris à la légère.

Si l'adolescente n'a subi aucune violence physique, son état mental a inquiété les enquêteurs. «Il y a un impact émotionnel et psychologique sur la victime à plus long terme que toute [blessure](#) physique», a déclaré un officier de police.

Une enquête possiblement vouée à l'échec

Bien que l'état de la jeune fille soit alarmant, les autorités ont tout de même émis un doute sur la possibilité de poursuivre l'enquête. En effet, en accord avec les lois du pays, cela ne correspond pas à la définition d'une [agression sexuelle](#) qui n'est reconnue qu'avec un contact physique sans consentement.

Une difficulté est donc venue s'ajouter au travail des autorités chargées de l'affaire, faire valoir cet acte commis dans le métaverse (c'est-à-dire dans le monde virtuel) comme un viol à part entière.

Le ministre de l'Intérieur, James Cleverly, s'est d'ailleurs positionné favorablement au sujet de l'enquête. Pour lui, ces environnements sont «incroyablement immersifs» et cela risque donc de produire un immense «traumatisme sexuel» pour cette jeune fille.

Le métaverse, une passerelle pour les prédateurs ?

Si l'affaire peut diviser en raison des lois existantes au Royaume-Uni, l'opinion politique semble tout de même s'accorder. [James Cleverly a également reconnu qu'une personne prête à faire ce genre d'atrocité en ligne, «pourrait faire des choses terribles dans la réalité».](#)

En effet, Ian Critchley, responsable de l'enquête sur la protection et les abus de l'enfance au Conseil national des chefs de police, a précisé que ce monde virtuel pouvait créer une «passerelle» pour les prédateurs, notamment ceux qui s'en prennent aux enfants.

Celui-ci a par ailleurs souligné la nécessité de nouvelles lois pertinentes pour venir à bout de ces violences au travers des jeux de réalité virtuelle et assurer plus de sécurité aux joueurs.

<https://www.cnews.fr/monde/2024-01-03/la-police-britannique-en-quete-sur-un-viol-virtuel-dans-le-metaverse-1436967>

Ces salons virtuels, jeux existent depuis pratiquement la naissance de l'internet grand public dans les années 90.

Sauf qu'à présent, ça se répand et les jeunes plongent volontiers dans ces mondes de "réalité augmentée", avec des films d'images de synthèse toujours plus abouties. Dans lesquels il est question, peu à peu, de parvenir à un stimuli sensoriel, visuel, auditif, olfactif, tactile.

Formidables créations qui révèle le génie humain.

Pourtant, quels sont les véritables objectifs de la création de ces mondes et à quelles dérives peut-on s'attendre ? L'homme a-t-il vraiment besoin de ces mondes, ne sera-t-il plus capable de rêver ces propres rêves. Va-t-on assister à la censure, à la capture de l'imaginaire personnel de chaque humain ?

Cela est très beau, très génial mais aussi je pense que c'est une fabrique à schizophrénie.