

Concours d'entrée 2022

Troisième concours

3^{ème} épreuve d'admissibilité

Question contemporaine

Durée : 5 heures – coefficient 4

Une épreuve consistant en une composition sur une question contemporaine d'ordre général portant sur le rôle des pouvoirs publics et leurs rapports à la société.
Un court dossier est mis à la disposition des candidats.

Cette épreuve de composition porte sur un sujet ayant trait à l'Etat, aux pouvoirs publics et à leurs rapports avec la société. Elle a pour but de mesurer la capacité des candidats à réfléchir sur le sens du service de l'Etat dans la société contemporaine et vise à apprécier l'aptitude de futurs hauts fonctionnaires à appréhender les enjeux et les finalités de l'action publique et du politique dans le gouvernement des sociétés.

Cette composition, qui n'est en aucun cas réductible à une épreuve technique, suppose des connaissances dans les domaines littéraire, philosophique, historique et des sciences humaines et sociales. Au-delà de la vérification des qualités d'argumentation et de rédaction, le candidat doit témoigner de capacités critiques et formuler un point de vue qui lui soit propre.

Le dossier, d'une longueur de dix pages au maximum, comporte trois ou quatre documents visant à permettre au candidat d'élargir sa réflexion. Sa consultation est facultative et ne saurait donner lieu à synthèse ni limiter l'étendue du sujet.

Sujet

Le rôle des pouvoirs publics dans la défense de l'égalité et de la liberté, de l'avènement du numérique aux mondes virtuels.

Dossier

N°	Documents joints	Pages
1	« Liberté, égalité, connectivité ! », Rémi Durand-Gasselin, <i>www.lesechos.fr</i> , 20 juillet 2021 (extraits)	1
2	La dématérialisation des services (extraits de presse): a) « Démarches administratives dématérialisées : comment combattre l'illectronisme ? », Quentin Halbout, <i>www.challenges.fr</i> , 21 décembre 2021 (extrait) b) « L'illectronisme, un phénomène qui touche aussi la jeunesse française », Dominique Desauay, <i>www.rfi.fr</i> , 3 février 2022	2 à 4
3	« Dématérialisation des services publics : trois ans après, où en est-on ? », Défenseur des droits, rapport, <i>www.defenseurdesdroits.fr</i> , février 2022 (extraits)	5
4	Les mondes virtuels : a) « 5 exemples d'utilisation des univers virtuels par les marques », Sabrina Eleb, <i>www.sysk.fr</i> , 20 janvier 2021 (extraits) b) « Métavers : le fantasme d'un monde virtuel parallèle », Arnaud Devillard, <i>www.sciencesetavenir.fr</i> , 28 novembre 2021 (extrait) c) « Que devrait-on considérer comme un crime dans le métavers ? », <i>www.realite-virtuelle.com</i> , 3 février 2022 (extrait)	6 à 9

Liste des sigles :

- 3D : Trois dimensions
- CES : Consumer Electronics Show (salon consacré à l'innovation technologique en électronique grand public)
- COVID : COronaVIrus Disease, maladie à coronavirus
- INSEE : Institut national de la statistique et des études économiques
- PDG : Président directeur général

Avec 250 millions d'euros dédiés à l'inclusion numérique, la France mise clairement sur son écosystème numérique pour asseoir sa relance économique. Même son de cloche du côté de l'Union européenne qui décrit la connectivité numérique comme une "condition préalable" à la réalisation de son agenda numérique à l'horizon 2030.

Des mesures fortes en réponse à un constat : la crise sanitaire a accentué la fracture numérique. Fin 2020, 60 % du territoire français était relié au très haut débit, avec une année record de 5,8 millions de propriétés rendues éligibles à la fibre. Le gouvernement devrait également investir 240 millions d'euros dans le haut débit dans le cadre d'un plan de relance post-Covid, en partie financé par le Fonds européen de relance économique.

[...]

Accompagner les nouvelles habitudes

Sur le seul mois de mars 2020, le premier confinement a généré une hausse du trafic internet mondial de 70 %. Si depuis, les restrictions ont été en grande partie levées, les habitudes, elles, sont restées et la frontière entre l'utilisation personnelle et professionnelle d'internet à la maison s'estompe.

La crise a changé la donne. Le télétravail forcé en 2020 a poussé les marques à s'adapter et à proposer de nouveaux services en ligne, dont certains présentant une forte valeur ajoutée. De nouvelles habitudes de consommation adoptées par les citoyens et qui devraient perdurer malgré le déconfinement.

Parmi lesquelles : les achats e-commerce et la consultation des sites de streaming, mais aussi la télémédecine, l'éducation et les formations à distance, et bien sûr les solutions professionnelles de collaboration. Des services essentiels auxquels certains n'ont pas ou peu accès du fait d'une couverture réseau limitée, voire inexistante.

Pallier les problèmes de connectivité

À titre d'exemple, un tiers des étudiants n'a pas pu (ou de façon restreinte) accéder aux enseignements à distance du fait d'une mauvaise connexion internet. Des problèmes de connectivité qui représentent la 2^{ème} difficulté majeure rencontrée* (39 %), juste après l'organisation du temps de travail.

Et la tendance est loin de s'inverser ! En effet, 78 % des Français plébiscitent un modèle hybride de travail, privilégiant deux jours de télétravail par semaine et trois jours de présentiel. Dès lors, les enjeux de connectivité ne sont plus le seul apanage des professionnels. À travers la mise en œuvre d'une infrastructure haut débit solide, la connectivité numérique devient la clef de voûte de la création d'économies dynamiques, prospères et inclusives.

À mesure que les travailleurs s'installent dans de nouvelles habitudes de travail, chacun doit pouvoir se connecter rapidement et de manière fiable pour réduire la fracture numérique et assurer une reprise inclusive.

Favoriser l'investissement

[...]

La connectivité numérique est devenue la priorité de toutes les parties prenantes afin de réinventer les infrastructures réseau et créer ainsi un internet plus simple, plus sûr, plus rapide et plus fiable. Un internet vecteur de l'égalité des chances et porteur d'un avenir inclusif pour tous. Continuons ainsi !

* Note du jury : par les étudiants interrogés

Document 2 : La dématérialisation des services (extraits de presse)

- a) « Démarches administratives dématérialisées : comment combattre l'illectronisme ? », Quentin Halbout, www.challenges.fr, 21 décembre 2021 (extrait)

Le gouvernement prévoit de dématérialiser 250 démarches administratives de la vie quotidienne en 2022, ce qui pourrait marginaliser davantage les 13 millions de Français souffrant d'illectronisme. Heureusement, des solutions existent pour résorber cette fracture numérique.

D'ici à mai 2022, 250 démarches administratives de la vie quotidienne seront dématérialisées. C'est ce qu'annonce le gouvernement dans le cadre de son programme Action publique 2022. Une façon de faciliter la vie des Français, mais qui marginalise une partie de la population. D'après l'Insee, en 2019, une personne sur six n'utilisait pas Internet, et 17% de la population française était atteinte d'illectronisme. L'illectronisme, ou illetrisme numérique, désigne les personnes qui ne disposent pas des capacités matérielles suffisantes ou des compétences pour utiliser les ressources numériques. Il varie en fonction de l'âge et du territoire. 3% des 15-29 ans sont considérés comme atteints d'illectronisme contre 67,2% des plus de 75 ans. Sans surprise, c'est également dans les territoires les plus ruraux que la fracture est la plus profonde. Alors que l'agglomération de Paris comporte 13,5% de personnes atteintes d'illectronisme, cette part grimpe à 18,1% dans les communes rurales de moins de 10.000 habitants.

Pour lutter contre cette fracture numérique, le gouvernement a annoncé un Plan France très haut débit, censé fournir à l'ensemble du territoire une connexion Internet stable et efficace. Disposer du matériel est-il pour autant suffisant ? Pas pour Emmanuel Ratel, directeur général et cofondateur de WeeM, une start-up qui développe des cabines connectées. "Les départements ont traité la fracture numérique en matière d'accès, mais 13 millions de Français ne maîtrisent pas les usages." Selon lui, la fracture numérique se résorbera également en formant les personnes en situation d'illectronisme.

Services de l'Etat

L'Etat a annoncé la mise en place de bureaux France services, des espaces ayant pour mission de conseiller les utilisateurs dans leurs démarches et les aider à utiliser les services en ligne. Il en existe aujourd'hui 1.745. En 2022, 2.500 espaces France services devraient mailler l'ensemble du territoire. Chaque bureau est un guichet unique dans lequel les citoyens peuvent avoir accès à de nombreux services publics comme la direction générale des finances publiques, le ministère de l'intérieur, le ministère de la justice, La Poste, Pôle emploi ou la caisse nationale des allocations familiales. Une plateforme, Pix, a aussi été mise en place pour évaluer et développer ses compétences numériques.

Des cabines connectées ?

Le gouvernement s'est aussi rapproché de la jeune société WeeM, créée en 2017. A l'origine destinées au "micro-working", elles ont été dérivées pour les démarches administratives. "Nous avons interpellé le président de la République lors du salon Vivatech sur la fracture numérique", explique Emmanuel Ratel. S'ensuit une expérimentation dans trois communes de cabines connectées pour les démarches administratives. "Nous nous sommes rendus compte que la cabine cohabitait plusieurs cases pour corriger la fracture numérique."

[...]

b) « L'illectronisme, un phénomène qui touche aussi la jeunesse française », Dominique Desaunay, www.rfi.fr, 3 février 2022

Les 15-29 ans sont la catégorie d'âge de la population française la plus équipée en smartphones, tablettes et ordinateurs, selon une étude de l'Institut national de la statistique et des études économiques, l'Insee. Mais le phénomène de l'illectronisme gagne du terrain pour une partie non négligeable des jeunes Français en manque de compétences numériques.

Si la crise sanitaire de la Covid-19 a largement accentué la fracture numérique au sein de la population des seniors, comme nous le révèle le dernier rapport de l'Insee, « l'illectronisme », un terme qui est la transposition du concept d'illettrisme dans le domaine du numérique, touche désormais de nombreux jeunes.

Un jeune Français sur six s'estime pas ou peu compétent pour utiliser des logiciels de bureautique comme un traitement de texte, par exemple. Un sur cinq n'arrive pas à remplir les formulaires en ligne des administrations électroniques. Le phénomène des « abandonnistes », c'est-à-dire tous ceux qui délaissent totalement le web, gagne du terrain. Les 13 millions d'adultes, tous âges confondus, qui se retrouvent aujourd'hui démunis face à une dématérialisation accélérée des services publics et privés, ont tendance à renoncer à utiliser les outils numériques à leur disposition, alertent de nombreuses associations.

Et le problème n'est pas d'ordre matériel, car 9 Français sur 10 disposent dorénavant d'un appareil permettant de se connecter à internet (Cf. encart ci-dessous). La vitesse de développement des innovations technologiques combinée à la lenteur du rythme d'acquisition des compétences chez certaines personnes, engendre de nombreux décrocheurs du numérique.

Mais les réseaux sociaux et les messageries instantanés en enfermant les jeunes utilisateurs dans des communautés en ligne fermée, accentueraient aussi le phénomène, estime Edouard Bliet, directeur général de Stedy, une société de conseil en technologies et services numériques pour les entreprises. « *Le problème est double, le premier est un manque de curiosité pour aller gérer, se former et comprendre comment fonctionnent les dispositifs en ligne en dehors de l'environnement numérique très personnel qu'utilise la jeune génération des internautes. Le fait d'être tombé très tôt dans un environnement virtuel constitué seulement de 3 ou 4 applications sur son mobile sur lequel on passe de nombreuses heures par jour vous déconnecte en définitive d'une forme de réalité des usages possibles qu'offre le numérique. Par ailleurs, on constate aussi un déficit d'information, le système éducatif n'accompagne plus vraiment les étudiants sur les supports électroniques dont ils auront besoin dans leur vie professionnelle et quand ils arrivent sur le marché du travail, les jeunes qui ne maîtrisent pas les outils du numérique se retrouvent forcément en rupture avec les exigences de leur emploi.* », détaille Edouard Bliet, directeur général de Stedy.

La France pas la plus mauvaise élève au niveau européen

La France se situe à la treizième place en matière d'illectronisme chez les 16-29 ans, selon l'Institut européen de statistique Eurostat. Ce qui la place loin devant la Roumanie ou encore la Bosnie-Herzégovine, des pays qui affichent aux abonnés absents des taux supérieurs à 40 % chez les jeunes internautes.

Mais pas de quoi en définitive pousser un quelconque cocorico : aujourd'hui seuls 3 % des jeunes Croates et 4 % des jeunes Islandais déclarent avoir de grandes difficultés à maîtriser les outils du numérique dans leurs entreprises ou pour se connecter aux services publics.

94 % des 15-29 ans ont un smartphone en 2021

Stéphane Legleye, Amandine Nougaret, Louise Viard-Guillot (Insee).

En France, plus de 99 % de la population âgée de 15 ans ou plus est équipée d'un téléphone, fixe ou mobile. L'équipement mobile est la norme : 95 % de la population possède un téléphone mobile et 77 % détient plus particulièrement un smartphone.

Le smartphone est un incontournable pour les jeunes, 94 % des 15-29 ans en sont équipés, alors qu'il tarde à s'imposer parmi les plus âgés (36 % des 75 ans ou plus en possèdent un). Le taux d'équipement augmente avec le niveau de diplôme et dans une moindre mesure avec le niveau de vie et la taille de l'unité urbaine de résidence.

Disposer d'un téléphone ne signifie pas que l'on soit toujours disponible pour répondre : une personne sur cinq filtre ou refuse systématiquement les appels. Ce comportement est plus répandu parmi les personnes de 75 ans ou plus, les personnes résidant dans l'unité urbaine de Paris, dans les départements d'outre-mer et parmi les personnes de nationalité étrangère.

Document 3 : « Dématérialisation des services publics : trois ans après, où en est-on ? », Défenseur des droits, rapport, www.defenseurdesdroits.fr, février 2022 (extraits)

[...]

L'accélération de la transformation numérique de l'administration, notamment sous l'impulsion de la mise en œuvre du plan Action Publique 2022, avec l'objectif de passer à la dématérialisation totale des 250 démarches « clés » pour les Français, est porteuse d'une évolution profonde de la relation à l'utilisateur. Ces risques avaient été soulignés en 2019 dans un premier rapport du Défenseur des droits intitulés *dématérialisation et inégalités d'accès aux services publics*.

Le Défenseur des droits y rappelait que, dans un contexte global de restriction de l'accès physique aux services publics de proximité, la dématérialisation pouvait constituer un levier d'amélioration de l'accès de toutes et tous à leurs droits.

En s'appuyant sur les nombreux saisines portées à son intention, le Défenseur des droits observait cependant comment, en imposant la contrainte technologique du numérique à celles et ceux qui ne sont pas rompus au maniement de l'outil informatique, qui n'ont pas accès à un équipement adéquat, qui ne disposent pas d'un accès à haut débit, qui ne peuvent maîtriser seuls la complexité des procédures du langage administratif, la numérisation de l'administration pouvait contribuer à éloigner de nombreux usagers de leurs droits.

[...]

Le Défenseur des droits avait donc alerté sur les effets sur notre société, sa cohésion sociale et l'accès aux droits d'une dématérialisation à marche forcée, faisant fi des relations humaines et surtout de la réalité vécue par les usagers.

Afin que la dématérialisation ne soit pas subie, notamment par les plus démunis, et ne constitue pas un nouveau frein dans l'accès aux droits, le Défenseur des droits avait adressé aux pouvoirs publics 35 préconisations. La plus importante pour éviter une dégradation de la situation des usagers était la conservation de modalités d'accès multiples aux services publics, l'utilisateur devant pouvoir choisir le mode de communication le plus approprié à sa situation lorsqu'il échange avec l'administration. Dans cette perspective, il recommandait également l'instauration d'un service public de proximité réunissant un représentant de chaque organisme social, des impôts, de pôle emploi afin d'assurer un accueil multicanal et physique de la population.

Trois ans après ce rapport, la Défenseure des droits a souhaité réaliser un travail de suivi des effets de la dématérialisation des procédures administratives (...) [car] alors même que les autorités publiques semblent avoir été sensibles aux constats et aux recommandations de l'institution, le nombre d'alertes et de réclamations liées à la dématérialisation ne fléchit pas, voire augmente. (...)

[...]

La Défenseure des droits est favorable au développement du numérique dans les relations entre l'administration et les usagers, s'il facilite l'accès aux droits de toutes et tous. Car les relations entre l'administration et les usagers ne sont pas de même nature que celles entre un client et une entreprise : les usagers n'ont pas la liberté de recourir au service public, ils y sont contraints, soit par des textes, soit parce que leurs ressources et leur équilibre de vie dépendent des prestations du service public. Ils n'ont pas d'alternative sauf le renoncement et le non-recours. C'est ce qui fonde, en face de ces droits, les grands principes du service public – égalité, continuité et adaptabilité – qui s'imposent comme autant d'impératifs incombant aux administrations. (...)

[...]

Document 4 : Les mondes virtuels

- a) « 5 exemples d'utilisation des univers virtuels par les marques », Sabrina Eleb, www.sysk.fr, 20 janvier 2021 (extraits)

Le numérique n'est apparu dans nos vies qu'il y a une vingtaine d'années. **Il a pourtant déjà modifié notre rapport au monde**, particulièrement notre manière de le concevoir. **D'un monde unique, nous sommes passés à des univers multiples.**

Il y a d'abord eu les nouvelles vies menées derrière l'écran, les nouvelles relations établies avec les autres par le biais d'internet, l'anonymat, le non-anonymat forcé par certaines plateformes comme Facebook... **Toutes ces évolutions ont inscrit les mondes numériques dans la vie réelle, effaçant peu à peu les frontières** et diluant le rapport au monde réel dans une notion plus vaste mais plus floue.

Et dans cette course à toujours plus de digitalisation, nous avons créé des univers virtuels, reflets ou non de la vie réelle. Ces univers, **nous les avons déjà en tête avant le numérique** : nous avons les récits, l'imagination, le rêve. Mais ce que le numérique a apporté à l'équation c'est **cette illusion d'interagir "réellement" avec ces nouvelles dimensions**, grâce à la technologie.

Il existe aujourd'hui de nombreuses définitions des univers virtuels. Pour s'arrêter sur une définition, nous pouvons envisager un univers virtuel comme **un espace dans lequel on évolue, qui n'est pas obligatoirement régi par les lois de la physique mais plutôt par des contraintes technologiques**. Cette définition va donc au-delà de la simple inclusion du virtuel dans le réel et pourrait par exemple s'appliquer au domaine du jeu-vidéo.

Certains poussent la définition encore plus loin avec les mondes virtuels : un monde virtuel serait un monde créé artificiellement par un logiciel informatique pouvant **héberger une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars ayant la capacité de s'y déplacer et d'y interagir**. Un exemple de monde virtuel serait donc par exemple Second Life, un espace 3D dans lequel des utilisateurs peuvent évoluer et échanger avec d'autres, particulièrement populaire aux débuts des années 2000. Il fut un temps investi par les marques, puis tomba en désuétude pour à nouveau trouver un public grâce à la crise du Covid.

Selon moi, cette notion de monde virtuel se rapproche du **fantasme des métavers**, un terme employé par Neal Stephenson dans Snow Crash, un récit de science-fiction décrivant **un monde virtuel parfait autour duquel se serait structurée une société, sans frontières entre le virtuel et le réel**.

A la manière de poupées russes, **la notion de virtuel se complexifie donc à mesure que les technologies évoluent**. La réalité virtuelle en tant que technologie, a par exemple grandement fait avancer les choses. Et même si la plupart des univers virtuels tels que nous les envisageons à ce jour sont loin du modèle de métavers de Snow Crash, force est de constater qu'avec l'évolution du numérique et sa place de plus en plus importante dans nos vies, nous touchons du doigt de nouvelles formes de structuration de notre société.

On voit apparaître **des indices de cette transition vers le virtuel** dans l'exploitation médiatique qui en est faite par les marques.

L'exploitation d'avatars générés informatiquement est par exemple de plus en plus courante dans les stratégies de communication des marques. LG a par exemple fait appel à une « influenceuse virtuelle » pour promouvoir sa nouvelle gamme de produits au CES. Le jeu vidéo League of Legends a créé un groupe de musique composé exclusivement de personnages virtuels qu'il fait jouer lors de ses compétitions de e-sport. Quant à Lil Miquela, influenceuse virtuelle présente sur plusieurs plateformes sociales dont Instagram, elle bénéficie du soutien de nombreuses marques comme Samsung ou Calvin Klein.

Les univers virtuels prennent désormais une place prépondérante dans la stratégie des plus grandes marques. D'un côté à travers les jeux-vidéo, de plus en plus « mainstream » et qui deviennent des terrains de jeu propices à l'expérimentation, et de l'autre à travers de véritables expériences virtuelles permises par les avancées technologiques de ces dernières années.

Voici notre sélection de 5 exemples de marques intégrant les univers virtuels :

[...]

3) KFC ouvre un restaurant dans Animal Crossing

Autre jeu extrêmement populaire, en particulier suite aux différents confinements imposés dans le monde entier, **Animal Crossing New Horizons a connu un succès fulgurant : plus de 22 millions d'exemplaires vendus en moins de 4 mois.** Ce jeu qui consiste à gérer et décorer une île, répondre aux requêtes de mignons petits animaux et collecter des objets, a été investi par de nombreuses marques qui ont vu une opportunité dans la possibilité de personnaliser les vêtements de ses avatars et de partager son île avec d'autres joueurs. Ainsi, KFC a créé une île intégralement dédiée à sa chaîne de restaurants, dans laquelle les joueurs pouvaient évoluer, et peut-être trouver le Colonel Sanders pour obtenir des réductions dans la vie réelle.

[...]

Au cœur de cette démarche, **la nécessité de réinventer l'expérience client pour coller aux nouvelles attentes** générées par cet accès du grand public à toujours plus de technologies de pointe.

Avec la distanciation sociale provoquée par la crise du Covid, le virtuel devient l'alternative parfaite aux expériences inaccessibles du monde réel. **Aux marques d'anticiper ces usages, de les inciter et de les porter dans leurs initiatives pour accompagner ces évolutions.**

[...]

- b) « Métavers : le fantasme d'un monde virtuel parallèle », Arnaud Devillard, www.sciencesetavenir.fr, 28 novembre 2021 (extrait)

Facebook, Microsoft ou encore le studio de jeux vidéo Epic Games ont annoncé vouloir développer des métavers, des univers virtuels très élaborés, évoluant indépendamment de chaque utilisateur. Mais dont le contour exact reste à imaginer.

Sous forme d'avatar, l'utilisateur n'est plus seulement spectateur mais participe activement et de manière immersive à un environnement virtuel toujours dynamique.

Le terme est devenu à la mode en l'espace d'un été, à l'occasion d'une interview de Mark Zuckerberg sur le site d'actualité technologique *The Verge*. Le 22 juillet, le P-DG et fondateur de Facebook (devenu depuis Meta) y expliquait que pour le réseau social, la prochaine étape était de construire un "métavers", un espace numérique d'un genre nouveau : sous forme d'avatars, les utilisateurs ne seraient pas que spectateurs d'une immersion, mais participants actifs. Ils pourraient y danser ou assister à des concerts, comme faire leurs exercices de *fitness* ... Deuxième déclaration choc mi-octobre : Facebook annonçait la création de 10.000 emplois en Europe pour développer cet environnement. En parallèle, l'entreprise promettait de créer un fonds de 50 millions de dollars sur deux ans pour aider d'autres acteurs à bâtir un métavers "responsable" et financer des organismes de recherche.

Mark Zuckerberg voit grand : *"On peut se figurer le métavers comme une version incarnée d'Internet, où vous ne faites pas que consulter un contenu : vous êtes dedans"*, résume-t-il. La particularité essentielle du métavers est d'être un espace dit persistant. C'est-à-dire un environnement qui continue d'évoluer même lorsque l'on se déconnecte. Chaque fois que l'utilisateur revient, il prend les choses en cours de route, découvre de nouveaux éléments, de nouvelles activités virtuelles, etc. L'immersion la plus

approfondie implique l'usage d'un visiocasque (en l'occurrence le casque de réalité virtuelle Oculus Rift, propriété de Facebook), mais Mark Zuckerberg n'en fait pas un prérequis. Selon lui, le métavers peut être accessible par un smartphone, une tablette ou un écran d'ordinateur.

Une agrégation de divers univers

Le réseau social ne constituerait toutefois qu'une partie du métavers. Celui-ci serait en réalité une agrégation de divers univers virtuels (d'où le préfixe "méta") existants et rendus interopérables. Et il n'est pas le seul à partager cette vision. D'autres compagnies ont annoncé des initiatives semblables. À commencer par le studio de jeux vidéo Epic Games, dont le P-DG, Tim Sweeney, plaide pour un "métavers ouvert" qui ne serait contrôlé par aucune entreprise en particulier. On pourrait y jouer à Fortnite (édité par Epic Games) en mode multijoueur avant de visionner une série sur Netflix. Une vision encore plus ambitieuse dont le développement a d'ores et déjà permis une levée de fonds de... un milliard de dollars (840 millions d'euros).

[...]

- c) « Que devrait-on considérer comme un crime dans le métavers ? », www.realite-virtuelle.com, 3 février 2022 (extrait)

[...]

Des questions importantes sur l'éthique des mondes virtuels

Des questions cruciales sur l'éthique des mondes virtuels à court terme surgissent : comment les utilisateurs doivent-ils agir dans un monde virtuel ? Quelle est la différence entre le bien et le mal dans un tel espace ? Et à quoi ressemble la justice dans ces sociétés ?

Prenons l'exemple le plus simple, celui des jeux vidéo. Vous pourriez penser que sans personne d'autre impliqué, ces jeux sont exempts de préoccupations éthiques. Mais ce n'est pas le cas. Dans son article de 2009, « Le dilemme du joueur », le philosophe Morgan Luck observe que si la plupart des gens pensent que le meurtre virtuel est moralement acceptable, ils considèrent que la pédophilie virtuelle ne l'est pas. Il en va de même pour les agressions sexuelles virtuelles.

Cela présente un puzzle philosophique. Ni le meurtre virtuel ni la pédophilie dans le métavers n'impliquent de nuire directement d'autres personnes. Il n'est pas simple pour les théories morales d'expliquer cela. Une explication possible invoque l'éthique de la vertu, qui explique la différence entre les bonnes et les mauvaises actions en termes de vertus et de vices des personnes qui les accomplissent.

En revanche, nous ne pensons pas que le meurtre virtuel « ordinaire » soit révélateur d'un défaut moral. Nous le considérons donc comme non problématique. Pourtant, les questions éthiques ici sont subtiles. Une fois que nous passons à des environnements de jeux vidéo multi-utilisateurs, puis à des mondes virtuels entièrement sociaux, les problèmes éthiques se multiplient. Si ces mondes virtuels n'étaient que des jeux ou des fictions, alors l'éthique des mondes virtuels se limiterait à l'éthique des jeux ou des fictions.

Le vol dans le métavers

Dans de nombreux mondes de jeux multi-joueurs, des joueurs de mauvaise foi prennent plaisir à harceler d'autres joueurs, à voler leurs biens ou même à les tuer. Ce comportement est largement considéré comme répréhensible dans la mesure où il interfère avec le plaisir du jeu des autres utilisateurs.

Mais voler les biens de quelqu'un dans un jeu est-il aussi mal que de le faire dans la vraie vie ? La plupart seraient d'accord pour dire que les objets possédés dans un jeu ont moins d'importance que les possessions dans le monde non virtuel. Pourtant, dans les jeux à long terme, les possessions peuvent être importantes pour un utilisateur.

En outre, le vol dans le métavers est difficile à expliquer si les objets virtuels ne sont que des fictions. Comment peut-on « voler » un objet qui n'existe pas ? Et concernant le meurtre dans le métavers, il n'y a pas beaucoup de place pour un véritable meurtre.

Un utilisateur pourrait provoquer une crise cardiaque dans le corps physique d'un autre utilisateur. Il pourrait inciter d'autres à se suicider dans le monde physique. Ces actes dans un monde virtuel sont aussi moralement graves que le même type d'acte dans un monde non virtuel. En dehors de ces cas, la chose la plus proche du meurtre est de « tuer » un avatar.

Comment punir les mauvaises actions dans le métavers ?

Le bannissement est une première option. M. Bungle a été banni de LambdaMOO. Cependant, peu de temps après, le même utilisateur est revenu, réincarné en tant que Dr Jest. Les peines virtuelles et l'emprisonnement virtuel peuvent également être une solution. Mais les effets seront limités lorsque les utilisateurs pourront facilement affronter de nouveaux corps.

La punition non virtuelle peut représenter une autre option. Mais cela ne sera pas facile avec des utilisateurs anonymes. Dans les décennies à venir, le métavers ira bien au-delà des jeux pour faire partie de notre vie quotidienne. Les actions dans les mondes virtuels auront potentiellement autant de sens que les actions dans le monde physique. Les crimes virtuels affecteront de vrais êtres humains. Pour le reconnaître pleinement, nous devons traiter les réalités virtuelles comme de véritables réalités.