

La cyberviolence sexuelle et les défis du droit pénal: réflexion autour du viol virtuel

Sexual Cyberviolence and the Challenges of Criminal Law: Reflections on Virtual Rape

Zahra ELAMINE

Docteur en droit privé

Université Sidi Mohamed Ben Abdellah

Zahra.elamine1@usmba.ac.ma

Résumé

Le développement des technologies a brouillé les frontières entre le réel et le virtuel, créant de nouvelles formes de criminalité, comme le « viol virtuel ». Cette agression, qui se déroule dans des environnements numériques via des *avatars*, pose des défis juridiques importants. La définition traditionnelle du viol, centrée sur le contact physique, ne s'applique pas facilement à ces situations où les conséquences psychologiques pour les victimes sont réelles, mais où les preuves matérielles sont difficiles à obtenir. Même si la reconnaissance juridique de ces actes est en évolution, l'adaptation des lois est très importante pour mieux protéger les victimes de ces nouvelles formes de violence en ligne.

Mots clés: Viol virtuel - Cyberviolence sexuelle - Droit pénal marocain - Preuve numérique- Protection des victimes

Abstract

The development of digital technologies has blurred the boundaries between the real and the virtual, giving rise to new forms of criminality such as “*virtual rape*”. This form of assault, carried out in digital environments through avatars, presents significant legal challenges. The traditional definition of rape, centered on physical contact, does not readily apply to these situations where victims suffer real psychological harm but where material evidence is difficult to establish. Although legal recognition of such acts is gradually emerging, adapting existing laws is essential in order to ensure more effective protection for victims of these new forms of online violence.

Keywords: Virtual rape – Cybersexual violence – Moroccan criminal law – Digital evidence – Victim protection

Introduction

Le développement des technologies et des moyens de communication a changé la manière d'apercevoir le monde, le réel et le virtuel se confondent, et la criminalité évolue vers des formes nouvelles et complexes, notamment pour les infractions contre les personnes et la moralité publique.

Ceci a donné lieu à l'émergence de nouveaux défis juridiques, ainsi la cyberviolence peut englober des menaces directes, des violences psychiques et du harcèlement qui se produisent dans des environnements numériques tels que les jeux en ligne, les plateformes de réalité virtuelle et les réseaux sociaux. Parmi ces violences figure une catégorie particulière notamment les agressions sexuelles virtuelles, connues sous l'appellation de « *viol virtuel* ». Or, les législations en vigueur, au Maroc comme ailleurs, ne disposent pas de typologie stable ou de lexique uniforme pour désigner les infractions relevant de la cyberviolence. Ainsi il semble difficile d'appréhender une infraction à caractère sexuel à travers des plateformes où les interactions se font entre des personnages virtuelles manipulées par des individus réels.

En droit marocain, le viol est défini comme « *des relations sexuelles* » qu'un homme peut avoir avec une femme sans *le grès* de celle-ci, d'après cette définition, le viol est constitué à chaque fois qu'il y a relation sexuelle sans le consentement de la femme¹, c'est-à-dire, un contact physique entre l'homme et la femme, avec pénétration². Toutefois, en dépit des difficultés que représente cette définition dans la mise en œuvre du viol, elle présente des limites quant à son application dans le cadre des nouvelles technologies et des moyens de communication numériques, qui ont donné naissance à des formes d'agressions sexuelles inédites notamment « *le viol virtuel* », même ce derniers pose un débat quant à sa qualification puisque il n'y a pratiquement pas de contact physique entre l'auteur et la victime.

Dans la présente, nous nous attacherons à répondre à une question centrale: dans quelle mesure un viol virtuel peut-il être assimilé à un viol matériel dans le cadre juridique actuel ? Pour y répondre, nous adoptons. Elle s'appuie sur l'analyse des dispositions du Code pénal marocain, sur des exemples jurisprudentiels étrangers, notamment en Belgique et au Royaume-Uni, ainsi que sur des travaux en cybercriminologie et en études de genre. Cette méthodologie permet de confronter les limites du droit pénal classique aux réalités émergentes des violences sexuelles dans l'espace virtuel. Nous allons alors, mettre en exergue la difficulté de qualifier le viol virtuel en établissant sont élément matériel, pour cela il nous semble opportun de revenir d'abord sur cette notion nouvelle pour la comprendre (section1). Ensuite nous allons mettre en lumière les défis juridiques que pose cette forme de criminalité quant à la qualification ainsi que les solutions que d'autres législations, notamment Belge, ont adapté (section 2).

Section 1: Le monde virtuel et l'émergence du viol numérique

Le phénomène de « *cybercriminalité virtuelle* » est apparu avec l'essor des réseaux de communication et des plateformes numériques, il représente une nouvelle génération de

¹ عبد الواحد العلمي، شرح القانون الجنائي المغربي: القسم الخاص، الطبعة العاشرة، المؤلف، 2021، ص: 209.

² Michèle-Laure Rassat, Droit pénal général, Ellipses, Paris, 2004.p. 69.

cybercriminalité impliquant la virtualité, définie comme une simulation informatique de la réalité¹. Afin de comprendre les enjeux juridiques liés au viol virtuel, il importe, dans un premier temps, de définir les caractéristiques de cet espace numérique et les modalités d'interaction qu'il rend possibles (paragraphe1. Notion d'espace virtuel et avatars). Dans un second temps, nous analyserons plus spécifiquement la notion de viol virtuel, ses formes et ses conséquences, afin d'identifier les difficultés liées à sa qualification juridique (paragraphe2. Définition et caractéristiques du viol virtuel).

Paragraphe 1- Notion de l'espace virtuel

L'espace virtuel ou encore *l'espace virtuel tridimensionnel* fait référence à des environnements numériques en trois dimensions, accessibles via des casques de réalité virtuelle ou des lunettes de réalité mixte, selon le Conseil de l'Europe (Rapport sur la cyberviolence, 2022), les environnements numériques posent de nouveaux défis en matière de consentement, de preuve et de responsabilité pénale². Cet espace virtuel, intégré dans le *metavers*, désigne un concept d'univers numériques interconnectés³, souvent décrit comme l'évolution future d'Internet. Il constitue une convergence de différents environnements virtuels réunis en un réseau intégré, offrant une interactivité continue à travers diverses plateformes et expériences numériques. Dans ces espaces immersifs, les utilisateurs apparaissent sous la forme d'*avatars*, véritables identités virtuelles souvent anthropomorphiques, qui leur permettent de se déplacer, d'interagir, de communiquer et même de travailler⁴. Conçus par des plateformes, entreprises ou jeux participant au *metavers*, ces avatars sont hautement personnalisables et adaptables aux préférences des usagers. Constitués d'objets graphiques en trois dimensions, ils offrent la possibilité de naviguer, de socialiser et de prendre part à une multitude d'activités dans cet univers simulé. Des plateformes comme *Second Life*, *Decentraland* ou d'autres environnements de jeux en ligne permettent ainsi aux utilisateurs de créer des avatars uniques pour interagir et participer activement à la vie virtuelle⁵. Le but est de faire en sorte que l'expérience soit immersive, ainsi les participants ont l'impression de la réalité des faits. Le contrôle de ces avatars se fait par le biais de « script », sorte de programmation qui permet de les manipuler.

En outre, les environnements de réalité virtuelle, conçus pour exploiter les systèmes sensoriels des utilisateurs, produisent un sentiment d'immersion profonde dans ces espaces

¹ Litska STRIKWERDA, Virtual acts real crimes. A Legal-Philosophical Analysis of Virtual Cybercrime, thèse, Université de Twente, Pays-Bas, Enscheda, 2014.p. 95.

² Council of Europe. Cyberviolence: Trends, Challenges and Responses. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2022.

³ Bailenson, J. Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. New York: W.W. Norton & Company, 2018.

⁴ Lin, H., & Wang, H. Avatar creation in virtual worlds: Behaviors and motivations. Computers in Human Behavior, 34, 213–218. 2014, p.214.

⁵ Aiken, C. T. (2009). Sources of Law and Modes of Governance: Ethnography and Theory in Second Life. Journal of Technology Law and Policy, University of Pittsburgh School of Law, pp. 1–33, p.14.

tridimensionnels interactifs. Les utilisateurs, équipés de dispositifs tels que des casques de réalité virtuelle et des gants de données, interagissent avec ces mondes simulés et reçoivent un retour sensoriel qui renforce l'impression de réalité. En effet, il est possible de prendre contrôle des avatars des autres en les piratant, quoique ce contrôle doive se faire en respectant leur consentement. Pendant ce contrôle, les *hackeurs* peuvent contraindre un avatar à participer à des activités sexuelles non consenties, reflétant ainsi une forme de violence sexuelle dans le monde virtuel¹.

Paragraphe2- Définition et caractéristiques du viol virtuel

Au-delà de la simple immersion dans des environnements numériques, la question se pose de savoir comment qualifier juridiquement les comportements à caractère sexuel qui y sont imposés sans consentement.

Dans ce contexte, un viol virtuel peut se produire aussi lorsque l'utilisateur d'un dispositif ou d'un robot connecté à un ordinateur impose à une autre personne des stimuli sexuels non consentis. Les scénarios peuvent inclure le contrôle forcé du dispositif d'une autre personne, le piratage pour altérer les stimuli sensoriels ou l'imposition d'une interaction sexuelle simulée non désirée². Ces actes, bien que dépourvus de contact physique direct, peuvent entraîner des conséquences psychologiques graves pour les victimes³. Alors que les sociétés ont développé des solutions juridiques complexes pour les conflits sociaux et commerciaux, les sociétés virtuelles n'ont pas encore bénéficié du même développement.

Depuis 1998, une description d'interaction sexuelle virtuelle est donnée par Philip ZHAI⁴, qui soutient que la technologie de réalité virtuelle permettra aux individus de vivre des expériences sexuelles dans des environnements virtuels, et ceci par le biais des dispositifs *haptiques*, comprenant des lunettes ou un affichage monté sur la tête ainsi qu'un *dataglove* ou une *datasuit*, tous connectés à un ordinateur. En complément, ils auront à leur disposition une bouche artificielle (comprenant lèvres, dents, langue, salive, etc.) et des organes génitaux artificiels (masculins ou féminins). Ces éléments, conçus pour imiter le plus fidèlement possible la texture de la chair humaine, sont équipés de micro-capteurs sur toute leur surface et animés par des moteurs reliés à l'ordinateur⁵. De nos jours, ces dispositifs sont très développés, nommé des *Teledeloniques*, « le nom inventé pour les rencontres sexuelles virtuelles utilisant la technologie pour imiter l'interaction sexuelle humaine »⁶. C'est de cette

¹ Litska STRIKWERDA, op.cit., p. 95.

² Karapatakis, D. *Metaverse crimes in virtual (Un)reality: Fraud and sexual offences*. *Computer Law & Security Review*, 55, 2025, <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2024.105123>.

³ Jenna Cripps, Lana Stermac, *Cyber-Sexual Violence and Negative Emotional States among Women in a Canadian University*, *International Journal of Cyber Criminology*, Vol. 12(1) 2018, pp: 171–186, p.177.

⁴ Philip ZHAI, *Get Real: Philosophical Adventure in Virtual Reality*, éd. Rowman & Littlefield Publishers, 1998, pages.215 p. 44. Sur le site: <https://books.google.co.ma/books>. Consulté le 5 août 2024.

⁵ Ibid., p. 44.

⁶ Danaher, J, *Robotic rape and robotic child sexual abuse: Should they be criminalized? Criminal Law and Philosophy*, 11(1), 71–95, 2017.

manière que peut se produire un viol virtuel, lorsque comme nous l'avons dit un utilisateur prend le contrôle d'un avatar d'un autre utilisateur pour l'obliger d'avoir des relations sexuelles avec lui¹.

De surcroît, l'accès à cet espace ne permet pas de filtrer efficacement les utilisateurs adultes. Bien que l'inscription impose un âge minimum de 18 ans, aucun mécanisme de vérification fiable n'est mis en place pour empêcher l'accès aux mineurs. En outre, il n'existe aucune garantie que certains utilisateurs ne soient pas des prédateurs sexuels cherchant à harceler ou à agresser sexuellement des mineurs ou d'autres utilisateurs, exploitant ainsi les failles du système.

Le viol virtuel peut entraîner des conséquences graves, telles qu'un traumatisme psychologique profond. Cependant, dans la pratique, l'évaluation du viol ne se concentre pas principalement sur ses conséquences, sauf dans le cadre de la détermination de l'aggravation de la peine. Le juge se concentre d'abord sur l'établissement des éléments constitutifs de cette infraction, en particulier l'élément matériel, afin de déterminer la culpabilité².

À l'heure actuelle, bien que le nombre d'utilisateurs des espaces virtuels soit en constante augmentation et que certains aient dénoncé les agressions sexuelles qu'ils y ont subies, les législations actuelles peinent à suivre le rythme de l'évolution technologique. Quels sont alors les défis législatifs que cela peut poser ?

Section 2: Les défis juridiques du viol virtuel

Si le viol virtuel illustre l'émergence de nouvelles formes d'agressions sexuelles liées aux technologies numériques, sa prise en compte par le droit pénal reste problématique. En effet, les définitions traditionnelles du viol, élaborées autour de la notion de contact physique, semblent difficilement transposables à des situations où l'agression se déroule dans un environnement immatériel.

Afin d'analyser ces difficultés, nous examinerons d'abord les limites de la définition pénale du viol au regard du droit marocain et comparé (paragraphe 1). Nous mettrons ensuite en lumière les enjeux spécifiques liés à la preuve et à l'adaptation des systèmes juridiques, à travers l'exemple de certaines jurisprudences étrangères, notamment en Belgique et au Royaume-Uni (paragraphe 2).

Paragraphe 1- Les limites de la définition pénale du viol

Le viol, en tant qu'infraction sexuelle, constitue un crime gravement réprimé tant au Maroc que dans de nombreux systèmes juridiques comparés, notamment en droit français. Selon l'article 486 du Code pénal marocain, le viol est défini comme tout acte de relations sexuelles exercé sur une femme contre le grès de celle-ci, le législateur français le définit étant *«Tout acte de pénétration sexuelle, de quelque nature qu'il soit, ou tout acte bucco-génital commis sur la personne d'autrui ou sur la personne de l'auteur par violence, contrainte,*

¹ Litska STRIKWERDA, op.cit., p. 92.

² Simruy IKIZ, Les violences à l'encontre des femmes sur les réseaux sociaux, *Topique*, vol.2, n°143, 2018, p. 125-138. p. 127. URL: <https://www.cairn.info.ressources.imist.ma/revue-topique-2018-2-page-125.htm>.

menace ou surprise ». L'élément commun entre ces définitions est l'exigence d'un contact physique direct et non consenti, impliquant une pénétration non consentie.

Cependant, la définition légale du viol, telle qu'elle est formulée, ne couvre pas la nouvelle forme de violence sexuelle dans l'environnement virtuel, et l'apparition du concept de *viol virtuel* soulève en effet des interrogations juridiques complexes quant à sa qualification au regard du droit pénal classique. Contrairement au viol traditionnel, qui implique nécessairement un contact physique direct entre l'agresseur et la victime, le viol virtuel se manifeste principalement par le biais d'avatars numériques contrôlés par des personnes réelles, posant ainsi des défis juridiques notables¹.

Le principal défi réside dans l'immatérialité des faits, rendant difficile l'application des concepts traditionnels du droit pénal tels que le consentement, la violence ou la contrainte, à des actions immatérielles ou virtuelles. Cette difficulté invite à une réévaluation des notions juridiques de consentement et de coercition dans un contexte numérique, ainsi qu'à une distinction nécessaire entre le viol traditionnel et le viol virtuel, malgré certaines similitudes².

Pour comprendre les différentes bornes de cette infraction, il faut d'abord rappeler les éléments constitutifs d'une infraction tels qu'ils sont décrits par la loi pénale et les appliquer sur « *le viol virtuel* » pour en révéler les similitudes et l'applicabilité. Comme dans le droit pénal interne, plusieurs législations comparées exigent l'existence de trois éléments pour établir une infraction, ces éléments comprennent d'abord l'élément légal, l'élément matériel et l'élément moral. En plus, l'élément matériel entraîne une conséquence déterminée, telle que le décès, la blessure d'une personne ou la perte d'un bien, cette causalité permet d'établir l'implication de l'individu afin d'engager sa responsabilité pénale.

Ainsi, selon Litska STRIKWERDA, il faut appliquer ces éléments sur le cas du viol virtuel et son extension en extra virtuel, pour appréhender les éléments constitutifs de cette infraction. Selon l'analyse qu'elle a faite, le viol virtuel pourra être qualifié comme crime étant satisfait les éléments constitutifs, ainsi que l'élément de causalité. Les environnements immersifs qui offrent une expérience sensorielle, brouillent davantage la frontière entre agression virtuelle et agression matérielle, soulignant, ainsi, les limites des définitions légales actuelles³. Cependant, l'élément matériel est établis en *intravirtuel*, car les faits sont commis dans cet environnement virtuel à l'aide d'un dispositif d'entrée. Alors que l'élément moral ne peut être pas satisfait qu'extra-virtuellement, puisqu'il concerne l'état mental de l'acteur humain derrière l'écran c'est-à-dire en dehors du monde virtuel. Les avatars qui servent de pont entre l'identité réelle des utilisateurs et leur présence numérique, parfois *reflétant leur*

¹ Richard MacKinnon, *Virtual Rape*, Journal of Computer-Mediated Communication, Volume 2, Issue 4, 1 March 1997, JCMC247, <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00200.x>

² Claude T. Aiken IV, op.cite., p.33.

³ McGlynn, C. *From Virtual Rape to Meta-rape: Sexual Violence, Criminal Law and the Metaverse*. Oxford Journal of Legal Studies, 45(3), 554–579. 2025, p. 559.

*personnalité*¹, l'environnement virtuel peut fournir des indices sur l'état mental de l'acteur, tels que l'intention délibérée de causer un préjudice².

Et finalement, la causalité peut être satisfaite « *soit intravirtuel si l'élément matériel produit l'effet requis dans l'environnement virtuel, soit extravirtuel si cet effet se manifeste dans le monde réel* »³. Pour qu'un acte simulé par ordinateur soit considéré comme un crime, il doit affecter le monde non-virtuel de manière cohérente avec les définitions légales⁴.

En outre, si l'on appréhende le viol sous un autre angle, il s'agit de contraindre une personne à avoir des relations sexuelles contre son gré. Les conséquences pour les jeunes victimes de telles agressions sont profondes sur le plan psychologique. Les premiers actes de déshabillage devant la webcam, souvent suivis de chantage pour obtenir davantage, créent un sentiment d'emprise difficile à rompre. L'emprise psychologique exercée par les agresseurs vise à isoler la victime de son entourage, renforçant ainsi leur contrôle et leur domination. Ce processus peut conduire à une dépendance affective sévère, affectant le bien-être mental et émotionnel des victimes.

Paragraphe 2- La question de la preuve et les expériences étrangères

La question de la preuve constitue l'un des principaux obstacles à la répression du viol virtuel, dans la mesure où les interactions numériques laissent rarement des traces matérielles exploitables par la justice. Face à cette difficulté, certaines juridictions étrangères ont déjà été amenées à se prononcer, offrant ainsi des exemples éclairants pour la réflexion juridique marocaine.

Dans ce sens, le Tribunal correctionnel de Bruxelles a rendu sa décision en appliquant, pour la première fois, une condamnation pour « *viol à distance* »⁵. Les faits concernaient un jeune homme de 25 ans reconnu coupable d'attentats à la pudeur, d'incitation à la débauche, et de plusieurs actes incluant le viol à distance. Entre 2011 et 2016, il avait utilisé de nombreux faux profils sur Facebook pour harceler virtuellement des jeunes filles mineures. Ces victimes étaient contraintes de se livrer à des pratiques sexuelles devant leur webcam, sous la menace de chantage ultérieur. La décision belge a marqué une avancée significative en reconnaissant que les actes criminels commis dans le monde virtuel, lorsque la contrainte est exercée sur les victimes, constituent bien un viol, même en l'absence de contact physique direct. L'homme a été condamné à cinq ans de prison avec sursis probatoire, illustrant ainsi la prise de conscience croissante des tribunaux face aux nouvelles formes de crimes numériques.

Bien que cette jurisprudence ait constitué une avancée majeure, d'autres auteurs rappellent que l'enquête belge antérieure sur un viol virtuel dans *Second Life* n'avait pas

¹ Lin, H., & Wang, H. (2014). *Avatar creation in virtual worlds: Behaviors and motivations*. *Computers in Human Behavior*, 34, 213–218, p.213.

² Ibid., 215.

³ Litska STRIKWERDA, op.cit., p. 96.

⁴ Ibid., p. 105.

⁵ Tribunal correctionnel francophone Bruxelles, 54^e chambre, n°19/195, Revue de Jurisprudence de Liège, Mons et Bruxelles, 25/09/2018. <https://www.stradalex.com>. Consulté le 09 août 2024.

conduit à des poursuites, ce qui illustre la difficulté persistante d'adapter le droit pénal aux espaces numériques¹.

Cette situation est surmonté grâce à la définition du viol dans le droit pénal Belge, en effet, l'article 375 dispose que « *Tout acte de pénétration sexuelle, de quelque nature qu'il soit et par quelque moyen que ce soit, commis sur une personne qui n'y consent pas, constitue le crime de viol. Il n'y a pas consentement notamment lorsque l'acte a été imposé par violence, contrainte ou ruse, ou a été rendu possible en raison d'une infirmité ou d'une déficience physique ou mentale de la victime* ».

Si le préjudice est relativement facile à établir, la question de la preuve des faits complique la résolution des cas. Le *metavers*, fondé sur la technologie de blockChain², décentralise les données et les images virtuelles, ce qui signifie qu'elles ne sont pas nécessairement stockées par les plateformes de jeu. Cela rend leur récupération comme preuves difficile, voire impossible. Par conséquent, les témoignages des personnes impliquées coupables, victimes et complices deviennent la principale source de preuve, sans qu'aucune preuve matérielle ne puisse les soutenir.

Plus récemment, au Royaume-Uni, la police a ouvert en 2024 une enquête concernant une mineure victime présumée de violences sexuelles dans un environnement *metavers*. Bien qu'aucune poursuite n'ait encore abouti, cette affaire illustre la reconnaissance croissante de la gravité de ces comportements par les autorités judiciaires. Plusieurs juristes soulignent néanmoins que le droit britannique existant, notamment la *Sexual Offences Act*, peine à couvrir des agressions commises exclusivement dans des espaces virtuels sans contact physique direct³.

Dans ce sens, une réévaluation et l'adaptation de la définition juridique du viol afin d'inclure les formes émergentes de violences sexuelles dans les environnements virtuels. Une telle réévaluation nécessite une réflexion approfondie sur la manière dont les lois peuvent être modifiées pour protéger efficacement les individus contre le viol virtuel tout en préservant les principes fondamentaux de la justice pénale et de la protection des droits de l'homme.

Conclusion

En conclusion, la reconnaissance juridique du « *viol à distance* » par la jurisprudence constitue une avancée significative vers une protection des victimes, notamment mineures, face aux agressions numériques. Cette évolution marque un tournant dans l'adaptation du droit pénal aux réalités technologiques actuelles. Toutefois, il demeure impératif de sensibiliser davantage sur les dangers inhérents à ces nouvelles formes de criminalité et d'adapter le cadre législatif pour mieux prévenir et réprimer ces infractions dans un environnement numérique en perpétuelle mutation.

¹ McGlynn C., Rigotti C.op.cite., p.561.

² *Ibidem*.

³ Bellini, Olivia. *Virtual Justice: Criminalizing Avatar Sexual Assault in Metaverse Spaces*. *Mitchell Hamline Law Review*, 50(1), 75-102. 2024, p. 76.

Ces évolutions en Belgique et au Royaume-Uni montrent que la problématique du viol virtuel n'est plus seulement théorique: elle entre désormais dans les salles d'audience et dans les enquêtes pénales, révélant l'urgence pour les systèmes juridiques, y compris le Maroc, de réformer leurs définitions afin d'assurer une protection effective des victimes.

La nécessité d'une réflexion approfondie sur l'évolution future du droit pénal face aux nouvelles formes de criminalité numérique s'impose, tout comme l'examen des enjeux éthiques et sociétaux que soulève cette problématique. L'analyse des limitations inhérentes aux lois pénales existantes révèle des lacunes importantes dans leur capacité à appréhender le viol virtuel. En effet, les textes législatifs actuels se montrent souvent absents ou inadéquats pour traiter ces nouvelles formes d'agression numérique, ce qui appelle à une révision législative ambitieuse. Seule une telle adaptation permettra de garantir une protection juridique effective aux victimes et de répondre aux défis posés par l'évolution rapide de la criminalité numérique. En outre vu le caractère universel des interactions dans les environnements virtuels, nécessite d'adopter une loi internationale qui répond à la particularité de ces infractions.

L'expérience belge démontre qu'une réforme législative est possible et nécessaire. Pour le Maroc, l'enjeu est double: protéger les victimes face à des agressions sexuelles immatérielles mais psychologiquement réelles, et inscrire cette réforme dans une dynamique internationale de lutte contre la cyberviolence sexuelle. Bien que les normes du monde réel soient souvent adaptées au monde virtuel, elles ne l'ont pas quant aux agressions sexuelles dans le monde virtuel. Si les mondes virtuels intéressent tant les juristes c'est parce qu'ils soulèvent des questions fondamentales et épistémologiques qui remettent en cause les principes de base du droit et de la politique¹.

¹ Claude T. Aiken , op.cite., p. 3.

Références

1. Aiken, Claude T. *Sources of Law and Modes of Governance: Ethnography and Theory in Second Life*. Journal of Technology Law and Policy, University of Pittsburgh School of Law, 2009, pp. 1-33.
2. Bailenson, J. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. New York: W.W. Norton & Company.
3. Bellini, Olivia. (2024). *Virtual Justice: Criminalizing Avatar Sexual Assault in Metaverse Spaces*. *Mitchell Hamline Law Review*, 50(1), 75-102.
4. Cripps, Jenna & Stermac, Lana, "Cyber-Sexual Violence and Negative Emotional States among Women in a Canadian University". *International Journal of Cyber Criminology*, Vol. 12(1), 2018, pp. 171–186.
5. Council of Europe. (2022). *Cyberviolence: Trends, Challenges and Responses*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
6. Danaher, J. (2017). Robotic rape and robotic child sexual abuse: Should they be criminalized? *Criminal Law and Philosophy*, 11(1), 71–95.
7. IKIZ, Simruy, « Les violences à l'encontre des femmes sur les réseaux sociaux ». *Topique*, 2018/2 (n° 143), pp. 125-138. URL: [Cairn.info](http:// Cairn.info)
8. Karapatakis, D. (2025). Metaverse crimes in virtual (Un)reality: Fraud and sexual offences. *Computer Law & Security Review*, 55, 105123. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2024.105123>
9. Lin, Hsin & Wang, Hua, "Avatar Creation in Virtual Worlds: Behaviors and Motivations". *Computers in Human Behavior*, Vol. 34, May 2014, pp. 213-218.
10. MacKinnon, Richard, "Virtual Rape". *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 2, Issue 4, 1 March 1997, JCMC247. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00200.x>
11. McGlynn C, From Virtual Rape to Meta-rape: Sexual Violence, Criminal Law and the Metaverse. *Oxf J Leg Stud*. 2025 Apr 8;45(3):554-582. doi: 10.1093/ojls/gqaf009. PMID: 40896405; PMCID: PMC12395229.
12. Michèle-Laure Rassat, *Droit pénal général*, Ellipses, Paris, 2004.
13. Strikwerda, Litska, *Virtual Acts Real Crimes: A Legal-Philosophical Analysis of Virtual Cybercrime*. Thèse, Université de Twente, Pays-Bas, Enscheda, 2014.
14. Tribunal correctionnel francophone Bruxelles, 54e chambre, n°19/195, *Revue de Jurisprudence de Liège, Mons et Bruxelles*, 25/09/2018.
15. Zhai, Philip, *Get Real: Philosophical Adventure in Virtual Reality*. Rowman & Littlefield Publishers, 1998. Consulté sur le site: [Google Books](http:// Google Books). Consulté le 5 août 2024.
16. *Daily Online*. Police launch investigation into kind of virtual rape in metaverse. Consulté le 3 août 2024.
17. عبد الواحد العلمي، شرح القانون الجنائي المغربي: القسم الخاص، الطبعة العاشرة، المؤلف، 2021.