



# Psychologie et Métavers



C'est quoi le métavers ? Quelle place pour la psychologie ?  
On vous propose d'en parler en 10 points !



## Le métavers : keskecé ?

1

Le métavers est un **monde virtuel**. Le terme est régulièrement utilisé pour décrire une **future version d'Internet** où des espaces virtuels, persistants et partagés, sont **accessibles via interaction 3D**.



2

Il existera **plusieurs** métavers différents, sûrement **développés selon les besoins** et les possibilités de chaque entreprise.

3

Le métavers doit être un **univers constant** dans lequel on peut revenir plusieurs fois. Ce n'est pas un endroit où l'on fait juste une réunion et au revoir.



4

**Chaque entreprise/personne peut créer son métavers** pour **résoudre un problème** (rencontrer un client, faire des visites, de la thérapie, du social, du sport ou même des jeux).

5

Pour Méta, le métavers ressemblera à une **application de réalité augmentée** dans laquelle on va venir ajouter des éléments du métavers dans le monde réel.

Il sera possible de jouer aux échecs avec une personne à l'autre bout du monde mais en voyant son **avatar** ou sa **représentation**, et en créant des **interactions directes** (parler, bouger ...).



REHAL-IT

Document réalisé par  
REHAL-IT et le Raptor Neuropsychologie



## Quel rôle pour la psychologie dans le métavers ?

1

Objectif : permettre un **suivi des personnes** via un **bureau virtuel** dans le métavers.

La personne pourra **suivre sa thérapie depuis chez elle**. Cette application est très **pratique pour diverses raisons** (e.g. déserts médicaux, spécialistes non accessibles, maladies, handicaps)



2

Les **effets** des métavers ont **déjà été étudiés** dans les années 2010 avec l'apparition d'un des premier métavers : Second Life.

3

Les **environnements** et la représentation des **avatars** ont un **effet sur nos performances** ou sur le regard de nos performances. Ainsi, dans un monde représentant la créativité, je me sentirais plus créatif et j'apporterais plus d'éléments de créativité (effet Proteus).



4

Le métavers pour la psychologie et pour les autres professions de santé devra répondre à des normes très strictes sur la **protection des données**, le respect de l'**anonymat** et la **sécurité** des patient.e.s. Il reste encore des inconnues sur la **législation** : serons nous en mesure/droit d'accompagner nos patient.e.s dans ces conditions ?

5

Même si le métavers tel qu'on nous le présente n'existe pas encore, des **essais grandeur nature** ont eu lieu. Ainsi, s'est tenue en France pour la première fois une réunion des narcotiques anonymes, dans un environnement très proche d'un métavers, et les résultats sont à la hauteur de nos attentes.



Le métavers a encore **besoin de technologies** pour exister et d'un **cadre légal** pour se développer en sécurité et créer des zones "safe" et des zones plus libres (Free Guy, Westworld).

Le métavers sera une occasion unique de **développer notre pratique** dans l'**observation** des comportements et de proposer à nos patient.e.s des **situations spécifiques** et de les **inviter à résoudre des problématiques de leur vie quotidienne** tout en comprenant leur fonctionnement.

Sources :

Guegan, J., & Michinov, E. (2011). Communication via Internet et dynamiques identitaires: une analyse psychosociale. *Psychologie française*, 56(4), 223-238.

Narcotiques anonymes : <https://www.youtube.com/watch?v=kKp67xICwHE>

Projet ANR CREATIVENESS (2013-2016) : explorer les apports des Environnements Virtuels Multi-Utilisateurs (MUVes) pour le travail créatif