Vision 2030+
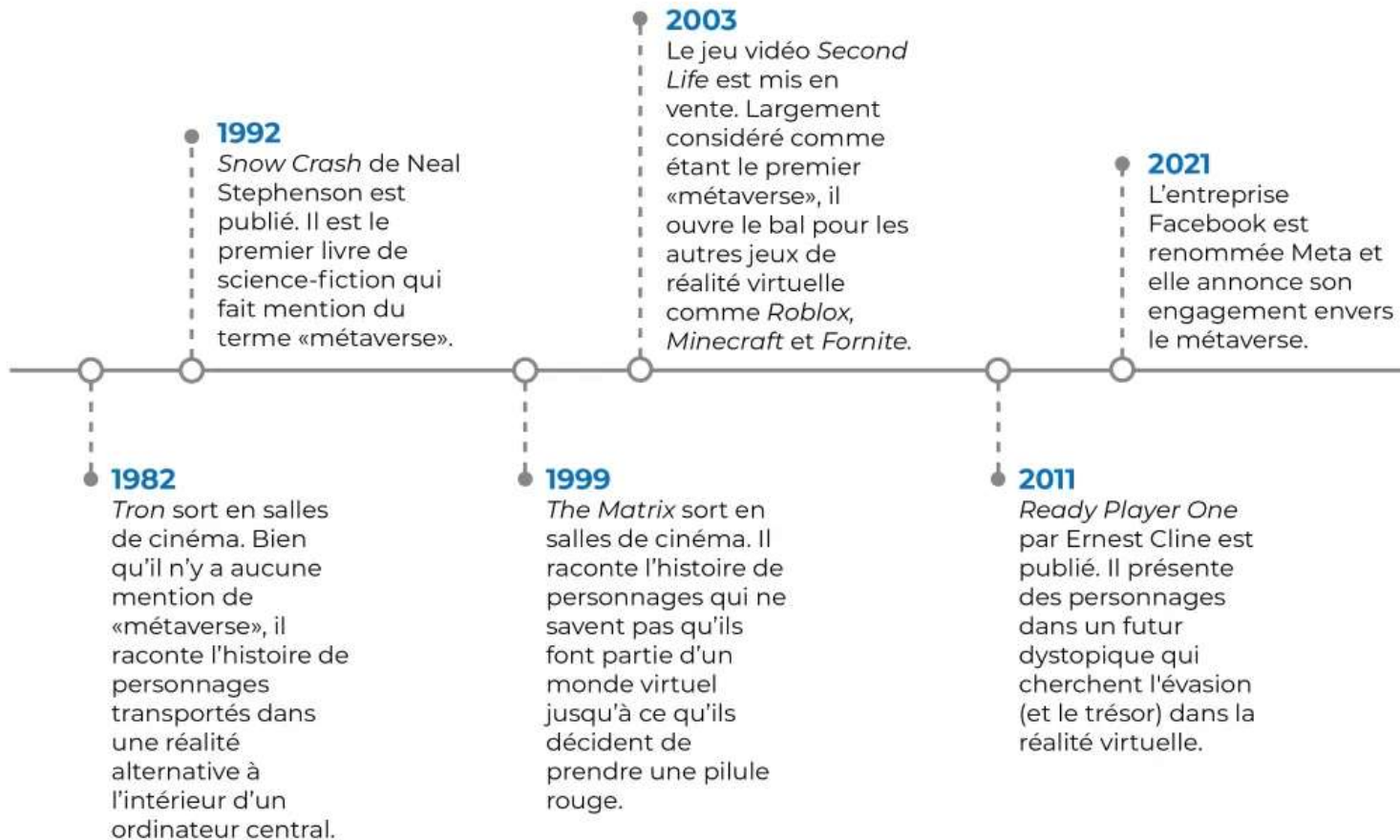## Geneva Police in the Metaverse

Metaverses

Arising Cyber Crime in Metaverses

- **25%** of people are expected to spend at least an hour a day in the metaverse by **2026** (WEF 2022)

- Children could be particularly vulnerable to crime, including theft of virtual assets or sexual and racial harassment.

- The nature of the metaverse means regulatory attention and a multi-stakeholder approach must be adopted now, as the technology rapidly advances.

  ▸ Panic Button

  ▸ Victim's feelings

Metaverse

Les débuts du Métaverse

1992
Snow Crash de Neal Stephenson est publié. Il est le premier livre de science-fiction qui fait mention du terme «métaverse».

2003
Le jeu vidéo *Second Life* est mis en vente. Largement considéré comme étant le premier «métaverse», il ouvre le bal pour les autres jeux de réalité virtuelle comme *Roblox*, *Minecraft* et *Fornite*.

2021
L'entreprise Facebook est renommée Meta et elle annonce son engagement envers le métaverse.

1982
Tron sort en salles de cinéma. Bien qu'il n'y a aucune mention de «métaverse», il raconte l'histoire de personnages transportés dans une réalité alternative à l'intérieur d'un ordinateur central.

1999
The Matrix sort en salles de cinéma. Il raconte l'histoire de personnages qui ne savent pas qu'ils font partie d'un monde virtuel jusqu'à ce qu'ils décident de prendre une pilule rouge.

2011
Ready Player One par Ernest Cline est publié. Il présente des personnages dans un futur dystopique qui cherchent l'évasion (et le trésor) dans la réalité virtuelle.

Source
eMarketer/Insider Intelligence

Metaverse

Metaverse Market Map

V7.0 – August 2022 – Building the Metaverse
Jon Radoff

Metaverse : Risks

1. Security

   a. Multiple Factor Authentification

2. Privacy

   a. Right to be informed

   b. Right of access

   c. Right to erasure

   d. Right to restrict processing

   e. Right to data portability

   f. Right to object

   g. Right to data correction

   h. And rights relation to automated decision-making and profiling.

3. Regulations/Compliance (lacking)

4. Intellectual Property

Metaverse : Opportunities

1. Companies (Brands)

  a. Virtual Economy

  b. Branding

  c. DeFi

  d. Communications

2. Investors

  a. New Income Streams

  b. Income Growth

Metaverse : Opportunities

1. Users

    a. Social Interactions

    b. Entertainment

    c. Gaming

    d. Exercise

    e. Commerce

    f. Immersive Learning

    g. Workplace

    h. Information

Metaverse : Police Opportunities

1. Training

   a. Initial Police Training

   b. Continuous Education

   c. Specific Training

2. Prevention

   a. Prevention operations in Metaverse

   b. Prevention operations outside the Metaverse

3. Forensics

   a. Operational capabilities for technical investigations in the Metaverse

Metaverse : Application Fields

1. Technologies

a. Blockchain

b. Cryptocurrencies

c. Internet of Behaviour (IoB)

d. Artificial Intelligence (IA)

e. Quantum Computing

2. Operational Implementation

a. "Metaverse" Center of Excellence (CoE)

    a. Education

    b. Tools

    c. Professional Services

b. International Network (INTERPOL – FRANCOPOL – EUROPOL, Etc.)

"Metaverse isn't a thing a company builds. It's the next chapter of the internet overall."

Mark Zuckerberg
Meta

Cap Patrick Ghion

+41 79 941 48 77

patrick.ghion@police.ge.ch

patrick.ghion

REPUBLIQUE ET CANTON DE GENEVE
POST TENEBRAS LUX

POLICE GENEVE

Department of Institutions and Digital Police

26.06.2024