



LE MÉTAVERSE

ENTREZ DANS UNE AUTRE DIMENSION



N'HÉSITEZ PAS À CONSULTER NOTRE SITE INTERNET :

[HTTPS://SQUARE-STRATEGY.COM](https://square-strategy.com)

QU'EST-CE QUE LE MÉTAVERSE ?

M É T A – V E R S E

Racine grecque signifiant le changement
ou le fait d'aller au-delà

Univers
(*Universe* en anglais)

MÉTAVERSE : univers virtuel dans lequel les individus peuvent évoluer et interagir entre eux et avec leur environnement, dans des espaces persistants et partagés en trois dimensions.

La croissance actuelle de la « réalité virtuelle » a été portée jusqu'ici par le secteur des jeux vidéo via l'utilisation croissante de **casques VR** produits par différents constructeurs : Oculus (Facebook), PlayStation VR (Sony), Vive (HTC)...



PlayStation.VR



La France cherche à se positionner en leader sur un secteur actuellement porteur et qui semble être le début d'une aventure au long cours.

La première école consacrée au métaverse, le **METAVVERSE COLLEGE**, ouvrira ses portes à la Défense en octobre 2022 et sera dédiée à l'enseignement des nouveaux métiers liés au métaverse (conseiller en cryptomonnaies, vendeur de NFT, designer de réalité augmentée, etc.).

Emmanuel Macron annonçait en mars 2022, lors du lancement de sa campagne électorale, sa volonté de créer un **MÉTAVERSE EUROPÉEN** - dans le cadre de son programme pour une indépendance culturelle et informationnelle de la France et de l'Europe - en appuyant les technologies européennes sous-jacentes.



Revêtant un aspect important de l'attractivité des différents métaverses émergents, les **investissements** pouvant être réalisés dans ces mondes fictifs se calquent sur ceux du monde réel avec des sommes se chiffrant parfois à plusieurs millions de dollars (convertis en cryptomonnaies utilisées dans le métaverse) pour l'achat de certaines parcelles de terrains virtuelles.

QU'EST-CE QUE LE MÉTAVVERSE ?

QUELQUES EXEMPLES



La société de Mark Zuckerberg s'est récemment lancée dans un projet d'ampleur visant à créer un monde virtuel. Celui-ci a même conduit à renommer la maison-mère de Facebook en « Meta » (anciennement Facebook Inc.), c'est dire si le projet est au cœur de son futur développement.

Facebook y met les moyens. Après avoir racheté Oculus VR (aujourd'hui Meta Quest) – entreprise américaine produisant des casques de réalité virtuelle – pour \$2 milliards en mars 2014, Facebook est passé à la vitesse supérieure en annonçant fin 2021 une campagne de recrutement de 10 000 profils hautement qualifiés.



Le club de football a annoncé fin 2022 avoir l'intention de recréer virtuellement l'Etihad Stadium au sein d'un métaverse, conçu en partenariat avec Sony et permettant aux « téléspectateurs » de suivre l'intégralité des rencontres en trois dimensions, sous différents angles.



Séoul s'apprête à être la première ville à incorporer le concept de métaverse dans ses plans de « smart city », avec un programme de dématérialisation des services économiques, culturels, touristiques, éducatifs et civils qui seront accessibles au sein du Métaverse Séoul. Cela représente une véritable solution au sein d'une des villes les plus densément peuplées et les mieux connectées.



Epic Games, l'éditeur du jeu vidéo à succès Fortnite, concepteur du moteur de jeu vidéo Unreal Engine et de la boutique de jeux en ligne Epic Games Store, a levé 1 milliard de dollars début 2021 pour la création « d'expériences sociales connectées » dans ses différents jeux vidéo. La levée de fonds a été menée par Sony qui y a investi \$200 millions, au côté d'autres investisseurs comme BlackRock, AllianceBernstein ou Luxor Capital.



BÉNÉFICES

Le métaverse trouve des applications nombreuses dans des domaines très variés, dont les niveaux de développement sont encore très inégaux cependant.



FORMATION EXPÉRIENTIELLE

Le métaverse permet la simulation de situations réelles, dans un espace projeté en trois dimensions, propices à la réalisation d'exercices dans des domaines très divers : scolaires, médicaux, militaires, etc.



ACTIVITÉS À DISTANCE

Dans le prolongement du développement du télétravail ou de la téléconsultation, la réalité virtuelle pourra jouer un rôle sur toute activité à distance (visioconférences, enseignement à distance, etc.), y compris pour les actions les plus précises (chirurgie, etc.).



« MÉTATHÉRAPIE »

La création d'un univers parallèle entièrement maîtrisable pourrait également permettre de voir émerger de nouvelles formes de prises en charge thérapeutiques (traitements de la dépression, syndromes post-traumatiques, phobies, troubles de l'attention, etc.).



LOISIRS

A l'image des jeux VR déjà répandus, le métaverse devrait permettre une immersion plus profonde dans les arts visuels (cinéma), le sport (le e-stadium de Manchester City) et le développement du « tourisme à distance » (Grottes de Lascaux par exemple).



OBSTACLES



OBSTACLES TECHNOLOGIQUES

Au-delà des **difficultés d'approvisionnement** en équipements électroniques dues aux crises actuelles, la création d'un métaverse réellement immersif nécessite des technologies qui ne sont, à ce jour, **pas encore matures** bien qu'en rapide progression. Beaucoup de produits métavers ne seront créés que dans les 10 à 15 années à venir selon certains experts.



OBSTACLES ÉCONOMIQUES

Comme toute technologie naissante, le métaverse est un **luxe qui coûte cher**, pas à la portée de toutes les bourses, et qui le restera probablement encore quelques temps avant de se démocratiser plus largement.



OBSTACLES HUMAINS

Un **temps d'acculturation** sera certainement nécessaire de la part du grand public dont la méfiance quant aux usages du big data est croissante.



OBSTACLES JURIDIQUES

Bien que d'une certaine manière le métaverse soit une « réplique » du monde réel, il nécessitera à coup sûr une réflexion juridique puis une **légifération** sur un domaine nouveau auquel les droits nationaux, communautaires et international devront s'adapter.



RISQUES



BIG DATA

Le métaverse, amené – pour certains usages en tout cas – à récolter des données plus ou moins inhérentes à son fonctionnement, n'évitera pas les questionnements et débats autour du big data, **de la protection et de l'utilisation de ces données.**

Selon Verity McIntosh, experte en réalités virtuelles : « *Une partie de la raison pour laquelle Facebook est si fortement investi dans la réalité virtuelle et la réalité augmentée est que la granularité des données disponibles lorsque les utilisateurs interagissent sur ces plateformes est un ordre de grandeur plus élevé que sur les médias sur écran. [...] Maintenant, il ne s'agit pas seulement de savoir où je clique et ce que je choisis de partager, il s'agit de savoir où je choisis d'aller, comment je me tiens, ce que je regarde le plus longtemps, les façons subtiles dont je bouge physiquement mon corps et réagis à certains stimuli. C'est une voie directe vers mon subconscient et c'est de l'or pour un capitaliste des données.* »



SOCIAL

L'ampleur prise par les nouvelles technologies de télécommunications et les réseaux sociaux avait déjà acté une première étape dans la **dématérialisation des relations sociales**. L'émergence du métaverse amène cette dynamique un cran au-dessus et repose la question de l'impact de cette dématérialisation sur la sociabilité : permettra-t-il de revenir à des interactions plus « réelles » ou desservira-t-il davantage la sociabilité ?



RISQUES



(GÉO)ÉCONOMIE

L'estimation de la valeur que l'économie du métaverse pourrait atteindre diverge selon les sources, avec d'importantes variations (de quelques centaines de milliards de dollars à plusieurs dizaines de milliers de milliards de dollars dans la prochaine décennie). En fonction de l'importance prise par l'économie du métaverse dans les années futures, elle pourrait rapidement devenir un **enjeu géoéconomique**.

Nous assistons déjà à une consolidation du marché autour de quelques gros acteurs (inévitavelmente américains) : outre Oculus VR, Meta/Facebook a déjà procédé à l'acquisition d'ImagineOptix (fabrication de lentilles à cristaux liquides pour casques VR), Scape Technologies (transformation d'images et vidéos en cartes 3D), CTRL-Labs (création d'un bracelet capable de transformer des impulsions envoyées par le cerveau à la main en commande informatique) ou Zurich Eye (création d'un œil humain et d'une oreille interne pour des robots) .



ENVIRONNEMENT

La puissance exigée par la mise en place d'un univers parallèle partagé devra mobiliser des ressources informatiques et électroniques, notamment en termes de serveurs, **gourmands en énergie**. L'alimentation électrique de ces systèmes constituera un sujet majeur que les créateurs de métaverses devront traiter dans un contexte de vigilance sociale forte à ce propos.