

Les champs des possibles y semblent sans limite et les opportunités financières, gigantesques. Poussés par les géants du Web, les métavers, ces mondes virtuels parallèles, conquièrent un nombre croissant d'utilisateurs. Leur essor sera-t-il contrecarré par les limites du réel ?

Par Christophe Leroy

# Métavers

## La guerre des nouveaux mondes

C'est l'histoire d'un business démesuré vendu comme un doux rêve. Celui de s'échapper d'un réel jugé anxio-gène. De danser, voler, parcourir un monde entier ou s'y forger un empire financier, tout cela depuis son salon. Dans *Le Samouraï virtuel*, paru en 1992, l'auteur américain Neal Stephenson dépeignait les dérives d'un monde entièrement virtuel créé par un magnat des médias : le métavers. Trente ans plus tard, la réalité a partiellement rattrapé la fiction. Depuis octobre dernier, le groupe Facebook, également à la barre

de WhatsApp, Instagram et du casque de réalité virtuelle Oculus, s'appelle Meta. Une annonce cosmétique à ce stade, mais qui préfigure le projet ultime de Mark Zuckerberg. « Le métavers ressemblera à un hybride des expériences sociales en ligne d'aujourd'hui, parfois élargies en trois dimensions ou projetées dans le monde physique, esquisse le groupe dans sa communication officielle. Cela vous permettra de partager des expériences immersives avec d'autres



**Les opportunités de revenus pourraient s'élever à 800 milliards de dollars en 2024, contre 500 millions à l'heure actuelle.**

# Technologie



**Il ne faudrait pas réduire le métavers au casque de réalité virtuelle Oculus de Meta (Facebook). Il est bien plus que cela...**

personnes, même lorsque vous ne pouvez pas être ensemble – et de faire des choses ensemble que vous ne pourriez pas faire dans le monde physique. »

Jamais le métavers n'avait donc autant été au centre des discussions. D'après une récente analyse de Bloomberg Intelligence, les opportunités de revenus dans

ce segment pourraient s'élever à 800 milliards de dollars en 2024, contre 500 millions à l'heure actuelle. « Le métavers est la convergence des domaines physique et numérique dans la prochaine évolution d'Internet et des réseaux sociaux, utilisant un logiciel 3D en temps réel », définit le département de recherche. Le concept n'a cependant rien de nouveau. « Ce qui s'y apparente le plus est probablement le monde virtuel Second Life, créé par Linden Lab en 2003, rappelle Olivier Servais, professeur d'anthropologie à l'UCLouvain. Il a eu son petit succès pendant quelques années, au point d'inciter certains

**Decentraland propose d'acquérir des parcelles de terrains. En novembre, Tokens.com y a acheté une propriété pour 2,4 millions de dollars. Un record.**

partis politiques à y assurer des permanences lors de la campagne électorale française de 2007. » Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG), comme World of Warcraft, présentent des caractéristiques similaires, puisque l'utilisateur y interagit grâce à un avatar.

Mais le métavers désigne également des projets aux interfaces bien plus simples, comme l'attestent les nombreuses plateformes qui s'approprient le terme (voir le top 10 en page 33). Basées sur la technologie blockchain, qui permet de stocker et transmettre des informations de manière sécurisée et sans organe central de contrôle, la plupart offrent la possibilité aux utilisateurs de collecter et échanger des cryptomonnaies ou des NFT, ces jetons non fongibles associés à la détention d'un objet ou d'une œuvre numérique. Dans Decentraland, les joueurs parcourent un monde en trois dimensions composé de parcelles qu'il est possible d'acquérir en dépensant des Mana. En novembre dernier, le site tokens.com y a acheté une propriété pour un montant record de 2,4 millions de dollars. Même logique derrière Upland, si ce n'est que la plateforme permet d'acheter la réplique virtuelle et en 2D de propriétés bien réelles, limitées pour le moment à quelques grandes villes américaines. Dans Axie Infinity, c'est par l'intermédiaire de créatures virtuelles à la rareté variable que les utilisateurs s'affrontent.

## COOPÉRATIVES VIRTUELLES

« Pour ces acteurs qui viennent de la blockchain, le métavers n'a rien à voir avec les casques de réalité virtuelle, souligne Jean-Philippe Vergne, professeur à l'University College London (UCL) School ...

# Technologie

## Métavers. La guerre des nouveaux mondes



... of Management. Il désigne la capacité des utilisateurs à devenir copropriétaires des plateformes dans lesquelles ils évoluent, tout en disposant dès lors d'un droit de regard et de vote sur l'évolution de celles-ci. A la différence d'une coopérative classique, les producteurs et les consommateurs y sont les mêmes personnes : quand j'interagis avec un monde virtuel, je crée du contenu sollicité par d'autres utilisateurs, qui en créeront eux-mêmes pour moi. Dans les modèles du métavers basé sur la blockchain, la valeur ajoutée est donc redistribuée aux utilisateurs, ce qui n'est pas le cas de Meta. » Dans la majorité des cas, les monnaies virtuelles de ces jeux, appelés « play to earn » (jouer pour gagner de l'argent), sont d'ailleurs échangeables sur le marché des cryptomonnaies. Comme l'indique le site de référence Coinmarketcap, leur capitalisation de marché s'élève au total à dix-sept milliards d'euros.

Sur certaines plateformes, les utilisateurs lambda peuvent se constituer un pactole de quelques dizaines d'euros par jour. Avec, à terme, l'espoir de revendre à prix d'or les NFT qu'ils possèdent (une parcelle virtuelle, une créature, une carte...), comme c'est déjà le cas dans les métavers les plus populaires. « Nous sommes entrés dans une phase de maturité, à savoir que certaines applications décentralisées comptent aujourd'hui plusieurs millions d'utilisateurs, commente Jean-Philippe Vergne. Dans certains pays, le taux de pénétration est énorme. Aux Philippines, par exemple, Axie Infinity est devenu la source principale de revenus pour des milliers de personnes. » Au point de dépasser, durant certains mois de 2021, le montant du salaire minimal philippin.

Mais les métavers s'annoncent bien plus lucratifs encore pour le monde du business. Des marques comme Nike, Adidas, Gucci ou

**De grandes marques (Gucci, Nike...), des fonds d'investissement et même un rappeur (Snoop Dogg) se constituent un vaste patrimoine sur The Sandbox.**

Ralph Lauren y injectent déjà des montants considérables en vue de s'offrir de la visibilité et de vendre des NFT. En septembre dernier, le rappeur Snoop Dogg a conclu un partenariat avec The Sandbox pour y créer son manoir et commercialiser des NFT donnant accès, entre autres, à des événements VIP virtuels. En parallèle, de grandes sociétés s'y constituent un vaste patrimoine. C'est le cas de PwC, de Metaverse Group ou encore du fonds d'investissement immobilier numérique Republic Realm. « Dans les deux prochaines années, des investisseurs institutionnels traditionnels s'intéresseront de près aux écosystèmes blockchain pour diversifier leur portefeuille, que ce soit des fonds de pension ou des banques privées, annonce Jean-Philippe Vergne. Les marques, elles, adapteront leur budget marketing en fonction de la capacité des métavers à capter les dépenses des consommateurs, comme c'est déjà le cas pour le-commerce. »

**« Des investisseurs institutionnels traditionnels s'intéresseront de près aux écosystèmes blockchain pour diversifier leur portefeuille. »**

### LA FIN DE LA LOGIQUE DE L'ÉTAT ?

Pour Olivier Servais, la déferlante de moyens injectés dans les métavers pose d'autant plus question que leur cadre reste embryonnaire. « A partir du moment où vous avez une monnaie et une technologie, vous disposez des deux piliers nécessaires à l'éclosion, à terme, d'un monde nouveau, qui signe potentiellement la fin de la logique de l'Etat, s'inquiète-t-il. Or, le fait de se lancer à ce point financièrement dans un tel projet, sans en mesurer les conséquences énergétiques, psychiques ou politiques, me semble relever d'une

## » TOP 10 DES MÉTAVERS « BLOCKCHAIN » LES PLUS POPULAIRES

	Nombre d'utilisateurs sur 30 jours	Evolution sur 30 jours (en %)	Volume sur 30 jours (en milliers de \$)
<b>1. Alien Worlds</b>	1 130 000	-18,79	49 940
<b>2. Axie Infinity</b>	660 930	-19,64	614 970
<b>3. Bomb Crypto</b>	608 300	+ 55,29	193 890
<b>4. Splinterlands</b>	604 680	- 7,22	3 130
<b>5. Sunflower Farmers</b>	479 650	+ 109 160,59	2 680
<b>6. Upland</b>	344 750	+ 39,11	77 080
<b>7. Mobox : NFT Farmer</b>	223 530	+ 25,45	73 300
<b>8. DeFi Kingdoms</b>	194 880	- 17,46	1 890 000
<b>9. Elfin Kingdom</b>	177 620	+ 42 700,48	71 490
<b>10. Crazy Defense Heroes</b>	174 790	-	207 930

Source : DappRadar, données arrêtées au 18/01/2022

sorte d'irrationalité collective. Tant qu'on ne cadre pas ce que l'on veut faire d'un métavers, on obtiendra un objet virtuel non identifié potentiellement dangereux. Je suis saisi de voir à quel point ce concept reste très flou, à l'extérieur de la sphère des geeks, des financiers et des marques, alors qu'il constitue un enjeu de société planétaire. C'est pourquoi je plaide pour une réinterrogation de ces projets à partir d'une perspective citoyenne, qui est actuellement au point zéro de la réflexion. »

La route technologique sera toutefois très longue avant de pouvoir déambuler dans un univers muni d'un casque de réalité virtuelle et d'une combinaison haptique. L'Oasis décrite par Ernest Cline dans son roman *Player One*, adapté au cinéma par Steven Spielberg en 2018, n'est donc pas pour demain. D'autant que les contraintes du réel pourraient

entraver l'essor des métavers. « L'annonce de Mark Zuckerberg vise à tirer les technologies dans une direction, en sachant qu'il faudra des décennies avant d'obtenir un véritable monde virtuel, poursuit Olivier Servais. Pour le moment, nous n'avons tout simplement pas les capacités énergétiques pour alimenter ce genre de projet. Il faudra réaliser des sauts quantiques au sens propre comme au sens figuré, puisque les vitesses de calcul actuelles s'avèrent largement insuffisantes. Aujourd'hui, on est déjà en rupture de cartes graphiques 8G, notamment à cause des fermes de minage de cryptomonnaies. On assiste donc à une sorte de délire qui ne voit pas les contraintes matérielles. »

### CULTE TECHNOLOGIQUE

Si les obstacles sont nombreux, la course technologique, elle, est lancée. Tous les Gafam (Google, <sup>8</sup>

**« Se lancer à ce point financièrement dans un tel projet, sans en mesurer les conséquences énergétiques, psychiques ou politiques, relève d'une irrationalité collective. »**

**Le métavers Upland permet d'acheter une réplique virtuelle et en 2D de propriétés bien réelles dans quelques grandes villes américaines.**

Apple, Facebook, Amazon et Microsoft) travaillent déjà sur des projets orientés vers le Graal lointain mais scintillant du métavers. « L'humain est un être qui imagine d'abord le monde avant de le vivre, conclut Olivier Servais. En façonnant les imaginaires, comme le font Mark Zuckerberg ou Elon Musk, en envoyant une Tesla dans l'espace, on établit des perspectives pour l'humanité dans lesquelles la technologie est présentée comme une solution pour nous sortir des contraintes existantes. »

La concurrence entre les métavers sera darwinienne, d'autant que les utilisateurs pourront à tout moment délaissier un univers au profit d'un autre, comme le montrent déjà les chiffres des plateformes play to earn existantes. « Elle ne se jouera pas principalement du côté des graphiques ou du design, plutôt sur la capacité des métavers à construire et garder une communauté », confirme Jean-Philippe Vergne. Jusqu'à éclipser toujours plus le monde réel ? Les affres de l'hyperconnexion seront inévitablement proportionnelles au degré d'immersion que promettent ces nouveaux mondes. **V**

