

Métavers, business juteux ou révolution

Kevin Bourgeois, Pablo Crotti, Glory Masungi, Nicolas Meuwly

Étudiants en ingénierie des médias, 1^{re} année, HEIG-VD

Les métavers commencent à se répandre dans notre société et petit à petit à modifier notre manière d’appréhender le monde virtuel. Ils intéressent de nombreux domaines comme celui des jeux vidéo, mais aussi différents corps de métiers, notamment la mode ou l’industrie de la confection. Malheureusement, tout cela a un prix, surtout pour le consommateur. Cette arrivée des métavers est aussi l’occasion pour de nombreux acteurs du marché de créer de nouvelles sources de revenus et de devenir encore plus rentable. Nous sommes alors en droit de nous demander s’ils représentent une réelle révolution ou simplement une nouvelle manière de gagner de l’argent.

I. INTRODUCTION

Le métavers est un terme qui a passablement circulé ces derniers temps. Il est question de faire ses courses dans un supermarché numérique, modélisé en trois dimensions, soit en réalité virtuelle ou augmentée. Vous pourriez donc essayer un vêtement, à domicile, sans l’avoir physiquement entre les mains, dans le but de l’acheter, pour vous-même ou pour votre avatar virtuel.

II. HISTORIQUE

La première parution du terme métavers remonte à 1992 [1] dans le livre *Le Samouraï virtuel* [2] écrit par Neal Stephenson et il est le résultat d’une contraction du mot "meta" et du mot "univers". Cette association décrit donc un univers différent du nôtre. Cependant, le concept d’un métavers est introduit en 1964 par Daniel Galouye dans le roman de science-fiction *Simulacron 3* [3] dont l’intrigue repose autour d’une machine pouvant simuler un univers et ses habitants.

Le premier contact entre le monde réel et un univers virtuel pouvant être assimilé avec un métavers remonte à 1986 avec la sortie du jeu *Habitat* [4]. Considéré comme la première tentative de création d’une communauté virtuelle sur le fond d’un environnement graphique, il est le point de départ de l’histoire des métavers. Dix ans après, en 1997, se dessine un nouveau tournant avec le lancement de l’environnement virtuel *Le Deuxième Monde* [5] proposé par la collaboration de Canal+ Multimedia et Cryo. Précurseur de *Second Life* [6] (pionnier dans le domaine des métavers), la plateforme est considérée comme le premier vrai métavers connu par le grand public commercialisant pour la première fois des boutiques dans un univers virtuel. Aujourd’hui, nous arrivons peut-être à un tournant avec le lancement d’*Horizon Worlds* [7] par l’entreprise Meta, anciennement Facebook. Selon David H. Freedman, écrivant pour *Newsweek*, l’arrivée de la plateforme aboutirait à une forte commercialisation d’espaces publicitaires à l’intérieur du monde virtuel. Les possibilités sont nombreuses : panneaux d’affichage, vendeurs virtuels ou

encore écritures dans le ciel. Cette hypothèse reste très plausible. [8]

III. INVENTAIRE DES MÉTAVERS

Selon Nicolas Chabloz [9] un métavers se doit d’être : social, immersif, massivement multijoueur ; il doit également être persistant, cela veut dire qu’il ne doit jamais cesser d’exister, notamment lors de l’arrêt de la machine. On doit pouvoir y créer un avatar à notre effigie et pouvoir accéder à des espaces virtuels interconnectés. Il doit être accessible avec des périphériques de réalité augmentée. Le métavers doit aussi posséder sa propre économie. Ses utilisateurs doivent pouvoir créer, puis partager leurs créations. Finalement, le métavers doit être interopérable, c’est-à-dire qu’un avatar créé dans un métavers "A" doit pouvoir « exister » dans le métavers "B". Toutefois, sous leurs apparences de réseaux sociaux, les métavers que l’on connaît actuellement sont majoritairement des jeux vidéo. L’un des plus populaires est *Fortnite*. Le "battle royale" massivement multijoueur a connu un boom il y a quelques années et compte actuellement des centaines de millions de joueurs enregistrés. Durant la période du confinement, dû au virus de la Covid-19, Epic Games a offert aux joueurs de *Fortnite* l’opportunité d’assister au concert du rappeur Travis Scott dans leurs espaces virtuels [10]. Vu le succès de leurs différentes actions, l’entreprise s’est associée il y a quelques jours avec le groupe Lego afin d’investir dans un métavers pour leur jeune public. Toujours pour les jeunes joueurs, la plateforme Roblox a également séduit les internautes grâce à son univers dans lequel on peut interagir et prendre part à des mini-jeux. Malgré son design cubique, le jeu a suscité l’intérêt des grandes marques comme Nike qui a créé son propre espace virtuel [11]. Depuis quelques années, les casques de réalité virtuelle ont permis de donner de la crédibilité à différents jeux que l’on peut désormais considérer comme des métavers. VR Chat est un jeu qui s’apparente au très connu *Second Life* et à la différence que chaque mouvement des joueurs est capté, allant des mouvements du corps jusqu’au mouvement du visage. Plus récemment, le directeur de Meta, anciennement Facebook a lancé « *Horizon Worlds* », une plateforme virtuelle accessible à l’aide d’un casque VR Oculus ainsi que des manettes. Les joueurs peuvent se mouvoir et interagir avec des mondes créés par des internautes. De plus, à l’avenir, ce métavers doit permettre d’acheter des biens sur la plateforme par le biais de NFT. Cependant, le jeu n’est accessible que par les personnes majeures venant des États-Unis ou du Canada. L’annonce de Meta a lancé un véritable coup d’envoi pour la conception des métavers. Une quantité d’entreprises saisit l’occasion afin de pouvoir profiter de l’effet de mode.

IV. EXPÉRIENCES DES MARQUES

L'enjeu du métavers, en ce qui concerne les marques, tient en deux points principaux. D'une part, le chiffre d'affaires important qu'il est possible d'engendrer et de l'autre, le fait de pouvoir toucher un nouveau public, plus jeune, qui pourra être fidélisé sur la durée [16]. Si l'on se penche sur l'industrie de la mode, en particulier dans le secteur de luxe, Louis Vuitton, Gucci ou bien encore Balenciaga, pour ne citer qu'eux, ont sauté le pas en intégrant le métavers. 10 % d'ici huit ans, c'est la croissance dont pourrait bénéficier le marché du luxe grâce à l'avènement du métavers. Gucci a, par exemple, pu vendre un sac de leur collection pour la modique somme de 41'115 dollars dans le jeu Roblox. Celui-ci se vendait en physique à 2'450 dollars. Balenciaga s'était associé avec le free-to-play "Fortnite" en proposant des tenues que les joueurs pouvaient acheter dans la boutique en ligne pour habiller leur personnage, mais également pour eux-mêmes, dans le monde réel, dans les succursales de la marque espagnole [13]. Ces deux cas montrent une volonté de conquérir de nouveaux consommateurs, la « GenZ » surtout, cette génération qui a grandi avec les nouvelles technologies. Également en matière de prêt-à-porter, le géant Nike s'est illustré en acquérant la société « RTFKT » (prononcé artefact) une jeune start-up spécialisée dans la conception de chaussures virtuelles. On parle d'une somme de rachat qui avoisine les centaines de millions de dollars [14]. L'entreprise au « Swoosh » possède aussi son espace virtuel nommé Nikeland en collaboration avec Roblox [11]. Les joueurs peuvent ainsi pratiquer des mini-jeux orientés sur le sport et acheter des vêtements pour leur avatar. C'est une façon ludique de favoriser l'accès au sport. Petite parenthèse sur Les NFT, ces jetons non copiables, uniques et que l'on peut facilement tracer paraissent être une option attrayante pour ces marques de prestige. En effet, la certification et l'authentification sont des éléments essentiels dans ce domaine, notamment pour contrer le marché de la contrefaçon qui ne cesse de s'accroître depuis ces dernières années [12].

V. HORIZON WORLDS

Comme l'a montré l'actualité il y a de cela quelque temps, le terme Metavers a été popularisé par l'entreprise Facebook qui a été renommé Meta. Même si la hype est déjà retombée au moment où nous écrivons ces lignes. Il s'agit d'Horizon Worlds [17], lancé il y quelques mois, le 19 décembre précisément, aux États-Unis et au Canada, pour les personnes âgées d'au moins 18 ans. Il s'agit d'un jeu multijoueur en réalité virtuelle qui est sorti en bêta premièrement, assez limité pour le moment avec notamment un seul mode de jeu présent. À terme, il s'agira d'un jeu avec différents modes et permettant d'assister à des événements ou de juste discuter entre amis [18]. Bien évidemment, Meta ne part pas de rien en matière de réalité virtuelle puisque l'entreprise accumule des compétences depuis quelque temps déjà, à travers diverses acquisitions. Le rachat d'Oculus, une entreprise spécialisée dans la production de casques de réalité virtuelle date de 2014 [19]. Horizon Worlds n'est d'ailleurs disponible que sur deux casques, de cette marque précisément. Il faudra donc passer à la caisse pour profiter de l'expérience Metavers de Mark Zuckerberg, en tout cas à l'heure actuelle. En effet, ce dernier prévoit une sortie fin 2022 pour la version mobile du jeu. Comme nous pouvons le voir sur la page officielle, les ambitions vont bien au-delà du simple jeu puisqu'il s'agit de développer une communauté qui peut construire et évoluer ensemble [20]. Bien sûr, l'objectif

peut paraître louable, mais il faut garder en tête que Meta est avant tout une entreprise qui a pour but de faire du chiffre et contenter ses actionnaires. D'ailleurs, Meta a détaillé récemment la façon dont elle allait monétiser la plateforme. L'entreprise prendra une commission de 47.5 % sur chaque transaction ce qui est bien supérieur aux 30% appliqués sur l'App Store d'Apple, un pourcentage qui faisait déjà pâlir les développeurs à l'époque [21]. Nous avons donc hâte de pouvoir mettre la main sur le jeu en temps voulu et de voir comment il va évoluer. Ce n'est que le début d'une ère Meta qui nous réserve encore bien des surprises.

VI. ANNEXES

RÉFÉRENCES

- [1] Métavers, 2022. *Wikipédia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=M%C3%A9tavers&oldid=194311010> Page Version ID: 194311010
- [2] *Le Samouraï virtuel*, 2022. *Wikipédia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Le_Samoura%C3%AF_virtuel&oldid=193364929 Page Version ID: 193364929
- [3] *Simulacron 3*, 2022. *Wikipédia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Simulacron_3&oldid=192116076 Page Version ID: 192116076
- [4] *Habitat* (jeu vidéo), 2022. *Wikipédia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Habitat_\(jeu_vid%C3%A9o\)&oldid=189651471](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Habitat_(jeu_vid%C3%A9o)&oldid=189651471) Page Version ID: 189651471
- [5] *Le Deuxième Monde*, 2022. *Wikipédia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Le_Deuxi%C3%A8me_Monde&oldid=193266804 Page Version ID: 193266804
- [6] *Second Life*, 2022. *Wikipédia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Second_Life&oldid=193173659 Page Version ID: 193173659
- [7] *Horizon Worlds*, 2022a. *Wikipedia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Horizon_Worlds&oldid=1083577337 Page Version ID: 1083577337
- [8] FREEDMAN, David H., 2020. Facebook's plan to dominate virtual reality—and turn us into « data cattle ». *Newsweek*. [en ligne]. 23 décembre 2020. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://www.newsweek.com/facebook-plan-dominate-virtual-reality-turn-us-data-cattle-1556805>
- [9] Notion – Antho Parle Web • Show and tell • Metavers des origines à aujourd'hui, [sans date]. *Notion*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://antho-parle-web.notion.site/Antho-Parle-Web-Show-and-tell-Metavers-des-origines-aujourd'hui-c2af04e642f94b9b9d757fd060caef7b>
- [10] Play The Fortnite Creative Concert Escape (Feat. Travis Scott) 2867-5097-3735 By Sim1029, [sans date]. *Epic Games' Fortnite*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/creative/island-codes/concert-escape-feat-travis-scott-2867-5097-3735>

- [11] Nike Creates NIKELAND on Roblox, [sans date]. *Nike News*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://news.nike.com/news/five-things-to-know-roblox>
- [12] NOUVELLE, L'Usine, 2021. Les NFT font tourner la tête des géants du luxe. [en ligne]. 30 décembre 2021. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://www.usinenouvelle.com/article/les-nft-font-tourner-la-tete-des-geants-du-luxe.N1170882>
- [13] P, Gwendal, 2021. La mode dans le métavers : hype ou mine d'or ? *LeBigData.fr*. [en ligne]. 22 décembre 2021. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://www.lebigdata.fr/mode-metavers-hype-mine-dor>
- [14] LOEB, Walter, [sans date]. How Entering The Metaverse Will Affect Nike's Bottom Line. *Forbes*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://www.forbes.com/sites/walterloeb/2022/01/12/how-entering-the-metaverse-will-affect-nikes-bottom-line/>
- [15] Nike va vendre des chaussures virtuelles grâce au rachat de RTFKT, 2021. *rts.ch*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://www.rts.ch/info/sciences-tech/12753229-nike-va-vendre-des-chaussures-virtuelles-grace-au-rachat-de-rtfkt.html> Last Modified: 2021-12-29T19:03:04Z
- [16] Le Metaverse, un revenu potentiel de \$50 mds pour le luxe-Morgan Stanley, [sans date]. *Investir*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://investir.lesechos.fr/actions/actualites/le-metaverse-un-revenu-potentiel-de-50-mds-pour-le-luxe-morgan-stanley-1989548.php>
- [17] *Horizon Worlds*, 2022b. *Wikipedia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Horizon_Worlds&oldid=1083577337 Page Version ID: 1083577337
- [18] Meta lance son monde virtuel Horizon Worlds, un premier pas vers le fameux métavers, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://francoischaron.com/reseaux-sociaux/facebook/meta-lance-son-monde-virtuel-horizon-worlds-un-premier-pas-vers-le-fameux-metavers/dPbYR7NQSN/>
- [19] Liste des acquisitions de Meta, 2021. *Wikipédia*. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Liste_des_acquisitions_de_Meta&oldid=187611847 Page Version ID: 187611847
- [20] Horizon Worlds | Univers Et Communautés En VR | Oculus FR, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.oculus.com/horizon-worlds/?locale=fr_FR
- [21] MAUTAINT, Noëlie, 2022. Plus gourmande qu'Apple, Meta prendra 48 % de commissions sur les ventes dans Horizon Worlds. *Clubic.com*. [en ligne]. 17 avril 2022. [Consulté le 7 juin 2022]. Disponible à l'adresse: <https://www.clubic.com/pro/entreprises/apple/actualite-418467-plus-gourmand-qu-apple-meta-prendra-48-de-commissions-sur-les-ventes-dans-horizon-worlds.html>