

Le métaverse

Actuellement le métaverse est défini comme un monde immersif virtuel dans lequel les personnes peuvent interagir entre eux et retrouver des éléments du monde réel.

Cependant les avis peuvent différer, c'est pourquoi je vous propose d'étudier le métaverse selon deux sources différentes. Tout d'abord en traitant la bande-annonce du film « Ready Player One », ensuite l'article publié par « The Conversation », puis en faisant une comparaison de ces deux parties en reprenant leurs points communs ainsi que leurs différences. Enfin pour finir je vous proposerais une conclusion « Qu'est-ce que le métaverse ».

- Le film "Ready Player One":

Pour rappel il s'agit d'un film de science-fiction américain coproduit et réalisé par Steven Spielberg dans lequel on suivra les aventures de Wade Watts (Parzival) qui se déroulent à la fois dans le monde réel mais aussi dans un métaverse qu'ils nomment « l'Oasis ».

Mais alors quelle vision du métaverse cette bande-annonce nous montre-t-elle ?

Elle nous montre un monde virtuel et utopique, très semblable à la réalité dans lequel les gens viennent pour s'amuser en jouant à des jeux vidéo. Mais aussi pour ressentir de nouvelles émotions et se réinventer, car si cette bande-annonce nous montre bien quelque chose, c'est que derrière ce monde utopique ce cache le monde réel. Un monde fade, gris et sombre faisant penser au néant. Un monde dans lequel les gens vivent dans des bidonvilles, les maisons y sont comme des boîtes de conserve empilées les unes sur les autres. C'est donc pour s'évader de ce monde que toute la population mondiale se retrouve dans l'Oasis, un 2^{ème} monde où il fait bon vivre et qui est devenu la ressource la plus importante du monde permettant aux utilisateurs d'y gagner de l'argent et du pouvoir.

- L'article publié par « The Conversation » :

Il s'agit d'un article de Stéphane Bourliataux-Lajoinie publié le 18 octobre 2021 à 18h31 avec pour titre, « Métavers » : le nouvel Eldorado ?

Dans cet article Mr. Bourliataux-Lajoinie vient tout d'abord nous poser une question qui est « Les nouvelles technologies immersives peuvent-elles transformer ce concept en réalité économique pérenne ? ». On rejoint donc un peu à travers cette question la vision donnée juste avant, d'un endroit qui pourrait faire tourner l'économie longtemps.

Ensuite il nous explique qu'elle est la provenance exacte du mot métavers et sa définition, le terme de métavers aurait été proposé en 1992 par Neal Stephenson dans son ouvrage de Snow Crash. Il y serait décrit comme un meta-univers, un univers parallèle réel dans lequel nous vivons reposant sur une base informatique. On y retrouverait une monnaie locale, des avatars interactifs et pourrait représenter une quantité réelle d'individu.

Cependant l'auteur de cet article vient nous rappeler que lorsque l'on parle de métavers il ne faut pas s'appuyer sur des exemples de jeux vidéo (Fortnite, Sims, Clash of Clans) ou de film (Matrix, Ready Player One) qui sont trop limités des écrans qui font de nous des spectateurs de ce monde et des manettes/console qui sont les seules interactions possibles.

Enfin Mr. Bourliataux-Lajoinie en vient à nous parler de Facebook, un des grands géants du web qui s'est donné pour mission de créer un métavers. Mais alors pourquoi se lancer maintenant ?

Il y a plusieurs réponses à cette question, tout d'abord car nous vivons maintenant dans un monde beaucoup plus avancé technologiquement, ensuite grâce à la pandémie qui a eu pour effet d'initier la communication à distance (télétravail ; confinement) et les jeux vidéo en ligne de création utilisée par un public plus large, puis la popularité de la cryptomonnaie (Bitcoin) et enfin la démocratisation des casques de réalité virtuelle.

Tout ceci permettra à Facebook et d'autres arrivants dans le business de fidéliser leurs usagers en leur proposant une expérience immersive se rapprochant des idéaux de nos jeux et film favori.

- Comparaison :

Quels sont les points communs et les différences entre ces deux versions ?

On remarque tout de suite que dans les deux versions ont nous définis le métaverse comme étant un lieu créé informatiquement dans lequel les utilisateurs sous forme d'avatar choisi seront immergés, il s'agira d'un endroit fait de science-fiction, d'effets spéciaux tout en se basant sur le monde réel et sur lequel repose une économie propre à cet endroit.

Cependant on remarque aussi des différences par exemple dans l'article, on nous explique que le métavers se décrirait mieux comme étant un méta-univers et qu'il ne faut pas se baser sur des jeux vidéo ou des films qui ne nous immergent pas dans le métaverse mais qui fait seulement de nous des spectateurs de cet univers auquel nous ne pouvons interagir que par une manette.

- Conclusion :

Le métaverse serait un meta-univers, parallèle au nôtre créé informatiquement dans lequel les utilisateurs du monde entier viennent pour s'immerger dans un univers utopique où ils peuvent se réinventer grâce à des avatars, communiquer à distance, gagner de l'argent et gagner en pouvoir ou en popularité. Cependant le métaverse reste un lieu inaccessible à l'heure actuelle et une idée futuriste qui continue de nous faire rêver grâce au cinéma et aux jeux vidéo.