



LE MÉTAVERS

QU'EST-CE QUI SE PASSE DANS LE MÉTAVERS ?

À quoi ça sert ?

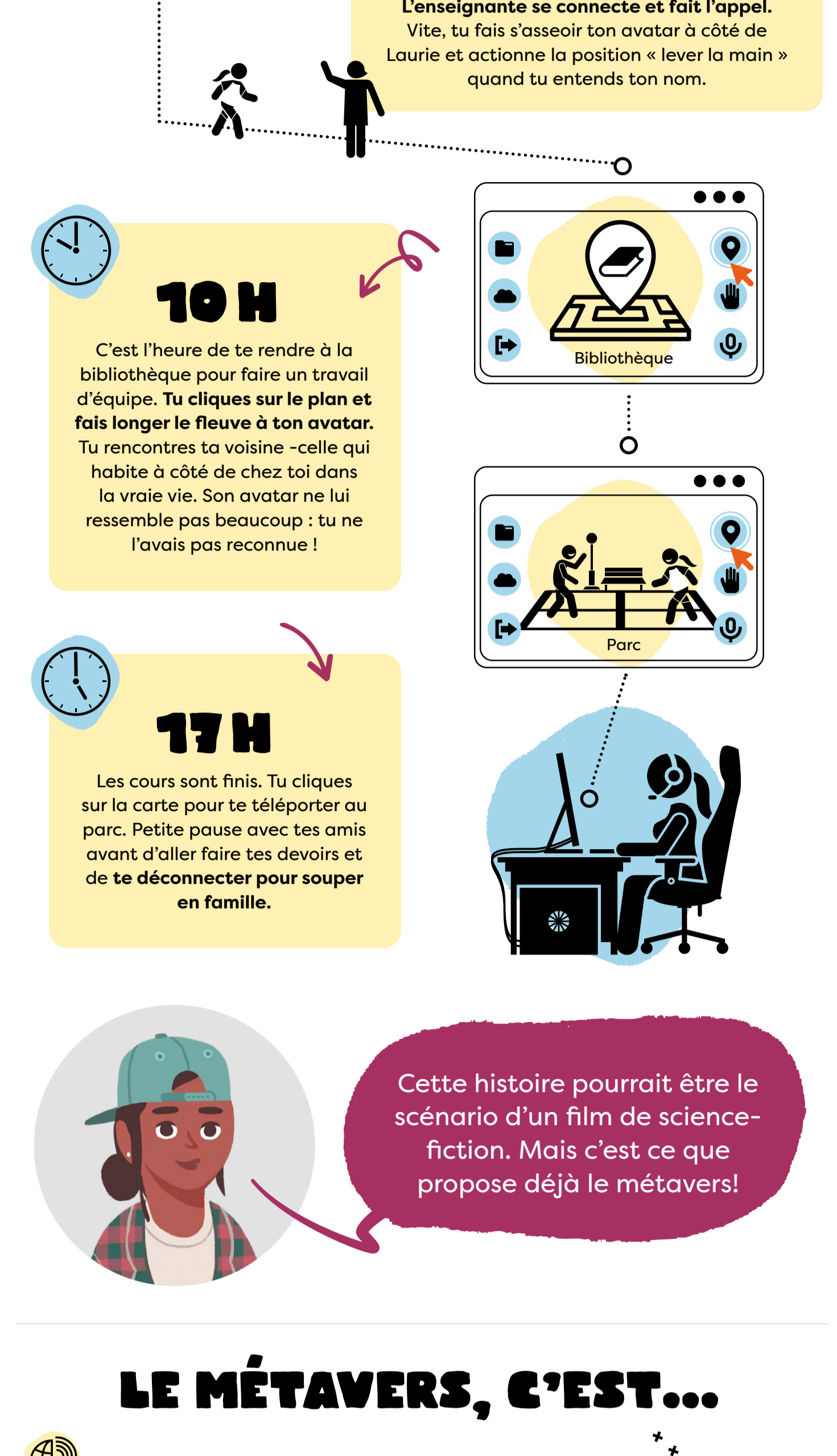
OÙ EN EST LA TECHNOLOGIE ?

DES OUTILS POUR ALLER PLUS LOIN

DES CRITIQUES

Le métavers est la prochaine révolution technologique. Il pourrait changer nos façons de magasiner, d'étudier et... de vivre tout simplement. Qu'est-ce que c'est au juste? Comment ça marche? Est-ce une bonne nouvelle? Le Curieux t'invite à plonger dans cet univers virtuel!

1 QU'EST-CE QUI SE PASSE dans le métavers ?



Cette histoire pourrait être le scénario d'un film de science-fiction. Mais c'est ce que propose déjà le métavers!

LE MÉTAVERS, C'EST...

- un univers connecté
- en deux, trois ou quatre dimensions
- accessible avec un ordinateur, un cellulaire, une tablette ou un casque de réalité virtuelle
- qui continue d'évoluer même quand tu n'es pas là (comme les jeux vidéo en ligne)
- dans lequel on peut interagir avec d'autres personnes à travers un avatar.

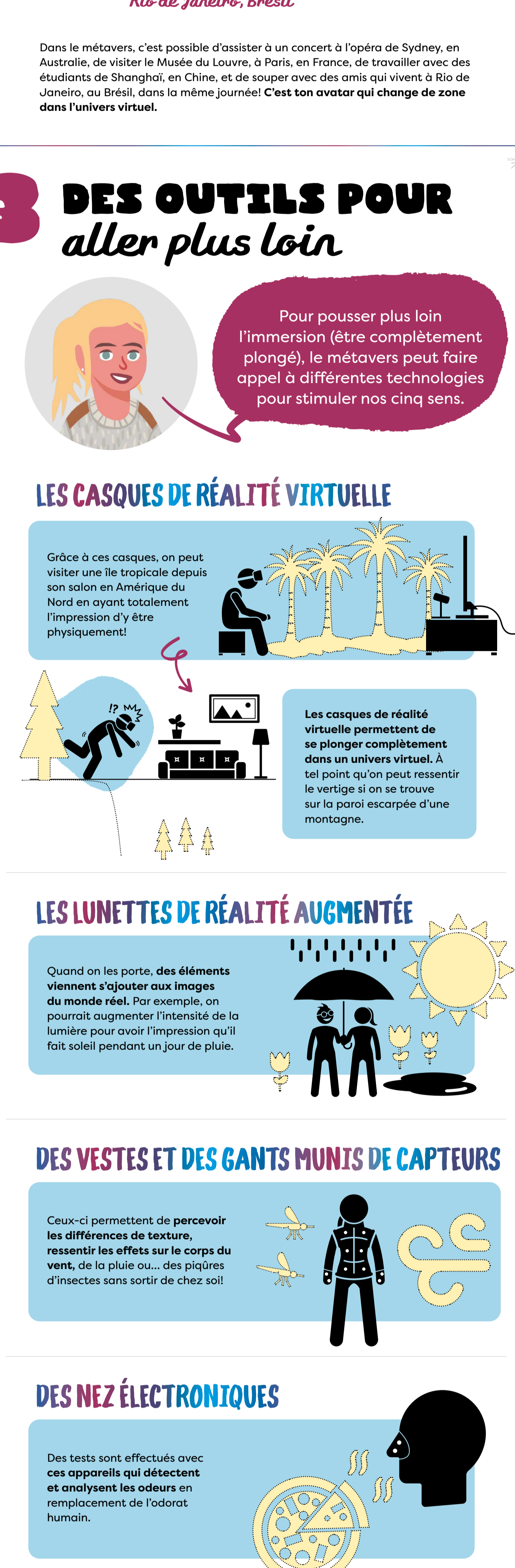
SAVAIS-TU QUE... ?

Le mot « métavers » vient de la contraction du mot grec *meta*, qui signifie « au-delà », et du mot « univers ». **Métavers signifie donc « au-delà de l'univers réel »**. Ce concept serait apparu pour la première fois dans le roman de science-fiction *Le samouraï virtuel* (1992) de Neal Stephenson.

2 À QUOI ÇA SERT ?

C'est comme un monde parallèle : un monde virtuel à côté du vrai.

Il est possible...



3 DES OUTILS POUR aller plus loin

Pour pousser plus loin l'immersion (être complètement plongé), le métavers peut faire appel à différentes technologies pour stimuler nos cinq sens.

LES CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE

Grâce à ces casques, on peut visiter une île tropicale depuis son salon en Amérique du Nord en ayant totalement l'impression d'y être physiquement!

Les casques de réalité virtuelle permettent de se plonger complètement dans un univers virtuel. À tel point qu'on se trouve sur la paroi escarpée d'une montagne.

LES LUNETTES DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

Quand on les porte, des éléments viennent s'ajouter aux images du monde réel. Par exemple, on pourrait augmenter l'intensité de la lumière pour avoir l'impression qu'il fait soleil pendant un jour de pluie.

DES VESTES ET DES GANTS MUNIS DE CAPTEURS

Ceux-ci permettent de percevoir les différences de texture, ressentir les effets sur le corps du vent, de la pluie ou... des piqûres d'insectes sans sortir de chez soi!

DES NEZ ÉLECTRONIQUES

Des tests sont effectués avec ces appareils qui détectent et analysent les odeurs en remplacement de l'odorat humain.

4 OÙ EN EST LA TECHNOLOGIE ?

Le métavers n'est pas un domaine tout à fait nouveau. Il existe depuis longtemps, notamment dans le domaine du jeu vidéo comme *Fortnite* ou *Minecraft*.

Autre exemple...

Le très populaire jeu *Roblox*, créé en 2005, propose une interface qui ressemble aux métavers. Les utilisateurs peuvent collaborer et construire des univers virtuels.

La compagnie Nike y a créé une île qui ressemble à son siège social (là où se trouvent les bureaux principaux de l'entreprise).

Sur *Nikeland*, les avatars peuvent jouer à des jeux, en créer de nouveau et s'habiller avec des vêtements de la marque.

Et ce n'est que le début!

Le métavers attire les appétits (intéresse) des grandes compagnies comme Microsoft, Apple, mais aussi... Facebook.

L'entreprise de Mark Zuckerberg a d'ailleurs changé de nom pour s'appeler Meta et s'investit des milliards de dollars pour développer sa plateforme appelée *Horizon Worlds*.

Il existe aussi différents métavers comme Decentraland et The Sandbox pour ne nommer que ceux-là. Ils sont déjà pris d'assaut par des marques pressées d'avoir leurs boutiques sur ces plateformes de l'avenir.

Des vedettes, comme Ariana Grande ou Justin Bieber, se sont déjà produites en spectacle dans les métavers. Dans certains univers, il est possible d'acheter des œuvres d'art, des vêtements des marques Zara, H&M ou Gucci ou des chaussures Adidas.

Les terrains virtuels coûtent déjà très cher sur *Sandbox* par exemple!

5 DES CRITIQUES

Bien que l'idée de plonger dans un monde virtuel puisse être séduisante, elle soulève plusieurs critiques.

Cyberdépendance

Facile de devenir accro au métavers! Décrocher pour revenir dans la vraie vie pourrait paraître fade (sans goût) comparé aux possibilités de la vie virtuelle!

Le fait que la vie se poursuive dans l'univers virtuel même quand on est déconnecté risque d'accroître la dépendance. Il pourrait être difficile de prendre des pauses de peur de manquer quelque chose. D'autant que, comme sur les réseaux sociaux, tout est fait pour donner envie aux abonnés de rester connectés le plus longtemps possible.

Le personnel de l'industrie des personnes cyberdépendantes pourrait s'accroître vu que le monde virtuel est encore plus complet que ce que propose Internet aujourd'hui. Certains pourraient se réfugier sur ces mondes parallèles pour fuir le réel quand ils sont tristes ou ne vont pas bien.

Publicité, arnaques et fraudes

Dans le métavers, beaucoup de données sur les utilisateurs sont gardées en mémoire. Cela accroît le risque de fraudes. Comme les préférences des abonnés sont connues, la publicité pourra être encore plus ciblée qu'elle ne l'est aujourd'hui. Elle pourrait même viser les enfants. Aujourd'hui, les métavers sont peu réglementés (peu de lois les encadrent).

Pollution

Notre activité numérique produit beaucoup de gaz à effet de serre, qui causent en partie le réchauffement climatique. L'ajout des métavers va la faire croître. Par exemple, le nombre de centres de données (*data center*, des centres informatiques où sont stockées toutes les informations d'Internet) va augmenter. Or, ils consomment beaucoup d'énergie.

Aggressions et intimidation

Même protégé par l'écran, il est possible de subir de l'intimidation et des agressions dans un métavers. Un avatar pourrait en taper un autre, l'insulter par micro interposé. La violence connue actuellement sur Internet risque d'être décuplée (augmentée) avec la possibilité de s'en prendre physiquement à l'avatar de l'autre.

Faudra-t-il une police des métavers pour faire respecter l'ordre et protéger les avatars?

Merci à Maude Bonenfant, professeure au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) et titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les données massives et les communautés de joueurs, d'avoir répondu à nos questions.