



Le Métavers: le monde parallèle vers lequel Facebook veut nous amener

Facebook souhaite faire partie du tournant de la réalité virtuelle. A l'occasion du salon Vivatech 2021, Mark Zuckerberg a rappelé que son entreprise investissait « des milliards et des milliards de dollars » dans ces technologies, pour construire « un avenir extraordinaire d'ici 5 à 10 ans ». Depuis l'acquisition d'Oculus VR en 2014, l'un des principaux acteurs de l'industrie de la réalité virtuelle, l'entreprise ambitionne de prendre la tête du marché par la maîtrise des logiciels et des matériels via la création d'un nouveau réseau social re-conceptualisé où les internautes interagiraient dans une forme de monde virtuel.

Schématiquement, la 3G a permis la généralisation des messageries instantanées sur internet et des interactions sous format textuel. La 4G permet le partage de contenu multimédia : photos, vidéos, avec notamment Messenger, Instagram, Tiktok. La 5G est porteuse d'une nouvelle ambition technologique. Par la combinaison d'un réseau internet plus puissant et des technologies de réalité virtuelle, l'ambition est de créer un univers dans lequel les utilisateurs, présents sous forme d'avatars, pourraient interagir socialement et économiquement. C'est le concept de *métavers*.

Le métavers de Facebook, selon les propres mots de Zuckerberg, jouerait sur les possibilités du numérique que rendent déjà tangibles les jeux-vidéos. Des jeux-vidéos qui, en outre, ambitionnent eux-aussi la création d'un métavers : le PDG d'Epic Games, studio à l'origine de Fortnite, entend être de la partie. Fortnite constitue

aujourd'hui autant un jeu de survie qu'une plateforme de socialisation entièrement virtuelle pour la nouvelle génération. Un concert virtuel organisé par le rappeur Travis Scott en Février dernier avait rassemblé plus de 12 millions de personnes dans le métavers.

Néanmoins, un certain nombre de limitations subsistent. Les supports actuels sont un frein à la pleine immersion. La qualité des représentations, dépendante des outils de captation d'image, est encore éloignée de la réalité. L'interactivité est aussi un sujet demandeur d'évolution technologique. Sur ce point, Quest Pro, un appareil qui pourrait inclure de nouveaux capteurs (suivi du visage et des yeux, voire de la forme physique) dans un système autonome haut de gamme, ouvre la voie à la résolution de certains de ces problèmes.

Source:

- <https://www.cnet.com/features/mark-zuckerberg-on-facebook-vr-future-new-sensors-on-quest-pro-fitness-and-a-metaverse-for-work/>
- <https://www.fool.com/investing/2021/06/27/how-facebook-is-quietly-preparing-to-dominate-virt/>
- <https://adage.com/article/digital/fortnite-emerges-social-media-platform-gen-z/2176301>
- <https://www.theverge.com/2020/4/23/21233946/travis-scott-fortnite-concert-astronomical-record-breaking-player-count>

Rédaction :

Nicolas Bacoup, stagiaire auprès du service pour la science et la technologie de San Francisco. analyst-sf@ambascience-usa.org