

ATELIER 1 :

## Metavers, NFT, Web 3.0 : tentative de décryptage d'un buzz

**Assistons-nous à un retour des mondes virtuels comme ceux portés par le Deuxième Monde en 1995 ou Second Life depuis 2003 ? Faut-il plutôt y voir l'avènement d'un nouvel Internet ? Ou bien s'agit-il d'un re-packaging marketing de la réalité virtuelle ? Tentative de décryptage d'un buzz.**

Le contexte de la pandémie (sédentarité, télétravail, achat en ligne) a certes été un virage déterminant de la virtualisation du monde : massification des usages, accélération technologique (3D, réalité augmentée, intelligence artificielle). Mais le phénomène aurait pu s'essouffler une fois la crise passée. S'il s'est poursuivi et même amplifié, c'est parce qu'il s'appuie sur la génération Z (1997 - 2010). En effet, La Gen Z a des comportements de consommation en ligne, notamment en matière de jeux vidéo, en décalage avec les générations précédentes. Beaucoup parient sur le fait qu'avec cette génération les jeux vidéo deviendront les centres commerciaux, les réseaux sociaux et les télé/cinémas de demain.

Peut-on cependant déjà parler de Métavers, de nouvel Internet ? Et si oui de quoi est-il fait ?

**Les NFT** ont d'abord été utilisés comme objets de collection virtuels. Les « Cryptokitties » furent la première application utilisant la blockchain *Ethereum* et ayant donné lieu à des transactions importantes. Ce jeu permet aux participants d'acheter et de vendre ainsi que de collecter et d'élever différents types de chats virtuels<sup>1</sup>. Un de ces mignons félidés a été vendu pour \$117.000, inaugurant ainsi une spéculation qui n'a pas cessé depuis. Les objets de collection constituent aujourd'hui la part la plus importante du marché mondial des NFT (76%), marché estimé en 2021 à \$ 9,2 milliards et qui attire aujourd'hui de nombreuses marques, en particulier dans le segment du luxe. L'autre segment du marché des NFT est celui du marché de l'art (9 %), traversé par des mouvements spéculatifs d'envergure. Sans pousser la caricature à l'extrême, on pourrait dire que les NFT constituent aujourd'hui l'incarnation ultime du luxe : les objets achetés sont virtuels, n'ont aucune utilité et répondent simplement au désir de posséder.

---

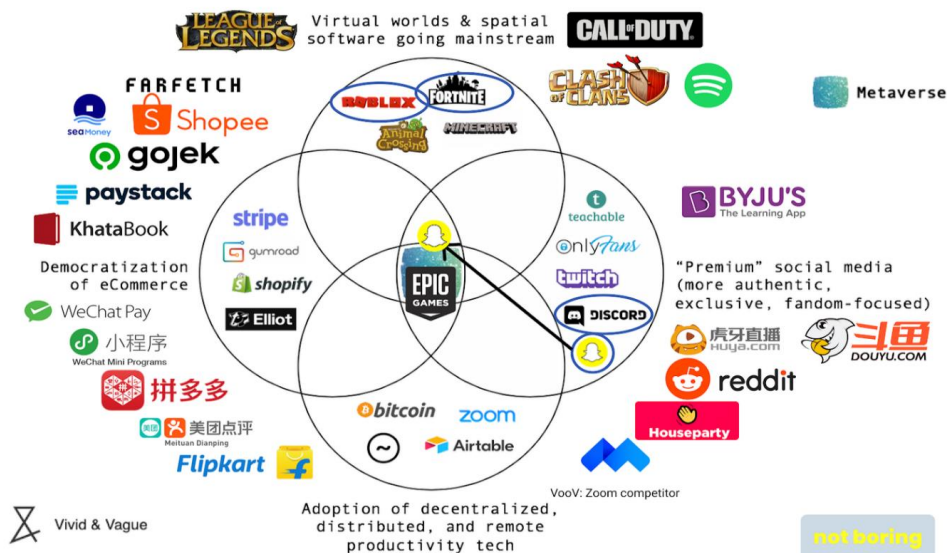
<sup>1</sup> <https://www.cryptokitties.co/>

Les NFT, qui peuvent être considérés comme des titres infalsifiables de propriété sur des objets virtuels, sont un des moyens de **réintroduire de la rareté** dans le monde numérique jusqu'ici caractérisé par des phénomènes de surabondance. Leur statut juridique est néanmoins pour l'instant très instable, ce qui provoque des phénomènes de fraude massifs et des controverses de toute nature<sup>2</sup>.

**Le Métavers** : il est aujourd'hui communément compris comme un espace collectif partagé où s'imbriquent le réel et le virtuel de façon persistante et en temps réel. Dans l'idée du romancier Neal Stephenson (Snow Crash, 1992), à qui l'on doit le nom de Métavers, il est supposé être unique, au sens du World Wide Web, c'est-à-dire interopérable : on peut s'y déplacer facilement sans devoir changer de technologie ou de matériel, sans devoir recréer son identité numérique (avatar), etc...

Pourtant aujourd'hui, chaque plateforme propose le sien. Vu de loin, l'ensemble ressemble à une mosaïque de mondes fort divers et surtout non interopérables. Dans cette course, les éditeurs de jeu (Ubisoft, Fortnite, Roblox, Sandbox...) ont une longueur d'avance car ils sont habitués, cœur de métier oblige, à construire des univers virtuels, mais les grandes plateformes technologiques s'y lancent en mobilisant des moyens importants. Le chinois Tencent est probablement le plus avancé en la matière, ayant fait du Métavers le cœur de sa stratégie depuis quelques années et ayant multiplié les acquisitions en Chine comme à l'international<sup>3</sup>.

## Tencent's Metaverse



<sup>2</sup> Deux exemples parmi bien d'autres : 1- le groupe Hermès a engagé des poursuites judiciaires à New York contre un artiste qui a créé des NFT représentant des sacs en fourrure fortement inspirés du célèbre sac de la marque, le « Birkin ». 2- Miramax poursuit en justice Quentin Tarantino, le réalisateur ayant voulu vendre sous forme de NFT des rushes de *Pulp Fiction* non utilisés au montage

<sup>3</sup> Sur la décennie 2010-2020, Tencent a acquis plus de 700 entreprises. Entre autres exemples, Tencent possède 5 % de Tesla, 12 % de Snapchat, 9 % de Spotify, 40 % de Epic Games...

Bref, on assiste à une transformation digitale à marche forcée, dominée par les géants du numérique. Les jugements sur ce monde en construction sont pour le moins réservés, quand ce n'est pas purement négatifs<sup>4</sup>. Tel qu'il se présente, il transpose tous les défauts qui caractérisent aujourd'hui Internet : hyper-concentration des acteurs qui captent à leur profit les données personnelles et la valeur associée, bulles de filtres, fake news, complotisme, déclin démocratique, violence, addiction...

Il semble donc que le Métavers en tant que version utopique du futur de l'Internet n'existe pas encore. Cependant, le développement du Web 3.0 pourrait en être une préfiguration.

Le **Web 3.0**, serait le successeur du Web 2, dans lequel on n'achètera désormais plus des noms de domaine, mais des morceaux d'Internet. Le Web 3.0 est basé sur la technologie blockchain et porte les utopies fondatrices d'Internet : décentralisé, non hiérarchique, émancipateur, libérant les forces créatrices de la société.<sup>5</sup> Les « decentralized autonomous organizations » (D.A.O.)<sup>6</sup> sont un exemple d'utilisation du Web 3.0.



Cette vision semble cependant encore trop imprécise dans ses concepts comme dans ses applications, et les barrières à l'entrée presque insurmontables : il faudrait un véritable séisme réglementaire (démantèlement des GAFAM et des BATX) pour que le système soit remis à plat. Si les ennuis judiciaires des GAFAM sont réels aux USA<sup>7</sup>, et si le gouvernement chinois s'est lancé dans une reprise en mains de ses géants technologiques, le temps n'est pas encore venu pour que les cartes soient totalement rebattues.

### **Peut-on vivre dans le Métavers, et si oui, qu'y fera-t-on ?**

Il semble bien aujourd'hui que les univers virtuels mobilisent davantage les plus jeunes générations (générations Z et Alpha) qui y trouvent une sorte d'échappatoire à la réalité (pandémie, risque d'effondrement). « Les jeunes sont dans le métavers, sans doute pour ce qu'ils peuvent y faire mais surtout pour ce qu'ils peuvent y être », rapporte Kati Bremme. Ces générations auraient par ailleurs des capacités créatrices bien plus développées que celles de leurs aînées. Le Métavers verra-t-il se concrétiser l'utopie de la démocratisation de la

<sup>4</sup> Voir à titre d'exemple, ce récent article du Guardian :

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/jan/29/the-metaverse-is-dystopian-but-to-big-tech-its-a-business-opportunity>

<sup>5</sup> On pourra se reporter avec profit au livre de Fred Turner *Aux origines de l'utopie numérique*, C&F éditions, 2012 et à la remarquable préface qu'en a écrit Dominique Cardon.

<sup>6</sup> Voir à ce sujet : <https://ethereum.org/en/dao/>

<sup>7</sup> En septembre 2020, le Department of Justice et 38 Etats américains ont engagé des poursuites contre Google pour pratiques anticoncurrentielles... mais les outils réglementaires américains ne semblent pas forcément adaptés aux enjeux actuels (voir à ce sujet Lina Kahn : *Amazon Antitrust's Paradox*, Yale Law Journal, 2017)

création ? La technologie de la Blockchain, en supprimant les intermédiaires traditionnels, permettrait à tout un chacun de s'adresser directement à une audience potentiellement planétaire<sup>8</sup>. Les jeunes générations sont également porteuses de diversité et de valeurs humanistes, comme en témoignent plusieurs enquêtes à leur sujet<sup>9</sup>. Quelles que soient les attentes des uns et des autres, il est cependant plus que probable qu'on assistera à la superposition des mondes virtuels et du monde réel plus qu'au remplacement de celui-là par ceux-ci.

Selon Kati Bremme, enfin, la virtualisation du monde passera sans doute plus par le développement de la réalité augmentée que par la généralisation de la réalité virtuelle. La vision d'un Métavers très séparé du monde réel, accessible uniquement avec un casque VR et des gants, à l'image du film [Ready Player One](#) semblerait donc moins convaincante que celle d'une imbrication continue et fluide entre le réel et le virtuel, à l'image de la série [Years and Years](#). Doit-on s'attendre au retour en grâce des Google glass et de l'humanité augmentée, ces transhumains équipés d'implants numériques connectés ?

Reste **la question environnementale**. Le modèle semble, compte tenu des technologies utilisées aujourd'hui, encore difficilement soutenable. La technologie Blockchain (sur laquelle sont adossés les NFT et le Web 3.0) est très gourmande en énergie dans un contexte de sobriété énergétique. Par ailleurs, les technologies de l'imaginaire recréent une relation forte à la propriété à l'heure où les exigences de développement durable la remettent en question (économie de la fonctionnalité en substitut à l'économie de la propriété). Néanmoins, la possession d'objets virtuels pourrait aussi jouer un rôle clé d'un point de vue environnemental en se substituant aux biens physiques dans un monde qui doit réduire son empreinte carbone et l'extraction des ressources.

Pour conclure, nous ne résistons pas à la tentation de vous conseiller de lire (ou de relire) cet essai de l'écrivain Alessandro Baricco *The Game*, publié chez Gallimard en 2018. Voilà ce qu'en disait en novembre 2019 le [blog Meta-Media de France Télévisions](#).

---

<sup>8</sup> Mais ne nous y trompons pas, cette horizontalisation des structures ne fera pas disparaître ni les intermédiaires, ni les hiérarchies. Voir à ce sujet B. Kotras *La voix du Web*, le Seuil, la République des idées, 2018.

<sup>9</sup> Voir en particulier celle réalisée en 2018 par [le Pew Research Center](#) : "Early Benchmarks Show 'Post-Millennials' on Track to Be Most Diverse, Best-Educated Generation Yet"