

Glossaire du métavers

Définir le métavers

Métavers :

Si l'expérience de l'internet contemporain est bidimensionnelle - c'est-à-dire que vous naviguez et faites défiler les informations sur un écran - le métavers est en 3D. Vous vous y "promènerez" à l'aide de casques ou de lunettes connectés.

On ne sait pas encore s'il y aura un seul métavers ou de nombreux métavers distincts (ou n'importe quel métavers, en fait), mais la constante semble être la suivante : le métavers est une version immersive de nouvelle génération d'Internet, probablement rendue par la technologie de la réalité virtuelle ou augmentée.

Le capital-risqueur Matthew Ball, dont les écrits sur le métavers ont influencé Mark Zuckerberg, décrit¹ le métavers comme un « état succédant à l'Internet mobile » et une « plate-forme pour les loisirs, le travail et l'existence humaine au sens large »

Rencontrez votre jumeau numérique.

Monde miroir :

Un monde miroir est une version du monde réel rendue numériquement, dans laquelle on trouve des homologues virtuels de personnes, de lieux et de choses de la vie réelle. On trouve souvent des mondes miroirs dans la science-fiction, notamment Stranger Things de Netflix, la série de films Matrix, le roman et le film Ready Player One. Le métavers pourrait être un monde miroir conçu pour refléter avec précision le physique monde, ou pourrait ressembler à un monde entièrement inventé que l'on pourrait rencontrer dans un jeu vidéo.

Conception skeuomorphe :

Ce terme loufoque signifie essentiellement que les objets virtuels ressembleront de près à des objets réels les pays du monde. Le métavers pourrait ressembler au monde physique, dans la mesure où il apparaîtra souvent lié à la physique et aux conceptions de notre réalité, mais il ne doit pas nécessairement y être identique.

Double digitale :

Un jumeau numérique est une version virtuelle d'un objet ou d'une structure réelle. Le terme a été introduit pour la première fois dans le livre Mirror Worlds² de 1991 de David Gelernter, la technologie des jumeaux numériques a été utilisée pour la première fois par la NASA³ (PDF) pour exécuter des simulations de capsules spatiales en 2010. Microsoft, en particulier, a souligné la nécessité de la technologie des jumeaux numériques pour construire le métavers.⁴

Avatar :

Un avatar est votre personnage dans un monde virtuel. Ce rendu numérique de votre apparence peut vous ressembler, ressembler à un dessin animé (comme popularisé par le Bitmoji de Snapchat et le Memoji d'Apple), ou paraître aussi fantaisiste que les « skins » de Fortnite.⁵

Quelle est la différence entre la réalité virtuelle et la réalité augmentée ?

Réalité virtuelle (RV) :

La RV est une expérience immersive où l'on insère un casque d'écoute et voit le monde numérique, et où l'on peut exercer ses activités. La RV utilise actuellement des casques complets plutôt que des lunettes, ce qui irrite l'utilisateur dans un monde virtuel dont la limite est de 360° et dans lequel il peut se déplacer, tant qu'ils ne se heurtent pas à des murs physiques.

Réalité augmentée (RA) :

Les applications mobiles sont des outils numériques qui s'implantent dans le monde réel. Pensez à la musculation de Mouton, à la danse en canot de Snapchat, ou encore à des objets comme Google Glass. Bien que Google Glass n'ait jamais dévié, nous pourrions bientôt nous inspirer de lunettes reliés à des comptes clients, comme Ray-Ban Story et Snapchat Spectacles.

Réalité mixte (RM) :

La réalité mixte incorpore des éléments de la RV et de la RA, mais la définition exacte est floue. Une personne peut interagir avec des objets virtuels et du monde réel, et les objets virtuels peuvent interagir avec ceux du monde réel. Par exemple, le chien en ligne Snapchat peut danser sur une table sans tomber des amardes.

Glossaire du métavers

Réalité élargie (RE) :

La réalité élargie est une expression fourre-tout pour les concepts de la RV, de la PA et du MP, qui se chevauchent souvent. Au fil du temps, la courbe entre RV, CC et RM pourrait apparaître floue au fur et à mesure que la métavers devient réalité, ce qui ferait du XR un terme plus approprié.

Naviguer dans les nombreuses métaverses

Neal Stephenson :

Stephenson est un auteur de science-fiction qui a trouvé le terme « métaphore » dans son populaire roman de 1994 Crash. Dans le roman, la métaversion est un monde virtuel persistant, pris par le protagoniste bien connu Hiro Protagoniste.

Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) :

Les MMORPG sont des jeux interactifs qui constituent la base de ce que beaucoup pensent être le métavers. Des millions de personnes interagissent dans des espaces partagés - en jouant à des jeux, en construisant des objets, en visitant des magasins virtuels et même en allant à des concerts. Parmi les exemples d'anomalies tels que Fortnite, Roblox, Minecraft ou l'axiome de NFT.

Salles de travail Oculus et Horizon :

Facebook a acheté Oculus pour 2,3 milliards de dollars en 2014. Bien qu'il s'agisse d'une plateforme de RV de premier plan depuis des années, Oculus pourrait être le portail de nombreuses personnes qui espèrent jeter un œil sur la vision de Facebook de la métaphore. Facebook a déjà instauré une expérience de travail virtuelle appelée Horizon Workrooms, une sorte de version VR de Zoom avec des avatars sans pattes.

Second Life :

Le monde virtuel en ligne, instauré en 2003, la Second Life est un premier exemple d'expériences sociales au métaphore. Bien que n'étant pas tout à fait un MMORPG (il n'est pas conçu pour le jeu), Second Life reste un réseau social à monde ouvert avec des avatars. Le métavers pourrait ressembler à une version VR de Second Life.

Jetons non fongibles (JNFs) :

Des certificats d'authentification basés sur la blockchain pour les objets numériques, qui pourraient permettre de prouver la propriété des biens dans le métavers.

SOURCES

Quartz.com - <https://qz.com/2089665/everything-you-need-to-know-to-understand-the-metaverse/>

- <https://www.matthewball.vc/all/metaversepayments>
- <https://www.amazon.com/Mirror-Worlds-Software-Universe-Shoebox/dp/019507906X>
- <https://ntrs.nasa.gov/api/citations/20120008178/downloads/20120008178.pdf>
- <https://azure.microsoft.com/en-us/blog/converging-the-physical-and-digital-with-digital-twins-mixed-reality-and-metaverse-apps/>
- <https://www.dexerto.com/fortnite/best-fortnite-skins-released-1499483/>