



## **Le Forum économique mondial lance l'initiative « Metaverse » et prédit que les vies numériques deviendront « plus significatives pour nous que nos vies physiques ».**

Revendiquant un sentiment d'urgence autour de la « réimagination » de l'éducation, le Forum économique mondial voit un avenir qui inclut une forte dose de réalité virtuelle et de technologies d'intelligence artificielle.

Par [Children's Health Defense](#)

Thème: [Économie](#), [Science et médecine](#)

Mondialisation.ca, 07 juin 2022

[The Defender](#)

Le Forum économique mondial (WEF [FEM]) et les grandes entreprises, à la suite des discussions qui ont eu lieu lors de la [réunion annuelle](#) de Davos, en Suisse, le mois dernier, ont lancé une [nouvelle initiative](#): « Définir et construire le métavers ».

Comme le nom de l'initiative l'indique, ses parties prenantes sont encore en train de définir exactement ce que signifie le terme « metaverse ».

Cependant, [selon](#) le WEF, le métavers implique en partie un moment « où nos vies numériques – nos identités, expériences, relations et actifs en ligne – deviennent plus significatives pour nous que nos vies physiques ».

L'une des personnes impliquées dans les discussions, Julia Goldin, directrice des produits et du marketing de LEGO, [s'est montrée](#) optimiste quant à la manière dont le métavers pourrait contribuer au développement des enfants :

« Pour nous, la priorité est de contribuer à la création d'un monde dans lequel nous pouvons offrir aux enfants tous les avantages du métavers – un monde dont les expériences immersives, la créativité et l'expression de soi sont au cœur – d'une manière qui soit également sûre, qui protège leurs droits et qui favorise leur bien-être ».

Si les discussions se sont quelque peu concentrées sur la manière de définir définitivement le terme « metaverse », elles ont également porté sur la question de savoir qui devrait participer à son développement – et en tirer potentiellement profit.

Les participants aux discussions [se sont positionnés](#) pour « développer et partager des stratégies exploitables pour créer et gouverner » un métavers « interopérable et sûr ».

Des discussions approfondies ont également eu lieu sur la fourniture de « conseils sur la manière de créer un métavers éthique et inclusif, impliquant des organisations des secteurs privé et public, y compris les entreprises, la société civile, les universités et les régulateurs ».

Le WEF a [décrit](#) l'initiative comme « réunissant des voix éminentes du secteur privé, de la société civile, du monde universitaire et de la politique » pour « définir les paramètres » du développement futur du métavers.

Une [session](#) du 25 mai – « Shaping a Shared Future : Making the Metaverse » (Façonner un futur commun : créer le métavers) – comprenait les panélistes suivants :

- Chris Cox, chef des produits de la société mère de Facebook, Meta.
- Peggy Johnson, PDG de [Magic Leap](#), [décrite](#) par le WEF comme « une entreprise d'informatique spatiale qui construit la prochaine plateforme informatique ».
- Philip Rosedale, fondateur de [Linden Lab](#), qui a développé le monde virtuel « Second Life », [racheté](#) en avril par Meta.
- Andrew R. Sorkin, chroniqueur financier au New York Times et co-présentateur de l'émission « Squawk Box » sur CNBC.
- Omar Sultan Al Olama, ministre d'État chargé de l'intelligence artificielle aux Émirats arabes unis, nommé en 2017.

Nick Clegg, président des affaires mondiales de Meta et ancien vice-premier ministre du Royaume-Uni, a [déclaré que](#) l'« initiative multipartite » vise à assumer un rôle de premier plan dans l'établissement et le façonnement du métavers.

Le WEF a [déclaré que](#) les premières parties prenantes joueront un rôle particulièrement important dans ce processus :

L'initiative « Définir et construire le métavers » est la première initiative multipartite au monde visant à élaborer et à partager des stratégies concrètes pour créer et gérer le métavers.

« En offrant un espace aux leaders mondiaux de l'industrie, de la société civile et du gouvernement, l'initiative permettra de partager et d'accélérer les idées et les solutions qui donneront vie au métavers.

« En rejoignant l'initiative, les membres jouent un rôle essentiel dans la définition et la construction du métavers ».

Bien que, comme son nom l'indique, une partie de l'objectif de l'initiative soit de définir le terme « metaverse », le WEF a proposé cette [définition](#) très large et générale :

« ... un futur environnement virtuel persistant et interconnecté où les éléments sociaux et économiques reflètent la réalité. Les utilisateurs peuvent interagir avec lui et entre eux simultanément à travers des dispositifs et des technologies immersives tout en s'engageant avec des actifs et des biens numériques ».

Cette définition s'appuie sur la définition la plus simple du métavers fournie par le WEF, qui le [décrit](#) comme « un environnement virtuel unifié et persistant auquel on accède par le biais de technologies de réalité étendue (RX) ».

Le WEF [a déclaré que](#) le métavers est plus utilement considéré « comme une lentille à travers laquelle on peut voir la transformation numérique en cours », en se basant sur la conviction que « les mondes virtuels, intégrant des appareils connectés, la blockchain et d'autres technologies seront si courants que le métavers deviendra une extension de la

réalité elle-même ».

Des définitions plus spécifiques du métavers, cependant, « peuvent se développer de nombreuses façons, en fonction de la recherche, de l'innovation, des investissements et des politiques », [a déclaré](#) le WEF.

[Selon](#) le WEF, le métavers « peut être classé en trois écoles de pensée » :

- Le métavers « en tant que produit ou service ».
- Le métaverse « comme un lieu où les utilisateurs peuvent se connecter, interagir et se transférer, ainsi que leurs biens, à travers de multiples lieux numériques », tels que « les plateformes de jeux et de créateurs ».
- Le métavers comme un moment « où nos vies numériques - nos identités, expériences, relations et actifs en ligne - deviennent plus significatives pour nous que nos vies physiques » - une définition qualifiée de « convaincante » par le WEF dans son article.

Malgré la définition ambiguë du métavers en tant que concept par le WEF, l'organisation est [certaine](#) de prédire ses impacts et sa valeur pour les grandes sociétés et entreprises (et le monde réel) :

« Cela aura des répercussions importantes sur la société. Tout comme l'internet et les smartphones ont transformé nos interactions sociales et commerciales, le métavers pourrait changer la façon dont les gens et les entreprises communiquent, et fonctionnent, de manière innovante mais imprévisible ».

La nouvelle initiative du WEF se concentrera sur deux domaines clés, ou « pistes d'action » : la gouvernance métaverse et la génération de « valeur économique et sociétale ». Le WEF « explorera les thèmes des cadres réglementaires, des choix technologiques et des opportunités économiques ».

Plus précisément, la « gouvernance des métavers » fait référence à l'engagement des membres de l'initiative à recommander des « cadres de gouvernance pour des écosystèmes de métavers interopérables, sûrs et inclusifs ».

[Selon le](#) WEF, « cela implique de trouver une harmonisation entre la réglementation et l'innovation afin de développer l'interopérabilité tout en préservant la vie privée et la sécurité des utilisateurs ».

Pour « générer de la valeur économique et sociétale », les membres de l'initiative [devront](#) partager et accélérer « les idées et les solutions qui donneront vie au métavers ».

Le WEF [a déclaré](#) que « ce faisant, ils cartographieront les nouvelles chaînes de valeur et les nouveaux modèles d'entreprise à travers les industries, en identifiant les éléments et les cas d'utilisation qui offrent des opportunités économiques ».

Les « acteurs » de l'industrie voient le potentiel de rentabilité du « métavers »

La piste d'action de l'initiative « générer de la valeur économique et sociétale » cache ce qui pourrait être au cœur des efforts du WEF pour fixer les règles d'engagement dans le métavers alors qu'il n'en est encore qu'à ses débuts.

Jusqu'à présent, plus de 60 entreprises « parties prenantes » ont [adhéré](#) à l'initiative, dont plusieurs entreprises de la [haute technologie](#), telles que Meta, Microsoft, la société taïwanaise d'électronique grand public HTC et Sony Interactive, ainsi que Walmart, le groupe LEGO, des universitaires et des représentants de la société civile.

Nombre de ces acteurs pourraient être séduits par le potentiel de croissance du marché des métavers, qui, [selon](#) Bloomberg, atteindra 800 milliards de dollars d'ici 2024.

Les exemples sont déjà évidents. Par exemple, [selon le](#) WEF, le célèbre jeu vidéo Fortnite « vend pour plus de 3 milliards de dollars d'articles cosmétiques numériques aux joueurs chaque année, ce qui en fait une entreprise d'habillement plus importante en termes de chiffre d'affaires que plusieurs maisons de mode mondiales ».

Compte tenu du potentiel du marché, il n'est pas surprenant que les dirigeants de plusieurs grandes entreprises technologiques, et du WEF lui-même, aient chaleureusement salué la nouvelle initiative du WEF.

Par exemple, Jeremy Jurgens, directeur général du WEF, a [déclaré](#):

L'initiative « Définir et construire le métavers » fournit à l'industrie une boîte à outils essentielle pour construire le métavers de manière éthique et responsable.

« Cela contribuera à garantir que nous pouvons exploiter pleinement ce moyen vital pour l'interconnexion sociale et économique d'une manière inclusive, éthique et transformatrice ».

Clegg de Meta [ajoute](#) :

« Le métavers est à un stade précoce de son développement. Bien mené, le métavers pourrait être une force positive pour l'inclusion et l'équité, en comblant certains des fossés qui existent aujourd'hui dans les espaces physiques et numériques.

C'est pourquoi l'initiative « Définir et construire le métavers » sera si précieuse. Elle ne doit pas être façonnée par les entreprises technologiques seules. Elle doit être développée ouvertement dans un esprit de coopération entre le secteur privé, le législateur, la société civile, le monde universitaire et les personnes qui utiliseront ces technologies.

Cet effort doit être entrepris dans l'intérêt des personnes et de la société, et non dans celui des entreprises technologiques ».

Brad Smith, président et vice-président de Microsoft, [a fait remarquer](#):

« Bien que le métavers n'en soit qu'à ses débuts, nous pensons qu'il a le potentiel de fournir des connexions améliorées pour tout le monde.

En tant qu'industrie, il nous incombe à tous de veiller à ce que ce nouveau paradigme soit développé d'une manière qui soit accessible à tous, qui mette les besoins des gens au premier plan, qui renforce la connexion humaine et qui soit développée en toute sécurité avec une confiance intégrée dès la conception ».

Cher Wang, fondatrice et présidente de HTC, a qualifié le métavers d'« inévitable », en [déclarant](#):

« Le métavers est la prochaine étape inévitable de l'évolution de l'internet, mais il nécessitera une collaboration globale entre toutes les parties prenantes de l'écosystème pour en faire un environnement ouvert, sûr et sécurisé.

En tant que telle, cette initiative du Forum constitue un solide point de départ pour aborder les principaux fondements technologiques et politiques qui permettront au métavers de réaliser son potentiel illimité ».

De même, Peggy Johnson, de Magic Leap, s'[est montrée](#) enthousiaste quant aux transformations que le métavers pourrait apporter, notamment dans des domaines tels que la santé :

« Chez Magic Leap, nous sommes enthousiasmés par la façon dont des technologies comme la réalité augmentée vont transformer notre façon de vivre et de travailler, en particulier dans des domaines en pleine croissance comme la santé, la fabrication et le secteur public.

Pour réaliser le potentiel de ces technologies, il faut un cadre de réglementation réfléchi qui protège les utilisateurs et facilite l'innovation future, soutenu par toutes les parties prenantes, notamment les entreprises, les consommateurs, le gouvernement, les ONG et le monde universitaire ».

Yat Sui, cofondateur et président d'Animoca Brands, une société de logiciels de jeux basée à Hong Kong, a [décrit le](#) potentiel du métavers dans le domaine de la « propriété numérique » :

« Animoca Brands est heureux de participer à l'initiative inaugurale du métavers lancée par le Forum économique mondial et nous sommes impatients de dialoguer avec nos collègues du secteur alors que nous naviguons sur le potentiel de la véritable propriété numérique dans le métavers ouvert ».

D'autres, comme le Dr. Inhyok Cha, PDG de l'entreprise sud-coréenne de gestion des services informatiques CJ Olive Networks et chef du service numérique du groupe CJ Corporation, ont [salué la](#) nouvelle initiative du WEF pour son potentiel à aider les parties prenantes à surmonter des « complexités imprévues ».

« L'avancée et l'adoption rapides du métavers vont créer des complexités imprévues en termes de gouvernance, d'éthique, d'effets sociaux et industriels.

Ainsi, le besoin d'intelligence collective pour anticiper, analyser, concevoir, expérimenter et réviser constamment les mesures et les cadres de gouvernance sera crucial ».

Qui va gouverner le « métavers » ?

Les remarques d'Inhyok reflètent les questions également reconnues par le WEF quant à savoir qui va « gouverner » le métavers, et de quelle manière.

Plus précisément, le WEF [décrit](#) la gouvernance des métavers comme « un défi à multiples facettes qui doit prendre en compte l'interopérabilité, la vie privée, la sûreté et la sécurité ».

Selon le WEF, les « modèles de gouvernance du monde réel » représentent une option possible pour la gouvernance des métavers.

Cependant, loin de se référer à des institutions de gouvernance définies par la constitution, avec des freins et contrepoids, le WEF [cite](#) le «[conseil de surveillance](#) » de Facebook comme un exemple de ce « modèle de gouvernance du monde réel ».

Cependant, [selon](#) le WEF, « tous les législateurs ne sont pas satisfaits » de ces modèles, citant, par exemple, de nouvelles réglementations telles que la [loi sur les services numériques](#) de l'Union européenne, qui contrôlera la modération du contenu et la « désinformation » sur les plateformes de médias sociaux.

Parmi les autres modèles de gouvernance potentiels [cités](#) par le WEF figurent les systèmes basés sur l'utilisateur et modelés sur la technologie blockchain et les [jetons non fongibles](#) (NFT).

Des entreprises technologiques désireuses de développer les technologies du futur « métavers ».

Pour les entreprises de Big Tech, la rentabilité et les flux de revenus potentiels offerts par le métavers vont de pair avec la capacité des entreprises à développer les [technologies](#) qui seront utilisées pour créer le métavers.

En effet, le WEF [nous apprend](#) que « les principales entreprises technologiques, dont Apple, Google, Meta Platforms (Facebook), Microsoft, Niantic et Valve, développent les technologies qui façonneront l'avenir du métavers ».

Le WEF [ajoute](#) que le métavers sera façonné par trois innovations technologiques potentielles, notamment « la réalité virtuelle (VR), la réalité augmentée (AR) et les interfaces cerveau-ordinateur (BCI) ».

Alors que la RV et la RA peuvent être familières à beaucoup, la BCI représente la plus ambitieuse de ces trois pistes technologiques – et peut démentir les véritables intentions du WEF et des « parties prenantes » de cette nouvelle initiative.

Plus précisément, la BCI [vise à](#) « remplacer entièrement les écrans et le matériel physique ».

Le WEF fait référence à une technologie telle que [Neuralink](#), qui « nécessite une neurochirurgie pour implanter des dispositifs dans le cerveau », comme un exemple de BCI.

Au cours de la réunion, le président d'Alibaba Group, J. Michael Evans, [s'est extasié sur les](#) « traceurs d'empreinte carbone individuels », qui ressemblent à la technologie de « l'allocation carbone personnelle » dont [The Defender a déjà parlé](#).

De même, Pekka Lundmark, PDG de Nokia, a [prédit](#) que [d'ici 2030](#), « les smartphones seront implantés directement dans le corps », ce qui facilitera sûrement l'expansion du métavers.

La source originale de cet article est [The Defender](#)

Copyright © [Children's Health Defense](#), [The Defender](#), 2022

---

Articles Par : [Children's Health](#)  
[Defense](#)

**Avis de non-responsabilité** : Les opinions exprimées dans cet article n'engagent que le ou les auteurs. Le Centre de recherche sur la mondialisation se dégage de toute responsabilité concernant le contenu de cet article et ne sera pas tenu responsable pour des erreurs ou informations incorrectes ou inexacts.

Le Centre de recherche sur la mondialisation (CRM) accorde la permission de reproduire la version intégrale ou des extraits d'articles du site [Mondialisation.ca](#) sur des sites de médias alternatifs. La source de l'article, l'adresse url ainsi qu'un hyperlien vers l'article original du CRM doivent être indiqués. Une note de droit d'auteur (copyright) doit également être indiquée.

Pour publier des articles de [Mondialisation.ca](#) en format papier ou autre, y compris les sites Internet commerciaux, contactez: [media@globalresearch.ca](mailto:media@globalresearch.ca)

[Mondialisation.ca](#) contient du matériel protégé par le droit d'auteur, dont le détenteur n'a pas toujours autorisé l'utilisation. Nous mettons ce matériel à la disposition de nos lecteurs en vertu du principe "d'utilisation équitable", dans le but d'améliorer la compréhension des enjeux politiques, économiques et sociaux. Tout le matériel mis en ligne sur ce site est à but non lucratif. Il est mis à la disposition de tous ceux qui s'y intéressent dans le but de faire de la recherche ainsi qu'à des fins éducatives. Si vous désirez utiliser du matériel protégé par le droit d'auteur pour des raisons autres que "l'utilisation équitable", vous devez demander la permission au détenteur du droit d'auteur.

Contact média: [media@globalresearch.ca](mailto:media@globalresearch.ca)