



epsi

Le métavers




Programme

- ◇ Jour 1
 - ◇ Présentation du métavers (contexte, définition..)
 - ◇ Échange sur des thèmes proposés
- ◇ Jour 2
 - ◇ Concepts avancés du métavers
 - ◇ Création de groupe et préparation de l'oral
- ◇ Jour 3
 - ◇ Passage à l'oral des groupes 1/2
- ◇ Jour 4
 - ◇ Passage à l'oral des groupes 2/2
 - ◇ Tentative de conclusion sur l'avenir du métavers




Présentation du métavers

Contexte, définition..



Cheminement du métavers 1/2

- ◇ Terme créé en 1992 par Neal Stephenson dans son roman « Le samouraï virtuel » qui a travaillé pour Blue Origin, entre autres.
- ◇ Histoire :
 - ◇ 1930 : memex (memory extender) de Vannevar Bush
 - ◇ 1935 : pygmalion's spectacles, Weinbaum imagine une sorte de VR qui fabrique un univers sur mesure



Cheminement du métavers 2/2

- ◇ 1953 : le problème des bulles, Philip K Dick imagine une époque où les gens créent leur propre monde qu'ils finissent par détruire par ennui
- ◇ 1960 : face aux feux du soleil, Asimov décrit un monde fait d'hologrammes où les contacts sont devenus inutiles et répugnants
- ◇ 1981 : hyper réalité de Baudrillard
- ◇ 1984 : cyberspace de Gibson
- ◇ 1999 : matrix
- ◇ 2011 : ready player one

- ◇ Réflexion : voyez-vous la prochaine étape ?



Évolution des jeux

- ◇ Donjons et dragons
- ◇ Habitat, 1986, comodore (1er en graphisme)
- ◇ Second Life, 2003, franchi le cap du million d'utilisateurs, système auto généré
- ◇ Minecraft et Roblox, 2010
- ◇ Réflexion : Encore faut-il avoir envie d'y vivre ?



La mainmise des entreprises

- ◆ At&t & aol et Microsoft ont essayé en leur temps de monopoliser l'expérience d'Internet, sans succès
- ◆ Il en va de même pour le metavers, qui est pour le moment monopolisé par les entreprises
- ◆ Participe à la crainte d'une dystopie
- ◆ Réflexion : voyez-vous le métavers voué à un avenir utopique ou dystopique ?



Définition

- ◆ Un réseau interopérable déclinable à grande échelle de mondes virtuels en 3D avec un rendu temps réel
- ◆ 3D temps réel persistant synchrone nécessairement
- ◆ Réflexion : quel serait votre définition ?



Le prochain Internet

- ◆ Identité = suite de souvenir ? John Locke
- ◆ Meilleures solutions viennent des JV
- ◆ Techniquement : ne stocker qu'une partie sur la machine de l'utilisateur
- ◆ Faudra-t-il un tout nouveau réseau parallèle à Internet ?
- ◆ Temps de latence crucial et problèmes des zones continentales (câble sous-marins)
- ◆ Centralisation ? (Efficace côté serveur) ou décentralisation avec technologies blockchain (idéal)
- ◆ Le problème des standards (cf bd 137)
- ◆ JV et metavers ont des finalités différentes
- ◆ JV multi plateforme
- ◆ Succès d'introduction en bourse de Unity et Roblox



Pistes de
réflexion



Idées 1/2

- ◆ 1. Développement des mondes virtuels et des univers persistants : l'émergence de nouveaux mondes virtuels et univers persistants qui permettent aux utilisateurs de créer, d'explorer et de collaborer dans des environnements numériques partagés.
- ◆ 2. Interopérabilité et normes du métaverse : établir des normes ouvertes et des protocoles d'interopérabilité afin de favoriser la connectivité et l'interaction entre différentes plateformes et applications métaverses.
- ◆ 3. Confidentialité et sécurité : discussions et des avancées liées à la protection de la vie privée, à la sécurité des données et à la lutte contre la fraude dans le métaverse. Les enjeux de sécurité et de confidentialité sont importants compte tenu des interactions et des transactions en ligne.
- ◆ 4. Implications sociétales et culturelles : réflexions et les études sur les effets sociétaux et culturels du métaverse. Cela inclut les aspects liés à l'identité numérique, à la diversité, à l'inclusion, à la santé mentale et à l'impact sur les modes de vie



Idées 2/2

- ❖ 5. Réglementation et gouvernance : débats et les initiatives des gouvernements, des organisations internationales et des organismes de réglementation concernant la réglementation et la gouvernance du métaverse. Les discussions peuvent porter sur des aspects tels que la fiscalité, la propriété intellectuelle, les droits des utilisateurs et la responsabilité.
- ❖ 6. Collaboration intersectorielle : Soyez attentif aux partenariats et aux collaborations entre les secteurs de l'art, du divertissement, de la musique, du sport, de l'éducation et d'autres domaines, car ces initiatives peuvent stimuler l'innovation et ouvrir de nouvelles opportunités dans le métaverse.
- ❖ 7. Intégration de l'intelligence artificielle (IA) : développements liés à l'intégration de l'IA dans le métaverse, notamment en termes de personnages virtuels autonomes, de génération procédurale de contenu et de capacités de traitement du langage naturel pour des interactions plus réalistes.
- ❖ 8. Tout autre thème émergeant dans les actualités du métaverse



Résumé des pistes

- ◆ 1. Développement des mondes virtuels et des univers persistants
- ◆ 2. Interopérabilité et normes du métaverse
- ◆ 3. Confidentialité et sécurité
- ◆ 4. Implications sociétales et culturelles
- ◆ 5. Réglementation et gouvernance
- ◆ 6. Collaboration intersectorielle
- ◆ 7. Intégration de l'intelligence artificielle (IA)
- ◆ 8. Tout autre thème émergeant dans les actualités du métaverse