

Par
Armand Derhy*
et Bertrand Wolff**
PARIS SCHOOL OF
TECHNOLOGY &
BUSINESS



Armand Derhy



Bertrand Wolff

Si en 2022 tu n'as pas de projet metaverse, tu as raté ta vie digitale !

Impossible d'échapper à l'hyperprésence médiatique du metaverse depuis que Mark Zuckerberg a mis un point d'orgue à sa "séquence metaverse", fin octobre, avec l'annonce de la création de Meta, la société parente de Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram et Oculus. Derrière la hype, pointent des enjeux économiques, technologiques, idéologiques colossaux, et la possibilité pour l'enseignement de revisiter de fond en comble son modèle.

De la science-fiction à la hype marketing

Pour mémoire, metaverse est un néologisme, de *meta* et *universe*, né en 1992 dans *Le Samouraï Virtuel* sous la plume de Neal Stephenson, écrivain américain de science-fiction. Le metaverse existe-t-il déjà ? Pas tout à fait. Mais les briques nécessaires sont presque toutes présentes. Et toutes les technologies du moment (et tous les GAFAM), convergent vers le metaverse. Ce qui explique l'embrasement médiatique. En effet le fonctionnement du metaverse nécessite une énorme puissance de calcul, délivrée potentiellement en 5G depuis le cloud sur des lunettes/casques de réalité augmentée / réalité virtuelle, pour faire vivre des expériences développées sur des moteurs de jeux vidéo, facilitées par l'AI et sécurisées par la blockchain. Personne ne manque à l'appel ! Le cabinet PwC a estimé que "l'AR et la VR ont le potentiel d'ajouter 1 500 milliards de dollars à l'économie mondiale d'ici 2030". Pour se faire une idée, c'est le PIB de l'Espagne.

Qu'est-ce que le metaverse ?

C'est un ensemble d'espaces virtuels en 3D, en temps réel, persistants, auxquels un utilisateur peut accéder en utilisant un casque de réalité virtuelle ou des lunettes de réalité mixte. On y est présent sous forme d'un avatar, on peut se déplacer, jouer, apprendre, travailler, communiquer et interagir avec d'autres personnes et avec des objets virtuels. Imaginez qu'au lieu d'être devant internet, vous êtes dedans ! Et c'est surtout un espace / territoire dans lequel nous allons passer beaucoup de temps. Le déclencheur de l'engagement vers le metaverse chez Facebook fut une note confidentielle de 2018 qui anticipait que, d'ici deux décennies, le temps passé dans le metaverse pourrait rivaliser avec celui de la "TV dans les années 90 et de Facebook ces dernières années". Ce n'est donc pas une révolution, mais une évolution supplémentaire, et assez marquante, de la digitalisation de nos vies. Avant que la vision devienne réalité, il reste nombre d'obstacles à contourner et de réponses à formuler. Appelons cela des enjeux : technologique, idéologique, écologique, juridique et de souveraineté...

Que va faire l'enseignement supérieur dans/avec le metaverse ?

Quelques concepts à creuser :

Une évidence : Le metaverse abolit la différence entre présentiel et distanciel. Deux conséquences : les modèles économiques basés sur l'immobilier ont du souci à se faire. Il devient possible d'accroître son nombre d'étudiants sans la limite de jauge d'un campus physique.

Une menace (?) : L'émergence de méta-écoles, qui proposeront des parcours agrégeant des enseignements et modules issus de nombreux campus à travers le monde. Ces méta-écoles pourraient ne pas être portées par des acteurs actuels de l'enseignement, mais par des acteurs notoires, audibles et crédibles auprès des futurs étudiants et/ou des parents.

Une mutation : L'intégration de la 3^e dimension dans la pédagogie. Comment tirer parti de cette incroyable possibilité que constitue la multiplication à l'infini des espaces où l'on apprend ?

Une opportunité : Former aux nouveaux métiers induits par le metaverse, ou transformés par le metaverse.

Laissons le mot de la fin à Tim Sweeney, l'emblématique fondateur et CEO d'Epic Games : "Je trouve cette idée de metaverse très convaincante, mais franchement on ne sait pas bien ce que c'est." Certainement sa façon de dire que tous les futurs sont encore possibles pour le metaverse. Et que la technologie n'est plus la limite, mais l'imagination.

" Le metaverse permettra d'intégrer l'informatique au monde réel et le monde réel à l'informatique "

Satya Nadella, PDG de Microsoft

" Je suis convaincu que le metaverse est la prochaine étape de l'internet "

Mark Zuckerberg

Que faut-il craindre ou espérer de cette transition digitale ?

Pour essayer de répondre à cette question, il faut commencer par mettre des images et des émotions sur le metaverse, ressentir cette fameuse présence ("la" spécificité de la réalité virtuelle), se retrouver à plusieurs et interagir dans un espace virtuel en 3D. En un mot, il faut expérimenter le metaverse pour pouvoir se projeter dans ses usages.

(*Directeur
**Cofondateur d'Antilogy)