

# Tourisme et métavers

Présentation de Pierre Bellerose  
Consultant en tourisme et président de l'incubateur MT Lab

Le 28 avril 2022



# Table des matières



1- Genèse du métavers .....	3
2- Définition .....	7
3- Statistiques et faits clés.....	14
4 - L'immobilier dans le métavers.....	19
5- Les destinations dans le métavers.	24
6- Déclinaisons touristiques.....	30
7- Défis du métavers.....	44
7- Actions à prendre.....	46



# Genèse du métavers

---

# La genèse du métavers

Le métavers ne date pas d'hier! Second Life en était déjà précurseur à son lancement en 2003 et récemment plusieurs phénomènes convergent et le propulsent :

- Les jeux vidéo basés sur un monde virtuel (Minecraft, Fortnite, etc.) ;
- Les avancées de l'intelligence artificielle ;
- La venue et la multiplication des univers immersifs;
- L'amélioration des équipements (casques, gants, nouvelles versions de téléphones intelligents, etc)
- Les relations humaines à distances démocratisées par la pandémie ;
- La popularité des cryptomonnaies.



Les revenus de Second Life étaient d'environ \$650M USD en 2021

# La genèse du métavers

À Montréal, la Société des arts technologiques (SAT) a lancé en 2020 un laboratoire Web 3.0

## Moments charnières de l'histoire du Métavers:

- L'annonce de Mark Zuckerberg, en octobre 2021, de sa volonté de faire évoluer la plate-forme de médias sociaux facebook vers un univers entièrement virtuel, le métavers;
- Il s'agit d'un investissement de 10 milliards de dollars;
- Pour consolider cet engagement, Facebook change de nom pour Méta et embauchera 10 000 personnes dans l'Union européenne d'ici à cinq ans pour construire son Métavers.



# La genèse du métavers

## Moments charnières de l'histoire du Métavers :

- La dernière édition de SXSW, l'un des plus grands événements technologiques et d'innovation au monde, tenu à la mi-mars 2022 au Texas a eu une grande présence publique (60 000 délégués);
- Le volet « conférence Interactif » qui a cristallisé les discussions autour du métavers, a, lui seul, attiré 30,000 participants





# Définition du métavers

---

# Définition

Contraction des mots « **mé**ta » et « **un**ivers », le Métavers propose un monde parallèle au monde physique. Le tout est relié à une future version d'Internet, le web 3.0. Conçu comme un environnement 3D immersif, le Métavers permet aux internautes d'interagir entre eux et leur environnement, au moyen d'avatars et d'accessoires physiques (capteurs, technologies interactives, lunettes, téléphones intelligents, casques, etc.).

Il s'agit bien d'un monde à part entière où il y a des gens représentés par des avatars, des bâtiments, des routes, des fleuves, des destinations, des spectacles musicaux...

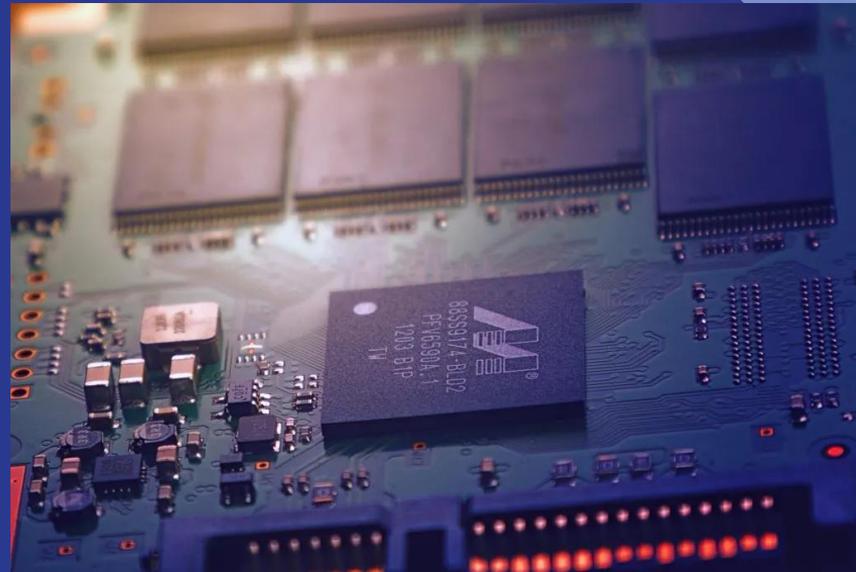
# Définition



# Loi de Moore

Exprimée en 1965, réévaluée en 1975, la loi de Gordon Moore implique que les ordinateurs deviennent au fil du temps plus petits, plus rapides et moins chers, à mesure que les transistors sur circuits intégrés deviennent plus efficaces.

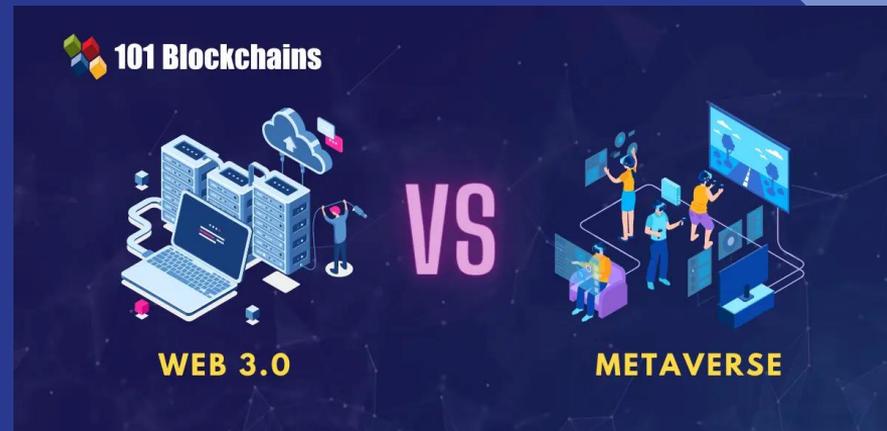
Elle prédit le doublement de la puissance du processeur tous les 2 ans.



# Différence entre le métavers et le web 3.0

Le **métavers** est un monde numérique où on peut interagir avec d'autres utilisateurs et des objets dans l'espace virtuel alors que le **Web 3.0** est essentiellement l'évolution des approches par lesquelles les utilisateurs peuvent contrôler les actifs numériques et les identités en ligne.

Le Web 3.0 concerne principalement **qui possédera et contrôlera** l'Internet de demain, tandis que le métaverse concerne **la manière** dont les internautes utiliseront l'Internet de demain.



# Cryptomonnaie

Les cryptomonnaies sont des actifs numériques virtuels qui reposent sur la technologie de la blockchain à travers un registre décentralisé et un protocole informatique crypté.

Elles ne dépendent pas d'une Banque centrale et contrairement à une devise bancaire, leur se détermine uniquement en fonction de l'offre et de la demande.

Il existe à ce jour plus de 1 300 cryptomonnaies. Les plus connus sont le Bitcoin et Ethereum.



# Le Web 3.0 : L'ère de la décentralisation



Avec le Web 3.0, les utilisateurs peuvent créer le contenu de leur choix tout en contrôlant sa monétisation.



## The Metaverse Statistics and Facts



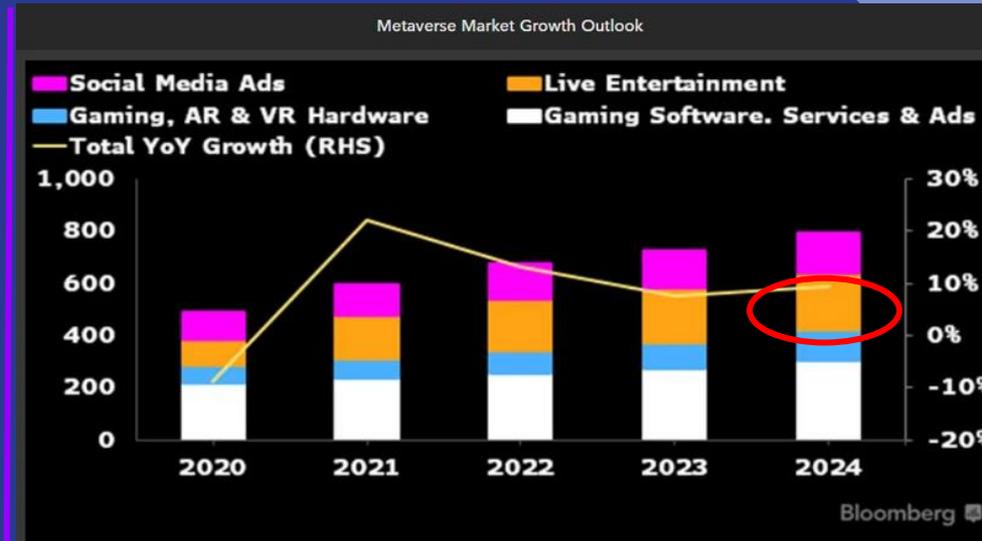
# Statistiques et faits clés du métavers

---



# Le métavers en chiffres

- Bloomberg Intelligence estime le marché mondial du Métavers à 800 milliards de dollars en 2024 contre environ 500 milliards de dollars en 2020, soit un taux de croissance annuel composé de 13,1 %.
- Le marché principal du divertissement live sera d'environ **200 milliards de dollars** en 2024.



Source: Bloomberg Intelligence, Newzoo, IDC, PWC, Two Circles, Statista

Cette projection est basée sur une analyse de Bloomberg et des données de Newzoo, IDC, PWC, Statista et Two Circles.

# Le métavers en chiffres

- **Facebook** prévoit de dépenser au moins 10 milliards de dollars cette année pour Facebook Reality Labs, sa division métavers chargée de créer du matériel, des logiciels et du contenu RA et RV.
- **La banque d'investissement Citi** a prédit que le métaverse compterait 1 milliard de participants qui utiliseront des équipements AR/VR.

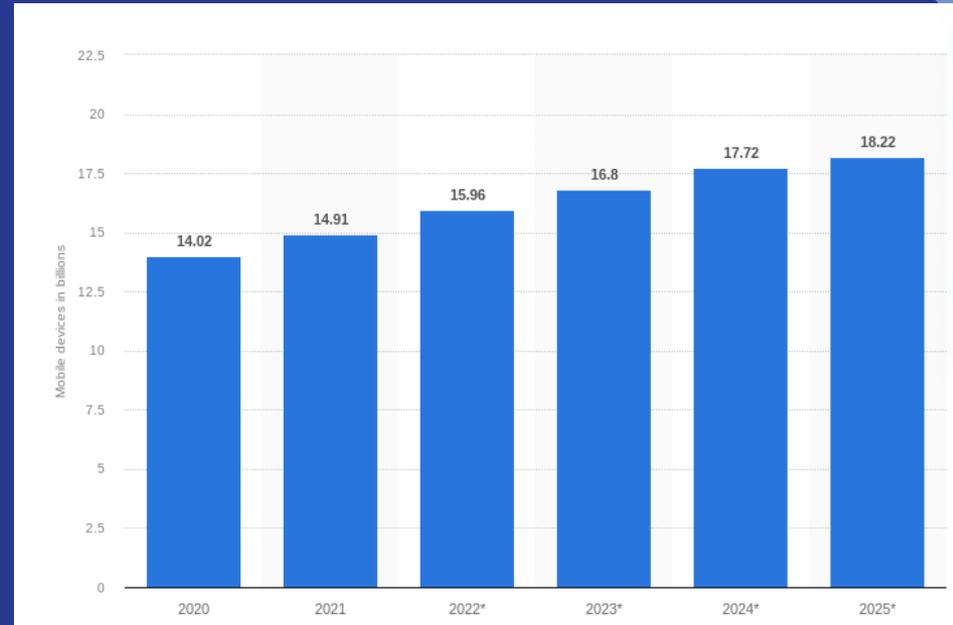


**Epic Games**, l'éditeur du célèbre jeu Fortnite, a reçu en avril 2022 un milliard de dollars d'investissement du groupe Sony, et la même somme de KIRKBI, la société mère du groupe Lego pour construire son métavers.

# Le métavers en chiffres

- En 2021, le **nombre d'appareils mobiles** fonctionnant dans le monde s'élevait à près de **15 milliards**, contre un peu plus de 14 milliards l'année précédente.
- Le nombre d'appareils mobiles devrait atteindre 18 milliards d'ici 2025, soit une augmentation d'environ 4 milliards d'appareils par rapport au niveau de 2020.

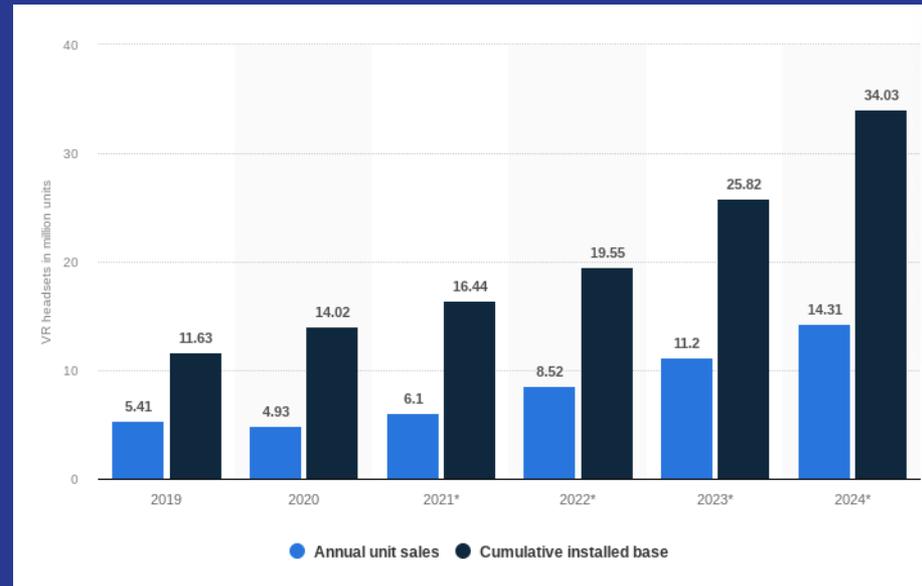
Ventes d'unités **d'appareils mobiles** dans le monde de 2019 à 2024 (en milliards) :



# Le métavers en chiffres

- En 2021, les ventes unitaires de **casques de réalité virtuelle (RV)** dans le monde devraient s'élever à 6,1 millions d'unités, portant la base installée cumulée totale à **16,5 millions** d'unités.
- D'ici 2024, la base installée cumulée de casques RV devrait dépasser la barre des 34 millions.

Prévision du nombre **casques de réalité virtuelle** dans le monde de 2020 à 2025 (en millions)\*





# L'immobilier dans le métavers

---

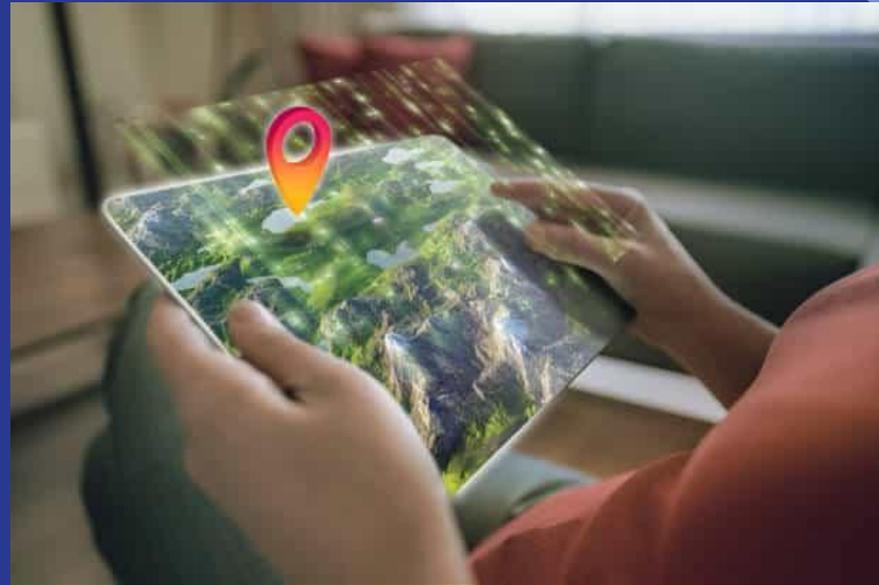
# L'immobilier dans le métavers

- Comme dans le monde réel, des entreprises et des individus **achètent et vendent des propriétés dans le métavers**, et les transactions se font en crypto-monnaie.
- Plus les parcelles sont situées à **côté des pôles d'intérêts**, grandes marques ou célébrités, plus elles prennent de la valeur.
- C'est devenu si populaire que **les actifs numériques se vendent en millions de dollars** (une parcelle dans Decentraland s'est vendue à \$2,4M alors qu'un terrain a atteint un montant record de \$4,3M dans The Sandbox).



# L'immobilier dans le métavers

- Le nombre de parcelles est limitée sur les deux plateformes et la valeur des terrains est donc liée à cet **effet de rareté**.
- En 2021, les ventes immobilières se sont concentrées sur les "Big Four" (Sandbox, Decentraland, Cryptovoxels, Somnium) et MetaMetric Solutions **estime que les transactions y ont atteint \$501M**.
- Les métavers les plus développés sont actuellement **The Sandbox, plutôt centré autour du jeu vidéo, et Decentraland, plus généraliste**.



# L'immobilier dans le métavers

- **Decentraland a vendu** la totalité de ses terrains. Il n'est désormais possible d'en y acquérir qu'en achetant auprès de personnes ou d'entreprises déjà propriétaires;
- The Sandbox en vend encore directement et il est possible aussi de se les procurer sur le marché secondaire;
- Les investisseurs peuvent monétiser leurs terrains en construisant une salle de spectacle pour accueillir des événements musicaux ou un espace de coworking pour organiser des réunions d'affaires.



# L'immobilier dans le métavers

La **localisation** et le **contenu** : des atouts majeurs!

- Comme les individus se transportent dans le métavers par téléportation instantanée au lieu de marcher sur les routes, il devient évident que la plus grande attraction du trafic est le contenu;
- Un contenu qui attire les premiers utilisateurs et qui soit suffisamment engageant pour en faire des réguliers;





# Les destinations dans le métavers

---

# Destination dans le métavers

MoyaLand, premier univers touristique virtuel français, un des projets les plus aboutis.

Créé en 2007 et conçu comme une reproduction artistique et immersive de l'artiste Patrick Moya, il est accessible via Second Life.

Il possède un office de tourisme, des musées, un aéroport, un centre historique où habitants et touristes peuvent évoluer virtuellement par le biais de leurs avatars.



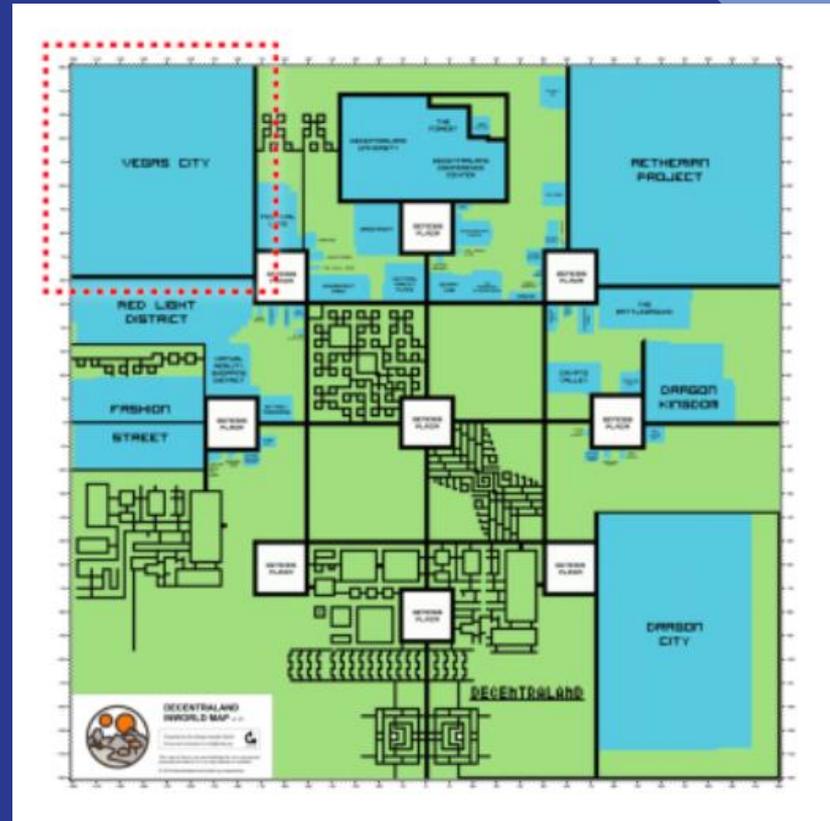
# Destination dans le métavers



# Destination dans le métavers

**VEGAS CITY:** un quartier de Decentraland qui rassemble plusieurs lieux de divertissement. Les gens s'y adonnent à des activités d'amusement telles que faire du shopping, aller au cinéma, faire la fête dans les boîtes de nuit et assister à des spectacles dans des salles de concert.

Le quartier est divisé en quatre sections : Trading Zone, FairGround Zone, The Show Zone et Free Play Zone.



# Destination dans le métavers

- **Séoul** dévoile ses ambitions: en novembre 2021, le gouvernement métropolitain a annoncé vouloir devenir la première grande ville; du monde à entrer dans le métavers;
- Appelé **Metaverse Seoul**, le projet consiste en la création d'un écosystème de communication virtuel regroupant tous les domaines dans lesquels intervient l'administration municipale (services économique, culturel, touristique, éducatif et civil).



# Destination dans le métavers

- La **Barbade** (287 370 habitants) veut ouvrir la première ambassade dans Decentraland et compte étendre ce partenariat à d'autres métavers.
- Pour le gouvernement, c'est **une question de parité diplomatique**. Le pays ne peut soutenir 197 missions diplomatiques dans le monde mais dans le métaverse, ils pensent pouvoir être aussi grands que l'Amérique ou l'Allemagne.
- Le coût étant une fraction de ce que cela aurait coûté pour une ambassade physique.





# Déclinaisons touristiques dans le métavers

---

# Événement/festival musicaux

## Divertissement mixte : musique et jeux vidéo

Les premiers concerts live ont eu lieu dans les jeux vidéos, parmi les plus marquants, on note celui de Travis Scott qui s'est déroulé en avril 2020 dans Fortnite :

- Le spectacle live dure moins de 10 mn et enregistre un peu plus de 12 M de joueurs uniques pour un total de plus de 27M de spectateurs après 4 rediffusions;
- Travis Scott a amassé \$20M USD en prestation et en merchandising virtuels. À titre de comparaison, sa tournée annuelle de 2019 lui a rapporté \$ 53,6M USD;
- Ses réseaux sociaux ont augmenté de 1,4 M de nouveaux abonnés au cours des sept jours qui ont suivi le spectacle



# Événement/festival musicaux

L'entrée principale pour voir des concerts demeure **Horizon Venues**, plateforme de RV de Facebook dédiée à la tenue d'événements en direct, que ce soit des réunions publiques, des spectacles ou des *shows*.



# L'hôtellerie dans le métavers

- À Art Basel 2021, Marriott International a dévoilé à travers son programme de voyage Bonvoy, sa série de NFT (actifs numériques certifiés) inspirés de la campagne "Power of Travel" de la marque.
- Les pièces ont été achetées par trois personnes et attribuées en plus de 200 000 points de récompense pour le programme de fidélité Marriott Bonvoy.



# L'hôtellerie dans le métavers

**CitizenM**, une chaîne néerlandaise d'hôtels Boutiques, veut devenir la première à acheter une propriété dans le métavers, dans le monde de The Sandbox;

- Le projet sera financé par la vente d'une collection exclusive de 2000 NFT attachés à des oeuvres d'art numérique réalisées par des artistes émergents.
- CitizenM vendra les NFT au même prix et les acheteurs se verront attribuer au hasard l'un de ces trois niveaux : 1 500 citoyens « ordinaires », 450 citoyens « spéciaux » et 50 citoyens « légendaires ».
- Les 2 000 futurs acquéreurs se verront aussi offrir des récompenses échangeables dans les hôtels citizenM de leur choix. Leurs valeurs seront déterminées par le niveau de NFT attribué à l'acheteur.



# Tourisme d'affaires

Dans le métavers, les rencontres virtuelles seront de plus en plus interactives et immersives. **Rendezverse** y contribue en offrant des lieux de rencontres où 200 avatars peuvent se connecter simultanément;



# Les attraits touristiques

## Parc d'attraction :

- La maison **Warner Music** rejoint The Sandbox pour lancer sa présence dans le métavers;
- Le lieu sera une combinaison de parc à thème musical et de salle de concert ce qui permettra au groupe de mousser l'image de ses artistes.



# Les attraits touristiques

## Crypto Casinos

L'éditeur de jeux vidéo **Atari** a lancé un casino de crypto-monnaie dans Decentraland dans le quartier "Vegas City".

En tant que locataire principal, Atari y propose des jeux sur le thème de la marque que les joueurs peuvent découvrir à leur guise. Ils peuvent aussi rechercher et acheter des vêtements exclusifs de la société de jeux.



# La culture

## De l'immersion 2D à l'immersion 3D

Une génération d'attraits culturels et touristiques qui ont utilisé l'immersif transigent vers les métavers



# La mode dans le métavers



# La mode dans le métavers



# La mode dans le métavers



# La mode dans le métavers





# Défis du métavers

---

# Défis du métavers

- Univers **non régulé** et la propriété virtuelle n'a pas de reconnaissance légale;
- **Nécessite une familiarisation avec les cryptomonnaies** et les NFT;
- La valorisation de l'immobilier **dépend du trafic**;
- **L'éthique des données**;
- **Environnement** (émission de carbone);
- **Harcèlement**, d'où la mise en place de *Safe Zones* notamment dans Horizon Worlds (facebook);
- **Ressources** : construire dans le métavers s'apparente à la création d'un jeu vidéo ou d'un film ... avec (en plus) de l'Intelligence artificielle.



# Actions à prendre

---

# Explorez ou du moins préparez-vous!

Les stratégies dans ces débuts du Métavers se concentrent sur le positionnement de marque et des relations publiques pour participer au « buzz ».

Mais demain, des entreprises touristiques auront un site virtuel où rencontrer et discuter avec des clients. Nous pourrions aussi voir la création de riches expériences immersives. Encore faut-il y avoir pignon sur rue dans un emplacement privilégié

# Innover ou disparaître!

Suggestions pour développer l'innovation au sein d'une entreprise.

1. Planifier : il faut prévoir du temps, des ressources et de l'espace.
2. S'exposer à l'innovation et au Métavers : il est essentiel de se tenir à l'affût des tendances (veille). De plus, l'innovation passe par la prise de risques, tant individuelle que collective. Il est possible de se mettre en danger tout en partageant le risque ;
3. Laisser la place à la sérendipité : s'ouvrir à trouver autre chose que ce que l'on cherchait ;
4. Réseauter : rencontrer et fréquenter des gens inspirés par le Métavers ;
5. Offrir un siège dans les instances décisionnelles aux personnes innovantes;

# Merci!

Linkedin: @pierrebellerose