




---

**Métavers et notaires : *Premiers pas sur le 8ème Continent,*  
Décryptage et enjeux**

---

**Le 02 décembre 2022**

**Au Cercle National des Armées – PARIS (8)**

***Colloque et table ronde organisés à l'occasion des 65 ans du mouvement***

**Propos introductifs de Me Alexandre HARDY**

**Président du Mouvement Jeune Notariat**

**Notaire**

-

**LE SAVIEZ-VOUS ?**

Depuis le début de l'année 2022, plus de 120 milliards de dollars ont déjà été investis dans le champ du Métavers par des fonds et des entreprises comme Meta, Nvidia ou Microsoft.

L'intérêt pour le metavers est élevé en France par rapport aux normes européennes.

Une analyse réalisée en février 2022 par Walkme.com à l'aide de l'outil d'analyse en ligne SEMrush pour déterminer quels pays de la région sont les plus curieux du Métavers a révélé que la France était en tête, avec 1 020 recherches en ligne mensuelles par million d'internautes du pays, juste devant le Royaume-Uni (942).

Toutefois, la notoriété du Metavers en France est encore relative.

Dans un sondage Ifop pour Talan publié en janvier 2022, il est révélé que seuls 35 % des Français avaient entendu parler du Metavers.

Au-delà de l'enthousiasme naissant pour le Metavers, c'est surtout la réticence qui prévaut aujourd'hui : 75 % des Français disent avoir peur de l'émergence des mondes virtuels numériques.

L'une des craintes majeures des Français est que le Metavers prenne progressivement le pas sur les interactions de la vie « réelle » dans les années à venir, craint citée par un tiers des personnes interrogées par l'Ifop.

**Concernant les NFT (*non fungible tokens*)**, les consommateurs français sont clairement divisés par âge en ce qui concerne leur connaissance des NFT.

Un sondage réalisé par la société d'enquête Ifop pour le site spécialisé *Cointribune* a révélé en février 2022 que 50 % des personnes âgées de 18 à 34 ans déclaraient avoir entendu parler des NFT, mais que seuls 20 % des plus de 35 ans faisaient de même.

Ce sondage a également révélé que le nombre de recherches en ligne sur les NFT a considérablement augmenté, dépassant les recherches sur le bitcoin en 2021.

En outre, 75 % des personnes interrogées considèrent les NFT comme des « *produits purement ludiques* », le quart restant les considérant comme des investissements à long terme.

### **Le saviez-vous ?**

Le cabinet PWC a estimé dans son rapport Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025 que "l'AR et la VR ont le potentiel d'ajouter 1500 milliards de dollars à l'économie mondiale d'ici 2030" = PIB de l'Espagne.

Dans ce rapport, il rappelle que les perturbations du secteur de la santé, des chaînes d'approvisionnement et de la géopolitique ont fait de 2021 une année d'incertitudes, mais qu'au milieu de toute cette imprévisibilité, les tendances du marché et les forces motrices de la croissance sont plus claires, et l'on comprend mieux les lignes de faille et les fractures qui modifient le paysage du divertissement et des médias.

Selon un rapport réalisé par le cabinet de conseil McKinsey en juin 2022<sup>1</sup>, 95% des dirigeants pensent que le métavers aura un impact positif pour leur secteur d'ici 5 à 10 ans. McKinsey leur conseille de se préparer dès à présent à cette révolution en mettant les mains dans le cambouis.

*« Faites l'effort d'aller sur Roblox, Fortnite, Minecraft ou un jeu similaire. Explorez The Sandbox ou Decentraland. Rejoignez un serveur Discord ou passez du temps sur Twitch. Allez sur des plateformes de vente de NFT. Essayez des casques de réalité virtuelle et faites-y des réunions. Ainsi, vous serez mieux armés pour prendre des décisions »,* soulignent les auteurs.

Parmi celles-ci, définir les stratégies métavers, lancer les premières expérimentations, mais aussi acquérir des technologies et recruter des talents. Tarder à se pencher sur ces problématiques pourrait engendrer un retard difficile à rattraper.

*« Il est plausible qu'en 2030, 50% de l'évènementiel se passe dans le métavers »,* poursuivent les auteurs du rapport de McKinsey.

Le secteur du commerce en ligne sera le plus touché avec un impact chiffré entre 2000 et 2600 milliards de dollars, suivi par l'apprentissage en ligne (180 à 270 milliards de dollars), la publicité (144 à 206 milliards) et le jeu vidéo (108 à 125 milliards).

En conclusion, *« le potentiel du métavers est trop gros pour être ignoré »,* souligne McKinsey...

### **Le saviez-vous ?**

La première robe numérique jamais vendue dans le monde, dénommée « Iridescence », a été achetée en 2019 au prix de 9500 dollars...

### **Le saviez-vous ?**

Selon des experts, le marché mondial de la blockchain était évalué à 4,67 milliards de dollars en 2021 et devait atteindre près de 7,18 milliards de dollars en 2022.

### **Le saviez-vous ?**

Après six ans d'investissements et 30 millions d'euros par an, le groupe RENAULT a posé les bases de son métavers industriel: infrastructure agile, capteurs sur les équipements, structuration des données dans le cloud, scan des usines et des objets en 3D, pour améliorer son efficacité opérationnelle,

---

<sup>1</sup><https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/business%20functions/marketing%20and%20sales/our%20insights/value%20creation%20in%20the%20metaverse/Value-creation-in-the-metaverse.pdf>

Le métavers représente des opportunités pour les entreprises pour améliorer la collaboration à distance, la formation professionnelle mais aussi la prise de décision grâce à la création de jumeaux numériques d'usines de production. Il est aussi une opportunité en or pour le secteur de la tech, et plus particulièrement dans les champs de l'intelligence artificielle, de la gestion des opérations en ligne en temps réel, de la modélisation et animation 3D, et des infrastructures techniques.

#### **Le saviez-vous ?**

Près de 60 % des investisseurs institutionnels interrogés dans une étude de Fidelity Digital Assets disent avoir investi dans des actifs numériques au premier trimestre 2022.+

#### **Le saviez-vous ?**

Lors de la COP 27, Simon Kofe, le ministre des affaires étrangères a rappelé que face à la menace grandissante de la montée des eaux, le Tuvalu, un archipel polynésien risquant de disparaître d'ici la fin du siècle allait créer un double virtuel et avait commencé à se télécharger dans le monde virtuel pour devenir la première nation numérique, suivant SEOUL et les BARBADES qui ont commencé l'année dernière à se dupliquer dans un métavers pour fournir des services administratifs et consulaires.

Ainsi, la culture et les valeurs de Tuvalu pourraient être conservées dans un "jumeau numérique", hébergé quelque part dans le métavers, comme une nation sans territoire, en exil, mais survivante.

#### **Le saviez-vous ?**

Le ministère de la Culture et celui de la Transformation Numérique ont commandé un rapport qui a été remis au gouvernement en octobre dernier<sup>2</sup> dans lequel il est tenté de donner une définition au Métavers et de cerner les enjeux économiques, sociétaux et culturels qu'il soulève...et force est de constater une certaine confusion des acteurs même du secteur.

Les investisseurs sont d'ailleurs encouragés à accompagner le développement des acteurs de ce domaine dans le cadre du plan France 2030, pour que la France devienne une plateforme européenne et mondiale des NFT.

Aux termes de ce rapport, les métavers sont annoncés comme porteurs de débouchés majeurs de l'industrie à la santé, de la culture à la création en ligne, de la formation à l'économie, et leur développement devraient permettre l'émergence de nouveaux leaders mondiaux des usages du numérique et à la France et à l'Europe, si elles savent s'en saisir, de renforcer leur rayonnement.

---

<sup>2</sup> ...soit un peu plus d'1 mois avant le colloque du MJN, dont l'intuition et la sensibilité au sujet étaient donc particulièrement justifiées.

## **DEFINITION DU METAVERS**

Curieux hasard des calendriers et inspirations, il y a tout juste trente ans cette année, le néologisme Métavers était inventé par Neal Stephenson, auteur américain, qui l'évoquait pour la première fois dans son roman de science-fiction intitulé « **Snow Crash** » (ou traduit en français sous le titre « *Le Samourai Virtuel* ») publié en 1992.

Le terme est la contraction de « *meta* », signifiant « au-delà », et de « *vers* », pour univers, désignant ainsi ce qui est au-delà de l'univers, l'univers parallèle.

En anglais il s'orthographe « *metaverse* » et en français « métavers ».

Dans ce roman visionnaire, les citoyens utilisent des avatars numériques pour explorer un monde virtuel en ligne, échappatoire à la réalité. L'économie mondiale s'est effondrée et les gouvernements ont perdu l'essentiel de leur pouvoir au profit d'un petit nombre de méga-entreprises. Le héros du roman, Hiro Protagonist, y passe l'essentiel de son temps, *via* ses lunettes et écouteurs.

Le film de Steven Spielberg, *Ready Player One* (2018) relaie une certaine vision d'un tel concept : on y trouve le monde virtuel Oasis, dans lequel se plonge volontiers le héros du film, même si ce monde parallèle, toutefois, est avant tout dédié au jeu.

Avec l'avènement des NFT pour *non-fungible token* (objets numériques uniques), certains jeux vidéo en ligne ont commencé à être assimilés à des métavers, notamment *The Sandbox* ou *Decentraland*, dans lesquels chacun peut revendiquer un accès exclusif à une parcelle d'un territoire donné et intervenir comme bon lui semble sur son apparence.

**Suivant les développements du rapport remis au gouvernement en octobre dernier, un métavers serait un service en ligne donnant accès à des simulations d'espaces 3D en temps réel, partagées et persistantes, dans lesquelles on peut vivre ensemble des expériences immersives.**

L'utilisateur peut accéder à ces espaces virtuels en utilisant un casque de réalité virtuelle ou des lunettes de réalité mixte. On y est présent sous forme d'avatar, on peut se déplacer, jouer, apprendre, travailler, communiquer et interagir avec d'autres personnes et avec des objets virtuels.

**C'est donc un environnement virtuel numérique immersif et interactif.**

Il aurait vocation à supplanter le web actuel, et serait une convergence des jeux en ligne (et de leur outils immersifs), des plateformes du web actuel et des réseaux sociaux, auxquels seraient éventuellement ajoutés la composante économique blockchain et les NFT (les jetons non fongibles).

Pour se situer :

- le web 1.0 nous a permis de présenter des informations sur des sites
- le web 2.0 nous a permis d'échanger sur les réseaux sociaux
- le web 3.0 permet une expérience immersive

Imaginez qu'au lieu d'être devant internet, vous êtes plongé dedans, que nous pouvons interagir comme acteurs dans un environnement sous la forme d'un avatar, notre double virtuel, et qu'il nous permet, aussi facilement qu'un lien hypertexte aujourd'hui, de passer d'un monde à l'autre.

« *Le metaverse permettra d'intégrer l'informatique au monde réel et le monde réel à l'informatique* » selon Satya Nadella, PDG de Microsoft

Concrètement, ce sera un espace / territoire s'appuyant sur l'attrait du divertissement dans lequel nous allons passer beaucoup de temps et Facebook anticipe que d'ici deux décennies, le temps passé dans

le Métavers pourrait rivaliser avec celui de la « *TV dans les années 90 et de Facebook ces dernières années* ».

Le temps que nous y passons attise évidemment le développement d'une économie de divertissement, de consommation (nouveaux modes de publicité, de marketing émotionnel et nouveaux actifs virtuels payants et valorisés) et de services (renseignements bancaire, notaires, ...)

Ce n'est donc pas une révolution, mais une évolution supplémentaire, et assez marquante, de la digitalisation de nos vies.

Plusieurs genres de métavers se construisent (comme thesandbox ou fortnite) :

- La réalité virtuelle (VR) / et la réalité augmentée (RA)
- Le monde avec ou sans registres partagés

## LE METAVERS EXISTE-T-IL DEJA ?

Le métavers existe-t-il déjà ?

Pas tout à fait.

C'est un proto-métavers...mais les briques nécessaires sont presque toutes présentes : technologies et géants du net, les *GAFAM*<sup>3</sup>, convergent vers le metavers.

Et nous le constatons, la croissance de la réalité virtuelle a été favorisée par l'arrivée sur le marché de casques de réalité virtuelle plus petits et plus légers à un prix plus abordable pour les consommateurs. Cette croissance s'explique aussi par l'augmentation du contenu de haute qualité.

Alors, qu'est-ce qui explique l'embrasement médiatique auquel nous assistons actuellement ?

**1) Le discours marketing** : peuplé de geeks fortunés et de spéculateurs, le métavers attire les entreprises du luxe et les publicitaires, mais il reste la promesse de l'immortalité pour tous...

**2) Et les progrès technologiques récents dits « NBIC » (nano, biotech, informatique et sciences cognitives)** : microélectronique (nano-oled, capteurs de mouvements, audio spatialisée) associée à une puissance de calcul permettant une immersion en haute résolution, rendu plus réaliste des environnements, avec une consommation basse et accroissement de l'autonomie des outils.

---

<sup>3</sup> GAFAM est l'acronyme des géants du Web — Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft — qui sont les cinq grandes firmes américaines qui dominent le marché du numérique, parfois également nommées les Big Five, ou encore « The Five »