



# **LE MÉTAVERS : BUZZWORD OU VÉRITABLE OPPORTUNITÉ BUSINESS ?**

**Agathe Malinas**

Associate Partner en charge des sujets Métavers pour l'Europe @Sia Partners

**Webinaire du 14 avril 2022**

# Sia Partners réinvente le métier du conseil

○ **Nous sommes une entreprise mondiale ayant connu une croissance constante au cours des 20 dernières années**



**2 400** consultants



**38** bureaux dans 18 pays



**370M€** CA FY21/22

○ **Nous investissons massivement dans la technologie et le design afin de nous adapter continuellement aux nouveaux défis de nos clients**



**5** centres d'IA



**2** Design Centers



**700** Clients  
92% de clients récurrents

○ **Nous enrichissons notre expertise en investissant dans la R&D et en optimisant notre proximité avec les industries de nos clients**



**4%** de nos revenus sont investis en R&D



**150k+** Followers sur LinkedIn

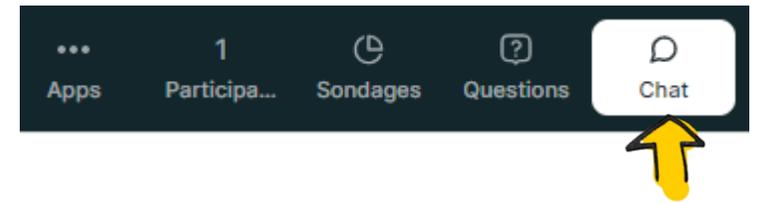
# Sommaire

## 01. Échange autour du concept de “Metaverse”

- **Définition**
- **Perspectives**
- **Zoom sur quelques cas d’usages**

## 02. Questions / Réponses & Conclusion

Utilisez l'onglet « Chat » du panneau latéral et répondez dans le fil de discussion :-)



# Un aperçu de notre future vie quotidienne avec le Metaverse



# Qu'est-ce que le Metaverse ?

Le Metaverse est **l'Internet nouvelle génération** (Internet des expériences).  
Il est persistant, interactif, à grande échelle et interopérable. Son ambition :  
**élargir le monde physique en le mélangeant au monde numérique.**

MONDE PHYSIQUE

MONDE NUMÉRIQUE



RÉALITÉ AUGMENTÉE [AR]

RÉALITÉ MIXTE [MR]

RÉALITÉ VIRTUELLE [VR]

RÉALITÉ ÉLARGIE [XR]

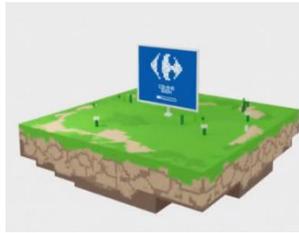
Avec la Réalité Élargie, le Metaverse devient une ARÈNE  
limitée uniquement par notre imagination.

# De multiples moyens d'accéder aux Metaverses



## 2D Immersive

Le Metaverse en 2D



Accessible sur PC :

- Google Street View
- Second Life
- 3D Games
- The Sandbox
- Decentraland



## Réalité virtuelle (VR)

Emmène L'HOMME dans le Metaverse



Plateformes VR :

- Quest
- Valve Index
- Varijo
- Logitech G2
- PSVR



## Réalité augmentée (AR/MR)

Apporte le METAVERSE à l'homme



Plateformes AR :

- HoloLens
- NREAL
- Magic Leap
- Apple Glass (tba)
- Cambria (tba)

Dans le Metaverse, les gens peuvent faire des rencontres, travailler, effectuer des transactions, jouer et créer.

# Sommaire

## 01. Échange autour du concept de “Metaverse”

- Définition
- Perspectives
- Zoom sur quelques cas d’usages

## 02. Questions / Réponses & Conclusion

## Sondage

Quelle est la valeur estimée  
des opportunités business  
du Metaverse  
à horizon 10 ans ?

- \$8 milliards
- \$800 milliards
- \$8000 milliards

• Utilisez le panneau dédié aux sondages  
pour répondre.



## Sondage

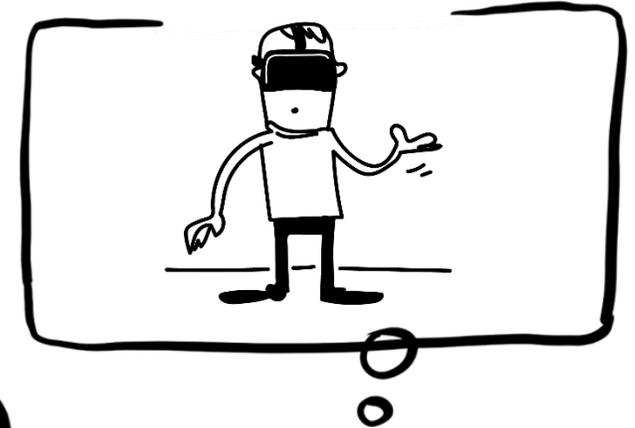
Quel est le pourcentage de Français ayant déjà mis un casque de VR/AR ?

25%

35%

55%

• Utilisez le panneau dédié aux sondages pour répondre.



## Sondage

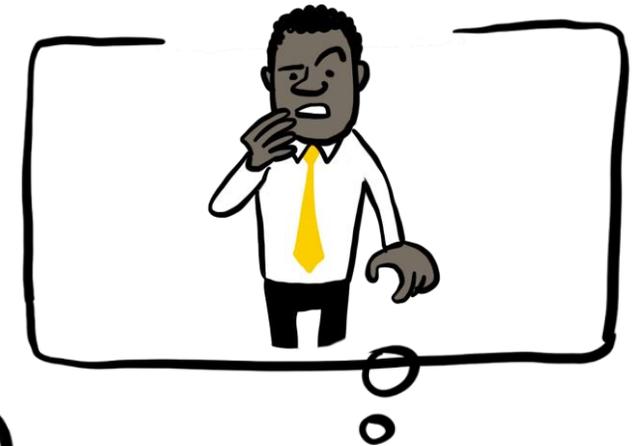
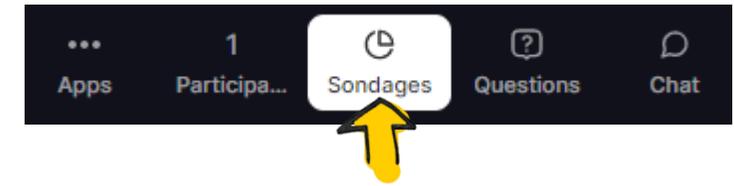
Quel est le niveau de crainte des Français par rapport au Metaverse ?

25%

50 %

75%

• Utilisez le panneau dédié aux sondages pour répondre.



# Un changement de paradigme business & tech

*"Le Metaverse est la prochaine grande plateforme technologique, attirant les fabricants de jeux en ligne, les leaders de réseaux sociaux et d'autres tech industries pour capter une part du marché que nous estimons à près de 800 milliards de dollars en 2024" - [Bloomberg Intelligence](#)*

## Contenu et solutions Metaverse

**de 45 milliards \$**

(chiffre d'affaires 2021)

TCAC = 62 %

## Metaverse Crypto et NFT

**22 milliards \$**

Capitalisation boursière (2021)

TCAC = 47%

## Investissement de Meta

**10 milliards \$**

en 2021

pour développer  
leur metaverse

## Marché total adressable

**8 Mille Milliards de dollars**  
à horizon 10 ans

## Estimation des emplois créés

**23 millions**

à horizon 10 ans

**10 000 à horizon 5 ans**  
en Europe créés par Meta

## Et les Français ?

+75% craignent le Metaverse

+75% n'ont jamais testé

3,5% ont déjà acheté des NFT

8% des cryptomonnaies

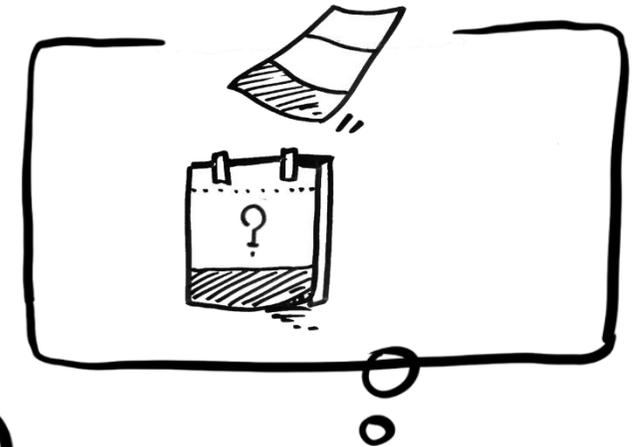


## Sondage

Selon vous en quelle année  
+ de 25% de la population  
mondiale passera +1H/jour  
dans le Metaverse ?

- 2024
- 2026
- 2028
- 2030

• Utilisez le panneau dédié aux sondages  
pour répondre.



# Un tournant clé à venir : l'arrivée des lunettes AR

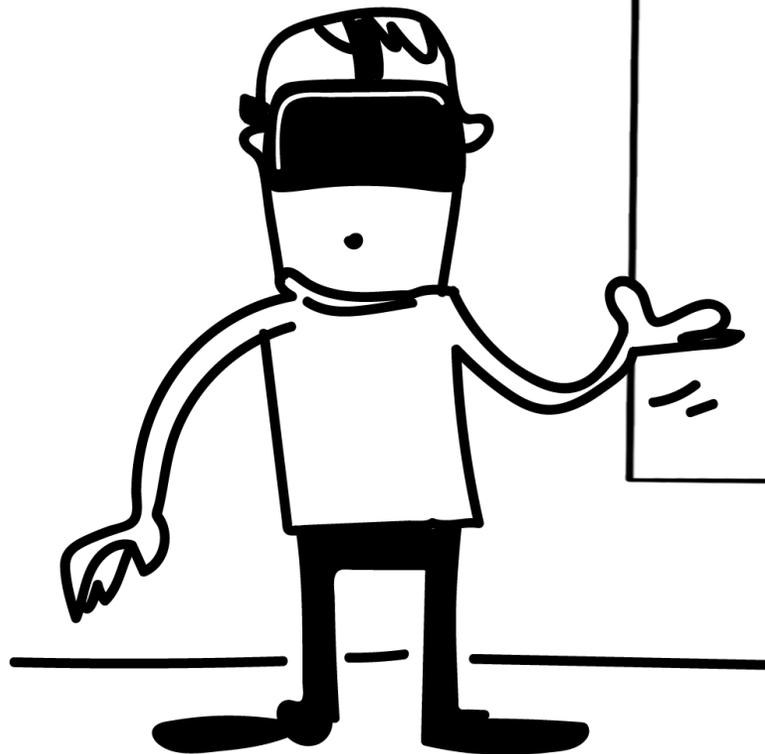
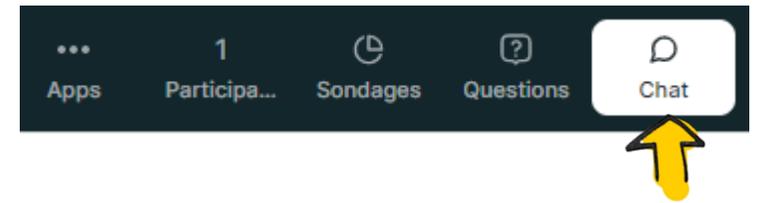


Comprendre & conceptualiser  
Expérimenter via des POCs  
Réaliser des MVP, des Pilotes

Mesurer & ajuster les  
expérimentations  
Finaliser les produits & services XR  
Établir une présence persistante  
dans le Metaverse

Déployer une stratégie XR intégrée  
Industrialiser et mettre en place des  
économies d'échelle  
Diversifier vers d'autres plateformes  
de produits et services XR

Utilisez l'onglet « Chat » du panneau latéral et répondez dans le fil de discussion :-)



**Quels sont selon vous  
les champs d'application  
du Metaverse  
dans nos vies pro ?**

# Le Metaverse transforme les entreprises

## Collaboration à distance



Se retrouver dans un même espace pour échanger, partager une expertise, un REX alors qu'on ne travaille pas au même endroit

## Support commercial



Vendre mieux avec des pitches convaincants, accélérer votre business développement avec des présentations augmentées

## Formation guidée & Gestion des tâches



Réaliser des gestes métiers plus rapidement et précisément, former plus efficacement et en toute sécurité des collaborateurs

## Planification & Simulation



Planifier, suivre et améliorer des processus complexes via des simulations

## Conception & Prototypage



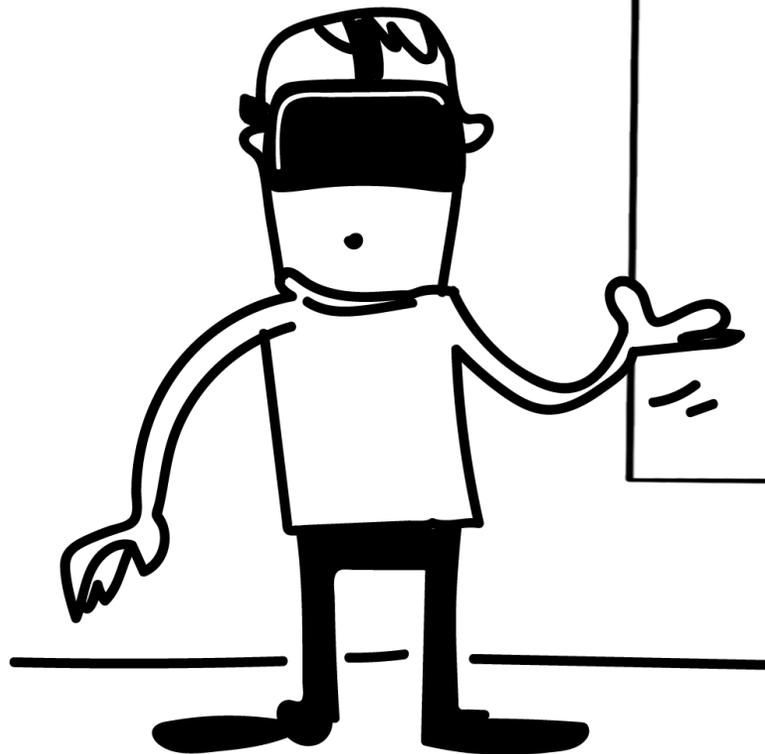
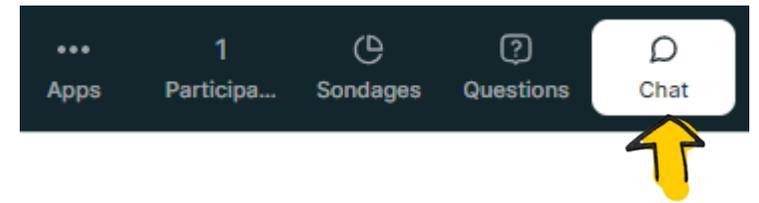
Itérer et collaborer rapidement sur la conception de nouveaux produits et services, réduire les coûts de prototypage

## Lecture in situ de données contextualisées



Permettre aux collaborateurs de prendre de meilleures décisions, plus rapides et plus éclairées

Utilisez l'onglet « Chat » du panneau latéral et répondez dans le fil de discussion :-)



**Quels sont selon vous  
les champs d'application  
du Metaverse  
dans nos vies perso ?**

# Une nouvelle expérience client dans le Metaverse

**iCommerce** (Commerce Immersif) : est un terme qui décrit les manières dont les clients interagissent avec les marques et les produits au sein du Metaverse. La nature immersive du Metaverse signifie que les marques peuvent bénéficier d'une exposition prolongée pour ceux qui parviennent à transformer leur identité de marque afin qu'elle soit unique, créative, sociale et amusante.



## Placement produit dans le Metaverse

Intégrer des marques reconnaissables dans le Metaverse



## Divertissement centré sur la marque

Des expériences virtuelles créées pour commercialiser un style de vie



## Expérience immersive en magasin

**VR** : Brick and Mortar dans un environnement virtuel  
**AR** : combinez des éléments virtuels dans un point de vente



## Des Avatars (D2A)

Commercialisation de vêtements, d'accessoires et d'objets virtuels de marque à utiliser dans le Metaverse (et IRL)



## Jetons non fongibles (NFT = Non fongible Token)

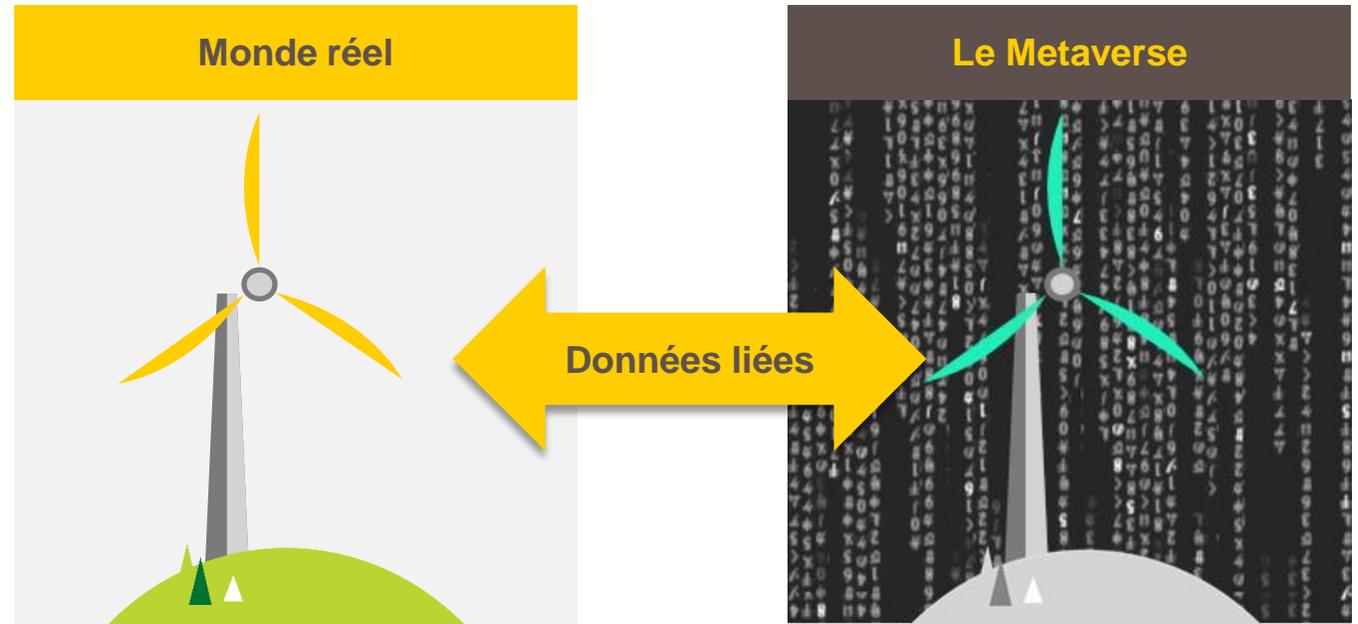
Marketing et vente de vêtements, d'accessoires et d'objets virtuels de marque uniques à utiliser dans le Metaverse (et en vrai)

# Les jumeaux numériques

Un jumeau numérique est un modèle virtuel conçu pour refléter avec précision une personne ou un objet physique.

Les jumeaux numériques vont permettre :

- d'expérimenter et prototyper sans risquer la santé et la sécurité des employés
- d'éliminer le besoin de dépenser d'énormes sommes d'argent sur des actifs physiques
- d'obtenir une meilleure compréhension des processus, des machines, qui peuvent améliorer l'efficacité et le contrôle



# Sommaire

## 01. Échange autour du concept de “Metaverse”

- Définition
- Perspectives
- **Zoom sur quelques cas d’usages**

## 02. Questions / Réponses & Conclusion

# Toyota utilise la réalité mixte pour améliorer l'efficacité opérationnelle et la relation client



Pour de nombreuses marques automobiles, la technologie devient un élément clé du processus d'acquisition, montrant Manufacturing AR pour permettre aux clients d'avoir un aperçu du produit de manière nouvelle et immersive et idéalement les conduire plus loin sur le chemin de l'achat.

En 2019, Toyota a lancé son application Hybrid AR, afin de permettre à ses clients de mieux comprendre son nouveau modèle C-HR. L'application fonctionne en superposant des images du fonctionnement interne de la transmission hybride sur des véhicules physiques.



Les clients peuvent interagir avec l'application pour **découvrir les principales caractéristiques de la voiture**, comme le moteur, la batterie et le réservoir de carburant de l'hybride.



De plus, les clients peuvent **approfondir la manière dont l'énergie de la voiture est utilisée** et le fonctionnement de la transmission dans différents états de conduite.



**De plus, pour augmenter l'efficacité opérationnelle et rendre la formation plus efficace, Toyota Motors** utilise Microsoft Dynamics 365 Guides et Dynamics 365 Remote Assist sur Microsoft HoloLens 2.



KB Kookmin Bank – une des plus importantes institutions financières en Corée du Sud – a développé un premier prototype basé sur le Metaverse: le KB Metaverse VR Branch Testbed.

1

## Une plateforme de réalité virtuelle (VR) au service ...

KB Bank a travaillé avec **Sharebox**, une start-up spécialisée dans le contenu VR, pour développer **une interface utilisateur et interactive à l'aide de casques immersifs (HMD).**

## ... d'une véritable Banque Virtuelle ...

La banque virtuelle se compose d'une entrée, d'un salon VIP et d'un hall principal permettant aux clients d'accéder à **des informations financières personnalisées.** Les transactions simples, comme les envois de fonds, peuvent être gérées à un guichet, tandis qu'un **avatar d'employé** dans le salon VIP virtuel peut **aider les clients à analyser les profils risque-rendement ou à concevoir des portefeuilles d'investissement.**

2

## ... et de la formation.

KB Bank prévoit d'utiliser la branche VR du Metaverse **pour former ses employés et enseigner la finance** aux jeunes adultes.

3



L'objectif est de répondre de manière préventive aux **changements financiers** de l'ère Metaverse à venir et d'internaliser les nouvelles **capacités technologiques.**



Ce mélange de réalité virtuelle et d'expérience client en direct va permettre **d'allier l'agilité du numérique au meilleur de l'expérience client.**

# LEGO et son pop-up store



## Une boutique vide ?

Le fabricant de jouets Lego vient de lancer sa gamme officielle de vêtements pour adultes uniquement disponible via l'application Snapchat.

La société a ouvert un pop-up store "vide" à Londres. Sur le mur du magasin, un code QR était présent pour s'immerger dans la boutique virtuelle.

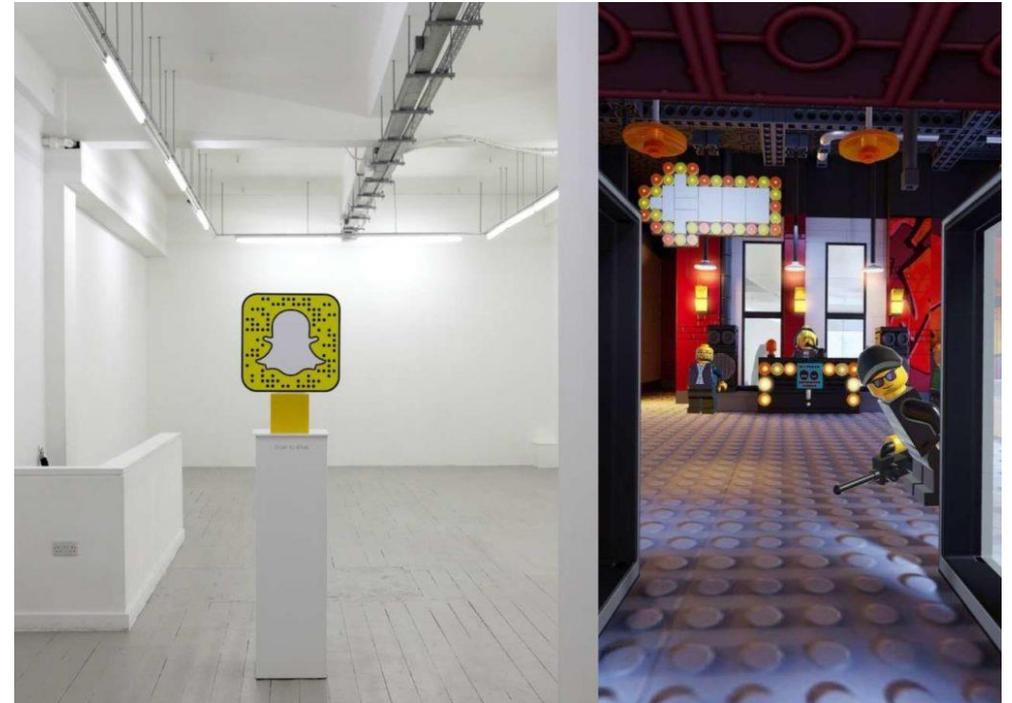
Cette nouvelle collection de vêtements Lego comprend des t-shirts, des pulls molletonnés et des casquettes.



Peu, voire plus, de **stock nécessaire en boutique**

Pas besoin de beaucoup de **m<sup>2</sup>**

Être présent au cœur de villes où l'on est **pas encore présents**



## Application de la VR pour expérimenter le camping

Proposer aux clients de tester virtuellement l'intégralité de leur catalogue de tentes dans des environnements différents et les aider dans leur choix.

Il faudrait une surface au sol d'environ 500 mètres carrés pour exposer tous les modèles aux clients...

Le client peut choisir l'environnement qu'il désire et les conditions climatiques. **Des informations sont aussi données sur les propriétés des matériaux utilisés et leur résistance face aux éléments.**

Les environnements proposés sont très réalistes et il est possible de se déplacer à l'intérieur de la tente de camping testée.



**Une expérience jugée positive par 95% des clients mais aussi par la direction puisque les volumes de vente ont augmenté dans ces boutiques.**



# Citi utilise le Metaverse augmenter le bureau de ses traders



En collaboration avec 8ninths, Citi s'est amusée avec le casque holographique HoloLens de Microsoft, créant un poste de travail virtuel qui permet aux traders de visualiser les données sous forme d'images 3D

## Station de travail holographique Citi pour le trading financier

Développé avec le studio de conception de réalité virtuelle 8ninths, **le prototype Holographic Workstation utilise Microsoft HoloLens** pour aider à **mieux visualiser** et comprendre la quantité importante de **données que les traders traitent sur des écrans plats obsolètes.**

## Description du poste de travail

Le poste de travail est un cadre qui étend les solutions de traitement des systèmes d'information à la **réalité mixte en intégrant un espace écran 2D ; espace d'accueil holographique 3D ;** clavier, souris, regard, geste et saisie vocale ; et les systèmes téléphoniques habituels de la salle des marchés. La station complète les appareils et flux de travail existants de Citibank.

## Un poste de travail basé sur une compréhension approfondie des besoins des traders

Pour acquérir une **compréhension approfondie du marché des contrats à terme** et des processus de Citibank, 8ninths s'est rendu à New York pour un atelier immersif de trois jours dans la salle de marché des contrats à terme de Citibank. Ils ont exploré les frustrations et les difficultés des traders (priorisation, centralisation des connaissances, navigation entre les onglets, ...)



Ce projet visait à améliorer la façon dont les traders visualisent et travaillent avec une grande quantité de données, afin d'augmenter l'efficacité globale.



Le monde du trading financier est un excellent domaine pour explorer l'impact que pourrait avoir la réalité mixte.

HSBC devient le premier fournisseur mondial de services financiers à entrer dans le Sandbox. Ce partenariat permettra à HSBC de porter l'engagement sportif à un niveau supérieur dans le Metaverse.

## HSBC se procure une parcelle de LAND dans The Sandbox

Le partenariat innovant entre The Sandbox et HSBC permettra au fournisseur mondial de services financiers d'acquérir une parcelle de LAND, un bien immobilier virtuel dans le Metaverse de The Sandbox, qui sera développé afin d'engager et de connecter les amateurs de sport, d'e-sports et de jeux.

## HSBC voit des opportunités dans le Metaverse

HSBC voit un grand potentiel pour créer de nouvelles expériences par le biais de plateformes émergentes, ouvrant un monde d'opportunités pour ses clients actuels et futurs et pour les communautés servies.

## La vision de The SandBox

En tant que premier monde virtuel de jeu décentralisé du Metaverse, The Sandbox adhère pleinement à l'idée du Metaverse en tant qu'espace numérique partagé continu où les mondes et les marques se rencontrent pour partager des expériences uniques et génératrices de valeur.



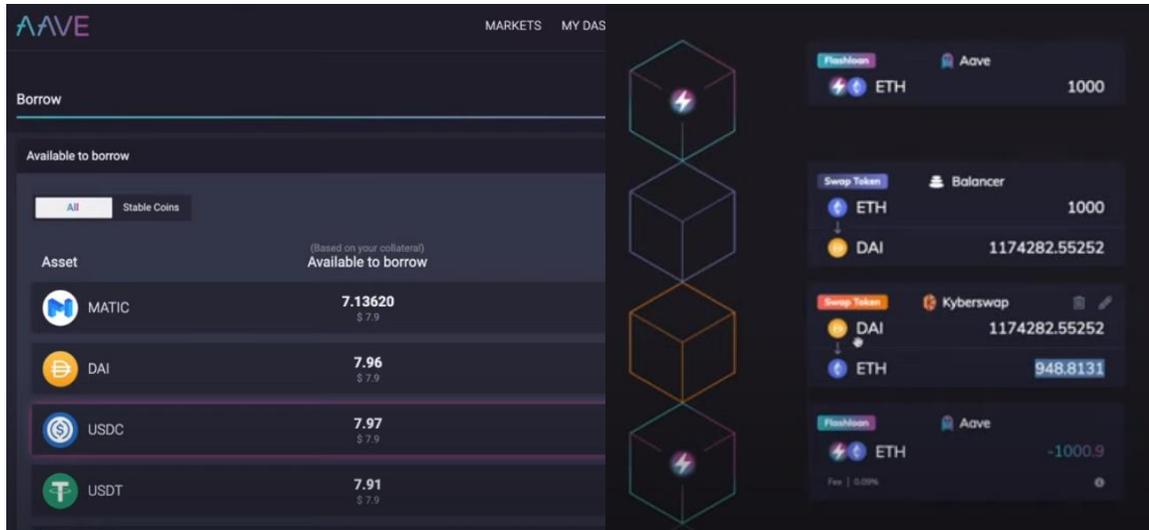
HSBC veut créer des partenariats avec des acteurs du sport et des ambassadeurs de marques pour co-crée des expériences éducatives, inclusives et accessibles.



HSBC a la volonté créer des expériences de marque innovantes pour ses clients, nouveaux et existants.

# L'accès à la finance décentralisée va se démocratiser grâce au Metaverse, favorisant le recours aux prêts crypto

À date \$227 Milliards lockés dans la finance décentralisée dont environ \$50 Milliards dans des protocoles de lending/borrowing



Le système actuel de prêt en crypto, qui repose sur le dépôt d'un collatéral, est avantageux pour l'utilisateur mais pas simple d'utilisation, ce qui ralentit sa démocratisation (Aave, Maker).

Des protocoles de prêt sans collatéral sont en cours de développement (Teller)

Grâce aux interfaces graphiques, l'utilisation des outils financiers disponibles dans la DeFi est facilitée (DefiKingdoms)

# Le marché des NFT, un nouveau graal au cœur du Metaverse



Un marché déjà profitable : actuellement le marketcap est de 22 milliards de dollars. Des NFT se vendent des millions ou par milliers. Et les sociétés spécialisées dans le domaines sont prisées des investisseurs, Sorare a levé \$680M à l'automne 2021.



Des sociétés, à l'instar de Sotheby's ou Adidas, achètent des assets dans les Metaverses décentralisés tels que Decentraland ou The Sandbox. Elles y proposent à la vente des biens physiques ou des NFT.



Afin de pouvoir créer elles-mêmes leurs NFT, ces sociétés se dotent d'équipes en acquérant des startups dédiées, comme Nike avec le rachat de RTFKT, ou en faisant appel à des prestataires externes.

Bank of America est la première banque à lancer un programme de formation en réalité virtuelle dans près de 4 300 centres financiers, pour plus de 50 000 employés

## L'utilisation de la VR pour développer des compétences

La réalité virtuelle est très **efficace pour aider les employés à acquérir de nouvelles compétences** et c'est un moyen d'utiliser la technologie pour soutenir la mobilité interne et offrir les meilleures opportunités d'apprentissage.

## Application de la VR à l'apprentissage

**Chaque centre financier du réseau Bank of America utilise des casques de VR** pour la formation. Grâce à une série de modules d'apprentissage qui devraient être déployés d'ici la fin de l'année prochaine, les employés du centre financier auront l'opportunité d'utiliser **20 simulations VR différentes** et de pratiquer un large éventail de compétences, notamment : renforcer les relations avec les clients, **gérer des conversations difficiles, écouter et répondre avec empathie.**

## Un moyen d'augmenter les performances

Les managers pourront identifier les lacunes en termes de compétences et proposer un suivi et un encadrement ciblé ainsi qu'un **axe de développement personnalisé** aux employés afin d'améliorer les performances grâce aux analyses en temps réel contenues dans cette technologie. Selon un projet pilote réussi avec 400 employés, après avoir effectué les simulations, **97 % des participants se sont sentis plus confiants** dans l'exécution de leurs responsabilités.



Ce projet visait à améliorer les compétences et les performances des employés en fournissant des modules d'apprentissage de réalité virtuelle



L'innovation est essentielle pour Bank of America, qui se concentre sur la création et la mise en œuvre de technologies telles que la réalité virtuelle offrant des solutions avancées

# Sommaire

## 01. Échange autour du concept de “Metaverse”

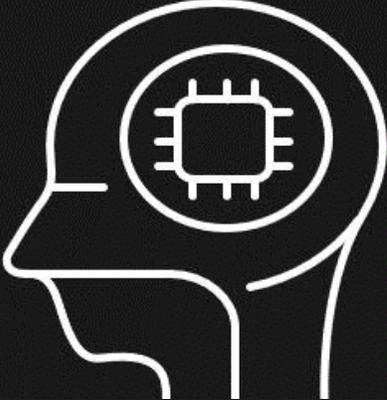
- Définition
- Perspectives
- Zoom sur quelques cas d’usages

## 02. Questions / Réponses & Conclusion

# Des impacts à long terme encore peu connus

Isolement  
Épuisement

## Psycho-sociaux



## Environnementaux



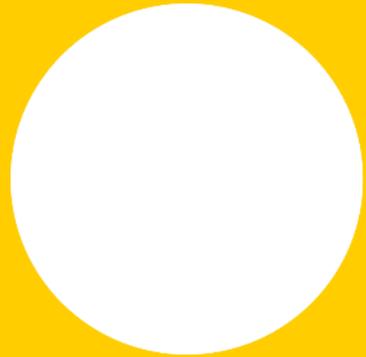
Consommation énergétique  
exponentielle IA / Datacenters...

Engagements neutralité  
carbone / recyclage  
Optimisation IT

Diminution déplacements

Inclusion & diversité  
Soin maladies mentales





**SERVIR  
L'AVENIR**

