

COMMUNIQUE

Contact media : Julia DEBIENNE - jdebienne.pr@gmail.com - 07 86 55 61 07

Lancement du LIVRE BLANC : « *Pour des technologies, usages et expériences immersives plus responsables.* »

Paris, octobre 2023 - Simplon.co, la Simplon Foundation, l'Agefiph et un ensemble de plus de 30 acteurs engagés dévoilent aujourd'hui le résultat d'un an de travail collaboratif dédié aux usages et enjeux concernant les technologies immersives. Partenaires co-rédacteurs et contributeurs : *3D at home, AESIO, Agefiph, Basdevant Avocats, CEPiR, CISCO, CNXR, Coopérative Carbone, DigiWorld Institute, Elyx & Fondation Elyx, Euromersive, EY Fabernovel, Fédération, Le Park Numérique, France Immersive Learning, Gatherverse, Greenspector, Havas, Meta, Microsoft, Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, NP SOLUTIONS, OCTO Technology / Accenture, One Digital Nation, Orange, PWC, Renaissance Numérique, Simplon.co, Simplon Foundation, Marie-Christine Tan, Tiny Planets.*

Ce livre blanc a été remis à M. Jean-Noël Barrot, Ministre délégué auprès du ministre de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique, chargé du Numérique et aux rapporteurs du Rapport metavers au gouvernement.

Depuis donc un an, toutes ces organisations mènent une démarche collective de réflexion, identifient les problématiques et recensent les solutions et les cas d'usages existants pour envisager dessiner les contours et construire un futur plus responsable pour les technologies, les usages et les expériences immersives.

Le livre blanc, coordonné par la **Simplon Foundation** en collaboration avec l'**Agefiph**, et de nombreux autres contributeurs, étudie précisément le sujet émergent des métavers et des technologies immersives. Reconnaissant la phase naissante des métavers, contrastée par des réactions polarisées, cet ouvrage donne à voir une initiative commune visant à anticiper et à traiter la responsabilité et la soutenabilité de ces technologies au niveau global, avant qu'elles ne deviennent omniprésentes. Ce travail ne se veut ni utopique, ni dystopique, mais "protopique"; il s'efforce d'éviter les discours clivants et embrasse la diversité des manifestations immersives, qu'elles soient connectées ou non, persistantes comme les métavers ou éphémères, avec ou sans blockchain. Il souligne également l'importance du **marché potentiel des technologies immersives, estimé entre 55 et 105 milliards d'euros de PIB additionnel par an en France, et jusqu'à 489 milliards d'euros dans l'UE d'ici 2035.**

L'essence de ce livre blanc repose sur une démarche égalitaire, afin de garantir une voix équivalente à chacun de ses contributeurs, qu'il s'agisse d'un freelance expert ou d'une grande entreprise telle que Microsoft ou Meta. Autant que possible, le document se réclame exhaustif, mais il reconnaît toutefois ne pas pouvoir couvrir tous les aspects inhérents au sujet et salue tout travaux complémentaires parus dans le domaine.

LES GRANDS ENSEIGNEMENTS DU LIVRE BLANC

- ★ **Diversité, Inclusion et Accessibilité** - La diversité, l'inclusion et l'accessibilité jouent un rôle crucial dans le développement et l'adoption des mondes immersifs. Bien qu'il y ait un risque de renforcement des stéréotypes, particulièrement visible dans le domaine des jeux vidéo, les mondes immersifs offrent un immense potentiel pour favoriser l'empathie et prendre en compte les différences, notamment grâce à l'immersion et à l'utilisation d'avatars. Cette puissance est déjà mise à profit dans de multiples expériences au sein des métavers, dans les systèmes éducatifs et au sein des organisations pour lutter contre les préjugés et favoriser la diversité. Cependant, l'adoption limitée et la diffusion des équipements de réalité virtuelle, en raison de leurs coûts, représentent des obstacles, notamment pour les groupes défavorisés ou ceux vivant loin des grands centres urbains. Malgré cela, leur application dans le système éducatif montre des avantages notables, tels que la lutte contre le décrochage scolaire. Non seulement ces technologies offrent un accès démocratique à la culture mais aussi au patrimoine. Pour maximiser l'impact positif de ces technologies, plusieurs actions sont proposées dans le livre blanc. L'objectif ultime est de créer des mondes virtuels où l'inclusion, la diversité et l'accessibilité sont intrinsèques, répondant ainsi à un idéal "protopique".
- ★ **Santé Physique et Mentale** - La réalité virtuelle (RV) et d'autres technologies immersives, bien que bénéfiques dans certains domaines thérapeutiques et médicaux, présentent bien évidemment aussi des risques pour la santé physique et mentale, affectant jusqu'à près de 50% des utilisateurs. Des symptômes tels que la cybercinétose, des perturbations de la coordination sensorimotrice, et des effets secondaires dus à l'exposition à divers agents physiques sont notables. Les études de l'ANSES soulignent également l'impact de la RV sur la socialisation et la sédentarisation. Malgré les avancées technologiques, les effets négatifs, y compris les addictions et les transferts psychologiques, nécessitent une utilisation prudente et encadrée, surtout chez les jeunes et les personnes vulnérables.
- ★ **Écologie, Climat et Biodiversité** - Les technologies immersives, en dépit de leur empreinte carbone significative et d'autres impacts environnementaux, peuvent potentiellement contribuer à la réduction des émissions de GES grâce à des alternatives comme la télé-présence, minimisant ainsi les déplacements physiques. Par ailleurs, l'utilisation de ces technologies dans l'éducation relative au changement climatique et à la biodiversité présente un potentiel en matière de sensibilisation et de compréhension des enjeux écologiques et climatiques. Des initiatives comme le CEPIR cherchent à évaluer et à minimiser l'impact écologique des technologies immersives, mais une action coordonnée incluant recyclage, reconditionnement, et sensibilisation reste nécessaire.
- ★ **Gouvernance, Droit et Régulation** - Bien que les mondes immersifs soient sujets à certaines réglementations existantes, la nature unique des métavers et autres plateformes immersives suscite des défis juridiques et éthiques spécifiques. On peut noter la gestion des données personnelles, les questions de harcèlement ou de comportements abusifs. Des zones sûres et des initiatives d'autorégulation ont émergé, mais une gouvernance plus structurée et possiblement des ajustements ou des ajouts aux réglementations actuelles sont sans doute nécessaires pour aborder les enjeux spécifiques des métavers et assurer une expérience utilisateur sûre et équitable.

Le livre blanc, coordonné par Simplon Foundation et Simplon.co avec le soutien de l'Agefiph, aborde des thématiques essentielles comme **la diversité, l'inclusion, la santé, l'écologie et la gouvernance**. Il est le fruit d'une démarche égalitaire, où chaque acteur, qu'il soit indépendant ou représentant d'une grande entreprise, a eu la même part de voix.

Frédéric Bardeau, président de Simplon.co et de la Simplon Foundation, affirme : *"C'est précisément parce que les métavers n'existent pas encore et que les technologies immersives (XR) cherchent encore leurs usages et leur place dans l'écosystème numérique qu'il faut travailler aux questions de responsabilité et de soutenabilité qui les concernent. Après il sera trop tard."*

L'événement officiel est annoncé pour le **jeudi 19 octobre**, en présentiel chez Microsoft France (41, Quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux) et retransmis en ligne ici : <https://xrmetaversresponsables.carrd.co> et pour s'inscrire, c'est ici : <https://my.weezevent.com/xr-et-metavers-responsables>.

Durant cette journée, trois tables rondes réunissent experts et professionnels du secteur :

- **Le métavers est-il mort ou bouge-t-il encore ? Pour ou contre ? Pour quoi faire ? Les questions qui fâchent ! ...**

Intervenants : Martin Signoux (Meta), Vincent Guigui (OCTO Technology - Accenture), Maud Clavier (CNXR, VRROOM)

- **Limites des impacts négatifs, promouvoir des usages sobres et positifs : oui ! Mais comment fait-on concrètement ?**

Intervenants : Didier Eyssartier (Agefiph), Emilie Brochette (Orange), Vanessa Pénélope (France Immersive Learning), Landia Egal (Tiny Planets)

- **L'immersif et les IA, le Cloud, Web3 et cybersécurité : convergence technologique, responsabilité et soutenabilité.**

Intervenants : Adrien Basdevant, Philippe Trotin (Microsoft France), Marion Scordia (Simplon.co), Maxime Efoui-Hess (Shift Project)



Suivez toute notre actualité sur : <https://simplon.co/nos-actualites.html>