

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

Il y a beaucoup de discussions ces derniers temps sur le métavers, mais existe-t-il vraiment ? Dale Imerman (Group Director Metaverse and Innovation chez WPP) est l'invité de Sara Robertson (Global VP, Disruption chez Xaxis) dans cet épisode où il partage l'origine du terme, l'enthousiasme autour du potentiel et ce qui doit être mis en place pour faire du métavers une réalité. Cette discussion place l'auditeur dans le métavers, explore les possibilités, les implications sociales et comment cela peut changer la vie des gens, y compris un aperçu intéressant du continuum de virtualité.

[Snow Crash de Neal Stephenson Le métavers: et comment il va tout révolutionner par Matthew Ball Le continuum de la virtualité - Interaction Design Foundation](#)

Merci de m'avoir écouté! Nous espérons que vous apprécierez cet épisode.

#stayclassymetaverse #wpp

S'il vous plaît « Partager » avec les autres et « Suivez-nous » pour rester au courant de chaque nouvel épisode. Cliquez [ici](#) pour plus d'informations sur [WPP](#), l'Agence de transformation créative.

00:00:04

Stephan Pretorius : Bonjour à tous. Je m'appelle Stephan Pretorius, directeur de la technologie chez WPP, et j'ai le plaisir de vous accueillir aujourd'hui au podcast Metaverse and More Academy de WPP, où nous discuterons d'un large éventail de sujets liés au métavers et au Web3 avec des experts du réseau WPP et des invités spéciaux de l'industrie en général. Alors que nous couvrons à la fois les concepts établis et suivons les nouveaux développements dans l'espace, nous espérons que cette série sera informative et inspirante. Merci d'être venus faire le voyage avec nous. S'il vous plaît, asseyez-vous et profitez d'une autre discussion passionnante sur le métavers et plus encore.

00:00:40

Sara Robertson : Bonjour et bienvenue à l'Académie Metaverse and More de WPP. Aujourd'hui, nous avons Dale Imerman et nous sommes ravis de plonger dans notre première conversation sur Metaverse 101. Je suis Sara Robertson, votre hôte. Dale, comment ça se passe ?

00:00:58

Dale Imerman : Très bien. Merci beaucoup de m'avoir invité sur le podcast, Sara.

00:01:01

Sara Robertson : Oui, vous avez vraiment l'air d'une podcasteuse professionnelle. Je sais que nos auditeurs ne comprennent pas les visuels, mais vous avez une configuration de studio assez géniale là-bas.

00:01:11

Dale Imerman : Merci. Appréciez-le.

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

00:01:12

Sara Robertson : Parlez-moi un peu de votre expérience dans le métavers.

00:01:16

Dale Imerman : D'accord. Eh bien, super. Je veux dire, mon expérience a toujours été à l'intersection de la créativité et de la technologie, en regardant les technologies émergentes et comment elles convergent. Et je pense que ce qui est vraiment excitant dans le métavers, c'est que le concept prend vraiment vie à la suite de la convergence d'un certain nombre de technologies différentes. Et donc parce que j'ai été très proche de la réalité augmentée et du travail 3D, de l'IoT, du cloud computing, etc., quand ces choses ont commencé à émerger, à mûrir et à se réunir, le métavers était en quelque sorte la prochaine progression logique ou étape dans ce qui m'intéresse et maintenant dans ma carrière.

00:02:04

Sara Robertson: Wow, c'était toute une pile de technologies qui vous donnent une image vous menant vers un métavers, qui est une sorte de combinaison de beaucoup, beaucoup de technologies différentes. Qu'avez-vous fait sur ce chemin? Êtes-vous un créateur ou êtes-vous un technicien ou êtes-vous un conteur? Quel est votre rôle ?

00:02:29

Dale Imerman : Je me suis toujours considéré comme un hybride. Je suis donc assis à l'intersection de toutes ces choses. Je ne me qualifierais pas de technicien dans le sens où je peux développer et coder, mais je comprends les principes fondamentaux du logiciel et du codage. Et donc je suis capable de parler cette langue. Et en même temps, je suis capable de comprendre la stratégie aussi bien que la créativité. J'ai donc toujours été dans une position unique où j'ai presque été le ciment qui maintient toutes ces différentes disciplines ensemble, que ce soit dans un projet ou une organisation.

00:03:11

Sara Robertson : Génial. Je suis tellement excité de vous avoir dans notre équipe et de vous occuper de cette situation métaverse, qui a besoin de tant de colle. Alors, pourrions-nous commencer par ce que vous en pensez? Nous avons déjà couvert les mondes virtuels et les blockchains et des choses comme ça, mais j'aimerais avoir de vos nouvelles sur l'hybride. Qu'est-ce que le métavers ?

00:03:33

Dale Imerman: Eh bien, je pense que l'un de vos invités précédents, Luke Hurd, m'a donné ce que je pensais être la description la plus divertissante du métavers. Et c'est allé quelque chose dans le sens de c'est un terme qui nous a été donné comme punition parce que nous ne pouvions pas nous mettre d'accord sur la réalité étendue en tant que terme. J'ai donc toujours beaucoup aimé cette idée. J'essaie aussi de ne pas trop me laisser prendre par une définition parce que je pense que le métavers est vraiment un terrain fertile pour la transformation créative en ce moment. Et quand quelque chose est si nouveau et je suppose surtout conceptuel, essayer de mettre une étiquette dessus ou d'essayer de le mettre dans une boîte existante ne fonctionne jamais vraiment et ne rend pas vraiment justice au terme,

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

non? J'ai donc toujours été assez controversé autour du métavers en tant que seule personne dans une organisation de plus de 100 000 personnes ayant le terme dans mon titre, les gens sont souvent choqués quand je dis-le n'existe pas et assez perplexe. Certaines personnes sont, hurra, enfin quelqu'un qui comprend. Mais je pense que tout le monde a une idée différente selon la perspective d'où ils viennent.

00:04:58

Sara Robertson : Oui. J'adore cette anecdote que vous avez donnée sur la réalité étendue. Je pense que le mot métavers est un peu plus sexy et plus brand-able que ER, qui serait un acronyme déroutant . Mais beaucoup de ces étiquettes ne viennent pas des créateurs ou des technologues. Ils viennent d'écrivains de science-fiction, non? Ce sont eux qui inventent ces technologies des décennies avant qu'elles n'existent réellement. Et vous êtes peut-être assez vieux pour vous rappeler que lorsque l'Internet est devenu une chose, tout le monde l'appelait cyberspace. C'était comme le mot et c'était dans toutes les langues des médias. Et ça me frottait toujours dans le mauvais sens. Je crois que c'était William Gibson, un écrivain de science-fiction antérieur, et le mot est tombé en disgrâce de loin. J'espère que le métavers suivra le même chemin et qu'il sera comme une chose kitsch. Mais Mark Zuckerberg l'a vraiment possédé et a couru avec. Alors, oui, nous y voilà.

00:06:03

Dale Imerman : Je me souviens de ces premiers jours. Je me souviens d'avoir surfé sur le web.

00:06:09

Sara Robertson : Surf. Personne n'a dit cela depuis toujours.

00:06:11

Dale Imerman : Oui. Et je veux dire que...

00:06:14

Sara Robertson : Je me demande quel est notre verbe pour le métavers. Nous ne surfons pas sur le métavers. Nous trollons.

00:06:19

Dale Imerman : Peut-être, je pense que d'ici la fin de la session, j'espère que nous pourrions trouver un terme pour cela. Le verbe métavers.

00:06:27

Sara Robertson : Oui. Inventé ici. Nous faisons des métavers ici. Donc ça existe parce que c'est dans votre titre mais ça n'existe pas parce que c'est juste un concept imaginaire. Que devrions-nous dire à nos auditeurs sur ce que c'est aujourd'hui.

00:06:45

Dale Imerman: Donc, la façon dont je vois les choses est que si nous voulons utiliser le terme métavers, nous devrions regarder d'où vient ce terme. Nous savons donc qu'il provient d'un livre de science-fiction intitulé Snow Crash de l'auteur Neal Stephenson. Et dans ce livre, ce qu'il décrit vraiment et ce n'est certainement pas textuellement, mais

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

d'après ce que je me souviens, c'est une bande de quatre miles similaire à celle de Las Vegas. Et à tout moment, 1000 personnes peuvent être là simultanément dans une fidélité réaliste, indiscernable de la réalité.

00:07:30

Sara Robertson : Les années quatre-vingt sont tellement drôles, n'est-ce pas ? 1000 personnes à la fois, c'était comme un grand rêve.

00:07:34

Dale Imerman : Oui, exactement. Et la réalité actuelle est que c'est un grand rêve aujourd'hui. Vous savez, nous voyons tous ces gros titres. Par exemple, Travis Scott a un concert dans Fortnite avec 28 millions de personnes. Cela ne s'est pas passé exactement de cette façon. Ce que vous aviez là-bas, c'était 28 millions de personnes qui regardaient un flux dans des cas composés de 100 personnes à la fois dans une fidélité extrêmement faible. Et donc la raison pour laquelle je dis que le métavers n'existe pas, c'est parce que techniquement, nous n'avons pas vraiment les capacités de fournir cette définition simple qui vient du livre. Nous sommes incapables de mettre 1000 personnes dans un monde virtuel à ce stade à haute définition et de les faire être simultanément là. C'est juste techniquement en ce moment, pas possible. Mais je pense que l'excitation vient vraiment du fait que les gens voient la possibilité et l'inévitabilité de cela. À mon avis, si je suis extrêmement optimiste, nous pourrions voir cette capacité technique dans cinq ans. Plus réalistement, à mon avis, dix ans. Et si nous voulons que quelque chose comme ça soit adopté, c'est probablement 15 ans. C'est pourquoi je crois en quelque sorte que le métavers n'existe pas encore de manière tangible. Pour l'instant, c'est plus conceptuel. Mais comme je l'ai dit, je pense que le buzz, le battage médiatique et l'excitation existent parce qu'au fur et à mesure que nous voyons ces différentes technologies émerger, nous voyons comment cela pourrait être possible à mesure que chacune de ces différentes technologies mûrit.

00:09:36

Sara Robertson: Alors, quel est le retard pour arriver à la vision de Snow Crash? Est-ce simplement parce que nous avons des ordinateurs lents et des connexions Internet lentes? S'agit-il d'un problème d'appareil ou n'avons-nous tout simplement pas encore mis assez d'ingénieurs logiciels intelligents sur le problème? Ou autre chose.

00:10:00

Dale Imerman: Donc, je pense qu'à l'heure actuelle, à l'échelle mondiale, nous avons probablement les meilleurs ingénieurs et développeurs logiciels qui essaient de résoudre tous les problèmes existants ou je ne considère pas vraiment cela comme une résolution des problèmes, car je le vois comme une construction de ce qui est nécessaire pour y arriver. Mais c'est certainement une combinaison de beaucoup de choses. Nous savons donc que le traitement cloud est un espace de croissance très important et que cette idée de rendu 3D en temps réel dans le cloud prend son envol. Nous constatons d'énormes progrès dans ce domaine, en particulier de la part de sociétés comme Epic et NVIDIA, etc. C'est donc le premier obstacle où nous constatons beaucoup de progrès. Le deuxième obstacle est alors,

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

bien sûr, la connectivité. La 5G n'est donc en aucun cas omniprésente, certainement pas à l'échelle mondiale. Et sans doute certaines personnes m'ont dit qu'elles ne pensaient même pas que la 5G pourrait être assez rapide pour cela, ce qui est assez effrayant parce que c'est assez rapide. Ensuite, une fois que vous avez eu un processus d'information dans le cloud et si vous êtes en mesure de l'obtenir à une vitesse assez rapide, nos appareils ont-ils la capacité de traiter ces informations et de les renvoyer ensuite dans le cloud? Et la réponse est non maintenant, à mon avis. Et puis je pense que les appareils eux-mêmes d'un point de vue matériel en sont également à leurs débuts, non? Parce que si vous voulez une expérience totalement immersive, vous parlez de réalité virtuelle. Et bien, à l'heure actuelle, les casques de réalité virtuelle sont fantastiques, mais ils sont loin d'être aussi fidèles que nous en avons besoin. Nous résolvons toujours des choses comme le mal des transports, nous résolvons toujours des choses de base comme les yeux des gens sont à différentes distances les uns des autres.

00:12:10

Sara Robertson : Nous avons abordé le problème des casques pour femmes dans un épisode précédent.

00:12:14

Dale Imerman : Oui, totalement. Et puis, bien sûr, en tant que personnes, nous sommes sacrément exigeants. Nous ne voulons donc pas être attachés, mais nous voulons aussi que ces choses durent longtemps. La technologie des batteries doit donc également progresser. Et donc c'est presque chaque bloc de construction d'un point de vue matériel et logiciel a un peu de chemin à parcourir avant qu'ils aboutissent tous à faire du métavers la réalité que nous espérons tous qu'il pourrait être.

00:12:50

Sara Robertson : J'adore cette explication, surtout à la lumière du fait que le métavers de Facebook est devenu viral récemment. Je ne sais pas si vous avez vu le tweet, mais quelqu'un a fait une capture d'écran des graphiques d'Horizon Worlds et a dit qu'ils ont dépensé 10 milliards de dollars pour construire ce métavers et que ce n'est qu'un petit polygone en blocs. Et peut-être qu'un jour ou deux plus tard, Mark est revenu et a posté quelques rendus de ce à quoi cela ressemblera, de ce qu'ils essaient d'atteindre. Et je suis sûr qu'il ressent la même frustration. Il y a tellement d'éléments de base qui doivent être améliorés avant que nous puissions arriver à cette vision. Mais tout le monde regarde ce qu'il y a ici maintenant et agite la main et dit, Eh bien, ça ne va pas marcher.

00:13:44

Dale Imerman : Oui, vous savez, il y a une histoire amusante qui est racontée par je pense que c'est le conférencier motivateur, Tony Robbins. Je l'aime. Il parle d'être sur le premier vol qui avait le WiFi. Et si je ne me trompe pas, c'était un vol. C'était un vol Qantas. Et les gens montent sur le vol et le pilote annonce, c'est le premier vol au monde avec WiFi, tout nouveau expérimental. C'est ainsi que vous vous connectez et que tout le monde se connecte. Et 30 minutes plus tard, le Wi-Fi a cessé de fonctionner, ce qui est

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

compréhensible. Mais apparemment, ce qui s'est passé, c'est que les gens ont perdu leurs jouets et jeté leurs jouets. Et quand l'avion a atterri, les gens se plaignaient que Qantas était la pire compagnie aérienne de tous les temps. Le Wi-Fi ne fonctionnait pas. Et en gros, en 15 minutes, nous, en tant que personnes, avons créé cette attente irréaliste de ce qui devrait être et je suppose que nous n'étions pas vraiment des consommateurs responsables dans ce cas. Donc je compatissais pour Mark Zuckerberg parce que les gens lui donnent du fil à retordre. Mais en vérité, nous n'aurions probablement pas, dans une discussion ou ce podcast, ou même discuté du sujet si ce n'était peut-être pas pour une poignée de personnes, y compris des gens comme Mark Zuckerberg. Je suis tout à fait pour un bon trolling. C'est divertissant. C'est amusant. C'est une façon humoristique de faire la lumière sur certains problèmes réels. J'ai donc participé à cela, mais en fait à sa défense.

00:15:30

Sara Robertson : Oh, attendez, attendez. Vous avez participé au trolling des graphismes ?

00:15:34

Dale Imerman : Eh bien, pour défendre Meta parce que, évidemment, 10 milliards de dollars n'ont pas été investis dans cette image ou dans Horizon Worlds.

00:15:46

Sara Robertson : Des représentations pas justes.

00:15:48

Dale Imerman : Oui, je suis sûr qu'ils embauchent beaucoup de gens. Je suis sûr qu'une grande partie a été consacrée au développement du matériel.

00:15:55

Sara Robertson : Infrastructure cloud. Comme si ce n'était pas gratuit.

00:15:58

Dale Imerman : Oui, exactement. Et donc pour donner du fil à retordre au gars; l'une des personnes que j'ai en quelque sorte repoussées était un gars, un PDG d'une entreprise qui construit des mondes virtuels sur les plates-formes d'autres personnes, pourrais-je dire. Et il venait de recevoir, je crois, un investissement de 2,5 millions d'euros. Et son commentaire était comme « Vous savez, vous avez dépensé 10 milliards de dollars et voici ce que vous publiez ? ». Et ma réponse a été : « Oh, on vient de te donner 2,5 millions d'euros et c'est ce que tu publies ? ». Vous devriez vous concentrer sur la construction de ces mondes virtuels au lieu de chahuter les leaders dans l'espace. Donc j'admire vraiment ce que fait Meta. Je dirais qu'en termes de VR, ils ont pris Oculus et l'ont vraiment mis à l'échelle et commercialisé. J'adore mon Oculus Quest deux. Est-ce que je veux qu'il ait une meilleure définition et dure plus longtemps? Et pourrait-il être mieux? Absolument. Mais quand j'ai des gens et qu'ils essaient pour la première fois, ils sont époustoufflés. Ils l'adorent et les gens s'y perdent. Et je pense que c'est un signe clair que c'est définitivement immersif. Et puis je pense que si nous revenons à ce que nous disions une fois que tous ces éléments constitutifs, appelons-les, sont établis et matures et que la plate-forme existe, alors

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

seulement nous pourrons vraiment libérer des gens créatifs pour construire des choses incroyables. Et pour moi, c'est la partie la plus excitante du métavers ou de tout autre aspect de celui-ci, ou appelons-le des technologies liées au métaverse, ce sont les choses que nous ne savons pas que les gens vont construire ou utiliser. C'est vraiment là que l'excitation est parce qu'il n'y a pas de meilleure pratique, non? Tout ce qui se passe en ce moment se produit pour la toute première fois. Alors, sans doute, comment peuvent-ils même être des experts en la matière? Tout est vraiment nouveau.

00:18:17

Sara Robertson : Nous disons la même chose dans l'espace NFT. Quiconque prétend être un expert en NFT est suspect car il n'existe que depuis quatre ans. Je veux dire, peut-être que vous êtes un expert, mais cela change tous les jours. Et je pense que le métavers est exactement la même chose. C'est donc un conseil de pro pour les auditeurs. Méfiez-vous des gens qui se disent experts, potentiellement. Ce sont des experts en technologies émergentes. Comme Dale, vous me semblez avoir une longue expérience dans ce domaine. Mais cette technologie spécifique est tout simplement trop nouvelle pour que quiconque puisse porter ce titre.

00:18:54

Dale Imerman : Absolument. Et je veux dire, j'irais même jusqu'à dire que le métavers n'est pas une technologie. Encore une fois, c'est un concept qui est né d'un groupe de technologies. Du moins, c'est comme ça que je vois les choses. Et j'ai essayé. J'essaie vraiment de ramener les choses à la version la plus simplifiée de ce qu'elles sont. Alors, quand vous grattez le grésillement, l'enrobage de sucre et les gros titres des relations publiques, que vous reste-t-il? Si vous supprimez tous les mots de jargon comme innovant et évolutif. Combien d'entreprises avez-vous vu où vous arrivez à leur page Web et c'est comme si nous construisions des solutions évolutives, innovantes et décentralisées pour les entreprises. Littéralement, cela ne veut rien dire.

00:19:41

Sara Robertson : Hé, laissez-moi prendre des notes pour le nouveau site Web de mon agence. Je me lance après ça.

00:19:46

Dale Imerman : Donc, vous savez, dire quelque chose comme ça, en fait c'est juste du jargon. Cela ne veut rien dire. Vous ne mettez pas en évidence une fonctionnalité, vous ne mettez pas en évidence un avantage, vous n'avez pas de résultat. Il est intéressant que nous l'appelions une technologie. Mais encore une fois, nous devons aussi être des évangélistes de ce en quoi nous croyons et où nous croyons aller. Et donc nous devons créer un langage que tout le monde peut comprendre afin que nous puissions les emmener tout au long de ce voyage et les amener à adhérer et à les enthousiasmer, à les intéresser parce que nous sommes bombardés de tellement de choses. Tout se bat pour notre attention en ce moment. Nous devons donc créer un langage simplifié et des exemples simplifiés pour les gens afin qu'ils puissent saisir les concepts les plus utilisés. Certains luttent, et je pense que

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

c'est quelque chose; vous parlez des débuts d'Internet. Je pense que nous sommes probablement assis dans une version de 1996 d'Internet en ce moment.

00:21:02

Sara Robertson : C'était comme mon année préférée de tous les temps.

00:21:07

Sara Robertson : Internet était petit. Ce n'était que le mien. Personne n'était au courant. J'étais dans le bus, n'est-ce pas. Comme si cette explosion arrivait et qu'il y avait de l'électricité dans l'air et personne ne le savait. Et c'est exactement la même chose en ce moment.

00:21:20

Dale Imerman : Absolument. Vous le savez. Ces premiers jours où les choses étaient lentes, les choses étaient maladroites, mais vous avez vu la possibilité. Et je pense que c'est là où nous en sommes en ce moment. Les gens voient cette possibilité. Le défi est que nous sommes impatientes, alors nous le voulons maintenant et malheureusement nous ne pouvons pas. Nous allons donc assister à une baisse massive des personnes et de l'intérêt. Mais l'industrie de base continuera d'aller de l'avant et, au fur et à mesure qu'elle fera des efforts importants en cours de route, elle reconquiert les gens. Et je pense que c'est aussi l'une de ces choses où ça se glisse sur vous un peu comme Internet l'a fait, non? Vous savez, un jour, c'est comme, Oh mon Dieu, c'est le cyberspace, c'est Internet. Avez-vous essayé cela? Avez-vous essayé cela? Et maintenant, aujourd'hui, il est infusé dans presque tous les aspects de nos vies et nous le prenons pour acquis. Donc, je pense que ce qui est vraiment excitant, c'est que beaucoup d'aspects métavers deviennent assez omniprésents sans que les gens le sachent aujourd'hui. Beaucoup de gens utilisent des choses comme la réalité augmentée sans le savoir; ils ne savent même pas ce qu'est la RA, mais ils créent du contenu avec des filtres faciaux sur des plateformes comme SNAP, Tik Tok et Instagram. Et donc. Nous allons voir cela se produire de plus en plus. Et puis je pense qu'un jour. Nous allons en quelque sorte nous réveiller et aller, Holy moly, nous sommes dans le métavers.

00:22:58

Sara Robertson : Nous sommes dans le métavers.

00:23:02

Dale Imerman: Alors je ris toujours quand les gens disent, Oh, vous savez, nous avons construit le premier métavers ceci ou le premier métavers cela ou nous sommes dans le métavers maintenant parce que, eh bien, je regarde les choses littéralement. Donc, c'est techniquement; ce n'est tout simplement pas possible. Mais je comprends aussi cela. Il y a de la place pour la licence poétique et ce n'est pas grave. Mais essayer de se rattraper sur une définition est risqué parce que vous entrez dans cet état de paralysie de l'analyse et vous n'avancez jamais vraiment dans la compréhension ou la découverte de plus ou peut-être la participation et la création ou la construction de cet avenir.

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

00:23:45

Sara Robertson : J'adore ça. J'aimerais revenir sur quelque chose que vous avez dit plus tôt et que j'ai vraiment aimé, c'est-à-dire ; Nous allons avoir besoin de trouver un langage commun pour pouvoir intégrer beaucoup de gens traditionnels dans ce nouveau concept de métavers, qui est comme une petite bombe que vous avez lâchée et ensuite déplacée parce que c'est une tâche énorme. Et je veux revenir à cette analogie avec Internet. Imaginez essayer d'intégrer des gens sur Internet. Qu'auriez-vous dit à l'époque? Comme vous pouvez avoir un e-mail ou vous pouvez appeler un taxi à partir de votre téléphone. Il y a tellement de cas d'utilisation variés. C'est comme si vous aviez besoin de beaucoup, beaucoup de canaux de messagerie différents pour aider les gens à comprendre les possibilités. Et je ne pense pas que les métavers aient encore compris cela. Ils essaient toujours de vendre Snow Crash ou de vendre des fonctionnalités individuelles, mais personne n'a vraiment conçu une histoire qui le contraint, je ne pense pas. Avez-vous vu quelque chose qui résonne?

00:25:06

Dale Imerman : Je suis d'accord avec vous. Je n'ai pas vu beaucoup d'histoires qui ont été incroyablement convaincantes d'une manière miracle, quelque chose que tout le monde va comprendre, comprendre et comprendre. Il y a beaucoup de bons livres que les gens écrivent. Et nous commençons à voir des métavers dans le titre de nombreux livres de nombreux auteurs différents. Et ce qui est intéressant, c'est que, je suppose que comme Internet, ce sont les gens qui vont prendre le sujet et le diviser dans leur industrie ou leur secteur. Nous voyons donc des livres parler de main-d'œuvre augmentée. Nous voyons des termes comme le métavers industriel.

00:25:59

Sara Robertson : Ou métavers pour la santé mentale, c'est un secteur émergent.

00:26:03

Dale Imerman : Absolument. Et un secteur très fascinant qui, je crois, va en fait être un domaine assez vaste, pas même lorsque le métavers viendra, mais y mènera; Si nous regardons simplement la RA et la RV et le rôle qu'elles vont jouer dans la santé et la science, je pense que ce sera important car ce sera dans presque toutes les facettes de n'importe quelle industrie de la même manière qu'Internet l'a fait. Mais je pense qu'un commentateur pour moi se démarque parmi les autres, et ce serait Matthew Ball, et c'est peut-être parce que je peux comprendre son type de pensée, ce que je trouve assez logique. Il examine la technologie sous-jacente réelle plutôt que d'avoir une vision conceptuelle. Et je pense que vous avez besoin de gens qui partagent ces différentes perspectives.

00:27:11

Sara Robertson: Pouvez-vous donner à nos auditeurs un bref résumé de qui est Matthew Ball?

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

00:27:16

Dale Imerman: Donc, Matthew Ball est, je suppose, quelqu'un que j'appellerais un expert en métavers.

00:27:27

Sara Robertson : Ding, ding, ding, ding.

00:27:34

Dale Imerman : Il a récemment publié un livre. Il a écrit un contenu intéressant intitulé The Metaverse Primer, qui couvrirait certains principes fondamentaux techniques que les gens devraient prendre en compte lorsqu'ils parlent du métavers. Il a beaucoup fait parler des médias récemment parce que le titre de son livre, Into the Metaverse and How it Will Change Everything, était en fait sur la couverture du magazine Time. Donc, il a clairement une bonne attraction parce que je n'ai jamais vu quelqu'un d'autre avoir le titre de son livre sur la couverture du magazine Time auparavant, ce qui est assez incroyable. Mais il dirige également une société de portefeuille diversifiée qui fait des investissements. Et ils ont ce qu'ils appellent un ETF Metaverse, si je ne me trompe pas, qui rassemble tout un tas de sociétés cotées différentes qui contribuent à la création du métavers, que ce soit Microsoft, Facebook, NVIDIA, Epic Games, etc. Il est donc très impliqué d'un point de vue quantifiable par opposition à un point de vue subjectif. Et pour moi, c'est très important.

00:28:58

Sara Robertson : Génial. Je vais le suivre et nous incluons quelques liens dans notre description de podcast par la suite.

00:29:05

Dale Imerman: Oui, et j'espère que nous pourrons l'avoir sur le podcast dans la saison deux quand nous aurons des invités externes.

00:29:11

Sara Robertson : Oh oui. Nous l'identifierons lorsque nous publierons ceci sur Twitter. Donc, vous savez qu'il est excité d'être un sujet.

00:29:18

Dale Imerman : Oui. oui.

00:29:20

Sara Robertson : Nous essayons donc généralement de parler de l'avenir de notre sujet. Où tout cela va-t-il? J'ai l'impression que c'est une question chargée avec le métavers parce que là où nous allons, c'est là où nous imaginons que nous sommes en ce moment. En quelque sorte, nous espérons juste arriver au vrai métavers. Mais pouvez-vous me donner quelques prédictions que vous avez sur la façon dont le métavers pourrait fondamentalement changer nos vies d'une manière similaire à la façon dont Internet l'a fait?

00:29:57

Dale Imerman : Absolument. Donc, la façon dont je vois les choses est, WPP, nous essayons et nous avons essayé de segmenter différents éléments qui, selon nous, jouent un rôle dans

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

la création du métavers en ce moment. Et cela inclut des choses comme les mondes virtuels, la réalité augmentée, les NFT, la blockchain et Web3, la VR, etc. Et donc si nous regardons le thème du métavers là-bas. Encadrons-le. Où se trouvent les opportunités? Qu'en pensez-vous? Donc, pour moi, je crois qu'il y a des opportunités à combustion lente, des choses qui sont à l'horizon lointain, des choses qui sont au-dessus de l'horizon, que j'appellerais peut-être le métavers lui-même. Et puis il y a des opportunités immédiates, des choses avec lesquelles nous pouvons nous engager, utiliser et faire maintenant. Et bien qu'ils ne soient peut-être pas le métavers, ils sont ce que j'ai appelé en quelque sorte des aspects métavers ou des blocs de construction métavers. Donc, si nous allons avec une analogie de nous ouvrons actuellement une route vers ce métavers vert émeraude, non?

00:31:19

Sara Robertson : Appelons ça une autoroute, nous ouvrons une super autoroute dans le métavers.

00:31:24

Dale Imerman : Nous sommes donc en train de paver une super autoroute.

00:31:28

Sara Robertson : Je ne sais pas si vous vous en souvenez. C'était aussi ce que nous appelons Internet.

00:31:31

Dale Imerman : C'est donc l'autoroute super duper et nous ouvrons une route vers l'autoroute super duper. Et c'est en fait une autoroute 3D. Ce n'est pas une autoroute 2D. Mais si je baisse les yeux et que je dis, d'accord, eh bien, qu'est-ce que c'est? Quels sont ces pavés juste sous nos pieds maintenant et dans les deux prochaines années? Pour moi, évidemment, le jeu est un très grand espace. Ce n'est pas non plus un nouvel espace. Et je pense qu'au cœur du jeu, nous trouvons le cœur de ce qui est nécessaire pour le métavers. C'est donc l'industrie qui pousse le rendu 3D en temps réel plus loin que quiconque. Il a des communautés établies, il a un excellent matériel qui a toujours vraiment repoussé les limites. Je veux dire, quand vous regardez les dernières PlayStation ou Xbox, consoles et autres, elles font généralement partie du matériel le plus puissant disponible pour le prix que vous payez. Mais pour moi, je pense que là où nous commençons vraiment à goûter au métavers, c'est la réalité augmentée. Et cette idée que tout est vraiment alimenté par la caméra ou les capteurs parce que pour que nous puissions augmenter le monde, nous devons être capables de le sentir. Nous devons donc être capables de comprendre ou du moins nos ordinateurs doivent être capables de comprendre ce qui est devant nous, quels sont ces objets ? Où suis-je? À quelle heure est-il ? Comment est-ce que je m'y engage? Et donc immédiatement là, vous commencez à voir l'émergence de certaines des premières technologies comme la vision par ordinateur, l'apprentissage automatique qui nous donnent la possibilité de suivre mon visage afin que je puisse vomir un arc-en-ciel sur Snapchat.

00:33:36

Sara Robertson : Une utilisation si importante de tant de temps de doctorat.

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

00:33:41

Dale Imerman : Exactement. Ou, quelle est la grande tendance sur les plates-formes en ce moment, ce visage qui pleure drôlement, que peu importe l'expression que vous tirez, vous ne faites que sangloter.

00:33:50

Sara Robertson : J'ai celui-là - et je l'applique à Twilight.

00:33:53

Dale Imerman : Oui, exactement. Donc, il y a tout un tas de technologies qui nous permettent de le faire. Mais l'interface à travers laquelle nous faisons l'expérience actuellement sur nos téléphones évolue lentement. C'est presque comme si vous pouviez imaginer tenir votre téléphone à bout de bras, puis le rapprocher lentement de votre visage. La prochaine itération sera les lunettes AR. Et donc encore une fois, pas vraiment un nouveau concept. Je pense que les leaders dans ce domaine sont Snap avec les lunettes Snap AR. Meta rattrape un peu son retard en ce sens qu'ils ont lancé leur partenariat avec Ray-Ban pour créer leur - je ne me souviens plus du nom réel du produit; mais il est effectivement égal à ce que Snap a créé en 2016. Les nouvelles lunettes AR de Snap sont assez fantastiques, mais elles ont encore un long chemin à parcourir. La batterie dure 15 minutes, votre champ de vision est très, très petit, la puissance de traitement est limitée. Le contenu est donc très simple, faible en nombre de poly ou riche. Vous savez, poly est le terme pour la résolution en 3D, si vous voulez. Donc, si nous continuons à nous déplacer vers notre visage et que nous nous rapprochons plus près que les lunettes, nous commençons à nous retrouver avec des lentilles de contact. C'est comme la prochaine évolution. Il y a donc des entreprises qui développent cette technologie. Il y a une société appelée Mojo Vision qui a réussi à faire fonctionner un écran LCD couleur unique sur une lentille de contact, et leurs prochains défis sont de - à l'intérieur d'une lentille de contact, avoir une batterie et avoir une connectivité et avoir des capteurs.

00:35:44

Sara Robertson : Oh, mon Dieu, vous m'époustoufflez. C'est des moments comme celui-ci, je me sens mal de ne pas avoir de vidéo pour les auditeurs, mais comme quoi? Quelqu'un a réellement construit un prototype de lentilles de contact fonctionnelles ?

00:35:56

Dale Imerman : Oui, ils l'ont fait. Je veux dire, ce n'est pas disponible dans le commerce. C'est comme je l'ai dit, toujours une couleur, mais cela vous donne encore un aperçu.

00:36:03

Sara Robertson : C'est énorme. Comme cette couleur est tout ce qu'il faut pour arriver à deux couleurs, puis trois couleurs. Mais exactement. Lorsque vous n'avez aucune couleur, il n'y a nulle part où aller.

00:36:14

Dale Imerman : Je veux dire, dans les premiers jours d'Internet, nous avions 256 couleurs. Et nous avions Microsoft paint si nous voulions être créatifs; Voyez où nous en sommes. Et puis

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

si vous voulez vraiment que votre esprit soit époustoufflé, la question est alors de regarder ce que fait Neuralink d'Elon Musk .

00:36:35

Sara Robertson : Mets-le dans mon cerveau.

00:36:37

Dale Imerman: Alors pouvons-nous simplement le mettre dans mon cerveau et je n'ai pas vraiment besoin de matériel physique. Il dira simplement à mon cerveau ce qu'il faut voir et je pense que cette idée de tirer la laine sur vos yeux pourrait littéralement être une chose. Et c'est là que ça commence vraiment à devenir intéressant. Et bien sûr, il y a beaucoup de questions éthiques autour de cela. Et les gens vont naturellement à cette chaîne de pensée dystopique. « Qui voudrait être en VR? ». C'est de l'évasion et mais j'aime me concentrer sur les opportunités et vraiment comment cela peut changer la vie des gens, comment cela peut-il profiter à l'humanité et ce genre de chose. Donc, pour en revenir à la question, je pense que la RA va être l'opportunité la plus immédiate ainsi que les mondes virtuels. Et les mondes virtuels, à toutes fins utiles, sont tous des jeux, n'est-ce pas ? Je veux dire, les jeux sont nos mondes virtuels depuis 20 ou 30 ans. Ils sont là. Ils sont simplement devenus des environnements où il y a un élément social et où plus de gens peuvent participer en même temps. Il y a donc cette couche supplémentaire d'engagement qui le rend attrayant. Les enfants peuvent rencontrer leurs amis. Si vous discutez avec des enfants ces jours-ci et leur demandez, qu'est-ce que vous aimez dans des choses comme Roblox ou Minecraft, vous obtiendrez tout un tas de réponses différentes. Mais si vous continuez à creuser, du moins là où je l'ai fait, il semble toujours atterrir au même endroit. Je suis capable de faire des choses que les adultes font que je ne peux pas faire dans le monde réel. Je peux conduire une voiture, je peux faire du parachutisme ou je peux faire ceci ou je peux faire cela et je peux construire une maison. Et ce sont des choses qu'ils ne peuvent pas faire dans le monde réel. Cela libère donc vraiment l'imagination. Et je pense que c'est vraiment excitant et beaucoup de gens vont dire, oh, d'accord, mais ce n'est pas réel et les enfants devraient être dehors et jouer dans la terre et ils devraient absolument le faire aussi. Mais je pense que s'ils ne sont pas exposés aux nouvelles technologies, cela pourrait en fait être un mauvais service parce que, eh bien, tout le monde l'est. Et donc vous pourriez être, oserais-je dire, un peu laissé pour compte dans un certain sens. Nous avons eu un événement aux États-Unis appelé Stream en mai, et Cathy Hackl, qui est aussi une sorte d'experte en métavers et a écrit un certain nombre de livres... En fait, elle est communément appelée la marraine du métavers, ce que j'adore.

00:39:42

Sara Robertson : Elle sera bientôt invitée sur ce podcast.

00:39:45

Dale Imerman : Oh, c'est fantastique. Elle a répondu à quelqu'un dans la foule qui a en quelque sorte souligné ces choses et a dit: « Le truc, c'est que quand mes enfants vont en VR, pour eux, c'est réel ». Et vous ne pouvez pas discuter avec cela. Quand vous avez un

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

enfant et qu'il joue avec ses jouets et que son imagination se déchaîne, c'est réel. C'est réel pour eux. Et donc qui sommes-nous pour dis-le n'est pas réel ? Ce n'est pas naturel, ce n'est pas cette évolution. Quelqu'un m'a dit une fois que c'était essentiellement nous qui essayions de ne pas faire les mêmes erreurs que nos parents ont faites avec nous sur nos enfants. Et c'est juste quelque chose que chaque génération reçoit en quelque sorte transmis. Et ce faisant, nous commettons nos propres nouvelles erreurs qu'ils essaieront ensuite d'éviter s'ils devaient avoir des enfants. Je sais donc que c'est un peu déviant, mais je pense que c'est important.

00:40:55

Sara Robertson : J'adore ça. Je l'aime. Abordez les aspects sociaux. C'est une partie importante de cela.

00:40:59

Dale Imerman : Absolument. Je veux dire. Il y a à peine deux nuits, j'ai allumé mon Oculus, qui prenait la poussière depuis environ un mois parce que nous avions des amis et que leurs enfants sont venus et qu'ils voulaient utiliser les lunettes. Et j'ai vu une application de simulateur de vol. Et je me souviens d'avoir joué au simulateur de vol Microsoft sur mon ordinateur 486 et c'était si lent. Je me souviens que nous ne pouvions pas nous permettre un ordinateur très rapide, comme un Pentium ou quelque chose comme ça, alors je devais toujours baisser ma résolution. Les arbres ressemblent à des blocs de verdure. Mon ami pouvait voir la fidélité et c'était une application incroyable. Mais vous étiez assis là avec votre clavier ou si vous aviez de la chance, vous aviez un joystick. Et je vous le dis, ça m'a époustoufflé. Je suis monté dans un avion de chasse de la Seconde Guerre mondiale et je pouvais voir mes mains portant des gants en cuir. J'ai attrapé le gouvernail en bois et je volais partout pour photographier la compétition. Et c'était tellement amusant. Je n'ai jamais été immergé dans quelque chose de la même manière et c'était un jeu très simple. Il n'était en aucun cas techniquement aussi avancé que le simulateur de vol de Microsoft. Et donc pour moi, c'était réel et donc pendant 30 minutes, j'étais pilote sans les risques qui y sont associés. Et je pense que pour résumer tout cela, l'opportunité que cela présente est pour les gens de faire des choses qu'ils ne pourraient normalement pas, ne voudraient pas ou ne peuvent pas se permettre. Et c'est vraiment excitant à tous les niveaux pour moi, que ce soit le divertissement, le travail et la productivité, socio-économiquement, chaque domaine sera affecté par cela de différentes manières et formes. Est-ce que je pense que tout le monde sera assis à la maison avec un casque VR à manger par voie intraveineuse comme un épisode de Black Mirror? Non, je ne pense pas. En fin de compte, nous sommes toujours des humains et ce qui nous garde humains, c'est notre capacité à créer. L'artisanat est ce qui est uniquement humain. C'est quelque chose que même l'intelligence artificielle ne peut jamais reproduire. La technologie, pour la plupart, est très aiguë alors que notre niveau de savoir-faire, d'intelligence et d'émotion est extrêmement large, et je ne pense pas que ce soit quelque chose que nous puissions jamais reproduire numériquement avec un logiciel ou du matériel ou la combinaison des deux. Donc, je ne pense pas que nous partons dans ce monde dystopique, mais comme tout outil, qu'il s'agisse d'un marteau, il peut être

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

utilisé de manière productive pour enfoncer un clou dans quelque chose, pour construire quelque chose et créer ou il peut être utilisé pour briser une fenêtre. Et je pense qu'il en va de même pour Internet. Vous avez une société mondiale et au sein de cette société, vous allez avoir un mélange de bien et de mal, si vous voulez l'appeler ainsi et tout le reste. Le métavers ne sera pas différent, parce que la société va y accéder. Et tout comme nous devons surveiller le monde réel et établir une sorte d'ordre sur lequel, espérons-le, nous sommes tous d'accord d'une manière démocratique. Nous avons dû le faire sur Internet. Les plates-formes individuelles remontant à Meta ont dû le faire et donc le métavers ne sera pas différent, que vous soyez dans une expérience fermée ou que vous soyez dans une sorte de monde utopique, décentralisé et interopérable. En fin de compte, même si nous désirons la souveraineté lorsque les choses tournent mal, nous voulons des recours et des règlements pour y remédier.

00:45:42

Sara Robertson : Certaines personnes le font.

00:45:45

Dale Imerman: Ecoutez, vous savez, je donne du fil à retordre aux gars de l'espace crypto parce que je pense qu'ils sont les plus grands évangélistes de la souveraineté.

00:45:56

Sara Robertson : Je suis une grande fan. Anarchiste limite.

00:45:59

Dale Imerman: Le jour où vous êtes un peu fatigué et que vous envoyez de la crypto dans le mauvais portefeuille et qu'elle disparaît dans l'éther, vous souhaitez avoir un régulateur qui pourrait inverser la transaction. Droite? Parlez à toute personne qui a accidentellement ou été harcelée d'une crypto-monnaie et qui a perdu quelque chose d'important et je pense qu'elle partagerait ce point de vue. Il n'y a personne que vous pouvez appeler. Il n'y a pas de ligne d'assistance pour la crypto. Vous ne pouvez appeler aucun des marchés et dire: « J'ai accidentellement envoyé ceci à la mauvaise personne. Pouvez-vous inverser cela? ». Mais je peux le faire avec ma banque dès maintenant. Je ne suis certainement pas pro-banques ni nécessairement pro-capitalisme ou pro-quoi que ce soit, mais j'observe simplement comment les gens sont en général et quels sont nos besoins et nos désirs et que nous sommes aussi humains et que nous faisons partie de l'être humain au moins fait des erreurs et des erreurs et essaie de les corriger.

00:47:10

Sara Robertson : J'aimerais approfondir la conversation sur la souveraineté avec vous à un moment donné. Je pense que c'est un sujet que nous n'avons pas trop couvert et il y a beaucoup de raisons culturelles pour lesquelles les gens aiment ou détestent ce domaine. Mais nous parlons depuis un certain temps, et je tiens à dire que cette conversation a été fascinante et j'apprécie vraiment beaucoup de vos idées à ce sujet. Merci beaucoup. Je m'enchaînais souvent dans certains segments ici, mais je ne pense pas que nous ayons besoin de segments comme nous l'avons vraiment fait ici. Mais j'aimerais vous donner

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

l'occasion de peut-être répondre à une question que je ne vous ai pas posée ou d'aborder quelque chose qui, selon vous, doit être discuté et que nous n'avons pas encore abordé.

00:48:11

Dale Imerman : Je donnerais probablement un conseil aux gens et je demanderais probablement aux gens d'examiner un concept ou deux pour se donner un peu de contexte. Et donc le contexte serait d'examiner un concept appelé le continuum réalité-virtualité. En réalité, c'est cette longue échelle, appelons-la ainsi, et ce n'est pas une chose basée sur le temps, mais c'est une échelle qui commence au point où nous sommes maintenant dans la réalité. Et disons simplement qu'aller de l'avant sur le continuum est juste, la prochaine chose que nous touchons est l'augmentation de la réalité; Amener des objets numériques sur des objets réels ou dans le monde réel et permettre aux objets réels et aux objets numériques de s'interfacer et de s'engager les uns avec les autres. Et si vous avancez dans ce continuum, vous arrivez à la réalité virtuelle et finalement, si vous allez jusqu'au bout, vous arrivez là où je crois que le métavers se trouve. Ce qui est vraiment intéressant, soit dit en passant, c'est que si vous revenez en arrière sur le continuum, vous obtenez un concept appelé réalité diminuée. Il y avait des articles écrits à ce sujet dans les années cinquante. Donc, tout ce dont on parle en ce moment a été conceptualisé par les gens pendant de très nombreuses années, des décennies en fait, et sans doute plus longtemps. Et cette idée de réalité diminuée, juste pour l'intérêt, est la capacité de dire, portez une paire de lunettes capables de retirer des objets réels de votre champ de vision. J'ai donc vu récemment une application que je définirais comme une réalité diminuée. C'était une solution.

00:50:22

Sara Robertson : Application daltonienne !

00:50:25

Dale Imerman: C'était une application qui vous permettait de pointer votre caméra dans une pièce et elle ramassait vos murs et vos sols. Mais ensuite, ce qu'il ferait, c'est à travers votre champ de vision sur votre appareil, retirez tous vos meubles afin que votre pièce soit vide afin que vous puissiez réellement placer d'autres meubles numériques pour le voir sans vos meubles. Et donc cela a diminué la réalité afin de l'augmenter. Et pour moi, c'était tout simplement merveilleux. C'est vraiment, vraiment cool.

00:50:58

Sara Robertson : Et quelle a été l'expérience ? Alors que vous parliez du continuum réalité-virtualité, je me suis souvenu du terme « vallée étrange ». Vous vous souvenez quand tout le monde a commencé à en parler? C'est l'idée où un visage généré par un humain ou une IA semble un peu bizarre parce que nous pouvons sentir quand quelque chose n'est pas tout à fait réel. J'ai l'impression que c'est la même chose. N'auriez-vous pas ce sentiment étrange de vallée en regardant votre chambre? Comme si la simple juxtaposition entre les deux devait être difficile pour notre cerveau.

00:51:34

Dale Imerman : Absolument. Et je pense que lorsque vous le faites sur votre appareil mobile,

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

vous voyez évidemment toutes vos choses dans votre vision périphérique. Donc, je suppose que les gens s'y plongeraient à des degrés divers, mais certainement étrange, non? Je veux dire, sur l'Oculus, ils ont récemment créé une mise à jour qui permet quelque chose appelé pass, donc pendant que vous portez votre casque, la caméra à l'extérieur du casque peut réellement vous montrer votre environnement, ce qui vous permet de vous déplacer dans votre monde réel sans entrer dans les choses pendant que vous portez votre casque. Dans le passé, vous avez toujours dû créer une petite zone de gardien dans laquelle vous expérimentez votre VR et maintenant toute votre maison devient effectivement une zone de gardien, non? Vous ajoutez tous vos canapés et vos meubles dans cette carte de type 3D, si vous voulez et vous pouvez commencer à mettre des objets virtuels dans et autour de ceci et à l'intérieur de cela serait votre zone de gardien. Mais vous pourriez mettre en place un grand écran.

00:52:38

Sara Robertson : Je n'ai donc pas encore mis à jour mon Oculus. C'est sorti en ce moment pour tous ceux qui ont un Oculus?

00:52:44

Dale Imerman : Oui, c'est vrai. C'est une fonction bêta mais qui vaut vraiment la peine d'être explorée.

00:52:50

Sara Robertson : D'accord. Je dois donc encore peindre un petit cercle dans mon salon si je veux jouer à Beat Saber ?

00:52:54

Dale Imerman : Oui, vous allez certainement devoir le faire. Le continuum réalité-virtualité est pour moi le meilleur type de modèle qui existe à mon avis, qui peut nous aider à prédire, à tout le moins, l'ordre de la façon dont les choses vont se dérouler alors que nous passons d'une réalité à une expérience métaverse complètement immergée. Le conseil que je donnerais aux gens est probablement le même que celui que je donnerais aux gens n'importe quel jour ordinaire lorsqu'ils envisagent une nouvelle opportunité; C'est juste être humain. Et ce que cela signifie vraiment, c'est simplement d'être ouvert d'esprit. Voyez comment vous pouvez exploiter ce qui est disponible maintenant et aujourd'hui; ce que vous croyez est à venir. Comprenez que vous avez la liberté de créer et de jouer un rôle dans la façon dont cela est façonné à l'avenir et amusez-vous. Amusez-vous simplement parce que c'est très amusant. Et je ne veux pas dire cela d'une manière de vomir des arcs-en-ciel. Je veux dire, c'est amusant en ce sens que cela peut aider les daltoniens à voir la couleur. Il peut aider les enfants à soulager leurs nerfs avant d'avoir une procédure médicale. Cela peut aider les agents immobiliers à faire un meilleur travail et permettre aux gens de faire l'expérience des maisons sans être là. Il peut aider les marques à transmettre des informations et des avantages sur leurs produits. Cela va changer la façon dont nous nous engageons dans le sport et les événements sportifs et... Quelque chose qu'un créateur de Snap a réellement dit; J'aurais probablement besoin de déterrer cela parce que j'aime

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

essayer d'obtenir ces choses mot pour mot. Elle a dit que quelque chose comme ça n'est pas une occasion de partager votre message. Ce que le métavers fait vraiment, c'est que c'est une opportunité - c'est du point de vue de la marque ou du marketing. Nous sommes, après tout, une entreprise de marketing et de technologie des communications. Et ce que cela présente vraiment, c'est l'occasion de laisser les gens expérimenter et raconter votre histoire pour vous à leur manière. Et cela m'a vraiment marqué dans une grande mesure.

00:56:09

Sara Robertson : Oui, ça m'a donné la chair de poule tout à l'heure. C'est un modèle merveilleux à regarder. Je n'ai pas besoin de créer une histoire. Je dois créer une expérience et laisser les autres raconter l'histoire.

00:56:25

Dale Imerman : Oui, absolument. Ce seraient donc mes deux choses : comprendre le continuum réalité-virtualité et essayer de rester aussi humain que possible. C'est tout.

00:56:41

Sara Robertson : Je veux dire, c'est génial. Je suis ravi que vous nous ayez laissé tomber de l'alpha académique à la fin ici avec un modèle sur lequel nous pouvons tous faire des recherches et lire. Et je n'en ai jamais entendu parler auparavant, alors merci beaucoup d'avoir partagé cela. Nous allons également le lier dans la description du podcast pour d'autres curieux et je suis ravi d'essayer de comprendre les implications de la réalité en tant que spectre.

00:57:09

Dale Imerman : Oui, oui, absolument. Nous avons tous eu cette discussion en tant qu'enfants ou adolescents, n'est-ce pas? Et si nous étions dans une simulation ?

00:57:19

Sara Robertson : Oh mon Dieu. Mon fils de six ans m'a posé cette question il y a deux jours, et je lui ai dit : « Qui es-tu ? Comment pourriez-vous même conceptualiser cela? ». Et puis j'ai réalisé que Netflix avait une série appelée The Hollow, une série animée sur des enfants qui sont piégés dans la réalité virtuelle, mais cela ressemble à la vraie réalité. Elle est donc très familière avec l'idée que nous vivons tous dans une simulation et le chemin parcouru en tant que société pour raconter des histoires aussi complexes aux humains si petits.

00:57:49

Dale Imerman : Oui, absolument. C'est similaire aux discussions que nous avons sur « Comment puis-je savoir que mon rouge n'est pas votre bleu? ».

00:57:58

Sara Robertson : Je sais. J'adore celui-là. Personne ne m'a jamais convaincu que je ne voyais pas les choses totalement sauvages.

00:58:04

Dale Imerman : Absolument. Et il y a des raisons scientifiques qui nous enseignent pourquoi ce n'est pas possible. Mais c'est un sujet pour un autre podcast sur la couleur.

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 7

Métavers 101 - Existe-t-il ?

00:58:15

Sara Robertson : Eh bien, Dale, vous avez été un invité tellement amusant. J'ai adoré cette conversation. Je pense vraiment que nous devrions reparler et approfondir certains d'entre eux et si vous pensez à quelque chose par la suite que vous pensez que nous devrions partager avec les auditeurs, s'il vous plaît envoyez-le et nous pouvons l'inclure dans les liens.

00:58:35

Dale Imerman : Oui, absolument. C'est ce que je ferai. Et s'il y a des auditeurs qui veulent discuter avec moi de l'un de ces sujets, ils peuvent bien sûr me trouver sur LinkedIn où je suis probablement le plus actif.

00:58:47

Sara Robertson : Oh oui. Et je vais aussi vous suivre sur Twitter maintenant que je sais que vous trollez les PDG de métavers pour le plaisir là-bas.

00:58:56

Dale Imerman : Fantastique. Eh bien, je vais vous donner un suivi. Ce fut un plaisir absolu.

00:59:00

Sara Robertson : Très bien. Merci à tous d'être à l'écoute. Cela a été un autre épisode vraiment amusant de Metaverse and More Academy de WPP. Et rappelez-vous, restez métavers classe.

00:59:20

Stephan Pretorius : Merci d'avoir écouté le podcast Metaverse and More Academy du WPP. N'oubliez pas de vous abonner pour ne pas manquer les prochains épisodes. Si vous souhaitez en savoir plus sur WPP, la société de transformation créative, retrouvez-nous sur wpp.com ou envoyez-nous un message à newbusiness@wpp.com. C'est tout pour aujourd'hui. Nous avons hâte de vous voir dans le métavers.