

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

La marraine du Metaverse, Cathy Hackl (fondatrice et Chief Metaverse Officer chez Journey) est notre invitée estimée pour notre finale de saison animée par Sara Robertson (Global VP, Disruption chez Xaxis) et Dale Imerman (Group Director Metaverse and Innovation chez WPP). Cathy nous encourage à cesser d'essayer de définir le métavers et à adopter plutôt une mentalité de bâtisseur et à nous mettre en place de le construire. Nous avons maintenant une excellente occasion pour nous tous de diriger et de mettre en œuvre notre état d'esprit de bâtisseur pour créer l'avenir.

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

#stayclassymetaverse #metaverse #worldbuilding

[Voyage](#)

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.

00:00:39

Sara Robertson : Bonjour à tous et bienvenue dans un nouvel épisode du podcast Metaverse and More Academy de WPP. Je suis votre hôte Sara Robertson, et mon co-animateur pour aujourd'hui est Dale Imerman, dont vous vous souvenez peut-être de notre épisode de Metaverse 101. L'épisode d'aujourd'hui est passionnant et un peu doux-amer. C'est le dernier épisode de la première saison, donc je suis un peu déçu à ce sujet, mais en même temps, je suis excité parce que nous avons un invité génial pour notre grande finale. Je ne pouvais pas penser à un invité plus incroyable pour conclure la saison. Je suis très heureuse d'accueillir Cathy Hackl, marraine du métavers et chef de la métavers chez Journey.World. Quoi de neuf, Cathy?

00:01:23

Cathy Hackl: Bibbidi Bobbidi. Hou. Je suis là.

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

00:01:26

Sara Robertson : Bienvenue à l'émission. Et il y a Dale.

00:01:28

Dale Imerman : Hé, les gars. J'espère que tout le monde va bien aujourd'hui.

00:01:32

Sara Robertson : Cathy est ici aujourd'hui pour partager avec nous son point de vue sur le métavers. Nous avons déjà fait un Métavers 101. Donc, je ne pense pas que nous ayons besoin de ressasser le n défini, mais je suis super excité de plonger. Cathy, par où devrions-nous commencer?

00:01:46

Cathy Hackl : Eh bien, vous savez ce que je pense qu'il est important de mentionner ? J'ai l'impression que nous avons dépassé le stade en essayant de définir le métavers. Non pas que nous l'ayons défini. Ce n'est pas ce que je dis.

00:01:55

Sara Robertson : Eh bien, c'est presque indéfinissable.

00:01:58

Cathy Hackl : D'accord ? Nous essayons de définir quelque chose qui n'est pas encore là, en soi. Mais, vous savez, je pense qu'il est important que les auditeurs comprennent, du moins pour moi personnellement, que je ne cherche pas à le définir, mais à le construire. Et je pense que j'aborde tout ce que je fais avec une mentalité de bâtisseur, et j'espère que la plupart des gens qui écoutent cela l'abordent aussi avec une mentalité de bâtisseur.

00:02:20

Sara Robertson : Alors, qu'est-ce qu'une mentalité de bâtisseur ? Comment puis-je en avoir un?

00:02:25

Cathy Hackl : Je pense que nous construisons tous de différentes manières, n'est-ce pas ? Ceux d'entre nous qui peuvent coder construiront dans le code, d'autres construiront dans la stratégie, d'autres construiront de différentes manières. Vous construisez une communauté. Je veux dire, il y a aussi des choses incroyables qui se passent avec la communauté. Donc oui, je pense qu'avec une ouverture à essayer de construire une partie de cet avenir que nous créons et juste cette idée et ce concept de construction; dans la construction du monde spécifiquement. Et c'était intéressant. J'ai demandé à un ami de déposer son fils à l'école l'autre jour et ils avaient une liste de toutes les activités parascolaires et l'une d'entre elles était la construction du monde en 3D, la narration numérique, toutes ces sortes de choses. Vous savez, il y avait aussi les échecs et d'autres choses, mais ce genre de mentalité aborde cela comme n'importe quel enfant qui joue à Roblox et crée ses jeux. Si vous abordez cela comme quelqu'un qui construit une communauté, c'est une mentalité de bâtisseur. Et je pense que nous avons tous raison

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

quand nous sommes petits et que nous construisons avec des Legos. Nous construisons des choses tout le temps, même avec notre nourriture. Ne jouez pas avec votre nourriture, non? Nous avons cette mentalité de bâtisseur et je pense que nous la perdons en cours de route. C'est donc une chance. Je pense que nous sommes dans ce changement de paradigme. C'est une chance pour les gens d'embrasser cela, de reconstruire leur mentalité et de construire de différentes manières.

00:03:46

Sara Robertson : J'adore ça. Diriez-vous que c'est similaire ou identique à l'économie des créateurs, ou est-ce que cela fait partie de l'économie créatrice?

00:03:58

Cathy Hackl : Oui. Je pense que oui. Je pense que tout le monde ne se considère pas comme un créateur en soi. Mais je pense que pendant si longtemps avec le Web 1.0 et le Web 2.0, l'idée de faire partie de cela, d'Internet, ou d'y intégrer dans Internet semblait vraiment intimidante. Et puis les outils se sont mis en travers du chemin. Vous pouvez créer votre propre site Web. Vous pouvez avoir votre propre présence sociale puis des créateurs. Et les créateurs de contenu ont commencé à créer leur propre contenu et à être leurs propres entreprises de médias. Et j'ai l'impression que nous sommes à nouveau en ce moment où il y a cette appréhension à propos du métavers et du Web3 et de ce que je fais et tout. Mais il y a aussi ce moment de réflexion sur ce que vous construisez, comment allez-vous construire vers cet avenir ? Et certains outils sont plus difficiles à construire. Je ne dis pas que tout le monde va sortir et construire une expérience Roblox géante parce que tout le monde ne peut pas le faire. Mais il y a ce moment où les gens se réinventent. C'est presque ce que je vois. Et surtout avec beaucoup d'entre nous qui travaillent dans l'industrie. Je veux dire, j'ai vu des gens quitter des entreprises de médias traditionnels pour aller travailler pour une startup Web3. Il y a tout un tas de gens, j'appelle ça l'exode vers le Web3, le Grand Départ, parce qu'ils commencent à quitter ces rôles et à explorer davantage ces expériences Web3 et métaverses. Je pense donc que c'est pourquoi il est important pour des organisations comme WPP d'avoir ces équipes, cette initiative métaverse au sein de l'organisation pour explorer cela parce que cela va donner aux personnes qui travaillent dans toutes les différentes parties de WPP une occasion d'explorer et d'apprendre et de commencer à vraiment construire ces fondations, n'est-ce pas ? Je pense donc que c'est un moment excitant et un moment de réinvention pour beaucoup d'entre nous aussi.

00:05:53

Sara Robertson : J'adore le fait que vous ayez élargi la définition de constructeur au-delà du simple codeur. C'est quelque chose dont nous parlons beaucoup dans l'espace Web3, c'est-à-dire que n'importe qui peut être un constructeur. Et beaucoup des choses que vous avez énumérées; Le renforcement de la communauté, la construction stratégique, même les artistes, il y a beaucoup de domaines dans lesquels les gens peuvent se lancer. Si l'un de nos auditeurs est inspiré par cela et a décidé qu'il voulait devenir un constructeur de métavers,

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

mais qu'il n'est pas un codeur. Par où commenceraient-ils? Comment commencez-vous même à déterminer quoi et où construire?

00:06:30

Cathy Hackl: Je pense que cela va dépendre de leur intérêt, mais disons qu'ils n'ont pas de compétences en codage, mais qu'ils veulent construire quelque chose. Ils peuvent toujours travailler en partenariat avec quelqu'un pour construire une expérience. Je vais vous donner un exemple. Comme, je connais très peu Unity. Unity est un moteur de jeu, que je suis sûr que vous avez probablement mentionné à un moment donné, mais je connais très peu Unity. Ce n'est donc pas comme si je pouvais créer toutes ces scènes et expériences incroyables, mais je travaille avec des équipes qui peuvent les créer, mais je suis capable d'exprimer ce que je veux voir et comment je veux que les choses fonctionnent. Je vais donc vous donner un exemple. En ce moment, j'ai produit (ils n'ont pas encore lancé) mais j'ai produit trois concerts dans Roblox. En ce moment, j'habille des célébrités en couture virtuelle, en essayant de créer ces moments de mode d'impact dans des espaces virtuels. Et bien que je ne sois pas nécessairement celui qui crée tout cela, je suis le fer de lance de ce à quoi je pense que cela devrait ressembler et comment je pense qu'il devrait évoluer avec les limitations qu'il y a dans certains de ces moteurs. Mais je suis là dans les tranchées avec les développeurs qui traversent. À quoi cela peut-il ressembler? Qu'est-ce que cela pourrait faire? Comment cela pourrait-il avoir un impact? Comment la robe coulerait-elle? L'une des choses que j'ai apprises, c'est que lorsque nous avons fait de la capture de mouvement, nous n'avons pas vraiment mis quoi que ce soit sur les cheveux. Donc, si j'essayais de faire rebondir les cheveux naturellement quand l'artiste danse, je ne le faisais pas. Il n'a pas saisi cela dans le réel. Ça va être vraiment difficile. J'aurais besoin de beaucoup plus de temps pour essayer d'animer cela dans l'espace virtuel. Nous avons donc décidé, d'accord, ne faisons pas cela. Prenons juste une queue de cheval. Il sera plus facile de lui faire avoir une queue de cheval, que d'avoir à animer ses cheveux. Il y a donc beaucoup de choses et d'apprentissages en cours de route. Mais je les ai parce que je suis dans les tranchées avec ces équipes. Je ne les laisse pas tout faire tout seuls. Je fais partie de l'équipe. Donc, toute personne qui ne sait pas coder, choisissez ce que vous voulez construire. Est-ce quelque chose dans la construction du monde? Il existe également des outils qui vous permettent de créer sans connaître le code. Est-ce la communauté? Allez sur le terrain et déterminez quelles communautés ont besoin de votre aide. Il y a beaucoup de communautés Web3 qui ont certainement besoin de gens pour aider. Donc, en regardant où il se trouve, est-ce au sein de votre organisation? Est-ce avec un client qui a besoin d'aide avec la stratégie? Alors oui, je veux dire qu'il y a plusieurs façons de construire et si vous voulez construire, mon plus grand conseil est d'aller dans les tranchées.

00:09:03

Sara Robertson : Comment êtes-vous arrivée dans les tranchées ? Vous venez de décider un

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

jour que vous vouliez construire quelque chose et avez recruté des développeurs ou êtes-vous tombé dans le trou du lapin crypto? Comment en êtes-vous arrivé là ?

00:09:13

Cathy Hackl : J'ai parcouru un très long chemin vers les tranchées. Je pense que j'ai toujours été dans les tranchées. Je viens d'un milieu de narration, de communication. C'est là que j'ai fait mes débuts, puis que j'ai fini par faire la transition vers la technologie. C'est ce que je pense. Je vais être très honnête et je serai un peu personnel. Le fait que je sois une femme latine qui travaille dans le secteur de la technologie depuis dix ans et que je sois dans une excellente position en ce moment, les gens me respectent, mais j'ai travaillé dur pour chaque centimètre de ce respect. J'ai donc beaucoup appris en cours de route. Et souvent, je ne me sentais pas entendu. Et parfois, mes luttes étaient quelques-unes des mêmes luttes que peut-être les développeurs avaient pour être entendus par la direction. Donc, je pense que nous aimons tous les deux en parallèle quand je pense à ces choses, nous apprenons tous les deux à communiquer, à nous engager et à travailler ensemble pour créer ces choses étonnantes auxquelles le leadership prêterait attention. Je pense donc que j'ai toujours été dans les tranchées. C'est juste ma façon naturelle d'être. Et j'ai dû en quelque sorte travailler dans les tranchées, mais je me suis parfois conduit hors des tranchées pour occuper des postes de leadership sans oublier ce que c'est que d'être dans les tranchées. Je crois qu'il y a quelque chose quand vous devez être résolu, débrouillard, quand vous devez être défaillant, quand vous devez vous battre pour être entendu, c'est juste que cela allume un type de feu différent en vous.

00:10:51

Sara Robertson : Oh, oui. Je suis une femme ingénieur depuis la fin des années quatre-vingt-dix, alors je saisis tout le sous-texte que vous laissez tomber en ce moment. Je sais à quoi ressemble cette expérience. Et pour le meilleur ou pour le pire, vous finissez par devoir être 100 fois meilleur que tous vos pairs juste pour pouvoir accrocher dans l'espace. Alors je comprends. Comment recommanderiez-vous à quelqu'un de commencer à conceptualiser le métavers afin qu'il puisse décider qui est et comment il veut construire?

00:11:26

Cathy Hackl : Je pense que tout est grand ouvert en ce moment. Les possibilités sont infinies à certains égards. Certes, il y a des limites dans les graphiques, comme nous le savons tous. Quiconque va à Horizon, vous êtes limité, vous n'avez probablement pas de jambes, ce genre de choses.

00:11:39

Sara Robertson : Ils ont donc laissé les jambes de côté. Ce n'est pas beaucoup plus difficile. Ils n'ont pas besoin de marcher. Ils pourraient juste être comme de petits bâtons suspendus.

00:11:44

Dale Imerman : Ils auraient pu nous donner les mêmes jambes.

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

00:11:48

Sara Robertson : Oui. Ou nous pourrions tous être sur Segways. Cela aurait été cool.

00:11:51

Cathy Hackl : Trottinettes. Oh, mon Dieu. Trottinettes dans le métavers. Je ne sais pas. Je peux à peine gérer les scooters dans le monde physique.

00:11:58

Sara Robertson: Eh bien, je veux dire, je ne suis pas très douée avec les sabres laser dans le monde réel, mais je suis vraiment bonne en VR.

00:12:04

Cathy Hackl : Voilà. Par où commencer? Je pense que vous commencez par réfléchir, en fonction de l'endroit où vous voulez construire. S'agit-il d'un type de construction exploratoire ? Voulez-vous jouer dans l'espace décentralisé ou centralisé? Donc, par là, je veux dire comme, allez-vous jouer à l'intérieur de Sandbox ou Decentraland, qui sont plus du côté décentralisé? Allez-vous jouer plus dans le centre? Allez-vous aller dans Roblox ou Fortnite Creative ou tous ces autres endroits? Décider où voulez-vous jouer. Est-ce exploratoire ou essayez-vous vraiment d'obtenir un public? Parce que si vous avez besoin de globes oculaires, alors vous devez aller là où se trouvent les globes oculaires. Cela dépend vraiment de votre objectif. Allez-vous le faire en public ou allez-vous le faire en privé? Il y a beaucoup de marques avec lesquelles je travaille qui testent en privé. Tout ne doit pas être une annonce de relations publiques géante de nous avons fait X, nous avons été les premiers à faire X dans le métavers. Il y a beaucoup de choses que vous pouvez faire en privé sans que tout le monde sache que c'est la marque X qui fait ceci ou teste cela. Je pense donc que cela dépend vraiment. Il n'y a pas de bonne réponse. Et quiconque dit qu'il a une approche de copier-coller à mon avis a tort parce que tout le monde aborde cela à une vitesse différente. Ramper, marcher, courir, tout le monde a des appétits différents pour le risque. Je pense que pour moi, il s'agit de réfléchir à ce qui a le plus de sens et de créer une sorte de calendrier avec les phases, avec une approche plus claire de ce que j'essaie de tester et d'apprendre. Nous testons des hypothèses, vraiment. Alors, qu'est-ce que vous essayez de tester? Je commencerais par cela.

00:13:42

Dale Imerman : Hmm. Je pense que c'est un bon approach. Je vois en quelque sorte différentes personnes venant de royaumes très différents entrer dans l'espace où l'on commence à conceptualiser ce que le métavers est ou est pour vous. Nous avons donc des gens qui viennent du côté blockchain ou NFT ou du côté de la technologie Web3. Mais nous avons aussi des gens qui ont travaillé comme modélisateurs 3D ou architectes qui sont familiers avec les aspects 3D des logiciels. Et puis, bien sûr, vous avez des marques qui arrivent qui cherchent simplement à interagir avec les gens et à modifier les perceptions, etc. Donc, je suppose qu'en revenant à cette idée de le conceptualiser, je repense à l'époque où Internet était au début, beaucoup de gens avaient vraiment du mal à conceptualiser cette

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

idée que je pouvais envoyer un message, je pouvais le taper dans cet écran et cliquer sur envoyer et il sera reçu, sans parler d'une vidéo. Et je pense que les gens ont vraiment du mal à conceptualiser, vous savez, avoir un jumeau numérique d'eux-mêmes et les représenter dans l'éther. Vous savez que j'aimerais en savoir plus sur la façon dont vous croyez. Les jeunes peut-être, par rapport aux personnes plus âgées, adoptent cette idée de conceptualiser le métavers ?

00:15:35

Cathy Hackl : Je prends toujours le point de vue de mes enfants, j'ai trois alphas de la génération, un de 12 ans, un de 10 ans et un de 6 ans. Et puis j'en parle toujours pour eux, ce qui se passe dans l'espace virtuel est réel. Il n'y a pas de division pour eux entre ce qui se passe dans le jeu Roblox, ce qui se passe dans le monde physique dans le sens où ils le ressentent de la même manière, comme si c'était la même chose pour eux. Par exemple, s'ils se battent avec leur ami dans Roblox, ils n'ont pas de rendez-vous avec cet ami pendant un certain temps parce qu'ils sont contrariés, non? Je pense qu'il y a cet élément qui, en particulier, je pense que les générations plus âgées se disent, eh bien, non, ce qui se passe là-bas n'est pas réel. C'est réel pour eux, cela fait vraiment partie de leur vie. Et ce flou entre le physique et le virtuel devient de plus en plus flou de jour en jour. Alors parfois, c'est ce que je vais dire à cela, Dale, quand nous parlons de le conceptualiser, je pense parfois que souvent les marques qui entrent dans l'espace le font avec une approche axée sur la marque. Mais il y a un élément qui est génial. Je suis content que ce soit axé sur la marque. C'est sur le message. Mais est-ce vraiment ce que les gens qui habitent cet espace veulent voir? Et la façon dont j'ai travaillé avec les marques, quand nous faisons quelque chose dans un monde virtuel en particulier, nous sommes les joueurs d'abord. Qu'est-ce que les gens qui habitent réellement ces espaces veulent voir? Qu'est-ce qu'ils pensent être amusant? Qu'est-ce qui est pertinent? Au lieu d'être axé sur la marque, il doit être axé sur les joueurs. Parce que si j'y pense, ça doit être amusant. J'ai l'impression que parfois le plaisir est perdu en cours de route. Lorsque nous commençons à penser à conceptualiser ces choses, pensez à qui habite les espaces, s'il s'agit d'un monde virtuel, s'il s'agit de NFT, quoi que ce soit, qui habite ces espaces et que veulent-ils faire, à quoi trouvent-ils de la valeur, n'est-ce pas? Qu'est-ce que l'impact signifie pour eux et partir de là? Droite. Parce qu'en fin de compte, je pense que nous essayons tous de créer n'importe quoi et de faire des choses qui ont un impact et qui sont belles. Oui, mais si c'est toujours axé sur la marque et je pense que cela fait partie de l'état d'esprit du Web, où les marques ont parlé aux gens à partir de leur compte Twitter, de leur compte Facebook et de leur compte Instagram, elles parlent aux gens, mais elles n'ont pas nécessairement une conversation. Et je pense que cela change lorsque vous créez ces mondes et ces projets NFT. J'ai toujours un projet NFT est un engagement à long terme. Cela ne devrait pas être unique.

00:18:22

Sara Robertson : Même en tant que titulaire, c'est un engagement à long terme

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

00:18:28

Cathy Hackl : Oui. Donc je pense qu'il y a quelque chose là-dedans. Avec qui vous vous engagez vraiment et à quoi ressemblent-ils, qu'est-ce qu'ils n'aiment pas et qu'est-ce que les gens qui ont ces espaces veulent voir qui est une valeur? Je reviens toujours à cette idée et à ce concept de création de valeur. Comment créez-vous de la valeur dans cet espace?

00:18:47

Sara Robertson : J'aime que nous parlions beaucoup de la recherche d'une entrée authentique dans l'espace, et je pense que vous venez de décrire cela parfaitement. C'est un peu comme si les deux côtés de ceux-ci devaient s'accorder ensemble. Vous devez avoir un message axé sur la marque qui stimule vraiment une expérience axée sur les joueurs. Et si vous ne pouvez pas les aligner, cela aura une connexion étrange avec les personnes qui sont déjà dans cet espace.

00:19:19

Dale Imerman : Oui. J'aime vraiment cette approche et j'aime cette façon de penser. Et vous savez, quelque chose qui est apparu dans l'un des épisodes les plus récents que nous avons faits, c'est que bien qu'il s'agisse d'un nouveau royaume, il semble que l'histoire se répète d'une certaine manière, parce que beaucoup de ces défis - je ne les appellerais même pas des défis ou des obstacles - juste beaucoup de ces rencontres que nous avons au fur et à mesure que nous conceptualisons le métavers sont très similaires aux défis que nous avons rencontrés en essayant de conceptualiser Internet dans les premiers jours, quand tout ce qui est nouveau, est étranger aux gens. Ce n'est donc pas vraiment une question. C'est plus une déclaration.

00:20:15

Cathy Hackl : En fait. Je pense juste que maintenant c'est plus personnel et plus c'est immersif, plus ça devient personnel.

00:20:21

Sara Robertson : C'est beaucoup plus viscéral aussi, n'est-ce pas. Internet était génial quand il est sorti, mais c'était très technique. Celui-ci est très axé sur l'expérience. Je veux dire, au moment où vous entrez dans un monde VR, vous réalisez que c'est immersif, même si les graphismes sont nuls et un peu saccadés, c'est totalement différent de la première fois que vous avez créé un site Web et que vous aviez comme des bannières clignotantes et des choses.

00:20:49

Cathy Hackl : En effet, cela devient plus viscéral, plus personnel. Cela vous arrive. Cela pourrait arriver sur un site Web, mais cela commence à vous arriver à un niveau personnel. Je pense donc qu'il y a quelque chose à dire là-dedans. L'une des choses auxquelles je pense toujours, c'est le moment de l'histoire dans lequel nous sommes, où il y a quelque chose de poétique dans mon point de vue que peut-être dans le Web 1.0 et le Web 2.0, qui était à la

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

tête de l'innovation? C'était probablement un divertissement pour adultes, non? Le divertissement pour adultes repoussait les limites de la technologie.

00:21:20

Sara Robertson: Ils ont été les premiers processeurs de paiement, je ne sais pas si les gens le savent, mais ils ont fait exister le commerce électronique sur Internet. Merci. Vous entrerez dans l'histoire.

00:21:29

Cathy Hackl : Alors voilà. Mais je pense qu'en ce moment, j'ai l'impression que c'est la mode, l'art et même l'architecture qui repoussent vraiment les limites ici. Et je pense qu'il y a quelque chose de vraiment poétique quand il s'agit de réfléchir à où nous en sommes en tant que créatifs et à la vision que ces technologies donnent aux créatifs. Donc je ne sais pas, je suis excité. Je me prépare à aller à la Fashion Week de New York et je suis submergée par la quantité de créativité et tout ce que je vais y rencontrer.

00:22:07

Dale Imerman: Je veux dire, dans cette note avec la Fashion Week, nous avons vu des vêtements numériques et le monde de la mode mettre leur part dans ces différentes technologies liées au métavers. À Cannes, nous avons vu Snap s'associer à Vogue pour créer des expositions virtuelles d'essai. Plus récemment, je pense que cette semaine, Vogue a publié un monde virtuel. Je l'aime. Je regarde les gens sur TikTok et Snap et même sur Instagram utiliser des filtres basés sur la mode. Et nous commençons à voir des essais virtuels émerger dans les magasins de commerce électronique. Et puis, bien sûr, si nous regardons des choses comme Nike et Artifact, nous commençons à voir cette idée de phygital où nous avons des objets physiques.

00:23:07

Sara Robertson : J'espère que ça ne colle pas.

00:23:10

Dale Imerman : Oui, je l'espère aussi. Je me dis toujours, quand est-ce que ce going aura une sorte de véritable utilité. Je peux entrer dans un monde virtuel et habiller mon avatar. Je peux essayer virtuellement une pièce de mode dans le but de voir si c'est quelque chose que je veux avoir comme objet physique dans le monde réel. Mais cette idée d'avoir un T-shirt qui a cette couche numérique que les gens pourraient voir. Les gens vont-ils être enclins à sortir leur téléphone portable et à voir à quoi ressemble ma couche numérique sur mon moi physique? Ou est-ce une sorte de chose prématurée qui empêche les lunettes de soleil de réalité augmentée, par exemple, de devenir courantes?

00:24:14

Sara Robertson : Et ça va être incroyable. Mes vêtements pourraient être des tirs de feu ou quelque chose comme ça quand les gens portent ces lunettes. J'ai hâte de voir ce monde.

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

00:24:23

Cathy Hackl : Il y avait un article dans GQ dans lequel j'ai été citée, et la plupart des gens qu'ils ont interviewés ont tous dit comme, Oh, votre amende, vos vêtements peuvent être en feu. C'est comme, pourquoi tout le monde est-il obsédé?

00:24:32

Sara Robertson : À cause de Hunger Games ? C'est parce que quand elle est montée sur le char, tout le monde était comme, Oui, je veux vivre dans le futur.

00:24:39

Cathy Hackl: Mais, je veux dire, je pense que nous construisons vers cet avenir où nous nous éloignons des téléphones pour adopter un type de portable et, vous savez, et beaucoup de choses que je fais, c'est que je rappelle aux gens que le monde physique fait partie du métavers. Il n'a tout simplement pas été entièrement activé. En ce moment, ce sera via votre téléphone et AR. Je veux dire, ayant moi-même travaillé chez Magic Leap, j'ai été leur entrepreneur pendant près de deux ans et j'ai vu certaines des choses sur lesquelles on travaillait. Je veux dire, la promesse est là. Nous n'en sommes pas encore là. Et chaque fois qu'Apple arrive sur le marché, beaucoup d'entre nous ont pensé qu'il y avait peut-être une annonce. Je sais qu'il y a un petit indice. Je pense qu'il y avait un œuf de Pâques là-dedans, mais je ne sais pas si c'est un œuf de Pâques ou non. Je pense que tout ce qu'ils apporteront sur le marché créera un moment de, d'accord, qu'est-ce que nous faisons? Donc, quand j'ai des conversations avec les marques avec lesquelles je travaille à un moment donné, nous allons dans le terrier du lapin et dire, d'accord, eh bien, qu'est-ce qui se passe? Comment vous préparez-vous à cet avenir au-delà du téléphone? Vous savez, cela n'arrive pas toujours, mais parfois nous aurons ces conversations très profondes, comme si nous entrions dans cet espace où tout est consommé, tout est autour de vous, la vue de quelqu'un et l'oreille de quelqu'un deviennent un endroit où vous pouvez vous engager avec eux. Vous ne devriez pas les bombarder. Ce n'est pas ce que je dis. Mais cela soulève un point vraiment intéressant, Dale et Sara, que je voulais mentionner. Je ne sais pas si j'en ai parlé pendant notre appel, mais les gens me demandent parfois, qu'est-ce qui m'empêche de dormir la nuit? Et beaucoup de choses le font. Mais il y a ce concept de droits aériens virtuels, que je pense que beaucoup de gens ne pensent pas et pourrait avoir un impact massif sur les humains dans la façon dont nous interagissons avec le monde physique s'il y a cette couche numérique que nous pouvons contrôler. Donc, c'est peut-être quelque chose de nouveau pour beaucoup de gens.

00:26:38

Sara Robertson: Ce concept n'a pas encore été mentionné et je pense qu'il vaudrait la peine d'être défini. Que sont les droits aériens virtuels?

00:26:45

Cathy Hackl : Donc, si nous passons des téléphones aux appareils portables, l'air autour de vous aime ce que vous voyez autour de vous, l'espace autour de vous devient une toile

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

parce qu'en ce moment, les choses se répercutent sur nos téléviseurs, nos téléphones, nos ordinateurs. C'est là que vous consommez ce contenu numérique, dans nos consoles et des choses comme ça. Mais lorsque vous passez aux wearables, le monde qui vous entoure devient cela.

00:27:12

Sara Robertson : Le monde entier est un écran.

00:27:16

Cathy Hackl : Alors, qui possède les droits aériens virtuels de Buckingham Palace ou de la zone qui l'entoure ? Qui détient les droits aériens virtuels des monuments commémoratifs de Martin Luther King Jr ?

00:27:30

Sara Robertson : Cela ne dépendrait-il pas de la plate-forme ?

00:27:34

Cathy Hackl : C'est possible, mais nous ne le savons pas encore. Nous ne le savons pas encore. La raison pour laquelle cela me vient à l'esprit est que j'ai vu des stades ou des types de cartes d'aviation céder des droits de diffusion virtuels à des fournisseurs tiers, n'est-ce pas ? Presque à perpétuité et en exclusivité. Et je suis comme, Comprenez-vous même ce que vous signez ?

00:28:01

Sara Robertson : Mais comment cela est-il même exécutoire ? C'est inapplicable. N'importe qui pourrait trouver une nouvelle paire de lunettes et une nouvelle application et remplir votre stade de toutes sortes de choses et comment l'arrêteriez-vous ?

00:28:13

Dale Imerman : Oui, vous ne pouvez pas.

00:28:14

Stephan Pretorius : C'est impossible.

00:28:15

Dale Imerman : En fait, j'y ai beaucoup réfléchi parce que nous avons une entreprise ici en Afrique du Sud qui se rend dans tous les centres commerciaux pour essayer de les amener à signer ces accords à perpétuité pour avoir des droits de réalité augmentée dans les couloirs des centres commerciaux. Et nous avons en quelque sorte décidé si nous voulions nous impliquer dans cela et avons finalement dit non, parce que disons que vous avez Nike, qui a un magasin dans un centre commercial. Comment exactement le centre commercial ou un tiers va-t-il les arrêter ? Et dans quel cadre juridique de mettre un code QR sur la vitrine de leur magasin et moi le scanner et avoir un je ne sais pas, un personnage virtuel saute du window dans le couloir. Je ne pense tout simplement pas que quelque chose comme ça puisse vraiment être appliqué. Et puis, bien sûr, si nous parlons de couches, eh bien, nous ne

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

parlons pas d'une seule couche, n'est-ce pas? Nous parlons de notre couche du monde réel. Mais il pourrait y avoir plusieurs couches. Disons que nous nous sommes penchés sur ce concept et que quelqu'un avait les droits pour le New York Yankee Stadium. Y a-t-il une couche virtuelle gratuite qui se trouve là, puis peut-être une couche virtuelle premium que vous devez payer pour voir des choses supplémentaires dans cette couche? Pour moi, ça commence à devenir extrêmement compliqué. Et quand les choses deviennent super compliquées, généralement elles ne le font pas, elles ne représentent pas quelque chose.

00:29:55

Cathy Hackl : Je pense qu'une fois que nous aurons des lunettes, cela ne deviendra-t-il pas une quête vraiment importante. Ce que vous voyez devant vous et ce que vous entendez aura un impact sur la façon dont vous vous engagez. J'habite à D.C., alors j'ai ces conversations sur ce qui pourrait avoir une incidence sur la réalité de vos électeurs. Je suis comme, eh bien, beaucoup de choses, y compris celles-ci. Alors, est-ce exécutoire? Je ne suis pas sûr. Mais je pense que les entreprises, les marques doivent être très prudentes avec ces nouvelles choses qui apparaissent. Les équipes juridiques voient probablement ces choses et n'ont absolument aucune idée de ce qu'elles voient. Donc, tout comme vous voyez ici aux États-Unis avec le bureau des brevets, j'ai vu des brevets qui vont trop loin et vous êtes comme si évidemment la personne qui a approuvé cela n'avait absolument aucune idée de ce qu'elle approuvait. Il y a certains brevets, mais si vous faites quelque chose lié aux actifs 3D en utilisant la réalité augmentée, vous devez utiliser ce système spécifique de petite entreprise - des choses comme ça vont beaucoup trop loin. Je ne veux pas aller dans le terrier du lapin, mais cela me préoccupe. Cela m'inquiète de savoir comment il est exécutoire? Vous savez, il faudra voir.

00:31:08

Sara Robertson : Je me sens obligée de rappeler à tout le monde que je suis une décentralisatrice inconditionnelle. Je crois fermement en l'avenir décentralisé; L'éthique du Web3 et de tous ces droits aériens virtuels ne fait que déclencher une alarme dans mon cerveau comme s'il s'agissait d'une approche centralisée, d'une approche si importante des entreprises à quelque chose que beaucoup, beaucoup de gens obsédés par ce domaine considèrent comme appartenant à nous tous et accessible à tous, et même de penser à l'octroi de licences et à l'espace imaginaire. Ça me fait juste me sentir un peu sale. Je ne sais pas.

00:31:53

Cathy Hackl : Mais ça arrive. Je veux dire, les gens signent ces choses et je me dis, pourquoi feriez-vous cela?

00:31:59

Sara Robertson: Eh bien, c'est idiot parce que, vous savez, je vais arriver avec mon point de

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

vue anarchiste et simplement construire une nouvelle application et la superposer sur votre stade parce que, vous savez, un message doit être envoyé.

00:32:09

Dale Imerman : Et personne ne le ferait jamais.

00:32:10

Sara Robertson : Sauf ceux qui téléchargent mon application. N'est-ce pas ? Alors oui, essayez de DMCA ça, les gens.

00:32:19

Dale Imerman: Oui, eh bien, nous devons peut-être avoir un autre épisode se concentrant exactement sur cela, vous savez, les aspects juridiques et leur impact sur la propriété des couches virtuelles dans le monde réel. Je pense que c'est un sujet très convaincant. Cela ne m'empêcherait certainement pas de dormir la nuit, mais c'est certainement quelque chose qui vaut la peine de plonger profondément. Si vous regardez cela dans le contexte de la centralisation, de la décentralisation, je pense que cela devient un peu plus réel que nous pouvons nous engager dès maintenant, parce que je pense qu'il y a un mouvement massif vers la décentralisation. Et Sara, j'ai partagé mon point de vue à ce sujet avec vous dans le passé. Tout le monde veut sa souveraineté jusqu'à ce que quelque chose tourne mal, puis ils veulent qu'ils puissent demander une sorte de recours en général. Quelle est votre position à ce sujet, Cathy ? Le métavers doit-il être décentralisé ? Est-ce un concept que l'industrie de la crypto, de la NFT, de la blockchain a en quelque sorte intégré au concept de métavers, qui, d'après ce que je sais, n'a jamais été mentionné sur la décentralisation ?

00:33:46

Cathy Hackl : Oui, donc je suis de deux points de vue ici. Je veux voir un métavers ouvert et décentralisé. Je fais partie d'Outlier Ventures, et c'est l'une de leurs missions principales. Je pense que c'est ce que je veux voir. Je pense que ce serait une très bonne chose. Cela étant dit, je dois être réaliste en ce sens que tout sera ouvert et décentralisé ? Je ne sais pas. Peut-être que nous nous retrouverons avec une grande partie ouverte et décentralisée, mais il y aura des jardins clos qui doivent rester des jardins clos ou que les entreprises veulent garder comme jardins clos.

00:34:20

Sara Robertson: Je pense que vous pouvez probablement dire avec confiance que la centralisation existera à l'avenir. Comme s'il n'y avait aucun moyen de tout détruire. Nous pourrions en détruire une grande partie.

00:34:30

Cathy Hackl : Je veux dire, il y a des raisons. Comme, vous savez, peut-être que c'est médical. Je veux dire, la communauté du renseignement aura probablement besoin d'un café d'applications centralisé, non ? Il y a certaines choses qui devront probablement rester dans les jardins clos pour une raison ou une autre. Certains pourraient être des sociétés. J'ai

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

l'impression que peut-être certaines de ces entreprises vont avoir comme un écosystème ouvert au sein de leur famille d'applications ou quoi que ce soit, mais elles n'auront pas une approche vraiment ouverte et décentralisée. Cela étant dit, je pense que beaucoup d'entre nous travaillent vers un métavers ouvert et décentralisé. Une question que l'on me pose est la suivante: avons-nous besoin d'avoir Web3 pour avoir le métavers? Si vous voulez avoir une approche ouverte et décentralisée du métavers, vous avez besoin de Web3 si ce n'est pas le cas, alors peut-être pas. Mais je pense que beaucoup d'entre nous construisent vers un métavers ouvert et décentralisé. Alors, quels idéaux prévaudront? Il faudra voir. Je pense que les gens en ont assez de beaucoup de choses qui se sont passées dans les grandes technologies et nous voulons voir quelque chose de différent. Pour ma part, je voudrais voir un monde où je possède mes données et je sais ce que font mes données et j'ai le choix de savoir ce que font mes données au lieu d'obtenir un devis, une application gratuite en échange de donner toutes mes données. Je pense donc qu'il y a beaucoup à débattre là-bas. Sans faute.

00:36:01

Sara Robertson: Cathy, nous faisons souvent un segment de cette émission appelé Bullshit Bingo. C'est un peu comme briser les mythes, et je veux vous donner l'occasion de dissiper toutes les mauvaises idées sur le métavers dont vous avez entendu parler. Pouvez-vous penser à quelque chose qui vaut la peine d'être démystifié en direct en ce moment?

00:36:27

Cathy Hackl : Eh bien, beaucoup de gens l'ont probablement dit. Cela me déconcerte, la compréhension des gens d'essayer de comprendre le métavers. Je dis que le métavers n'est pas une technologie et ce n'est pas une seule entreprise. Cela doit être très clair. J'étais juste à Code Conference et si quelqu'un reçoit une invitation à aller à Code , allez-y parce que c'est un événement incroyable. Mais j'étais juste là et Evan Spiegel, le PDG de Snap, était sur scène. Il est interviewé sur la réalité augmentée, puis on lui pose des questions sur le métavers. Et il a dit quelque chose autour, vous savez, nous essayons de le comprendre, mais, vous savez, c'est la réalité virtuelle. Et je suis assis là dans le public juste bafflé.

00:37:08

Sara Robertson : Vous êtes la PDG de Snap. Comment pourriez-vous dire cela? Pardon.

00:37:13

Cathy Hackl : Peut-être qu'il y a une raison, peut-être que son équipe de relations publiques lui a dit de dire cela.

00:37:17

Sara Robertson: Peut-être qu'ils essaient de banaliser le métavers et de simplement la VR.

00:37:24

Cathy Hackl : Si votre conception du métavers ne concerne que les casques VR et les expériences de réalité virtuelle, c'est une approche très limitée. Ce n'est pas ce que signifie

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

le métavers. Ce n'est pas le métavers vers lequel nous construisons. Je pense qu'il y a cette idée fautive de toutes sortes de gens, y compris le PDG de Snap, avec cette idée dans ce concept que ce n'est que cela. Je me souviens juste après que Facebook ait changé son nom en Meta. Je suis allé à un petit déjeuner. Quelqu'un m'a demandé: Que faites-vous? Et j'ai dit, Oh, je travaille avec le métavers. Je suis un Chief Metaverse Officer. Et ils me disent : Oh, tu travailles pour Facebook ? Je suis comme, Non, je ne le fais pas.

00:38:05

Sara Robertson : Oui, nous étions mécontents de cela aussi. Comme, vous ne pouvez pas simplement voler un mot et le faire que vous êtes propre.

00:38:12

Cathy Hackl : Il ne s'agit pas d'une seule entreprise. Et quand les gens se disent, Oh, j'ai tellement peur que la société X possède le métavers. Aucune entreprise ne peut posséder le métavers, tout comme aucune entreprise ne peut posséder Internet parce qu'il est dirigé par de nombreuses technologies différentes. Il y a tellement de choses différentes. Vous devez avoir l'edge computing, le cloud computing et la 5G et vous devez avoir AR et VR et tous ces moteurs de jeu, toutes ces sortes de couches auxquelles je ne pense pas que les gens pensent. Je dirais que quand tout le monde dit, oh, métavers égale VR ou métavers égal Meta, je suis comme, conneries. Ce n'est évidemment pas la bonne interprétation, bien que beaucoup de gens y pensent parce qu'ils ont lu Ready Player One ou qu'ils ont vu le film.

00:38:57

Dale Imerman: Si nous regardons un livre comme Snow Crash et je crois que vous avez travaillé avec l'auteur Neil Stephenson à Magic Leap, il le définit comme un monde immersif qui est indiscernable de la réalité avec 1000 personnes et c'est quatre miles similaires au Strip de Las Vegas. Et bien qu'il n'ait pas nécessairement mentionné la réalité virtuelle, il a parlé de la façon d'y entrer. Vous mettez ces lunettes. Alors, est-il juste pour certaines personnes d'interpréter cette VR comme étant le véritable métavers? Parce qu'il provient de la source du mot? Personnellement, je ne le pense pas. Mais Evan Spiegel a-t-il lu Snow Crash et c'est peut-être pour cela ?

00:39:50

Cathy Hackl : Si vous lisez Snow Crash, alors lisez Rainbow's End, parce que Rainbow's End de Vernor Vinge est une approche complètement différente. C'est plus ce métavers du monde physique réel. Mais ce que je vais dire, c'est que j'étais juste avec Neil à Code et il faisait ce panel vraiment intéressant. Et même s'il a dit, même la société qu'il a construite, Lamina1, qu'il vient de lancer avec Peter Vessenes, se concentre sur la création d'un métavers ouvert. C'est leur objectif principal et comme il a travaillé chez Magic Leap, il comprend que cela commence dans nos téléphones et autres et passe finalement à un portable et que le portable n'est pas nécessairement VR. Donc, vous voudrez peut-être l'avoir sur votre prochaine saison parce que j'ai l'impression que son interprétation de ce

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

qu'est le métavers a également évolué. Il a écrit cela il y a longtemps, donc sa définition à l'époque était une définition de science-fiction de quelque chose qui était dans un roman de science-fiction, n'est-ce pas. Donc, cela a certainement évolué maintenant que beaucoup de ce qu'il appelle les outils sont en place pour potentiellement créer cet avenir. Même dans cette conceptualisation, je pense qu'il a lui-même évolué et qu'il a beaucoup à dire. Mais Lamina1 et ce vers quoi Peter et Neil construisent est un métavers ouvert qu'ils veulent voir, n'est-ce pas ? Je pense donc qu'avoir cette conversation fondamentale avec la personne qui a inventé le terme est vraiment important parce qu'il a lui-même évolué dans sa définition et sa vision de ce que c'est. Alors peut-être que quelqu'un a lu Snow Crash ou qu'il a lu Ready Player One ou vu le film et qu'il a une vision différente de ce qu'est ce métavers.

00:41:33

Sara Robertson: Je pense que c'est un bon point que la décentralisation et le blockchain soient jamais apparus dans aucun des premiers canons construits autour du métavers, et je ne sais pas exactement quand cela en est devenu une grande partie. Je sais que je crois que le monde décentralisé du Web3 fait partie du métavers. J'ai l'impression de vivre déjà dans le métavers parce que je me creuse mon PFP NFT. Je traîne sur Discord et Spaces et je vérifie Etherscan. Je suis donc dans le métavers. Mais comment cela s'est-il produit? Il pourrait être utile de faire des recherches à ce sujet. Le savez-vous, le savez-vous déjà?

00:42:11

Cathy Hackl: Je ne sais pas comment c'est arrivé. Je pense qu'il y a deux factions qui se rapprochent. Je viens d'un monde AR VR et puis je suis entré dans le monde crypto Web3 et je chevauche les deux mondes en ce moment. Et ce que j'ai, c'est le sentiment que les gens de XR ont l'impression que les gens du Web3 saisissent peut-être le terme métavers. Je pense qu'il y a un peu de tension entre savoir à qui appartient le terme ou que signifie le terme, n'est-ce pas? Il y a donc un peu de tension là-dedans. Je pense que ça commence à se dissiper un peu, mais il y a une certaine tension avec les gens dans l'espace XR qui disent que les gens dans l'espace Web3 ont pris le terme métavers. Je l'ai senti dans plusieurs conférences auxquelles j'ai assisté.

00:43:01

Sara Robertson : J'ai entendu des sentiments très similaires et je n'ai jamais cherché à savoir quand et comment cela s'était passé. Je vais donc mettre cela sur ma liste de recherche et je vous ferai savoir si je peux comprendre quand le flip est arrivé.

00:43:12

Cathy Hackl: Je connais Sara, pendant que cela se passait et que Web3 réfléchissait au terme métavers, l'espace XR débattait encore de XR et de ce que cela signifie et est-ce que le X de variable ou cela signifie-t-il étendu?

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

00:43:25

Sara Robertson : Le terme XR n'est pas du tout en faveur. Comme si personne n'utilisait ce terme.

00:43:30

Cathy Hackl : Oui. J'ai donc l'impression que dans l'industrie, dans l'industrie XR, nous avons débattu ad nauseam. C'est pourquoi quand le métavers arrive, je me dis, n'essayons pas de le définir, cherchons à le construire. Il suffit de mettre votre chapeau de constructeur, allez construire.

00:43:47

Dale Imerman : Vous avez dit tout à l'heure que ce n'est pas encore là. Que pensez-vous qu'il faudrait qu'il se passe de votre point de vue pour ce moment pour que vous disiez que le métavers est là, il est arrivé ? J'ai une question à double canon, mais c'est le premier coup.

00:44:13

Cathy Hackl : Eh bien, je pense que pour cette vision plus large du métavers, un M majuscule, elle n'est pas encore là. Nous nous y dirigeons. Les rails sont en cours de création. Ce que vous voyez en ce moment, ce sont des métavers proto ou des métamondes - m minuscule de mon point de vue. Mais quand vous avez un M majuscule Métavers vraiment pleinement activé, vous avez le monde physique qui en fait partie. Vous avez les mondes virtuels et le monde physique et ils se mélangent parfaitement, et vous avez ces couches dont vous avez parlé, Dale. Vous créez réellement ces couches et vous pouvez accéder à différentes couches, n'est-ce pas ? Je ne pense pas que ce soit encore le cas parce que nous allons d'abord avoir besoin de plus que la 5G. Vous allez devoir avoir des niveaux d'edge computing, de cloud computing que nous n'avons jamais vus. Je veux dire, le portable réel que vous allez porter pour pouvoir voir certaines de ces choses n'est pas encore là. Les gens sous-estiment à quel point il est difficile de mettre un superordinateur sur le visage de quelqu'un. Comme si c'était une tâche très difficile. Il n'est pas encore là parce que, bien qu'il existe de nombreuses technologies habilitantes, elles ne fonctionnent pas encore toutes ensemble, et il y a beaucoup de choses qui doivent être en place pour que cette promesse du Métavers soit vraiment là - un M majuscule. Lorsque le monde physique et le monde virtuel sont pleinement, entièrement mélangés ensemble dans ce sens. Donc, ce n'est pas encore là dans ce sens. M majuscule, Métavers.

00:45:37

Dale Imerman : Si nous passons au m minuscule ou si nous disons, si je devais demander, que croyez-vous pour les entreprises, qu'il s'agisse de marques ou simplement d'entreprises ou de n'importe qui; quelle est selon vous l'opportunité la plus immédiate que le concept du métavers nous offre aujourd'hui?

00:46:02

Cathy Hackl : Cela dépend de la marque et de ce qu'ils veulent faire. Je veux dire, c'est une

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

occasion de s'engager de nouvelles façons. C'est l'occasion de mieux comprendre les nouvelles générations, comment elles naviguent dans leur vie, où elles passent leur temps et ce qu'elles habitent. Tout le monde part d'un endroit différent, donc je n'ai pas de réponse définitive à cela, Dale. Vous savez, pour certaines personnes, ce seront des mondes virtuels, pour d'autres, ce sera des NFT, ça va dépendre. Parfois, ce seront les deux mondes virtuels avec des NFT.

00:46:39

Dale Imerman: Mon opinion personnelle est que la RA est l'opportunité la plus immédiate simplement parce que tout le monde a un smartphone et qu'il est activé avec AR. Mais je suppose que si tout le monde a un ordinateur ou une tablette, ils sont également prêts pour les mondes virtuels.

00:46:57

Cathy Hackl : Oui, je veux dire la RA du point de vue de l'entonnoir complet. Il peut certainement s'agir d'une technologie d'entonnoir complet si vous parlez de commerce. Donc ça dépend.

00:47:10

Sara Robertson: Alors, Cathy, j'aimerais vous donner l'occasion de peut-être aborder quelque chose que nous n'avons pas couvert aujourd'hui, ou peut-être de donner à nos auditeurs un peu de TLDR S'il n'y a qu'une seule chose qu'ils retiennent de cela aujourd'hui, quelle pourrait-elle être? Oui, juste une invitation ouverte à nous donner un peu plus de votre sagesse.

00:47:32

Cathy Hackl : Je vais laisser les gens avec deux choses. Je pense qu'il y a une grande opportunité pour nous tous de construire cet avenir. Je ne suis pas le visage typique que vous voyez quand vous pensez à la technologie, mais je pense qu'il est important que les gens entendent des voix différentes afin qu'ils se sentent les bienvenus et comprennent qu'ils sont les bienvenus pour construire cet avenir. Je ne prends donc pas cela à la légère. Et c'est l'un d'entre eux. Alors allez mettre votre chapeau de constructeur et allez construire. Et puis la deuxième est que nous allons avoir besoin de leaders. Nous allons avoir besoin de nouveaux leaders qui ont une perspective différente à diriger. Mon titre est Chief Metaverse Officer. Je suis ce qui est considéré comme le premier Chief Metaverse Officer au monde. Je me suis donné ce titre parce que je voulais commencer une conversation sur qui dirige cela dans les organisations et je pense que nous allons continuer à voir plus de gens, peut-être pas avec le même titre, même si CAA et Telefonica et de nombreuses entreprises différentes ont maintenant des directeurs de métaverse, mais je pense que nous allons continuer à voir des gens qui ont b Nous sommes longtemps dans les tranchées pour diriger ces nouveaux rôles qui comprennent qu'il ne s'agit pas seulement d'une fonction commerciale, mais pas seulement d'une fonction marketing. Il comprend beaucoup de choses différentes. C'est

WPP Metaverse et plus de podcast de l'Académie

Saison 1, épisode 11

Finale de la saison avec Cathy Hackl - Adoptez une mentalité de construction

donc une opportunité pour les gens qui écoutent cela de savoir qu'ils vont être en mesure de diriger et que nous allons avoir besoin de plus de leaders dans le Web3 et le métavers. C'est une occasion de construire et de créer un nouvel avenir plus inclusif, si Dieu le veut, et c'est aussi une occasion de diriger. C'est donc votre heure.

00:49:01

Sara Robertson : J'adore ça. Je me sens tellement inspirée. oui. Merci beaucoup de vous joindre à nous, Cathy. Cela a été vraiment amusant.

00:49:08

Cathy Hackl : Merci de m'avoir invitée. Ce fut un plaisir.

00:49:10

Dalelmerman : Oui, j'apprécie vraiment de vous accueillir. Et merci, Sara, de nous avoir accueillis tous les deux.

00:49:16

Sara Robertson : Oui. Ceci conclut donc cet épisode du podcast WPP Metaverse and More Academy, mettant fin à notre première saison. Oui. Applaudissons. Cela a été absolument incroyable. Tellement amusant. Je tiens à remercier tous nos auditeurs d'avoir écouté et d'avoir manifesté leur soutien. Un merci spécial à Cathy de s'être jointe à nous aujourd'hui. J'espère que vous avez apprécié les épisodes de cette saison et que nous avons de très grands projets pour la saison prochaine, qui peuvent inclure ou non Neal Stephenson. Juste un peu d'alpha pour vous les gars. Ce fut mon privilège absolu et ma joie d'être votre hôte. Assurez-vous d'écraser ce bouton de suivi afin que nous puissions obtenir nos analyses et, vous savez, obtenir plus de financement pour la saison deux. Je veux des feux d'artifice et des lance-flammes, si je peux l'obtenir. Et oui, allez-y et partagez ce podcast. Faites-nous part de vos commentaires sur la communauté Twitter. Dites-nous ce que vous en pensez. Si vous avez des suggestions pour des invités sympas la saison prochaine, nous sommes également ouverts à cela. Et oui, ça a vraiment été une tonne de plaisir. Et bien sûr, je voudrais rappeler à tout le monde de rester un métavers classe.

00:50:32

Stephan Pretorius: Merci d'avoir écouté le podcast WPP Metaverse et plus d'Academy. N'oubliez pas de vous abonner pour ne pas manquer les prochains épisodes. Si vous souhaitez en savoir plus sur WPP the Creative Transformation Company, 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.