

# LES FRANÇAIS ET LE MÉTAVERS

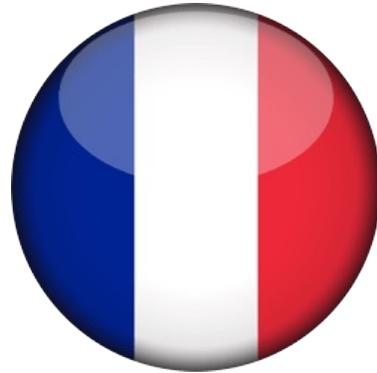
Publication Ipsos UX  
Février 2022



# Mentions sur les réseaux sociaux et medias du #métavers ou #metaverse

109 282  
mentions

ces deux dernières années



*« Je trouve ça complètement incroyable !  
D'ici peu il y aura plein de "Metavers"  
différents et chacun vendra ses propres  
parcelles de terrain virtuel. » (Twitter,  
12/2021)*

\*Volumes de conversations collectées en France par Ipsos SIA et Synthesio, du 14/02/2020 au 14/02/2022, sur les médias, les plateformes sociales et les forums

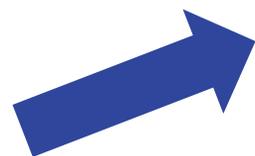
# Nombre de français ayant déjà entendu parler du “métavers”

29 Novembre 2021

Base=1000

25%

oui j'en ai entendu parlé



14 Janvier 2022

Base=1000

39%

oui j'en ai entendu parlé



28 Janvier 2022

Base=1001

40%

oui j'en ai entendu parlé

18%

savent exactement ce que c'est



20%

savent exactement ce que c'est

16,7%

sont concrètement allés sur une plateforme Métavers

*\*Source omnibus Ipsos Digital 26 Nov 2021 (base 1000), 14 Jan 2022 (base 1000) et 28 Jan 2022 (base 1001), NAT REP France âgés de 16 à 75 ans.*

# Profil des connaisseurs du Métavers

Sur les **20%**  
qui savent exactement ce qu'est un Métavers

**69,3%** sont des hommes  
**30,7%** sont des femmes

**27,3%** ont entre 16 et 24 ans

**27,8%** ont entre 25 et 34 ans

**17,6%** ont entre 35 et 44 ans

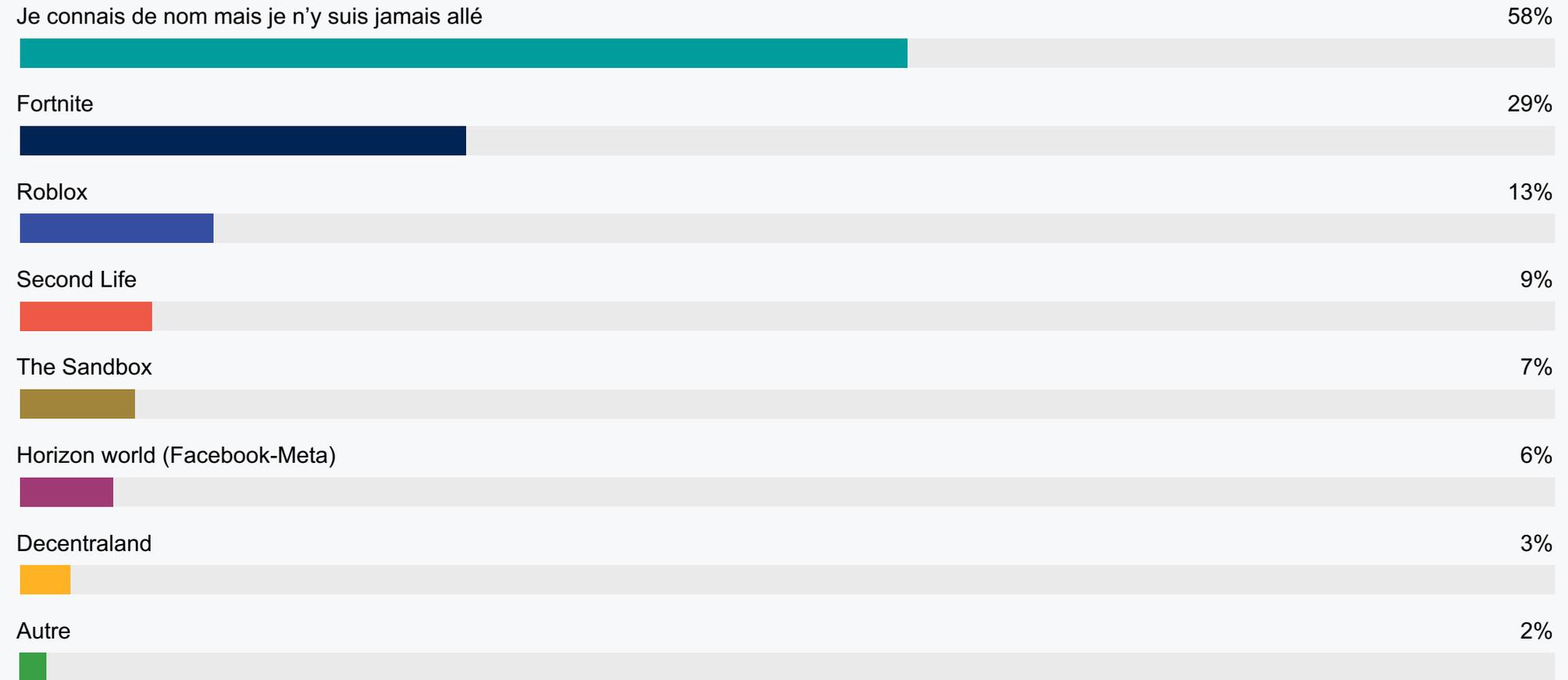
**13,7%** ont entre 45 et 54 ans

**13,7%** ont entre 55 et 75 ans

\*Source omnibus Ipsos Digital 28 Jan 2022 (base 1001), NAT REP France âgés de 16 à 75 ans.

## Avez-vous déjà utilisé l'une de ces plateformes dite « Métaverse » :

Base=398 (personnes connaissant le terme “métavers”)



# Un ancrage qui reste fort dans le monde du jeu-vidéo & des réseaux sociaux

Qu'avez-vous fait dans un ou plusieurs des métavers ?

22 Janvier 2022

Base=170

51%

y ont joué

*« Le jeu avec des amis, l'intérêt il est là.*

*Ca change tout ! »*

**Valentin**

27%

ont interagi avec  
des amis

*« On peut faire un groupe avec des gens extérieurs, très souvent on tombe sur des Anglais ou même des Français. Et du coup, on discute un peu...pourquoi pas continuer l'aventure ensemble? »*

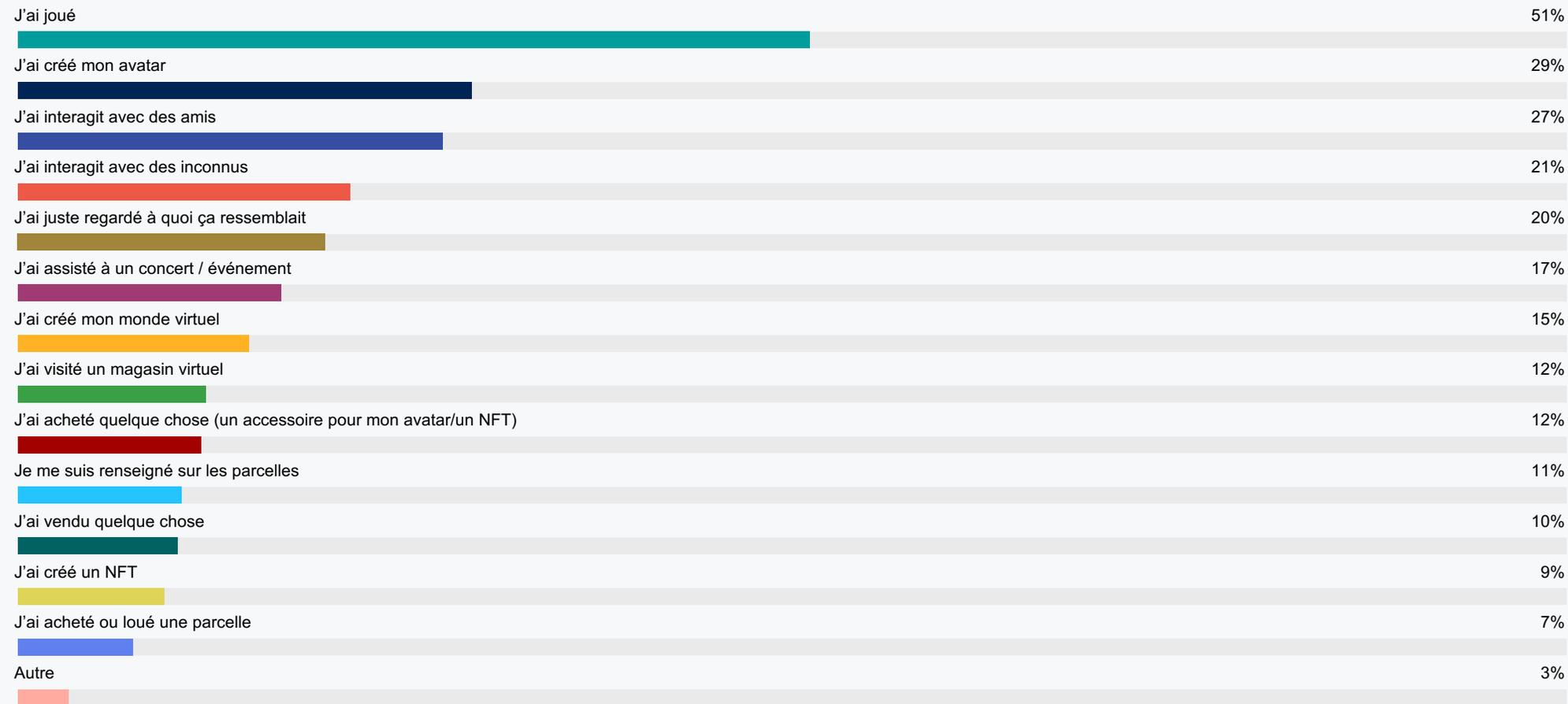
**Théo.**

21%

ont interagi avec  
des inconnus

# Qu'avez-vous fait dans un ou plusieurs des métavers ?

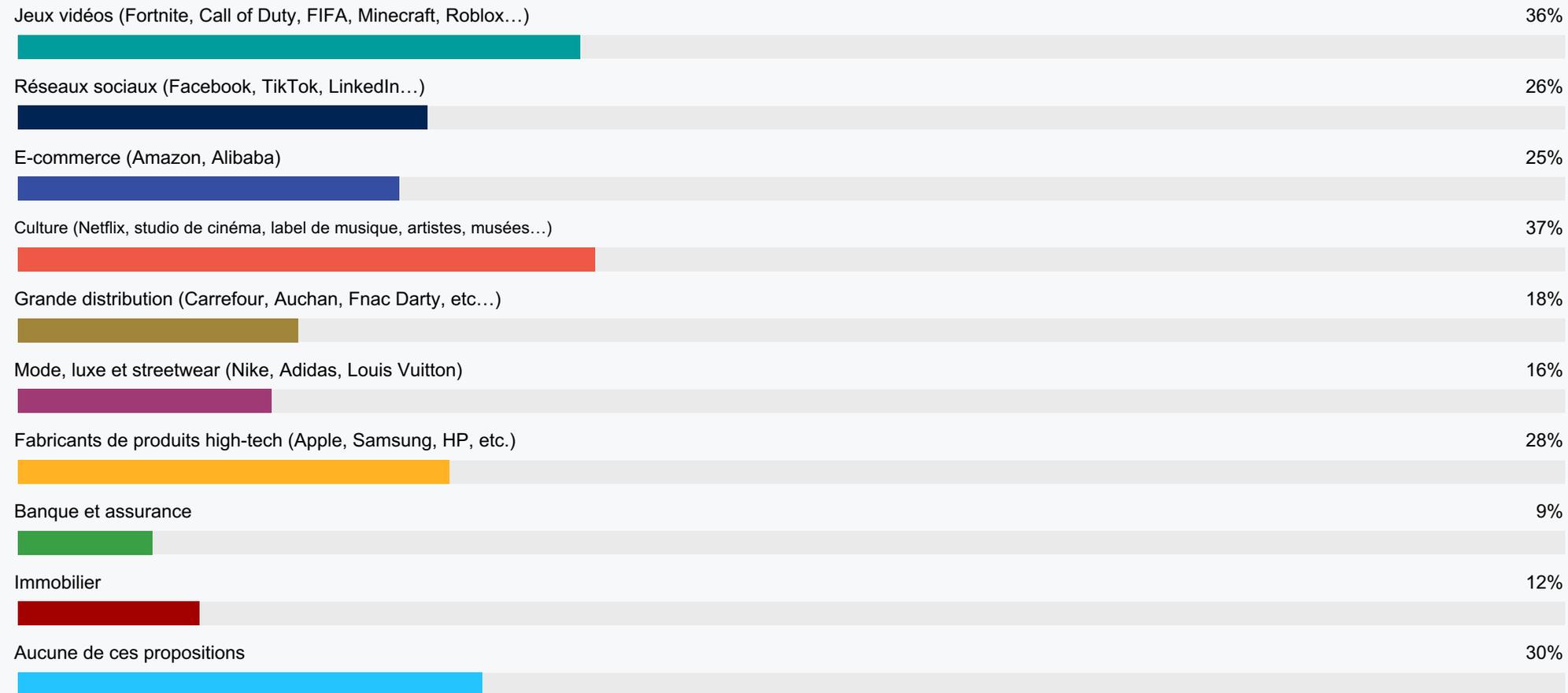
Base=170 (personnes connaissant et ayant déjà utilisé le Métavers)



# Quel(s) type(s) d'acteur(s) serai(en)t selon vous légitime(s) dans le Métavers ?

Base=1000

No filters applied.



# Des usages projetés source d'opportunités.

Imaginez-vous dans ce « Métavers », qu'aimeriez-vous le plus faire dans ce monde virtuel ? Et en deuxième ? Troisième ?

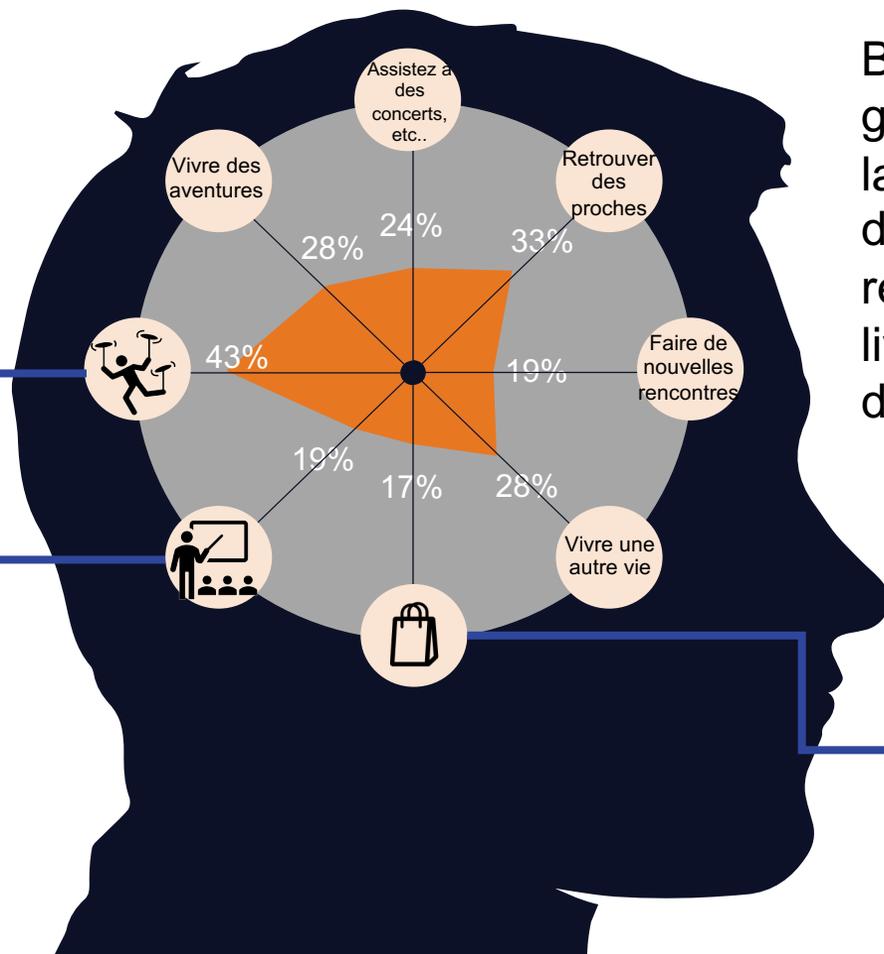
14 Janvier 2022

Base=1000

M'évader dans un endroit différent

Suivre des formations

Faire du shopping d'objets réels



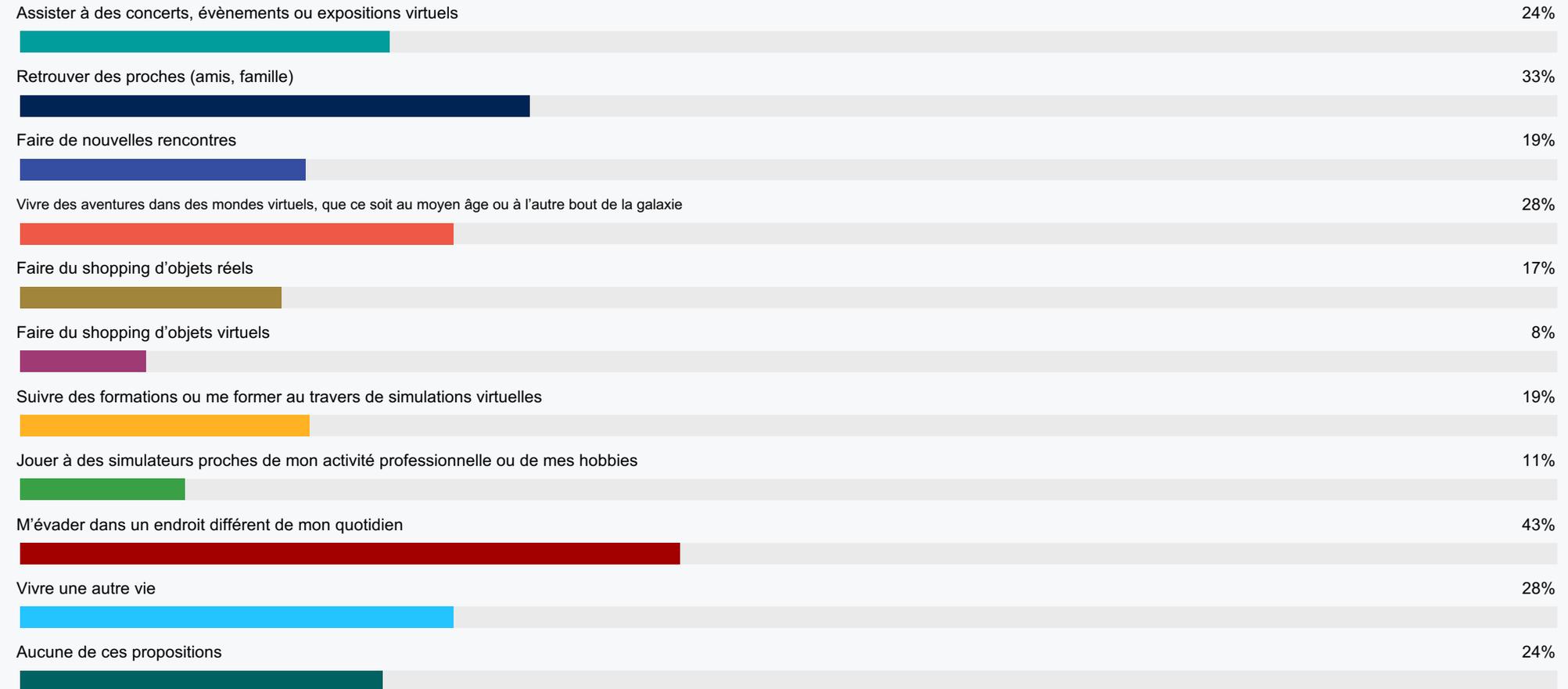
Bien qu'encore trop immature – accessibilité, graphismes, UX en général -- le métavers laisse imaginer un très grand nombre d'applications possibles dans un futur relativement proche : magasins virtuels avec livraison à domicile, réunions ou conférences, divertissements...

«L'application elle a un sens. C'est de pouvoir essayer l'objet avant de l'acheter.»  
Jérôme.

# Imaginez-vous dans ce « Métavers », qu'aimeriez-vous le plus faire dans ce monde virtuel ? Et en deuxième ? Troisième ?

Base=1000

No filters applied.



# Un nouveau monde qui soulève des inquiétudes.

Diriez-vous que le concept de Métavers (Meta-universe)...  
(2 réponses à donner par ordre d'importance)

Novembre 2021

Base=246 (personnes ayant déjà  
entendu parler du métavers)

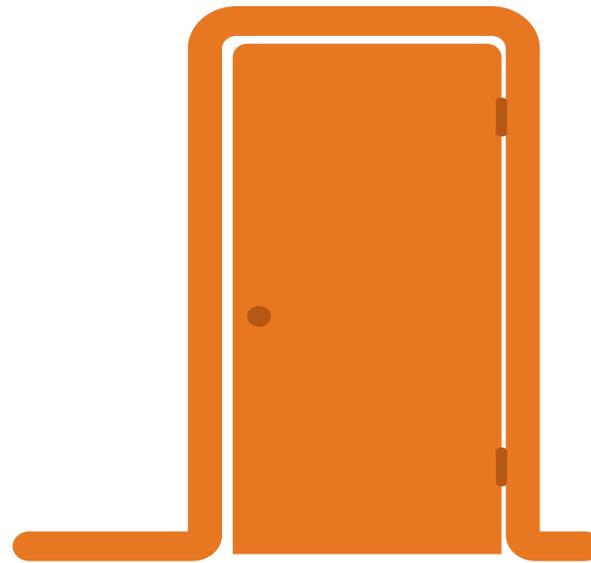
Protection des données personnelles, problématique de modération des contenus et des utilisateurs, addiction – particulièrement chez les plus jeunes – et incompréhension (32% se sentent « dépassés ») sont autant de sources de méfiance qui freine l'adhésion au métavers ...

31%

Vous inquiète

29%

Vous rend suspicieux

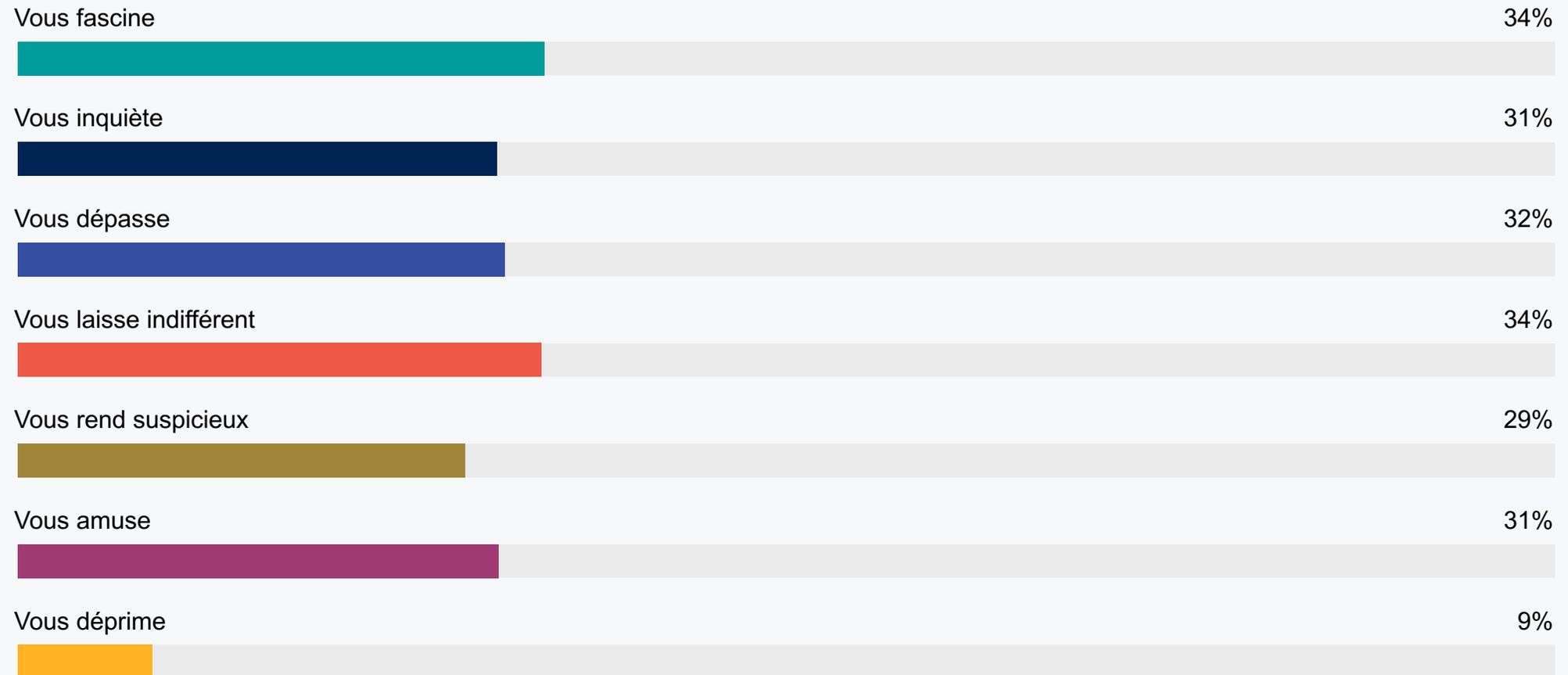


34%

Vous fascine

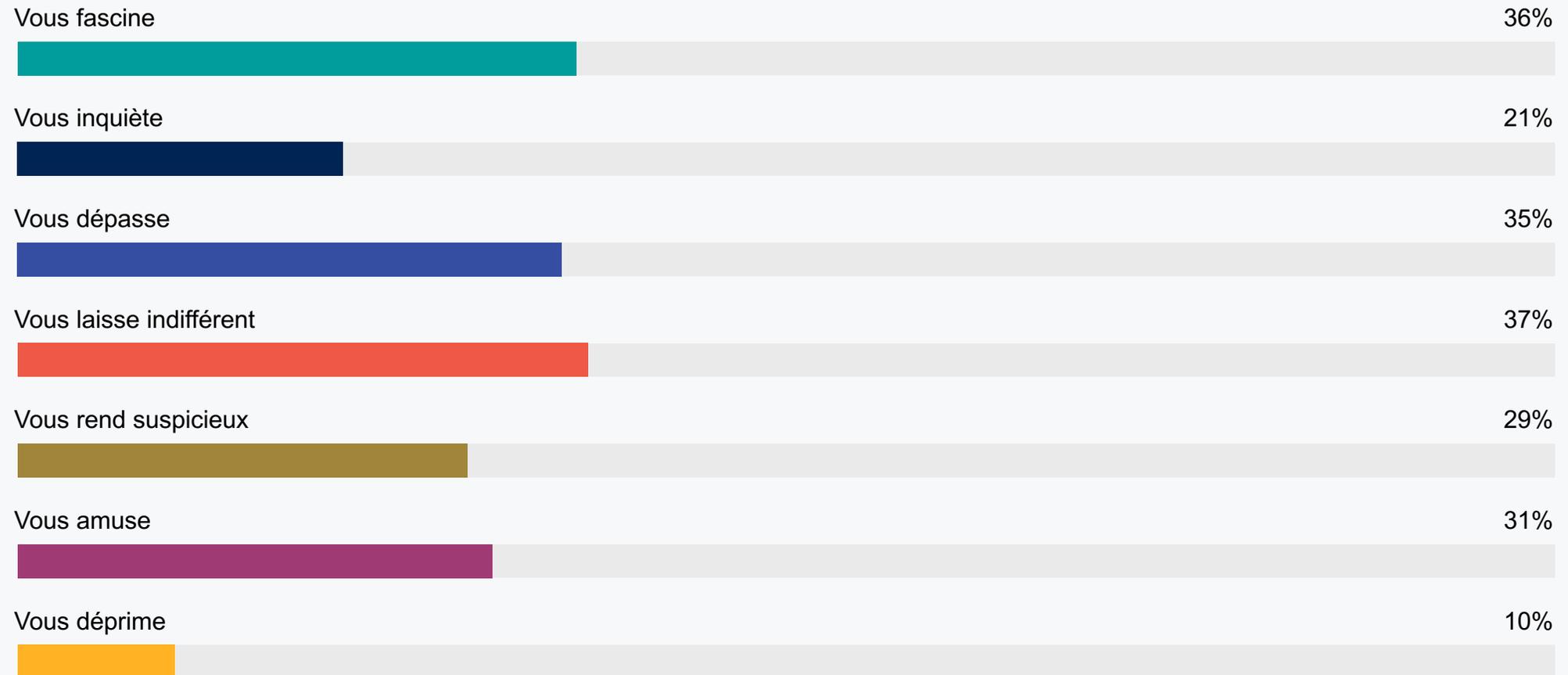
# Diriez-vous que le concept de **Métavers** (Meta-universe)...(2 réponses à donner par ordre d'importance)

Base=246 (ayant déjà entendu parler de Métavers)



# Diriez-vous que le concept de **NFT** (Non-fongible Tokens)...(2 réponses à donner par ordre d'importance)

Base=129 (ayant déjà entendu parler de NFT)



# Découvrez nos vidéo-ethnographies



# LES PARTICIPANTS RENCONTRÉS EN VIDÉO-ETHNOGRAPHIE\*



Valentin, 22 ans



Théo, 23 ans



Isaac, 14 ans  
Et son papa Jérôme



Afin de visionner les vidéos issues des vidéo-ethnographies,  
Merci de vous connecter au Replay du Webinar

# L'UX ET LE MÉTAVERS



Comment va t-il impacter  
l'expérience utilisateur ?

# Mentions sur les réseaux sociaux et medias du #métavers et de l'#UX



# 927 mentions

ces deux dernières années incluant  
les deux termes Métavers et UX

« Ceux qui crachent sur la vr vous avez déjà essayé ? **Parce que perso je trouve ça incroyable L'user expérience est folle** Ya de très bon jeux C'est quoi que vous trouvez nul ? » [à propos des projets metavers du groupe Meta (ex-Facebook)] (JV.com, 09/2021)

« Un moyen de fidéliser les usagers en leur proposant une expérience immersive. Acheter les produits dans un métaverse d'Alibaba « comme » dans un magasin physique avec la créativité visuelle sans limites, **voici de quoi incarner l'expérience client en ligne, le graal du e-commerce.** » (Twitter, 10/2021)

« Les "Métaverses" n'oublions pas que **c'est avant tout des marques/studio qui cherchent à vendre leurs produits/espace pub plutôt que de proposer une vraie expérience cool aux utilisateurs/joueurs** » (Twitter, 01/2022)

\*Volumes de conversations collectées en France par Ipsos SIA et Synthesio, du 14/02/2020 au 14/02/2022, sur les médias, les plateformes sociales et les forums

# Des expériences plus immersives...

Le Métavers va rendre plus immersives les expériences que l'on vit déjà sur internet, à savoir la navigation sur les réseaux sociaux, la visioconférence, le divertissement, le shopping, la formation...

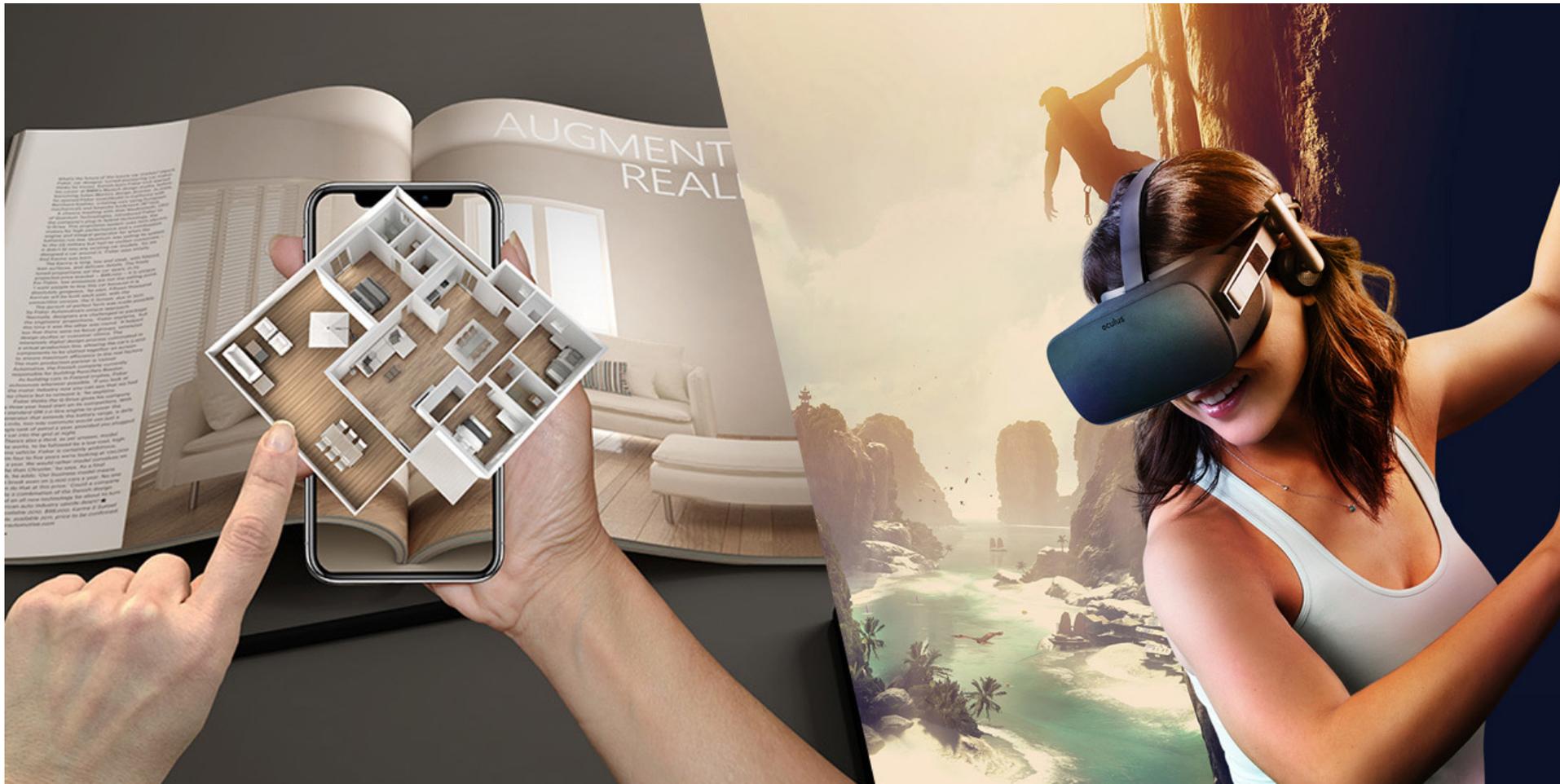


Image : Nikeland dans Roblox

# à travers le développement de l'XR (eXtended Reality)

La **réalité augmentée** qui désigne une interface virtuelle, en 2D ou en 3D, qui vient enrichir la réalité en y superposant des informations complémentaires.

La **réalité virtuelle** qui place directement l'utilisateur au sein d'un environnement 3D.



# Mais les expériences resteront multicanales.

Le Métavers n'a pas vocation à tourner en vase clos : internet tel qu'on le connaît ne devrait pas disparaître. On va avoir des **ponts** qui se créent entre le monde virtuel persistant - les sites et application plus classiques – le monde physique

**Exemple** : Une paire de chaussures repérée en magasin, achetée en ligne, avec en option un skin de ces mêmes chaussures pour un avatar virtuel.

Les méthodologies de l'UX et du design thinking resteront plus que jamais pertinentes pour créer des expériences. On va continuer à **explorer les parcours des utilisateurs dans leur globalité** et mettre l'utilisateur et ses besoins au centre des approches de conception.

Le développement du Métavers  
va renforcer certaines  
tendances de la recherche UX.

# La recherche UX va devoir plus que jamais chercher à comprendre les différentes facettes des comportements des utilisateurs.

- Le gap entre le **moi privé** d'une part et le **moi virtuel** d'autre part pourrait avoir tendance à se creuser.
- Il n'y **pas un seul Métavers mais plusieurs**. Même dans le Métavers, selon l'espace dans lequel je me trouve, mes attentes et ma façon de me présenter peuvent changer.

# Multiplicité des plateformes de Métavers

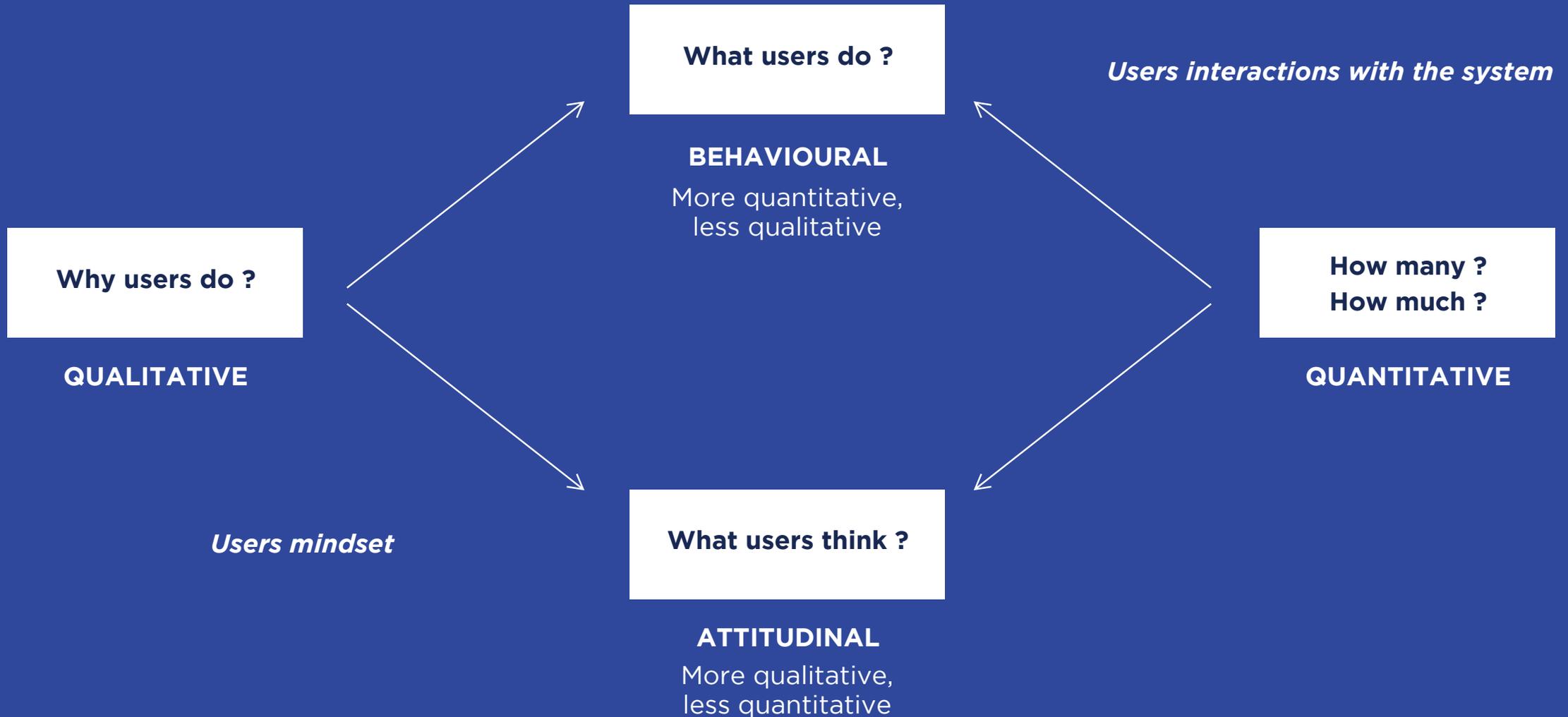


# Les sources de données vont se multiplier. Combiner les différentes méthodes de recherche sera essentiel pour accroître notre vision transversale des utilisateurs.

- Qu'est-ce qu'ils cherchent,
- Qu'est ce qu'ils font dans les différents espaces ?
- Quels problèmes ils rencontrent ?

On va devoir **utiliser différentes approches** (sciences comportementales, études quantitatives, entretiens...) pour récupérer des enseignements et les assembler dans un récit cohérent.

# Mixed methods research



Comment va t-il impacter  
la conception UX ?

# La principale révolution du métavers en termes de navigation, consiste à passer d'un internet des “pages” à un internet des “espaces”.

**Les premières expérimentations montrent des environnements 3D très proches de la réalité.**

- Pour faciliter l'adoption des nouvelles technologies, les designers ont souvent recours à des analogies avec le monde réel. C'est ce qui se faisait par exemple au début des applications smartphone avec le **skeumorphisme**.
- Petit à petit, au fur et à mesure que les utilisateurs ont gagné en maturité on s'est portés vers des interfaces plus « abstraites » (avec le flat design notamment).

# Skeuomorphisme – exemples



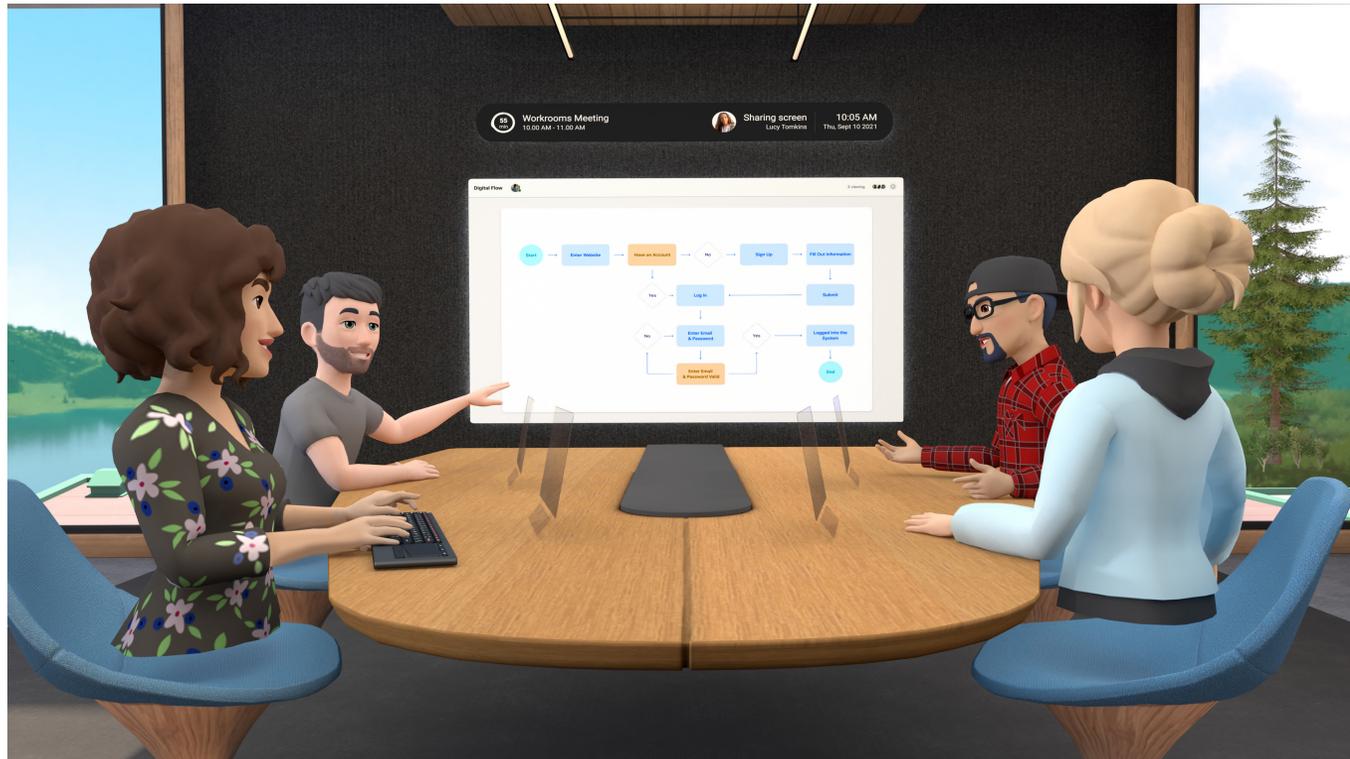
*Le skeuomorphisme consiste à s'inspirer de détails réels pour rendre familier un élément d'interface.*



Montrer une icône de poubelle pour jeter un dossier par exemple.

# Analogies avec le réel

Sur le métavers, on revient à ces analogies avec le monde réel : **Horizon Workrooms** par exemple montre des avatars assis autour d'une table de réunion dans une salle ressemblant fortement à nos bureaux physiques.



## Elle permettent notamment :

- 1 - de réduire les risques de désorientation des utilisateurs
- 2 - de « réguler » leur comportement (on sait comment se comporter dans une salle de réunion, dans un magasin...)

# Evolution du métier des UX/UI designers

Les principes de design avec lesquels les UX et UI designers sont familiers seront toujours utiles. Mais de **nouveaux principes** vont devoir être pris en compte autour de la spatialité, des lois du monde physique...

Ils vont donc devoir **collaborer** et d'autres corps de métiers comme des level designers (qui viennent du monde du jeu vidéo), des architectes, d'autres types de développeurs (plus seulement front et back)

# Evolution du métier des UX/UI designers

On peut aussi se demander quels seront les **outils** et **logiciels** qui permettront aux designers de concevoir ces expériences de réalité virtuelle ?

2D



3D



# Evolution du métier des UX/UI designers

Cela ne veut pas dire que les **systèmes de navigation plus classiques** avec des menus... vont disparaître. On aura toujours ces éléments là, comme c'est le cas dans l'univers du jeu vidéo. Sur ces parties de l'interface utilisateur, **l'ergonomie**, **l'architecture de l'info** ... suivront les mêmes principes et réflexions qu'aujourd'hui.

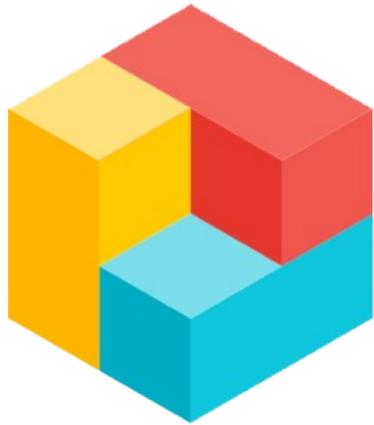


*Exemple d'UI dans le jeu vidéo.  
Image : Zelda – Breath of the Wild*

Comment faire des tests  
utilisateurs sur des expériences  
de réalité virtuelle ?

# Tests utilisateurs en amont

On conseille toujours de tester des projets tôt dans le processus de design et il existe des outils pour aider à créer des **prototypes basiques** à utiliser en réalité virtuelle, comme Microsoft Maquette, Google Blocks , ShapesXR, etc.

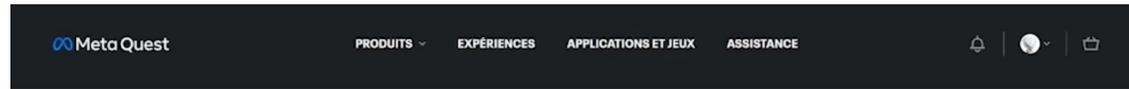


Shapes<sup>XR</sup>



# Tests utilisateurs sur un environnement plus avancé

Les environnements **existants** peuvent être testés en utilisant un simple partage d'écran de l'utilisateur qui se trouve dans un environnement de réalité virtuelle (avec la possibilité d'entendre aussi les sons que perçoit l'utilisateur)



Commencer la mise en miroir sur ce lien privé depuis votre casque

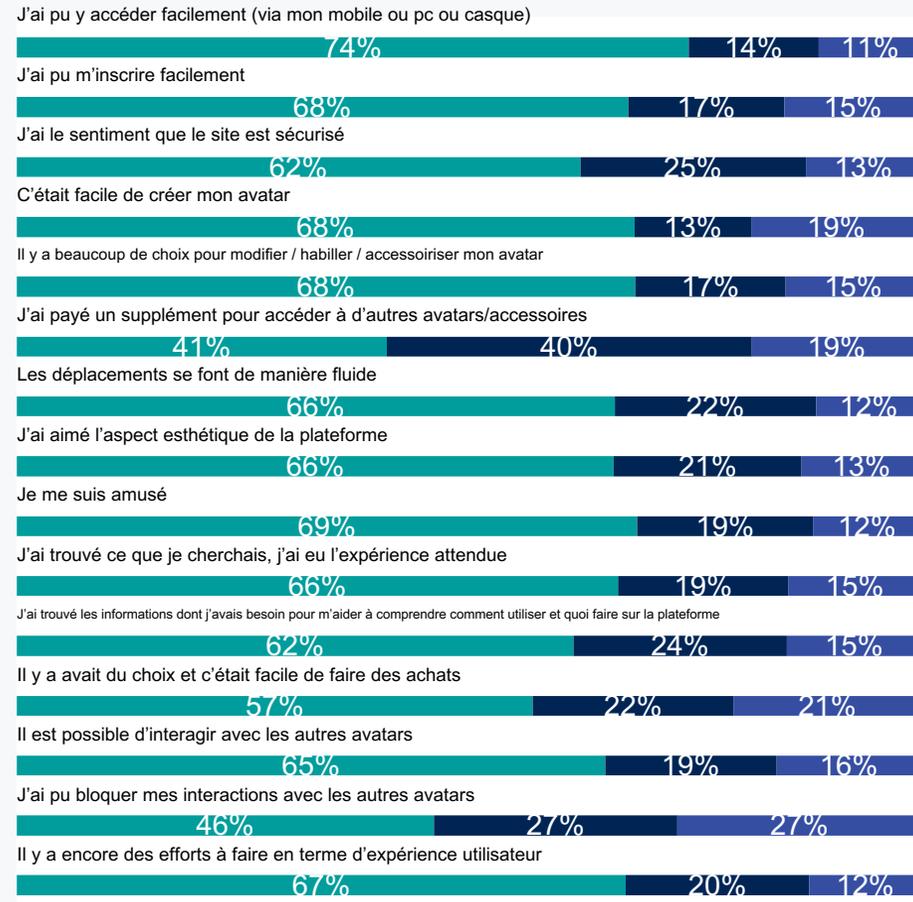
-  Appuyer sur le bouton Oculus pour ouvrir le menu universel
  -  Accéder à Partage
  -  Sélectionner Mettre en miroir
  -  Sélectionner Ordinateur
-  Mise en miroir interrompue.



# Les enjeux du Métavers pour les designers

# En pensant au Metaverse que vous avez utilisé le plus souvent, qu'avez-vous pensé de l'expérience en tant qu'utilisateur ?

Base=170 (connaissant et ayant déjà utilisé le Métavers)



■ OUI  
 ■ NON  
 ■ Non concerné

En conclusion, l'amélioration de l'expérience utilisateur est clef

# 67% des utilisateurs français de Métavers

Pensent qu'il y a encore des efforts à faire en terme d'expérience utilisateur dans le Métavers

## Un enjeu de capacité technique

Aujourd'hui, en grande partie en raison des limitations techniques, les plateformes sont perçues comme peu qualitatives. Il y a encore du chemin à faire à ce sujet d'un point de vue utilisateurs.

# Et d'autres défis attendant les UX designers



## La segmentation des espaces

Les plateformes de Métavers aujourd'hui sont hermétiques entre elles. Elles ont des monnaies différentes, on y a des avatars différents...)

Il y a un enjeu majeur autour de la porosité entre les univers (comment transporter mes objets, mes cryptos, mon avatar... d'un Métavers à l'autre)

## Le storytelling

Un des grands enjeux du Métavers est le storytelling. On peut imaginer que les acteurs du Métavers devront faire preuve de plus de créativité dans la manière dont ils présentent leur contenus et leur fonctionnalités. Aujourd'hui répliquer un magasin physique dans le Métavers peut sembler un peu timide aux vues des potentialités du medium.

## Une plus grande responsabilité

Enfin, les designers vont avoir une responsabilité accrue sur les questions **sociales, éthiques et environnementales** que pose le Métavers.

# Merci!

[Delphine.sajat@ipsos.com](mailto:Delphine.sajat@ipsos.com)

[Sophie.taboni@ipsos.com](mailto:Sophie.taboni@ipsos.com)

[Gabriel.flouresse@ipsos.com](mailto:Gabriel.flouresse@ipsos.com)

