

ECONOMIE METAVERS

1/ L' ECONOMIE REELLE désigne l'ensemble des **activités économiques** matérielles ou immatérielles produites par des **agents économiques** en-dehors des **marchés financiers**. Les **échanges non marchands** font partie de l'économie réelle. L'expression est utilisée pour désigner une séparation entre les marchés financiers et l'activité local.

2 / ECONOMIE

FINANCIERE a pour objet l'obtention de ressources de financement, sous forme d'emprunts, d'épargnes et de leurs allocations au fil du temps.

3/ ECONOMIE VIRTUELLE- est une **économie** émergente, dans un **monde virtuel persistant** (aussi appelé **métavers**), habituellement dans le contexte d'un jeu en ligne multijoueurs sur l'Internet. Ce type d'économie utilise souvent la solution des **micro paiements** comme base économique.

DEFINITION METAVERS= Toutefois, le monde virtuel rejoignant le monde réel, certaines personnes ont créé de véritables économies parallèles, convertissant les biens amassés dans le virtuel, en monnaie bien réelle.

***Le terme de métavers (de l'anglais *metaverse*, contraction de *meta universe*, c'est-à-dire méta-univers) provient du roman *Snow Crash (Le Samouraï virtuel)*, écrit par Neal Stephenson en 1992. Le joueur peut se battre dans un environnement virtuel contre des monstres, des adversaires pour gagner des récompenses. Le jeu est monétisé-on peut acheter des pouvoirs, des armes, des vies pour les personnages virtuels. Ensuite on peut vendre les pièces d'or virtuelle à l'hôtel des VENTES (HDV).Dans le jeu Lineage , la monnaie se nomme ADENAS, dans le jeu EVE ONLINE l'argent s'appelle ISK-Les autres dénominations sont Po,Kamas, Crédits, Penya, Kinah. L'argent du monde virtuel devient un flux financiers pour revenir sur un compte bancaire du joueur dans l'économie réelle.

4/ CONNECTION des mondes économiques=

***Le monde virtuel est connecté à l'économie réelle et financière par le biais avatar ou hologramme.

A/Les entreprises lancent des campagnes marketing publicitaires à travers le META sur une place de marché virtuelle-universelle sans frontières de 1 ou 2 milliards de consommateur. Le monde parallèle permet aux entreprises de faire vendre des produits, il dessert l'économie réelle.

B/ Le jeu peut inclure des sponsors publicitaires comme les marques, par exemple le héros pourrait boire du coca-cola pour gagner en énergie et réussir son expérience ludique. L'expérience-l'utilisation virtuelle d'un produit ferait gagner en notoriété la marque et influerait sur le cours de l'action boursière de l'entreprise. L'audience du jeu META aurait un impact sur l'économie financière.