

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, Penny, 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 influencerait sur le cours de l'action boursière de l'entreprise. L'audience du jeu META aurait un impact sur l'économie financière.