

Mort à petit feu du métavers de Zuckerberg (La)

Titre(s) : Mort à petit feu du métavers de Zuckerberg (La) [[periodique]] / Mike Isaac

Ensemble : Courrier international 1852

Auteur(s) : Isaac, Mike

Autre(s) auteur(s) : Tan, Eli

Editeur, producteur : 30/04/26

Description matérielle : pp.37

ISSN : 1154-516X

Note sur la description matérielle : 1

Résumé ou extrait : Cinq ans après avoir fait du métavers l'horizon stratégique de Facebook et rebaptisé son groupe Meta, Mark Zuckerberg retire progressivement les ambitions initiales du projet. Ces derniers mois, Meta a licencié 10 % des effectifs de la division dédiée au métavers et a annoncé, le 17 mars, la fin de l'accès à Horizon Worlds via des casques de réalité virtuelle à compter du 15 juin, avant de revenir partiellement sur cette décision en limitant l'offre à la maintenance de certaines applications existantes, sans nouveautés. Le métavers imaginé à l'origine est donc considéré comme pratiquement enterré. L'entreprise ne quitte pas totalement cet univers : Horizon Worlds reste accessible sur mobile et les lunettes de réalité augmentée intégrant l'enregistrement vidéo et un assistant IA restent rentables. Mais la priorité a clairement basculé vers l'intelligence artificielle. Meta prévoit de dépenser au moins 115 milliards de dollars en 2026, principalement dans l'IA et dans la construction de centres de données. Ce changement est visible jusque dans la communication de Zuckerberg, qui n'a prononcé que deux fois le mot « métavers » lors de sa conférence développeurs de septembre, contre vingt-trois mentions de l'IA. L'article rappelle que Zuckerberg s'était lancé dès 2014 avec le rachat d'Oculus pour 2 milliards de dollars et qu'il a ensuite investi des milliards dans les studios de jeux, l'écosystème des développeurs et les casques. La pandémie de 2020 avait renforcé la conviction que le travail, les loisirs et les échanges sociaux migreraient vers des mondes virtuels. En 2021, Facebook était devenu Meta, tandis que McKinsey estimait en 2022 que le métavers pourrait générer jusqu'à 5 000 milliards de dollars d'ici 2030 et représenter 15 % des recettes des entreprises d'ici 2027. Dans les faits, Horizon Worlds a accumulé les bugs, des avatars incomplets et une faible adhésion du public, tandis que Roblox et Fortnite ont mieux résisté. Même l'Apple Vision Pro, lancé à 3 500 dollars, a souffert de son prix. En toile de fond, Meta mène aussi une restructuration plus large : selon Bloomberg, le groupe prévoit une réduction globale de 10 % de ses effectifs, soit environ 8 000 postes, ainsi que la suppression de 6 000 postes vacants....

Sujet - Nom commun : Réalité virtuelle -- Applications industrielles
Réseaux sociaux