

NOTRE DOSSIER SPÉCIAL
Intégrer et représenter
le handicap, le défi
bien réel des mondes
virtuels **P. 8 À 10**



HALL OF FEMMES
Wagmi Trends tire le
portrait des bâtisseuses
du Web3 **P. 16**

BON POUR L'ÉGO
Devenez incollable
sur les chaînes de bloc
grâce à nos briques **P. 22**

20 **AVEC VOUS**
minutes
Ce numéro spécial
a été piloté par
des centaines de
passionnés qui
ont acheté un NFT créé par
20 Minutes et Capsule Corp. Labs.
**Un immense merci pour leur travail
acharné autour de ce numéro.**

WEB 1, 2.0, 3, 13...

On repart de zéro ?

Treize millions de Français sont tenus éloignés
du numérique faute de compétences ou de moyens.
Le Web3 va-t-il les aider à s'en rapprocher ? **P. 3 à 6**

L'artiste John Hamon a réalisé cette une pour 20 Mint. Lire p. 2

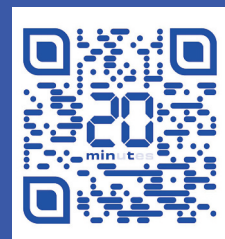
John Hamon



Scannez ce QR code

et découvrez la mission qui vous est assignée

Animation holographique en réalité augmentée proposée par KaviAR [Tech]



Web3 John Hamon fait le mur pour mieux les faire tomber

AU SOMMAIRE

Le street-artiste signe notre une. Investi dans le Web3 depuis plusieurs années, il le voit comme une façon de rendre l'art plus accessible

Héloïse Pons

C'est un inconnu familier. Depuis vingt-deux ans, John Hamon placcarde dans les grandes villes de France et du monde le même portrait de lui, cheveux en bataille et sourire espiègle au visage. S'il n'a plus la mine enfantine de ses 17 ans, le crédo du street artist reste le même : « C'est la promotion qui fait l'artiste, ou le degré zéro de l'art ». Grâce à ses affiches et ses projections sur la tour Eiffel ou l'Arc de triomphe, il a trouvé son public. Mais le fondateur de « l'art promotionnel » demeure un paria aux yeux des institutions culturelles. « J'ai toujours senti une forme de rejet, voire de censure, de mon travail dans le monde de l'art officiel », regrette-t-il.

S'approprier tous les espaces

Qu'à cela ne tienne : quand les musées dans le réel lui ferment leurs portes, John Hamon emprunte la voie virtuelle. « Il faut rendre l'art aux artistes, et j'ai vu dans la philosophie décentralisatrice du Web3 un moyen d'y parvenir. » En 2017, le street artist découvre le monde 3D Decentraland. Les joueurs y acquièrent des

parcelles de terrain sous forme de NFT, sur lesquelles ils peuvent construire des projets collaboratifs. Quand John Hamon y repère Museum District, « le premier musée virtuel créé dans les métavers », il s'y investit tout de suite. « C'est une opportunité de se défaire des institutions pyramidales. Comme dans les lieux urbains, les artistes s'approprient les espaces plus librement, sans



John Hamon

attendre l'approbation d'une galerie ou d'un musée pour exister ». Et le public en profite aussi : « Depuis le départ, quand j'utilise l'espace urbain, ma volonté est de rendre l'art le plus accessible possible, rappelle-t-il. Dans les métavers, il

se passe la même chose : une fois connecté, tout le monde peut accéder aux expositions et aux événements librement. »

« La prochaine ère de l'histoire de l'art sera liée aux NFT et à la blockchain. »
John Hamon

Sensibiliser le grand public au Web3

Depuis, l'artiste a attrapé le virus des NFT. Après *Hamoney* en 2020, une collection de 5000 billets de zéro euro à son effigie, déclinés en version dématérialisée enregistrée dans la blockchain, John Hamon collabore depuis l'été 2022 avec Nouns, « un projet qui vise à créer un NFT – un noun – par jour et pour toujours », explique Coral Orca, l'un des porteurs de l'initiative.

Dans leur DAO (organisation autonome décentralisée), les propriétaires de Nouns regroupent leur argent dans une trésorerie commune et votent pour ou contre le financement des projets qui leur sont soumis. Celui de John Hamon, placarder 1000 affiches de lui avec les lunettes pixelisées emblématiques des Nouns (photo), a remporté tous les suffrages.

Pour le street artist, le Web3 ouvre une nouvelle ère de l'histoire de l'art. « On ne sait pas quel nom elle portera, mais elle sera liée aux NFT et à la blockchain, et c'est pour ça qu'il est essentiel de sensibiliser dès aujourd'hui le plus de gens possible à ces nouveaux écosystèmes. » *20 Mint* est précisément là pour ça.

Retrouvez ce numéro dans Decentraland grâce à Metagellan

20 Mint

C'est le point de distribution de *20 Minutes* le plus simple à trouver. Il suffit d'un clic sur Decentraland, le monde virtuel accessible depuis n'importe quel ordinateur pour atterrir sous le parasol de polygones imaginé par Metagellan afin d'abriter notre distributeur de journaux. À compter d'aujourd'hui, vous y trouverez la version PDF de ce numéro spécial *20 Mint*. Et vous pourrez en profiter pour vous promener dans les étages du « mall » que la marque inventée par Colleenline a créé pour accompagner les entreprises dans les métavers. Galerie d'art, salle de réunion, espace corporate, salle de concert... Le lieu est



suffisamment vaste pour que chacun puisse y trouver son bonheur. En septembre, *20 Minutes* avait même organisé sur son toit un DJ set virtuel pour célébrer la sortie de la version anglaise de *20 Mint*.

Historiquement spécialisé dans la gestion et l'exposition d'objets d'art et de collection, Metagellan a levé un million d'euros il y a quelques semaines pour poursuivre sa croissance. La start-up organisera notamment sur ses parcelles un salon consacré au Web3 en partenariat avec Euratechnologies, le plus gros incubateur de start-up d'Europe. Rendez-vous à la fin du premier trimestre 2023.

Augmentons l'inclusion

Vous avez vu Jean Guo, la fondatrice de Konexio (lire p. 4) ? Elle vous attendait en « une », cachée derrière un QR code installé par nos partenaires de KaviAR[tech]. Comme son nom le laisse entendre, cette entreprise tech s'est spécialisée dans l'AR, la réalité augmentée. C'est elle qui a créé la vidéo de Jean

qui apparaît façon hologramme au-dessus de notre magazine. « Notre objectif est de participer à l'adoption massive de la réalité augmentée », explique son directeur de la technologie, Anthony Merzouki. Avant d'aller plus loin dans votre lecture, lancez à nouveau la vidéo en flashant le QR code. Si vous y parvenez, vous ne souffrez sans doute pas d'illectronisme. Votre mission : aider ceux qui ont des difficultés à devenir aussi compétent que vous. À vous de jouer...



« Art 3.0. Dans les rues depuis 2001, depuis 2017 dans le métavers. » Pour suivre l'actualité de John Hamon et ses projets dans le Web3 flashez ce QR code avec votre smartphone.

2,3 millions de lecteurs par jour (journal), 21 millions de lecteurs par mois (tous supports, print et numérique). Source : étude ACPM OneNext 2022 S2.

Adresse : Carré Champperret, 28-32, rue Jacques-Ibert, 92300 Levallois-Perret.
E-mail : info@20minutes.fr Tél. : 01 53 26 65 65. Édité par 20 Minutes France, SAS au capital de 5 776 544 €, RCS Paris 438 049 843. Actionnaires : Société d'investissements et de participations (Sipa), Rossel France investissement. Président, directeur de la publication : Frédéric Daruty de Grandpré

Directrice de la rédaction : Armelle Le Goff

Conception graphique : Agence A noir www.anoir.fr

Impression : L'imprimerie, Midi Print, Rossel Printing Company, Imprimeries IPS, CIMP. Imprimé sur du papier produit en France, Allemagne, Belgique et Espagne à partir d'au moins 95% de fibres recyclées, papiers porteurs des écolabels FSC ou PEFC ou Ecolabel européen, etc. 442 kg de CO₂ émis par tonne de papier distribué.

© 20 Minutes France, 2022. Dépôt légal : à parution. N° ISSN : 2269-1758, 2269-1790, 2269-1812, 2269-1820, 2269-3211, 2269-3238, 2269-3343



20
minutes

Les Web1, 2.0 et 3 souffrent du même bug et il s'aggrave : l'illectronisme

13 millions de Français éprouvent **des difficultés** dans l'usage des outils numériques

Lisa Debernard

« Comment peut-on parler le langage informatique si on ne nous apprend pas l'alphabet numérique ? », questionne Damien Douani, expert en nouvelles technologies.

16,5% de la population, soit 13 millions de personnes, déclarent rencontrer des difficultés dans l'usage des outils numériques, selon le Défenseur des droits. On dit d'eux qu'ils sont victimes d'illectronisme ou d'illectronisme numérique. « Mais je suis prudent sur l'usage de ces termes, alerte Anthony Babkine, cofondateur de Diversidays, une association d'égalité des chances dans le numérique. Cela sonne comme une maladie, alors qu'il n'y a rien d'incurable ».

Méconnaissance technique, zone blanche ou incapacité à s'équiper... Plusieurs facteurs peuvent expliquer l'éloignement du numérique. « Ce profilage nous permet de sortir de l'image d'épinal selon laquelle les vieilles générations ne savent pas et les jeunes savent, alors que ce n'est pas du tout cela », soutient Damien Douani.

Des outils à la maîtrise « compliquée »

Parmi les 20% de Français jugeant que la maîtrise des outils numériques est une compétence « compliquée », les 18-24 ans occupent ainsi la seconde place du classement (Ifop).

Nées avec Internet, les jeunes générations ont néanmoins un avantage sur l'appréhension ressentie vis-à-vis de ces outils, selon Damien Douani. « Il n'y a pas les mêmes barrières et le même effort à produire que pour

quelqu'un qui a été forcé d'apprendre en cours de route », souligne-t-il.

Un réel frein pour trouver du travail

Dans un monde où 75% des offres d'emploi requièrent au moins une compétence numérique, selon Emmaüs Connect, l'illectronisme peut s'avérer un réel frein pour trouver du travail. « La quasi-totalité des personnes éloignées de l'emploi que nous accompagnons affichent des difficultés avec le numérique », note Jean Guo, cofondatrice de Konexio, un organisme de formation au numérique. Mais elles ne sont pas les seules. « Certains ne sont pas allés au bout de leur parcours éducatif,

Alors que notre vie se numérise, l'illectronisme met de côté une partie de la population.

mais nous avons aussi des bac+8 », précise-t-elle. Délégations et aidants numériques, conseillers France Service, Pass Numérique ou formations avec des organismes privés comme Simplon.co, Diversidays et Emmaüs Connect : « De nombreuses solutions existent, rappelle Damien Douani. La question est de prendre conscience qu'il faut y aller, et c'est là que l'on touche du doigt les logiques de réticences propres à chacun. » Un obstacle à dépasser, pour choisir une solution adaptée à ses besoins.



Déjà du retard à l'allumage

Lisa Debernard

« Qui dit nouvelle génération d'Internet dit nouvelle opportunité de développer un Web plus inclusif. Pourtant, « le public naturel du Web3, est plutôt le stéréotype du jeune homme familier avec l'univers des cryptos », observe Frédéric Bardeau, cofondateur de Simplon.co, un réseau d'écoles inclusives formant au numérique. Un constat qui laisse supposer que le Web3 pourrait reproduire les mêmes erreurs que

ses prédécesseurs. Car, malgré la loi de 2005 sur l'égalité des droits et des chances, seuls 3 à 4% des sites français remplissent les conditions d'accessibilité pour les personnes handicapées.

Les causes du retard

Un chiffre dérisoire, qui s'explique en partie par le manque de formation des concepteurs de site. Dans son rapport de 2020, le Conseil national du numérique révèle que seuls 43% des développeurs déclarent avoir connaissance des obligations légales en la matière. Pour le

Web2, l'accessibilité est une mesure « qui vient après la conception, ce qui coûte plus cher aux entreprises », souligne Anthony Babkine, cofondateur de Diversidays, une association d'égalité des chances dans le numérique. Inverser la tendance lors de l'élaboration serait donc profitable à chacun. Seulement, la majorité des technologies développées jusqu'à présent n'ont pas été pensées en ce sens. « Prenez les casques de réalité virtuelle ou les métavers, ils sont inadaptés aux personnes aveugles », souligne Frédéric Bardeau. Un premier bilan qui dissonne avec l'exigence d'inclusivité initiale du Web3.

« Personne n'a été formé, ni accompagné »

Mathilde Saliou

Entrepreneur et observateur du monde numérique depuis vingt-cinq ans, Frédéric Cavazza s'inquiète de l'importance prise par la dyspraxie numérique.



Qu'est-ce que la « dyspraxie numérique » ?

En France et dans le monde, il y a peut-être 5 à 10% des gens qui sont éloignés du numérique. On en parle beaucoup, mais ce qui me semble encore plus important, c'est la part de la population – que j'estime à la moitié des internautes, au moins – qui utilise les technologies, mais a encore des difficultés à réaliser des tâches simples, comme gérer ses mails. Ce sont ces gens-là que je qualifie de touchés par une forme de dyspraxie ou de dyslexie numérique.

Qu'est-ce qui provoque cette dyspraxie ?

Les outils numériques se sont multipliés, mais personne n'a été formé, accompagné. Pour une entreprise, c'est comme si, parce qu'on réalise une grosse part de notre chiffre d'affaires en Chine, on demandait brusquement à tous les employés de parler chinois. Le numérique, c'est une langue, avec sa grammaire, son orthographe, sa culture. Ça s'apprend !

Comment renverser la vapeur ?

Il faut faire de la pédagogie, car la méconnaissance du numérique en général et du Web3 en particulier est un terrain fertile pour les arnaques et les failles de sécurité. Une autre approche serait celle de l'investissement : il faudrait s'assurer de financer des projets qui intègrent un pan dédié à l'inclusion.



Ce que le Web3 pourrait changer à...

...votre prochain concert ou match de foot. Fini les faux billets, grâce aux NFT les lieux accueillant du public pourraient inscrire tous leurs tickets dans l'équivalent d'un grand livre de compte infalsifiable et visible de tous en ligne, ce qui permettra à chacun de vérifier que la place qu'on lui propose à la revente est bien une vraie.



Formation Fenêtre (Internet) sur cours

L'association Konexio œuvre pour l'inclusion numérique grâce à des formations et des ateliers. Reportage

Romane Pellen

Il est 18 heures passées dans les locaux de Konexio, situé dans le 20^e arrondissement de Paris. Les derniers retardataires s'installent devant un ordinateur prêté par cette association qui propose des programmes solidaires gratuits pour lutter contre l'exclusion numérique. L'ambiance est studieuse. « Bienvenue à cet atelier CV », s'exclament Omar Benbouza et Thibault Patrouillat. Tous deux bénévoles chez Global Shapers, ils animent l'atelier de ce mardi 25 octobre.

« Est-ce que ça va ? », s'enquiert Omar Benbouza auprès d'un jeune assis au premier rang. Ibrahima Cissé a 18 ans. Il ne sait pas par quel bout commencer son CV. Originaire de Guinée, il vient d'arriver en France. « Je rêvais de me former à l'informatique au pays, mais je n'ai pas eu le temps », explique le jeune demandeur d'asile.

« Une nouvelle langue »

Il y a encore quelques mois, il ne s'était jamais servi d'un ordinateur. Après avoir suivi les vingt heures du programme DigitAll débutant – le premier des trois niveaux proposés

par Konexio – il connaît désormais les bases de la bureautique. « C'est comme une nouvelle vie ! », se réjouit Ibrahima.

Comme lui, 43,8% des apprenants sont des personnes réfugiées ou demandeuses d'asile. « Leur environ-

Des adultes en difficultés face aux démarches en ligne, mais aussi des jeunes.

nement familial fait qu'ils n'ont pas été immergés tôt dans le numérique », constate Taninna Portebos. Responsable des programmes solidaires, elle compare la découverte des fonctionnalités numériques à « l'apprentissage d'une nouvelle langue ». Ça prend du temps, mais l'assiduité finit par payer.

Installé au quatrième rang, Mamadou Gandega, 31 ans, en est l'illustration parfaite. Ce réfugié mauritanien a réalisé toutes les formations possibles chez Konexio et nourrit aujourd'hui l'espoir de devenir développeur Web. Mais tous les apprenants n'ont pas cette ambition. Sur les bancs de l'association, différents profils se côtoient : des adultes bloqués dans des démarches informatisées, mais aussi des jeunes. « Beaucoup sont nés avec le numérique, observe Taninna Portebos. Mais quand il faut s'inscrire sur Pôle emploi, il n'y a plus personne ». Preuve que l'exclusion numérique n'a pas d'âge.

Crédit photos : Bertrand Gulgou / 20 Minutes

Un test qui tombe à Pix

« Qui a modifié la page Wikipedia de Charles Baudelaire le 12 mars 2017 ? » Détrompez-vous, il ne s'agit pas d'une devinette de culture G, mais bien de l'une des nombreuses épreuves proposées par Pix. Initié par l'État en 2016, ce service public en ligne aide aussi bien les élèves, les étudiants, les professionnels ou les retraités à cultiver leurs compétences numériques. Pour ce faire, la plateforme encourage à tester seize compétences qui comprennent chacune six niveaux.

Chacun d'eux rapporte des pix qui sont capitalisés dans un profil de compétence. 768 : c'est le score maximal que l'on peut aujourd'hui atteindre sur la plateforme. Comme les tests de langue, ce score peut ensuite être certifié et valorisé sur un CV. « Cette valeur de signal indique qu'en matière de compétences vous êtes très à l'aise avec le numérique », explique Benjamin Marteau, directeur de Pix.

Mais il insiste : « L'évaluation n'est pas une fin en soi. Notre marque de fabrique, ce sont des défis ludiques pour motiver les apprentissages et réduire la fracture numérique. » Une stratégie qui a attiré plus de 5 millions d'utilisateurs en 2022. **R. P**

15 questions pour mettre à l'épreuve votre autonomie numérique

Romain Gouloumès

— Que faire face à un déluge de mails publicitaires, quelle réaction adopter quand on tombe sur le profil d'un individu manifestement dangereux ? Voilà le genre de questions auxquelles *20 Mint* et Konexio vous invitent à répondre (en vous amusant).

Être au niveau pour se faire un avis

À travers ce quiz en ligne, l'association propose de tester votre autonomie numérique. Autrement dit, votre maîtrise des outils digitaux. Pour Taninna Portebos, responsable des programmes solidaires de Konexio, être au niveau est devenu primordial « à l'ère du tout

numérique. Maîtriser les outils digitaux devient une composante essentielle de notre quotidien, que cela soit pour des démarches personnelles ou professionnelles. Il est important que chacun puisse développer son autonomie numérique afin de forger son regard sur ces évolutions, et d'être en mesure de mettre en place un usage du numérique en phase avec ses propres valeurs ». Un conseil : prenez le jeu au sérieux, il y a un classement. Rendez-vous en haut du podium !



“Savoir utiliser une imprimante 3D, ça fait bonne impression sur nos CV”

FabLabs Solidaires

Partout en France, la Fondation Orange agit pour l'avenir des jeunes en insertion avec 125 FabLabs Solidaires : des lieux de partage pour se former gratuitement, aux outils numériques, au prototypage et aux métiers de demain.

En savoir plus sur fondationorange.com

© Getty Images.

Pour un numérique utile à tous

orange™

La contre-attaque des oubliés du Web

Entrepreneurs, militants ou artistes, **ils se battent** pour que la troisième itération du Web soit celle de l'inclusion

Mathilde Saliou

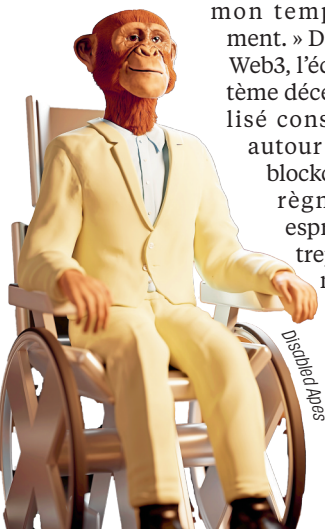
Qu'il soit physique ou mental, visible ou invisible, le handicap est fréquent : plus d'une personne sur sept est touchée dans le monde. Parmi elles, certaines s'emparent du Web3, convaincues des opportunités qu'il ouvre pour les concernés comme pour sensibiliser à l'inclusion numérique.

C'est le cas de l'infirmière et artiste Syn Kitty, qui a subi un accident de voiture. Du jour au lendemain, elle doit cesser le travail. Elle ne peut plus peindre. « Je devenais folle, clouée au lit. Quand mon mari m'a donné un ordinateur, ça été une première délivrance : j'ai pu peindre de nouveau. » Mais dans sa petite communauté australienne, les médias numériques ne sont pas vus comme de l'art au sens traditionnel. Alors, quand elle entend parler de Teia, « une communauté d'artistes passionnés », elle se plonge dans leur univers et découvre le Web3.

« Être valide pour un instant »

Parmi ses interlocuteurs, Syn Kitty rencontre d'autres personnes non valides. « Quand vous êtes atteint de handicap moteur, vous êtes très dépendant de vos proches. C'est rare que vous rencontriez des personnes qui comprennent réellement ce que vous vivez. »

Dans le Web 2.0, il existe bien des groupes sur Facebook ou Instagram. « Mais ceux que je connais consistent surtout à se plaindre de ses difficultés, ça ne correspond pas du tout à mon tempérament. » Dans le Web3, l'écosystème décentralisé construit autour de la blockchain, règne un esprit entrepreneurial



qui lui plaît : il lui suffit de suggérer l'idée d'un guide de l'accessibilité à destination des designers Web3 pour que des acolytes la rejoignent et lancent le chantier. Handicapé moteur, le britannique Sabin a toujours dû se reposer sur les autres pour des tâches simples.

Une nouvelle source de revenus

Quand il découvre le Web3, lui aussi est fasciné par « l'esprit de communauté très fort, renforcé par l'aspect décentralisé ». Les applications du métavers l'attirent. Convaincu, il décide, avec son frère, de lancer Disabled

Apes, une collection de NFT et une communauté destinés à renforcer la visibilité des personnes en situation de handicap et à les accompagner dans le lancement de leurs entreprises dans le Web3. « Ma neurodivergence m'a sûrement aidée à lire et à apprendre tout ce que je trouvais sur le sujet », sourit Marquita de Boissière, une journaliste anglaise diagnostiquée autiste. Le Web3 lui semble tomber à pic : « Avec les réseaux sociaux, le Web 2.0 a aidé à sensibiliser sur les droits des personnes en situation de handicap. Le Web3, lui, fournit les outils de réunion et la possibilité de se créer des revenus en restant chez soi, idéal si l'on n'est pas en état de prendre un emploi de 10 heures à 18 heures. » Et la barrière technique ? Tous admettent que la première marche peut être difficile à franchir, en particulier quand le handicap a freiné l'éducation ou l'acquisition de compétences numériques. Mais c'est cela qu'ils cherchent : faciliter l'accès au Web3 et alerter sur le besoin d'inclusion.



« Colours » figure parmi les œuvres en NFT de l'artiste Moxystarr dédiées au handicap. Moxystarr

En France, un sujet encore peu abordé

Nada, niet. Les Français porteurs de handicap ont encore peu investi le Web3, ou n'en parlent pas. Rien d'étonnant pour Aurore Dandoy, fondatrice de la Kintsugi Factory. « D'abord la notion de handicap est vaste : en France, 80% sont invisibles. » Selon les cas, ça peut compliquer l'accès aux services numériques ou au contraire pousser les internautes à ne pas évoquer leur maladie. « Et puis le métavers ne résoudra pas tout. Si le but est de se sentir valide en ligne, ça peut au contraire aggraver la

déconnexion entre l'esprit et le corps », souligne l'experte inclusion. À l'inverse, certaines applications peuvent avoir des effets thérapeutiques intéressants : « La réalité virtuelle peut faciliter la communication avec certains enfants autistes, par exemple ». Lorsqu'il permet de travailler de chez soi, le Web3 présente aussi une opportunité, admet Aurore Dandoy : « Je suis moi-même travailleuse handicapée, adepte du télétravail. » Et peut-être demain d'un métavers inclusif. **M. S.**

« Une super opportunité pour les minorités »

Mathilde Saliou

MoxyStarr est une artiste atteinte d'endométriose et handicapée par un syndrome douloureux régional complexe qui affecte, notamment, la motricité de ses mains. Elle vend son art sous forme de NFT et milite pour une meilleure représentation de la diversité.



En quoi le Web3 peut-il aider des personnes porteuses de handicap ?

C'est un monde libérateur parce que j'y suis ma propre cheffe. Ma maladie m'empêche de prendre un emploi qui me demanderait de travailler chaque jour de 9 heures à 17 heures, mais dans le Web3, je peux vendre mon art, m'organiser comme je le souhaite, travailler quand j'en suis capable.

Quels sont les enjeux actuels ?

Le Web3 est une super opportunité pour les personnes minorisées (queer, non blanches, avec des handicaps...) de se constituer des revenus, donc il faut les former. L'autre sujet, c'est celui de la diversité. Si le Web 2.0 [celui des plateformes] compte énormément d'hommes, ce déséquilibre est encore plus prononcé dans le Web3.

Comment bâtir un Web3 inclusif ?

L'accessibilité ferait un bond en avant si les développeurs se posaient dès le début des questions comme « comment est-ce que je naviguerais sur mon site Web, comment est-ce que j'aborderais telle collection de NFT si j'étais sourd ou aveugle ? ». C'est pour cela qu'il faut sensibiliser. L'aspect décentralisé du Web3 permettra aussi de se défaire des algorithmes et des conditions d'utilisation restrictives des plateformes qui censurent les contenus de promotion de la diversité. *Crédit photo : Moxystarr*



Ce que le Web3 pourrait changer au...

domaine du luxe. L'authentification des objets physiques pourrait se faire systématiquement via un NFT, garantissant la fiabilité des matières premières et de fabrication. En y intégrant un certificat de transfert de propriété, il permettrait de lutter contre la contrefaçon. Une communauté 3.0 valoriserait aussi les marques.



Dans le métavers, les agriculteurs optimiseront leurs rendements avec des données en temps réel.



Meta contribue au développement du métavers pour que les futurs agriculteurs puissent utiliser la réalité augmentée afin d'évaluer rapidement et facilement les données concernant l'irrigation, l'ensoleillement et la santé des sols. **Même si le métavers est virtuel, son impact sera réel.**

Pour en savoir plus : meta.com/MetaverseImpact/FR

L'invisibilisation excelle aussi au pays des pixels

Des personnes en situation de handicap exigent **des avatars qui leur ressemblent pour ne pas être invisibilisées**

Anaïs Chérif

Si les premières briques du métavers sont posées, tout reste à construire. Alors que la création de nouveaux usages est en train de se jouer, un mouvement venu des États-Unis alerte contre l'invisibilisation des personnes en situation de handicap physique ou mental.

Que ce soit dans le design des univers ou des avatars, « la prise en compte des personnes avec des déficiences est encore embryonnaire dans le métavers, estime Maude Bonenfant, professeure à l'université du Québec. Elle est pourtant essentielle : sans représentation, un sentiment d'exclusion se crée chez les personnes concernées, avant même de savoir si elles pourraient profiter d'usages intéressants. » Et de poursuivre : « Cela a été le cas avec les jeux vidéo dans les années 1990. Il y avait très peu de représentations pertinentes de personnages féminins. Elles étaient soit stéréotypées ou hypersexualisées. » Difficile pour des joueuses potentielles de s'y identifier. Mais les promesses affichées aujourd'hui par le métavers vont bien au-delà. « Si les mondes virtuels s'orientent vers une reproduction de notre quotidien – avec des interactions sociales, des achats,

des activités culturelles, éducatives ou encore professionnelles – l'inclusion est d'autant plus primordiale », souligne la professeure.

L'avatar, une construction identitaire

Face à ce constat, des initiatives commencent à émerger. En avril dernier, la marque de déodorant Rexona a organisé sur la plateforme Decentraland un marathon virtuel, où l'architecture était pensée comme accessible avec des rampes pour les personnes en fauteuil roulant, par exemple. Une bibliothèque inclusive a été créée spécialement pour proposer des avatars dotés de prothèses ou de lames de course.

De son côté, Ready Player Me, studio de conception d'avatars, permet aux « développeurs partenaires d'intégrer des attributs, comme des béquilles ou des fauteuils roulants, par exemple », explique Daniel Marcinkowski, responsable marketing des contenus. L'entreprise veut aller plus loin et travaille à « améliorer la prise en compte de l'âge, des traits du visage, et la possibilité de modifier les formes et la taille du corps de l'avatar ». D'autres projets se structurent, comme NFTY Collective. « Avec plus d'un milliard de personnes handicapées dans le monde – dont souvent des handicaps qui ne sont pas visibles – il est primordial de favoriser l'inclusion, explique l'Américaine Giselle Mota, sa fondatrice. Au cours de cette année, le collectif a créé une douzaine d'avatars inclusifs

Pour ces publics, la représentation virtuelle devient aussi importante que le réel.

dans un projet baptisé « unhidden collection ». Dans un premier temps, ceux-ci seront déployés dans l'application de réalité augmentée Wanderland. « On cherche à collaborer avec les créateurs de plateformes et de technologies pour étendre l'utilisation de ces personnages à travers des jeux, des NFT, des filtres, etc. L'idée est de permettre aux personnes en situation de handicap de choisir un avatar à leur effigie, qui reflète leur véritable identité physique si elles le souhaitent », souligne-t-elle.

Inclusion à tous les étages

Car la représentation virtuelle est toute aussi importante que le réel, estime Maude Bonenfant. « Bien souvent, les personnes non joueuses ne mesurent pas pleinement les expériences vécues à travers un avatar. Celui-ci est une construction identitaire, par laquelle nous pouvons vivre des expériences basées sur les mêmes dynamiques sociales que celles du monde réel : développer un sentiment d'appartenance à une communauté, obtenir une reconnaissance sociale... énumère la professeure. À cela s'ajoutent des critères propres aux mondes virtuels. Par exemple, il est possible de créer de nouveaux liens sociaux sans a priori. Dans le métavers, il n'y a pas de classe sociale, de genre ou encore d'origine ethnique.

De quoi enrichir la vie sociale de l'individu. »

Au-delà des déclarations de bonnes intentions, comment rendre le métavers plus inclusif en pratique ? « Les espaces physiques et les technologies ont souvent tardé à prendre en compte les personnes avec des déficiences – et aujourd'hui encore, l'accessibilité reste un défi malgré la présence de normes et de lois visant à garantir le contraire, souligne Giselle Mota. Il est important que les mondes virtuels soient conçus avec et par des personnes en situation de handicap – et pas seulement "pour elles". » Un métavers plus ouvert passera par « une diversification des équipes de production. Dès lors que des femmes, des minorités sexuelles ou des personnes avec des déficiences sont intégrées, leurs réalités sont naturellement prises en compte dans les projets », abonde Maude Bonenfant. Il y a du pixel sur la planche.

Le NFTY Collective a créé plusieurs avatars (sous le nom « the unhidden collection », « la collection qui s'affiche ») représentant des figures du Web3 et de l'inclusion porteuses de handicap, visible ou invisible. Ici, le vidéaste Isaac Harvey et la CEO de The Marathon, Audrey Blanche. Le premier est né avec une hypoplasie qui a affecté le développement de ses membres, la seconde est bipolaire.





Dans le métavers, les étudiants vont **apprendre** **l'histoire** en voyageant dans le temps.



Le métavers sera bénéfique pour l'enseignement, c'est pourquoi nous contribuons à son développement. Les cours virtuels permettront aux étudiants de découvrir la Rome antique comme s'ils y étaient.

**Même si le métavers est virtuel,
son impact sera réel.**

Pour en savoir plus : meta.com/MetaverselImpact/FR

La diversité a le vent numérique dans le dos

Le Web3 laisse entrevoir des créations d'emplois. Reste aux personnes en situation de handicap à s'en saisir

Lisa Debernard

« J'ai eu une douzaine d'entretiens et à chaque fois c'est la même réponse : nous ne pouvons pas prendre quelqu'un qui ne peut pas se déplacer partout », raconte, avec une pointe d'amertume, Elias Semaan, diplômé en community management et atteint d'une dystonie musculaire généralisée le contraignant à se déplacer en fauteuil roulant.

Une situation qui le propulse parmi les 14% de personnes handicapées actives au chômage, deux fois plus que pour le reste de la population, selon l'Insee. Une problématique que le Web3 pourrait partiellement résoudre. « Les opportunités sont nombreuses et il est important que les personnes concernées s'en saisissent pour faire bouger les choses de l'intérieur », souligne

Véronique Bustreel, directrice de l'innovation à l'Agefiph. Avant même de parler d'employabilité, le métavert pourrait, selon elle, être un « formidable » outil de formation de par ses infinies possibilités de mise en situation. « Je peux y effectuer des gestes que je fais dans la vie réelle et déterminer ce qu'il m'est possible ou non de faire en fonction de mon état de santé », expose-t-elle.

Un atout contre les discriminations

Un sentiment partagé par Frédéric Bardeau, fondateur de Simplon.co qui y voit des opportunités du côté du recrutement. « Lorsqu'on est atteint d'un handicap moteur, on n'est pas obligé de se représenter comme tel grâce à son avatar ». Un atout pour lutter contre la discrimination à l'embauche. « Cela permettrait d'identifier avant tout ces personnes comme des talents, plutôt que comme des handicapés », estime Khadija Lakhrouf, élève à Simplon. Alors que le monde se projette déjà dans le métavers, reste



L'emploi dans le numérique progresse, mais le secteur manque de diversité. M. Barthélemy / Diversidays

la question de l'accessibilité de ces interfaces. « Il faut que les développeurs soient pragmatiques », juge Véronique Bustreel.

Avec 87 millions de personnes en situation de handicap en Europe, « il y a un marché ». Penser le Web3 sans penser le handicap reviendrait à perdre 15% de clients potentiels. Une « aberration » pour n'importe quel modèle économique.

Le télétravail divise

Travailler depuis chez soi lorsque l'on est atteint d'un handicap peut amplifier l'exclusion. « Beaucoup de personnes en situation de handicap sont en demande de relations sociales, relations qu'elles créent au travail », lance Anthony Babkine, fondateur de Diversidays. En 2021, l'Ifop révélait qu'une personne handicapée sur cinq rejetait le télétravail.

« Un secteur d'avenir » pour tous les talents selon l'Agefiph

L. D.

Avec ses milliers de postes vacants, le numérique pourrait être un « secteur d'avenir » pour les talents handicapés, selon Véronique Bustreel, directrice de l'innovation à l'Agefiph, un organisme consacré à l'accompagnement vers l'emploi des personnes en situation de handicap. Entre l'intelligence artificielle, le cloud et la réalité augmentée, les perspectives dans le numérique « sont infinies », constate-t-elle.

Un secteur que l'association est bien décidée à exploiter, notamment à travers son dispositif « THalent Digital », en partenariat avec des acteurs du numérique et de la formation.



« Ça marche super bien, nous avons de réels résultats, s'enthousiasme-t-elle. Nous avons déjà formé 560 personnes en situation de handicap aux métiers du numérique ».

Avec un objectif initial fixé à 500 personnes formées à l'horizon juin 2023, le dispositif semble avoir trouvé son public. « Il y a une appétence des personnes en situation de handicap pour ces métiers, sans pour autant trouver d'opportunités, de dispositifs, ni même des sites adaptés », pointe Anthony Babkine, fondateur de Diversidays, l'une des structures avec laquelle l'Agefiph collabore.

Un double accompagnement

De leur opinion, un « double accompagnement » doit être mené : « Auprès des personnes en recherche d'emploi, mais aussi des recruteurs. » Avec 76% de personnes en situation positive en sortie de formation, « THalent Digital » prouve « que se former aux métiers du numérique est possible lorsque l'on y met les moyens adaptés », souligne Véronique Bustreel.

Un investissement qui devrait à la fois répondre au manque de talents et diversifier les profils, pour un numérique « nativement » inclusif.

Photo : Véronique Bustreel / Agefiph

Depuis 2013, 21 000 personnes ont bénéficié des programmes de Simplon. Simplon.co



Des formations 100% Web3

L. D.

— Pour former de nouveaux talents aux métiers de demain, Meta (anciennement Facebook) a annoncé le lancement, à Marseille, de la première école gratuite et inclusive entièrement consacrée au métavers. Un lieu inédit qui ouvrira ses portes le 5 décembre prochain, fruit du partenariat entre Simplon.co, start-up sociale et solidaire de formation au numérique et la région Provence-Alpes-Côte d'Azur. « L'essence de nos formations est de surfer sur la

tension de recrutement des métiers du numérique afin de faciliter l'insertion et l'inclusion », explique Frédéric Bardeau, fondateur de Simplon. Une exigence également appliquée à la Meta Academy, dont le programme sera ouvert à tous les profils.

« Le problème, c'est que de nombreuses personnes s'imaginent qu'elles ne sont pas compétentes faute de bagage scolaire, alors que le numérique est fait pour tout le monde », se désolait-il. Un constat d'autant plus vrai pour les personnes handicapées, dont 80% ont un niveau de qualification inférieure au bac, d'après l'Insee. Avec 10% de leurs effectifs en situation de handicap, Simplon reste l'une des écoles pionnières en la matière. « Une goutte dans l'océan », admet à regret Frédéric Bardeau.

« La crypto est faite pour les opprimés »

Pour Ariel Wengroff, la vice-présidente de Ledger, la blockchain rend le pouvoir à ceux que le système financier **laisse de côté**

Propos recueillis par Laurent Bainier

En 2016, Ariel Wengroff produisait *Woman* de Gloria Steinem, une série documentaire acclamée sur les violences faites aux femmes. Six ans plus tard, la voici chez Ledger en charge d'écrire l'histoire de ce champion français de la sécurisation du Web3.

Vous étiez l'une des productrices américaines très en vue. Pourquoi avoir rejoint Ledger ?

Quand je travaillais dans les médias, j'ai vu l'émergence de l'économie des créateurs. Et il m'a semblé très clair que le Web 2.0 n'offrirait pas l'infrastructure nécessaire pour permettre à ces créateurs de tirer plein profit de leurs contenus. Le Web3 est l'avenir

de cette économie. La blockchain a la capacité de récompenser les communautés pour leur participation.

Le Web3 peut-il inclure ceux que les Web1 et 2.0 ont laissés de côté ?

La crypto et le Web3 sont faits pour les opprimés. Les voix les plus fortes sont peut-être, aujourd'hui, celles des gens qui ont plus de ressources, mais la vérité, c'est que beaucoup d'utilisateurs de cryptomonnaies n'avaient jamais eu leur chance jusque-là dans le système financier actuel. Simplement parce qu'il est conçu contre eux.

Un Web plus accessible, cela passe par quoi ?

Par deux points importants. D'abord nous devons continuer à créer des produits accessibles et faciles à utiliser. Chez Ledger, nous travaillons sur ce sujet, notamment pour faire en sorte que, en fonction de vos capacités physiques, vous puissiez toujours voir nos écrans ou utiliser nos boutons. Le second point, c'est l'éducation, et particulièrement l'éducation gratuite. Nous avons ainsi conclu un partenariat avec



Productrice acclamée par la critique, Ariel Wengroff a rejoint Ledger en 2021. Ledger

The Sandbox, où nous avons créé un jeu [*School of Block*]. À travers lui, nous avons délivré près de 100 000 certifications en moins de deux mois, ce qui signifie que 100 000 personnes de plus ont compris comment participer au Web3 et rester en sécurité.

Ledger Op3n

Les 6 et 7 décembre, Ledger fera son show à Paris. Il réunira sa communauté à La Gaîté Lyrique et en ligne, pour une série d'annonces autour de la sécurité et de l'identité numérique. Inscription sur ledgerop3n.com

MISSION  **HANDICAP** Club Med 

15 ans d'actions

pour l'intégration des personnes en situation de handicap dans nos équipes !

CLUB MED RECRUTE ET FORME DES TALENTS DE TOUS HORIZONS

Tentez l'expérience !

a lifechanging experience

Handicap des femmes et emploi : des progrès ?

La semaine européenne pour l'emploi des personnes handicapées (SEEPH) se tient du 14 au 20 novembre. Un enjeu toujours d'actualité, notamment pour les femmes

Dorothee Blancheton

Du 14 au 20 novembre se déroule la 26^{ème} édition de la Semaine européenne pour l'emploi des personnes handicapées (SEEPH) avec pour thème « à quand le plein emploi ? ». Un événement placé sous le haut patronage du président de la République et organisé par LADAPT avec l'Agefiph et le FIPHFP. L'objectif de cette semaine ? Favoriser les rencontres entre entreprises, personnalités politiques, associations, société civile et personnes demandeuses d'emploi en situation de handicap. C'est aussi l'occasion de s'informer, de s'interroger sur les dispositifs existants... et de trouver un emploi. Car si le taux de chômage baisse pour la population générale, il est deux fois plus élevé pour les personnes en situation de handicap (14 % contre 8 %). D'après un sondage IFOP pour LADAPT publié en février 2022, 37 % de ce public déclare avoir subi une discrimination lors de sa recherche d'emploi contre 16 % pour l'ensemble de la population. Pourtant, une fois en poste, 76 % des personnes en situation de handicap se disent "satisfaites de leur activité" et 77 % "motivées".

Les femmes précarisées

L'insertion professionnelle est encore plus compliquée pour les femmes. Dotées d'un faible niveau global de qualification, elles sont surreprésentées dans les emplois précaires et les bas salaires : 47 % d'entre elles travaillent à temps partiel contre 16 % des hommes en situation de handicap et 31 % de l'ensemble des femmes. L'accès à une scolarisation classique et aux études supérieures relève souvent du parcours du combattant. Margaux Gambier, 25 ans, peut en témoigner. Elle est atteinte d'une maladie génétique neuro-dégénérative et se déplace en fauteuil roulant électrique. Après une classe préparatoire en biologie, elle vient de terminer ses études d'ingénieur. Durant toute cette période, ses recherches de stages ont été délicates. « On doit approcher davantage d'entreprises car le handicap fait peur », reconnaît la jeune femme. Son quotidien est aussi plus lourd à gérer. Le moindre de ses déplacements nécessite des démarches administratives. « Quand je cherche une entreprise, je dois regarder comment me rendre sur place, demander un taxi adapté ou la pose d'une rampe, remplir un dossier autant de fois que je prends le RER, veiller à ce que les horaires de l'entreprise coïncident avec ceux de mes auxiliaires de vie », explique Margaux.

En 2018, LADAPT avait consacré sa Semaine européenne pour l'emploi des personnes handicapées à l'accès



L'insertion professionnelle des femmes en situation de handicap reste complexe. GettyImages

à l'emploi des femmes handicapées. Quatre ans plus tard, la nouvelle enquête commandée à l'IFOP par LADAPT confirme que la situation a peu évolué. En effet, 63% des femmes en situation de handicap estiment qu'il a été difficile pour elles d'accéder à un emploi contre 45% pour l'ensemble des femmes, 46% pour les hommes en situation de handicap et 43% pour l'ensemble des hommes.

Les femmes sont pénalisées par leurs problèmes de santé, les congés familiaux, des changements au niveau du marché du travail. Et leur évolution

professionnelle est complexe. « On a beau bien s'habiller, se maquiller, on est souvent infantilisée avec le handicap. C'est dur de se sentir femme et j' imagine que ça n'aide pas à accéder à des postes à responsabilités », confie Margaux Gambier. Elle-même a connu la discrimination, mais elle est confiante pour sa recherche d'emploi. « Quand une société nous accepte, ça se passe souvent très bien après », conclut-elle.

* Association de Gestion du Fonds pour l'insertion Professionnelle des Personnes Handicapées.

** Fonds pour l'insertion des Personnes Handicapées dans la Fonction Publique.

Quel accompagnement pour les jeunes en situation de handicap ?

Dorothee Blancheton

— L'apprentissage est un tremplin vers l'emploi. LADAPT s'efforce de le promouvoir avec le dispositif « Apprentissage Accompagné » destiné aux personnes en situation de handicap. Ce dispositif reconnu par l'État est mis en place dans certains départements français. Il repose sur deux piliers : le contrat d'apprentissage et l'accompagnement.

Le contrat d'apprentissage dure généralement entre 6 mois et 3 ans. La formation se déroule en alternance dans le centre de formation et chez l'employeur (public ou privé). Ce contrat est accessible à toutes les personnes en situation de handicap quel que soit leur âge. À la clé : un statut de salarié, un salaire, une couverture sociale et des congés payés. Le dispositif



Un accompagnement ciblé. GettyImages

prévoit aussi un process d'accompagnement spécifique qui va de la découverte des formations réalisables en alternance à la consolidation du parcours en passant par l'élaboration et la mise en place du plan d'adaptation pédagogique en CFA, chez l'employeur et dans la sphère privée. Cet accompagnement concerne aussi bien

les jeunes que les entreprises qui les accueillent. Un coup de pouce bienvenu pour ces jeunes en situation de handicap qui malgré leur motivation

se heurtent à bien des difficultés. Le 21 novembre, certains d'entre eux les évoqueront, aux côtés d'influenceurs, lors d'un live sur Twitch.

Un hackathon pour trouver des solutions

Dans le cadre de cette Semaine européenne pour l'emploi des personnes handicapées, aujourd'hui, un grand hackathon est organisé à Rouen et à Caen. Cet événement réunira des entreprises et des acteurs engagés pour l'emploi des personnes handicapées : étudiants, ingénieurs, personnes en situation de handicap, partenaires de LADAPT... Cette centaine de participants est invitée à travailler et réfléchir ensemble, par groupe de dix, à la thématique du plein emploi autour de trois thèmes phares : les femmes, les jeunes et le territoire. Ce dernier représente en effet un échelon intéressant en termes de bassin d'emploi pour les personnes en situation de handicap. À l'issue de cette journée de réflexions, chaque équipe pitchera son idée devant un jury qui désignera les grands vainqueurs dans ces trois catégories. Ce vendredi, à l'occasion de la clôture de la SEEPH au ministère de l'Agriculture et de la Souveraineté alimentaire, les projets gagnants seront challengés et les partenaires décerneront un grand prix.

À QUAND LE PLEIN EMPLOI POUR LES PERSONNES HANDICAPÉES ?

#SEEPH2022

Ensemble, relevons le défi !

Siret N° 693 385 00764



www.ladapt.net

Bien faits

10 projets à impact imminent

01 HELLOTOKEN AUX COMMANDES

Il y a les gros chiffres d'un côté, les actes de l'autre. Dominique Prasivoravong, à qui la communauté 20 Mint a confié cette page, a choisi son camp. Fin 2021, il lance avec un ami Hellotoken.io, un média 100% Web3. Parmi ses sujets de prédilection : les projets à impact. « Décentralisation, meilleur partage des revenus, automatisation... Le Web3 est un excellent terrain pour des initiatives avec du sens », explique-t-il. Alors que l'attention des médias se concentre sur une minorité de collections clinquantes mais guère vaillantes, « pour lui, le caritatif aurait tort de ne pas surfer sur le nouvel écosystème des NFT ». Parmi la dizaine de projets qu'il a repérés pour cette page, ses deux préférés, Reskue et Mignonverse, incarnent totalement cette idée d'un numérique bienveillant. En espérant que l'apparition dans nos pages leur confère un impact supplémentaire.

02 Des NFT qui nettoient les océans

— Saviez-vous que les éponges de mer étaient des animaux plus vieux que les dinosaures, et surtout qu'elles se développaient en dépolluant les océans ? La start-up The Aquaverse a développé un projet Web3 complet (NFT, crypto, P2E) pour financer et faire participer sa communauté à l'aquaculture de ces espèces. L'équipe fournira ensuite tout le nécessaire pour dépolluer les fonds marins et développera une gamme de produits destinés à la vente.

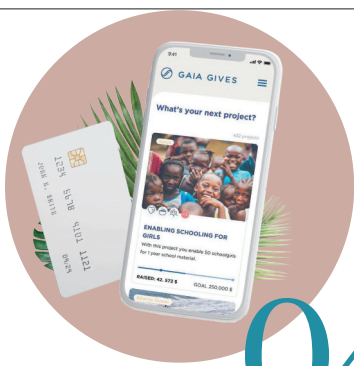


03 Business women pour la planète

L'inclusion est une valeur fondamentale du Web3 et Thousand Faces soutient l'émancipation féminine à travers un club d'investissement pour soutenir les femmes entrepreneuses dans la tech, qui portent des projets à impacts positifs. Retrouvez le portrait de sa cofondatrice, Moojan Asghari, sur 20minutes.fr. *Crédit : Thousand Faces*

Le roman Web3 qui prône la gentillesse

— Porté par l'artiste Lapin Mignon, Mignonverse est un projet qui mêle un ensemble de technologies : NFT, métavers, art génératif, IA... Basé sur une histoire originale, teinté d'une esthétique rétrofuturiste et inspiré de Jules Verne, il invite les participants à interagir ensemble : discuter autour d'un feu virtuel, écouter une lecture, ou encore collectionner des NFT. En parallèle, Tagachi, le cofondateur, prodigue des conseils sur la sécurité pour promouvoir un espace sûr pour toutes et tous. À terme, les créateurs ambitionnent même de constituer un soft-métavers. Il s'agit d'un univers poétique, dans lequel les actes de gentillesse et de bienveillance seront favorisés et encouragés, comme s'envoyer des fleurs, des mots agréables, se faire des cadeaux, et bien sûr s'entraider.



04

LE FINANCEMENT D'UN AVENIR QUI LE MÉRITE

Gaia.gives cherche à améliorer la levée de fonds pour les ONG via une application. Elle permet à ces dernières de se faire connaître, d'informer de l'avancée de leurs travaux, etc. La plateforme, qui accepte déjà les crypto-monnaies, se focalise sur la Gen Z, en quête de sens, de transparence (grâce à la blockchain) et d'interactions.

Crédit : Gaia.gives

05 L'art au service des associations

En combinant l'art et la blockchain, Reskue réinvente le soutien aux associations. Désormais, il est possible de soutenir des causes et des associations à but non lucratif en collectionnant des œuvres d'art numériques uniques sous forme de NFT, en devises classiques ou en crypto-monnaies. **Hasard du calendrier, une vente d'œuvres de l'artiste Louis16art ouvre ce 15 novembre en faveur de l'association Un rêve, un sourire, dont le but est de réaliser les rêves d'enfants malades ou handicapés.**

07

La DeFi pour soutenir les ONG

Angel Protocol est un protocole de finance décentralisée (DeFi pour « Decentralized finance », en anglais), autrement dit sans intermédiaire qui automatise les dons à des ONG. Les fonds déposés sont investis pour servir un rendement, mais alimentent également une réserve au profit des ONG pour leur fournir un flux de revenus stables.

08 EN IMAGE

ADOpte UN HÉRISSEON

Fluffy Hedgehogs est un projet NFT sous la forme d'une collection de 1250 avatars d'adorables hérissons. Le projet soutient les associations de défense des hérissons aux Pays-Bas en faisant des dons et en adoptant des hérissons blessés. Les collectionneurs peuvent nommer les hérissons adoptés. *Crédit : Mafliou / Fluffy Hedgehogs*



09

LA BASE DE DONNÉES OPENSOURCE

PositiveBlockchain est une base de données opensource qui ambitionne de recenser tous les projets Web3 à impact. N'importe qui peut contribuer pour faire connaître une initiative. C'est aussi une plateforme et une communauté de bénévoles qui explorent le potentiel de la blockchain pour un impact positif.

10

La femme comme avenir de l'homme

Collection de 10 000 NFT sous forme d'avatars générés aléatoirement, les images de profil de Women Rise reposent sur plus de 453 traits différents dessinés à la main. Ce projet est initié par l'artiste pakistano-américaine Maliha Abidi. Son projet a déjà été présenté dans des médias prestigieux : *Vanity Fair, The Guardian, Forbes*, etc. Militante pour les droits des femmes (éducation des filles, interdiction du mariage des enfants, lutte contre les violences domestiques), ses travaux se concentrent également sur la santé mentale, la lutte contre le racisme, l'ouverture culturelle et la mise en lumière des problèmes de société. Women Rise est son incursion dans le Web3, dans le prolongement de ses dix dernières années d'engagement. Le projet se décline désormais en un livre et multiplie les collaborations pour améliorer le monde !

PROJETS SÉLECTIONNÉS PAR
LA COMMUNAUTÉ 20 MINT SUR DISCORD



BNP PARIBAS, ENTREPRISE HANDI-ACCUEILLANTE, RECRUTE !

BNP Paribas recrute en nombre et en particulier des Conseillers Bancaires.



De nombreux postes à pourvoir

BNP Paribas prévoit de recruter 7 000 collaborateurs en France cette année, et dans plusieurs secteurs : Conseillers Bancaires au service des clients particuliers et entreprises, IT (data, cloud, cybersécurité, etc.) fonctions supports (audit, conformité, risques, etc.). Tous les postes sont ouverts à toutes les personnes qui possèdent les compétences nécessaires, qu'elles soient en situation de handicap ou pas.



Des Conseillers Bancaires à Mérignac, Lille, Lyon, Marseille, en Ile-de-France

BNP Paribas recherche des conseillers en ligne ou en agence pour guider, recommander, rassurer, accompagner le client dans la réalisation de ses projets. C'est avant tout un métier de contact où l'humain joue un rôle

prépondérant. Il suffit d'être diplômé d'un Bac+2 ou 3 et d'avoir une première expérience professionnelle significative dans la relation client pour postuler.



Des missions variées

Travailler au sein d'une banque c'est découvrir une multitude de métiers divers et variés : relation client, transformation numérique, data... Des métiers en constante mutation dans un monde en perpétuelle évolution. BNP Paribas a, à cœur d'être en phase avec les attentes

7 000
recrutements sont
prévus cette année



BNP Paribas recrute des candidats en situation de handicap pour des postes de Conseillers Bancaires

© Getty Images



BNP PARIBAS

La banque d'un monde qui change

des clientes et clients et les évolutions sociétales afin d'être le leader en matière de finance durable.



Une entreprise handi-accueillante

Depuis la signature de son 1^{er} accord handicap en 2008, la Mission Handicap de BNP Paribas n'a cessé de se développer et de se doter de nouvelles expertises pour favoriser l'inclusion et l'intégration professionnelle de ses collaborateurs en situation de handicap. Elle mène une politique handicap dynamique et volontariste en initiant, tout au long de l'année, des actions de recrutement, de sensibilisations et de formations. Carole Collignon en charge du recrutement à la Mission Handicap, ajoute : « L'état d'esprit des collaborateurs du Groupe sur le handicap a évolué de manière très positive. Grâce à toutes les actions de sensibilisation, le plafond de verre recule ».



Un accompagnement personnalisé

La Mission Handicap œuvre au quotidien pour accompagner les collaborateurs en situation de handicap, se traduisant si nécessaire par des actions de maintien dans l'emploi : aménagement du poste de travail (fauteuil ergonomique, logiciel spécifique...), aménagement organisationnel (travail à domicile pour raison médicale...).



Un juste équilibre vie pro / vie perso

Avec le programme Smart Working de BNP Paribas, tous les collaborateurs bénéficient de la possibilité de travailler de façon plus hybride. Selon votre poste, vous pourrez avoir jusqu'à 50 % de télétravail, par exemple. Une façon de mieux concilier vie professionnelle et vie personnelle.



Un engagement fort en faveur de l'alternance

En mars 2022, la banque lance son centre de Formation d'apprentis B-School by BNP Paribas avec la possibilité de suivre un Bachelor Banque Omnicanal. A l'issue de ce parcours, une opportunité de CDI en tant que Conseiller Bancaire Proximité peut se profiler. Sachez-le : il n'y a aucune limite d'âge pour les alternants en situation de handicap. Si vous souhaitez faire une reconversion professionnelle, pensez à B-School.



Envie de rejoindre l'univers de la banque ?

Retrouvez toutes les offres d'emploi sur le site recrutement de BNP Paribas, puis adressez votre candidature à : missionhandicap@bnpparibas.com en mentionnant la référence de l'offre. Une équipe de recrutement dédiée de la Mission Handicap étudiera votre candidature avec le plus grand soin pour vous faire un retour dans les meilleurs délais.

À suivre

Elles bâtissent la nouvelle toile

01 MARINE ADATTO ET ALEX WATENBERG

« On va tous y arriver ! » En anglais : « We're all gonna make it ! » Contenu dans l'acronyme Wagmi, ce cri de ralliement, également injonction à l'optimisme, anime de nombreuses communautés Web3. Et il pourrait être celui des femmes, entrepreneuses, développeuses... qui participent à l'expansion de ce secteur naissant, souvent dans l'ombre de leurs homologues masculins. Marine Adatto et Alexandra Watenberg l'ont déjà adopté. Ces ex-cadres de TFI et Amazon ont créé le média en ligne *Wagmi Trends*, afin de « décrypter la révolution numérique en cours qui bouleverse nos existences ». C'est en toute confiance que nous avons fait le choix de leur confier la sélection et la rédaction de 9 portraits de bâtisseuses du Web3. « They are gonna make it ! » Aucun doute là-dessus.



S. Adatto

02 Inti Belhassen

— Après plus de dix années en stratégie digitale, c'est tout naturellement qu'Inti s'est intéressée à la révolution du Web3. Passionnée par l'innovation, cette dernière a cofondé le cabinet de recrutement Ubiki avec pour objectif de participer à cette nouvelle dynamique du « future of work » tout en mettant en avant les valeurs d'inclusion et de diversité. Pour Inti, « il est crucial de pouvoir accompagner des talents sans barrières ni frontières, et ce, au-delà de leur localisation ou formation ».



I. Belhassen

03 Amandine Claude

Après avoir travaillé dans les industries créatives et musicales, Amandine a fondé La Mineuse. Son objectif ? Rendre les cryptomonnaies et les NFT accessibles aux femmes, et les inscrire dans cette révolution numérique. « Aux femmes de tout âge : lancez-vous, n'ayez pas peur. Et profitez de l'état du marché pour acquérir un maximum de connaissances », encourage-t-elle. *Crédit : M. Chatelin*



Claudia Lomma

— « J'avais besoin de trouver du sens. » C'est après une prise de conscience et un parcours dans les médias très riche que Claudia a souhaité « retourner à quelque chose de plus essentiel ». Dès 2021, elle se forme alors à la blockchain pour comprendre en quoi cette innovation technologique allait affecter les gens, les comportements, les métiers ainsi que le monde de l'entreprise. Cetteoureuse des mots a très vite créé son propre podcast avec comme essence « la transmission, l'acculturation et l'accompagnement au changement ». En tant que coproductrice et co-animatrice du podcast NFT Business, elle entend notamment s'adresser aux jeunes générations : « Notre rôle de parents est d'éduquer nos enfants sur les technologies à venir et de les accompagner. Et pour cela, il faut pouvoir les comprendre et les appréhender pour les transmettre au mieux, car la connaissance, c'est la liberté ! »



E. Draguet



04

FÉLICIE LE DRAGON

« Quand mon chemin a croisé celui des NFT, dans mon esprit, ça a explosé. » Félicie a pu réunir tous les domaines qu'elle affectionnait grâce au Web3, et a créé l'agence NFT Madame. Cette stratège marketing du métavers l'affirme : « L'horizon est excitant pour nous et pour les marques que nous accompagnons. »

Crédit : Félicie Le Dragon



R. Chicheportiche

05 Rachel Chicheportiche

Après avoir lancé et développé la marque Jérôme Dreyfus, Rachel a découvert l'univers de la blockchain. Cette entrepreneuse aiguisée s'est lancée dans le Web3 en cherchant à trouver un moyen de l'adapter au monde de la création. En devenant CEO de Danae.io, son objectif est « d'offrir à des artistes et leur galerie, ainsi qu'aux institutions culturelles, un outil de création numérique inédit pour répondre à un besoin de transition d'un secteur encore trop éloigné des technologies nouvelles ».

07

Hayat Outahar

Hayat est spécialisée dans le conseil lié à la technologie blockchain. Cette consultante hors pair co-organise notamment la #Web3TalentFair, un forum consacré à l'emploi dans le Web3. Pour Hayat, « le bitcoin est avant tout un contre-pouvoir qui porte des valeurs de liberté et d'équité ».



S. Adatto

08



LUCIE-ÉLÉONORE RIVERON

Lucie-Éléonore a cofondé dès 2014 la maison de vente aux enchères Fauve Paris, où les cryptomonnaies étaient acceptées pour tout type d'œuvres d'art. Désormais aux manettes du collectif La NFT Factory, elle souhaite « consolider l'écosystème pour faire de la France l'un des leaders mondiaux du domaine ». *Crédit : P.-L. Bertrand*

09

CHANTAL LANG

En 2017, Chantal est happée par le foisonnement de projets sur le Web3. Selon cette formatrice, le processus d'adoption massif de la blockchain est inéluctable : « Bien sûr on peut retarder le processus, mais on ne peut pas empêcher l'eau de s'écouler de haut en bas. »



C. Lang

10

Charlotte Eli

Jeune mathématicienne et ingénieure financière de cursus, Charlotte a rejoint ConsenSys en 2017, avant même qu'on ne commence à parler de DeFi (finance décentralisée). Dès le début, Charlotte a été séduite par l'ouverture d'esprit des « builders », ainsi que par les challenges tech inhérents à l'écosystème Web3. On peut le dire, la DeFi a été une véritable révélation pour celle qui a cofondé Atlendis Labs en pleine pandémie de Covid-19. Mais qu'est-ce qu'Atlendis Labs ? Il s'agit d'un nouveau protocole décentralisé permettant l'accès aux prêts d'un tout nouveau genre. « Par opposition à la finance traditionnelle, qui est limitée à un cercle restreint et peut parfois sembler opaque, la DeFi est accessible à toutes et tous et est totalement transparente. Les utilisateurs sont maîtres de leur fonds à tout moment », explique l'entrepreneuse.



C. Eli

**37% des 18-34 ans ont déjà vécu
une situation de harcèlement
discriminatoire en entreprise***



**ET TOI L'INCLUSION,
ÇA TE PARLE ?**

MON ENTREPRISE INCLUSIVE :
le média qui explore l'inclusion
en entreprise

Scannez-moi
pour découvrir
nos articles



*Dans le cadre de leur recherche d'emploi ou de leur carrière - Source : 14ème baromètre de la perception des discriminations dans l'emploi - Défenseur des droits

Ensemble,
faisons bouger les lignes



Initiative du **GRUPE APICIL**

APICIL TRANSVERSE : Association de moyens du Groupe APICIL régie par la loi du 1er juillet 1901 - Enregistrée sous le numéro SIREN 417 591 971, ayant son siège social sis au 38 rue François PEISSEL 69300 Caluire et Cuire. - Communication publicitaire à caractère non contractuel - N° conformité IN22/FCR0087 - 15/11/22. Conception : communication externe Groupe APICIL

Le contexte : La communauté « 20 Mint » se retrouve chaque mardi soir sur Twitch pour poser ses questions aux invités de 20 Mint au carré, notre émission participative consacrée au Web3. Le 8 novembre, aux côtés d'Adrien Basdevant, avocat et coauteur d'un rapport interministériel sur le métavers, c'est Claire Balva qui a pris place devant notre caméra. Elle a répondu aux questions de la communauté, posées en direct ou en amont sur Discord.

Claire Balva coautrice de « Bitcoin & Cryptomonnaies faciles » (First Éditions)

« L'État pourrait être favorable à presque toutes les cryptos sauf bitcoin »

Propos recueillis par
la communauté 20 Mint

Qui mieux que Claire Balva pouvait écrire un livre intitulé *Bitcoin & Cryptomonnaies faciles* (First Éditions, 12,95 €) ? Cofondatrice de Blockchain Partner, l'un des premiers cabinets de conseil spécialisé dans les cryptomonnaies, de l'Adan, l'association des professionnels de la crypto en France, elle est une oratrice très recherchée quand il s'agit d'expliquer aux dirigeants d'entreprise ce que le Web3 peut faire pour eux. Venue sur notre plateau sans son acolyte de toujours, Alexandre Stachtchenko avec qui elle a écrit le livre et créé son cabinet aujourd'hui intégré à KPMG, elle a répondu en direct aux nombreuses questions de la communauté.

BenjyBorg : Quelle est la différence entre une cryptomonnaie et nos euros, qui, pour la plupart, n'existent que sous une forme numérique ?

Une des grandes différences, ce sont les infrastructures informatiques. Les euros numériques, comme ceux sur votre compte en banque, ne peuvent pas sortir des serveurs sur votre banque. Si vous voulez les retirer, c'est forcément en cash, en billets de banque. À l'inverse, si vous avez une cryptomonnaie, vous pouvez le retirer de la plateforme d'échange et le stocker sur votre Ledger [portefeuille matériel], par exemple. C'est une différence quasi philosophique. Avec les cryptomonnaies, vous pouvez être le propre dépositaire de votre argent.

20 Mint : Quand on parle de monnaie numérique de banque centrale (MNBC), on est sur un entre-deux ?

On ne sait pas, parce que c'est un peu flumeux, les MNBC. Si on regarde ce qui se passe en Chine, on n'a pas de blockchain derrière la monnaie numérique mais simplement une modernisation de l'infrastructure qui permet de gérer la monnaie. Elle donne à la banque centrale un lien plus direct avec les citoyens, qui ne passe pas systématiquement par les banques



« L'écosystème va tellement vite que ce sera compliqué pour la BCE de sortir un euro numérique qui soit compétitif à temps. »
Claire Balva

états encouragent à utiliser un e-euro plus facilement traçable, pour des raisons fiscales ou de lutte contre le terrorisme?

L'argument pour les états, je le vois très bien, mais ça ne fait pas l'adoption. À moins qu'il n'y ait une grande incitation à cette adoption, en distribuant de l'argent.

20 Mint : Ils pourraient simplement l'imposer et interdire toute autre monnaie...

Sans doute, mais ce serait oublier le lobbying bancaire. La plupart des banques commerciales sont assez hostiles aux MNBC parce qu'elles n'ont pas envie d'être court-circuitées. La banque centrale n'a pas du tout envie de se mettre à dos toutes les banques commerciales.

Twenty-Eight : L'État français est-il favorable aux cryptos ?

Ça dépend de quelles cryptos. Le pouvoir public pourrait être favorable à quasiment toutes les cryptomonnaies sauf bitcoin. Les monnaies type ether, solana, etc., ça dynamise l'économie, ça permet de créer beaucoup d'applications et c'est plus entrepreneurial que politique. Mais tous les projets plus politiques, qui ont une dimension anarchiste ou libertarienne, entrent, eux, en conflit avec les idées et la volonté de carrière des dirigeants.

20 Mint : Les déboires récents de plateformes d'échange ont fait évoluer les regards sur les cryptos ?

Bien sûr. Je fais beaucoup de conférences d'acculturation et je vois les questions qui changent en fonction du marché. Il y a un côté morose depuis quelques mois, mais il y a aussi beaucoup plus de gens qui suivent le secteur. Il y a quatre ou cinq ans, tout cela était assez confidentiel. Finalement, malgré la chute des marchés, je suis plutôt optimiste quand je vois le nombre de personnes qui se sont formées et qui continuent à en parler.

commerciales, mais donne un grand contrôle et une visibilité sur tous les flux. Mais ce n'est pas ce que j'appelle une crypto.

Twenty-Eight : Peut-on imaginer que la Banque centrale européenne (BCE) crée un e-euro ?

C'est en projet, mais c'est compliqué d'avoir un avis parce qu'on ne sait pas ce qu'ils vont faire. On ne sait pas quelle sera l'infrastructure technique, comment ils vont protéger la vie privée. L'écosystème des cryptos va

tellement vite par rapport au rythme de création potentielle d'un euro numérique que ce sera compliqué pour la BCE de sortir un euro numérique qui soit compétitif à temps. Le plus probable, c'est qu'après plusieurs années de groupes de travail, de rapports, la BCE constate qu'il y a des cryptomonnaies adossées sur l'euro qui sont régulées correctement et crée une sorte de fédération qui gère leur émission et harmonise tout cela.

20Mint : Peut-on imaginer que les

[LEDGER] OP3N



"PRISMA CHROME" BY JEN STARK

// 6-7 DÉCEMBRE
LA GAÎTÉ LYRIQUE

// INFOS & RSVP
LEDGEROP3N.COM

// SUIVEZ L'ÉVÉNEMENT
EN DIRECT [@LEDGER](https://twitter.com/LEDGER)



Jeux Web3

La sélection de la communauté

01 DES JEUX SOUMIS AU VOTE

Derrière cette sélection, se cache un homme. Martino Bettucci. C'est lui qui a déniché les jeux qui ont été soumis au vote de la communauté 20 Mint. « Nous y retrouvons au moins un acteur majeur par famille de jeux vidéo : collections, jeux de plateau, hack & slash, conquêtes et même des grands classiques, tels que le jeu d'échecs », énumère-t-il, satisfait. Fondateur de la société d'incubation de jeux vidéo, P2Enjoy, il milite pour démocratiser la blockchain. « Nous créons des jeux où la spéculation n'est pas au premier plan », indique-t-il, soucieux de replacer le jeu au cœur du Web3. Partant du principe qu'il « n'y a rien de sérieux que l'on ne puisse pas faire en s'amusant », il estime que la blockchain, perçue comme technique, ne sera plus un frein si l'on propose des jeux avec de l'engagement. En parlant de s'amuser, jetons un coup d'œil à cette fameuse sélection !

02 À la recherche des « Lost Relics »

— Avec ce jeu de rôle d'aventure, partez à la découverte du Talmuth. En chemin, explorez des donjons, éliminez des monstres et lancez-vous dans la quête de précieuses reliques. Avec un peu de chance vous trouverez même l'un des rares NFT. Attention, il faudra sortir du donjon pour en devenir le propriétaire. « C'est un jeu grand public auquel on peut facilement s'adonner sans réaliser qu'il y a une blockchain », observe Martino Bettucci, fondateur de la société Play2Enjoy.



03 Une « Cometh » dans le ciel du Web3

Cometh Battle est un jeu de cartes mêlant gestion et tactique qui va vous embarquer dans un voyage intergalactique. À bord de votre vaisseau, un NFT dont les caractéristiques varient en fonction de son niveau de rareté, vous ferez face à un système solaire. Votre objectif est simple : votre navire spatial doit croiser la route de comètes pour que vous puissiez commencer le minage. *Crédit : Cometh Battle*

Embarquez vers la galaxie « Star Atlas »

— Attachez votre ceinture et préparez-vous à faire un bond dans le futur. Grand jeu de stratégie qui se déroule en 2620 dans un univers de science-fiction où vivent les humains, les androïdes et diverses espèces d'extraterrestres, *Star Atlas* mêle exploration spatiale, conquête territoriale et domination politique. Chaque joueur, libre de choisir sa faction, peut créer son propre avatar futuriste. À bord de votre vaisseau, vous incarnerez un voyageur galactique partant à la découverte de nouvelles planètes et se lançant à la recherche de ressources à exploiter. Mais ce n'est pas tout. Dans cet univers vous pourrez également faire du commerce (de minerais bruts et raffinés par exemple) avec d'autres joueurs et combattre des factions rivales pour dominer la galaxie. On vous a dit de bien vous attacher !



05 Le dernier Tamagotchi

Réveillant le souvenir des Tamagotchi, *Aavegotchi* est un jeu de crypto à collectionner qui vous permet de créer des avatars personnalisés qui prennent la forme de petits fantômes pixélisés. Chaque avatar correspond à un NFT acheté grâce à des jetons du nom de GHST. Les Aavegotchi, dotés de caractéristiques uniques qui sont définies par un score de rareté, peuvent ensuite être utilisés pour explorer et interagir dans l'univers numérique du jeu.

04 WINCITY OU LE MONOPOLY 3.0

« C'est un Monopoly à la sauce Web3 qui utilise des données du monde réel ». Martino Bettucci vient de résumer le « play to earn » créé par la plateforme d'investissement immobilier Wincity. Le but ? Attirer le plus de visiteurs possible sur un site touristique français, dont vous détenez le NFT, pour se hisser à la tête du classement hebdomadaire. *Crédit : Wincity*

08 EN IMAGE

07

« Axie Infinity » et au-delà

Inspiré de Pokémon, *Axie Infinity* est un jeu vidéo en ligne dans lequel les joueurs peuvent collectionner des NFT qui prennent la forme de petites créatures variées, nommées les Axies. Le but du jeu est simple : les joueurs doivent élever leurs Axies et les faire combattre contre ceux d'un joueur adverse. Ça ne vous rappelle rien ?



« IMMORTAL GAME » DÉPOUSSIÈRE LES ÉCHECS

Immortal Game dépoussière l'un des plus anciens jeux du monde grâce au Web3. La règle reste la même : faire échec et mat. Mais les pièces d'échecs se transforment en NFT et sont liées à des quêtes qui, une fois achevées, augmentent vos points de classement si vous gagnez la partie.

Crédit : Immortal Game

09

UNE PLATEFORME ULTRA COOL

Ultra est une plateforme dont l'ambition est de révolutionner la distribution des jeux vidéo. L'achat d'un jeu sur Ultra est lié à un NFT, ce qui permet aux joueurs, propriétaires de leurs jeux dématérialisés, de le vendre contre des UOS (la cryptomonnaie de la plateforme) pour s'en acheter un nouveau.

10

« Cross the Ages », toute une histoire

Mêler littérature, science-fiction, jeux vidéo et cartes à collectionner avec l'univers de la blockchain ? Ce challenge, *Cross the Ages* est bien décidé à le relever. Inspiré de l'histoire de l'humanité, ce jeu de cartes numériques vous propose d'affronter d'autres joueurs dans des duels au tour par tour d'environ cinq minutes. Muni de 20 cartes, le but du jeu est de contrôler un maximum d'espace dans l'arène de combat. Mais *Cross the Ages*, c'est aussi une saga littéraire en devenir. À la croisée de la science-fiction et de la fantasy, l'histoire progresse au rythme d'un chapitre par semaine, disponible gratuitement. D'ici une dizaine d'années, sept tomes viendront compléter la collection. Cet univers traversera-t-il des générations, à l'image d'Harry Potter ou du Seigneur des anneaux ? L'avenir nous le dira.

PROJETS RETENUS PAR LA COMMUNAUTÉ
20 MINT & TEXTE DE ROMANE PELLEN

Émanation de Ternoa, Capsule Corp Labs met à la disposition des start-up du Web3 des ressources humaines et technologiques telles que des développeurs et des chefs de produits pour les aider à développer des projets NFT. En l'espace de six mois, Capsule Corp Labs a déjà aidé des dizaines de PME, de grandes entreprises ou de sociétés de jeux à concevoir et lancer leur premier produit Web3.

Ternoa



En 2022, Ternoa ne touche plus terre

La société a levé **7,3 millions d'euros** et se lance à Dubaï, aux Emirats arabes unis

Les fonds et la forme. Capsule Corp Labs, entreprise française spécialisée dans la création et le développement de NFT utilitaires, sécurise 7,3 millions d'euros en tour de table, dont 4,8 millions d'euros en fonds propres d'Omnes Capital, des fonds Web3 Revam et Digital Finance Group (DFG), et des *business angels* français de l'écosystème Web3. Le financement est complété par une vente symbolique de 2,5 millions d'euros de jetons Ternoa (\$CAPS), la société mère de Capsule Corp Labs.

Basculer de la collection à l'utilité

Le cycle de financement mené par des investisseurs experts en deeptech et Web3, fait suite au succès de la vente de jetons de Ternoa en 2021. Le financement permet à Capsule Corp Labs d'élargir son envergure en renforçant sa R&D et en élargissant son équipe. Avec un objectif : passer des NFT à collectionner aux NFT utilitaires. Jusqu'à présent, les NFT ont surtout rencontré le succès en tant qu'objets de collection, notamment dans les industries du luxe et de l'art. Capsule Corp Labs développe des solutions NFT pour les entreprises de tous secteurs, leur permettant d'intégrer les propositions de valeur du Web3 : propriété des données et des actifs numériques, intégration et engagement des communautés d'utilisateurs.

Lancé en 2022, Capsule Corp Labs est le principal constructeur de Ternoa, une infrastructure blockchain de couche 1. Open source et décentralisée, elle fournit aux développeurs un cadre indépendant pour créer des NFT utilitaires évolutifs.

Une blockchain dédiée aux NFT

La mission de Capsule Corp Labs est d'aider les entreprises de toutes tailles à développer leur modèle commercial basé sur le NFT et à se lancer dans le

« Nous pensons que les NFT auront de plus en plus une valeur d'utilité. »

Clément Téqui, PDG de Capsule Corp Labs

web3. « Contrairement au marché actuel des NFT, qui fonctionne à peu près comme le marché de l'art – basé sur la valeur de rareté, nous pen-

sons que les NFT auront de plus en plus une valeur d'utilité.

Les NFT seront dans un premier temps utilisés dans le développement de secteurs tels que les jeux vidéo, la musique, le divertissement ou le métavers, puis s'étendront progressivement à d'autres secteurs d'activité. Notre rôle est de permettre cette transition du Web 2.0 vers le Web3, qui peut être technologiquement complexe », explique Clément Téqui, PDG de Capsule Corp Labs et cofondateur de Ternoa.

Un coup d'accélérateur avec The Blox

Capsule Corp Labs, le studio de développement principal de la blockchain Ternoa, et The Blox, un accélérateur Web3 international, ont communément annoncé un programme d'accélération de 10 start-up. Le programme priorise les start-up Web3 qui sont présentes dans le secteur du divertissement, des cas d'usage NFT innovants, et du développement d'infrastructures pour le web3.

Points clés du programme

Le programme d'accélération se concentre sur tous les aspects critiques de la création de start-up, tels que le financement, le mentoring, l'introduction à l'écosystème, le développement technique, et le développement de partenariats avec des acteurs clés.

Capsule Corp Labs et The Blox

fourniront un total de 50 000 \$ en token \$CAPS pour les projets les plus prometteurs ainsi que plus de 800 000 \$ en avantages sur différents services.

Le programme apportera enfin des opportunités d'investissement supplémentaires pour les participants à travers un réseau de fonds et d'investisseurs privés qui sont liés à Capsule Corp Labs et à The Blox. Le lancement de la première cohorte du programme est prévu ce mardi 15 novembre et se terminera le 15 février 2023. Les candidatures pour le programme d'accélération sont désormais ouvertes. Pour postuler, il suffit de flasher le code QR et de remplir le formulaire.



ternoa x THE BLOX

Les CAPS font leur entrée chez TapNation

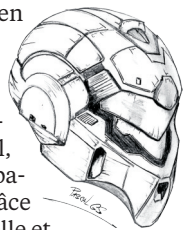
Ternoa vient d'annoncer son partenariat avec le studio de jeux TapNation. Ce partenariat permettra aux joueurs de leurs jeux de réclamer des récompenses dans la cryptomonnaie Ternoa : CAPS. La première mise en œuvre de ce mécanisme de récompense se fera dans le jeu *Rock Crawling*. « Nous sommes ravis de travailler avec TapNation pour mettre notre jeton à la disposition des joueurs. Le marché des jeux mobiles est appelé à se développer, et nous sommes impatients de collaborer davantage avec TapNation pour récompenser les joueurs et leur montrer le potentiel de la blockchain », commente Clément Téqui, CEO de Capsule Corp Labs.

Même son de cloche chez Rémy Di Mascio, responsable Web3 de TapNation : « Nous sommes très heureux de collaborer avec Ternoa, l'un des leaders de la blockchain française. Nous avons cumulé 700 millions de téléchargements et 40 millions d'utilisateurs actifs mensuels, nous propulsant parmi les plus gros studios de jeux mobiles. Avec l'expertise de Ternoa, nous avons l'objectif de créer le standard du jeu Web 3.0 ».



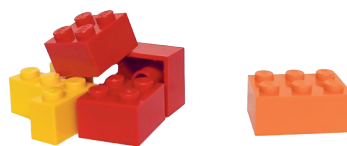
Un club pas comme les autres. Espérez-vous atteindre votre plus haut potentiel? L'équipe de Capsule Corp Labs aussi, avec ce tout nouveau projet Web3 de développement personnel.

Le Green Changers Club se concentre sur le partage de techniques de développement personnel, biohacking et préparation mentale. Grâce à l'académie virtuelle et son comité d'experts, les membres accèdent à d'excellent contenus, des instructions personnalisées, des événements physiques ainsi que des retours d'expérience de personnalités et d'athlètes. Constitué d'individus déterminés à devenir tous la meilleure version d'eux-même, la dimension « club » permet à cette communauté de s'entraider et de partager cette aventure de progression personnelle. Rejoignez une communauté exclusive et laissez-vous emporter par une collection explosive à l'histoire évolutive !



De briques et de blocs

La blockchain expliquée avec des



COMMENT FONCTIONNE UNE BLOCKCHAIN ?

C'est la question qu'on a posée à Laure Merlin, la CEO de Play My Tech, qui a développé une méthode de vulgarisation à l'aide de briques. Afin de vous guider parmi les figurines, cylindres et autres blocs, suivez les grandes lettres colorées qui parsèment la page et forment le mot bitcoin.

Pour commencer, un constat : nos institutions et les organisations que nous utilisons tous les jours fonctionnent de façon centralisée. Ce système nécessite une autorité centrale (en costume), une administration (en salopette) et un tiers de confiance qui vérifie l'intégrité des actions des responsables et des usagers (le shérif). Les usagers du système ont confiance (plus ou moins), et celle-ci est perdue, l'autorité est fragilisée, et le système dysfonctionne. Un attaquant peut contrôler tout le système, en visant au centre. Les informations enregistrées (blocs ronds) ne sont pas fortement connectées entre elles et sont inaccessibles au public.



— Si une hackeuse (à cheval) modifie une donnée (change le bloc jaune, en rouge), cela peut passer inaperçu pour des millions d'utilisateurs, qui

continuent de s'appuyer sur la source de vérité unique. Peut-on décentraliser une institution? Multiplier les vérifications et empêcher la manipulation?



Durant la crise financière de 2008, sous le pseudo Satoshi Nakamoto paraissent les 8 pages du texte fondateur du bitcoin (whitepaper). Il décrit un système monétaire décentralisé, en pair à pair, basé sur Internet. Le 3 janvier 2009, la blockchain bitcoin débute par le « genesis block » (brique blanche).



— 13 ans après, il y a plus de 762 000 blocs liés entre eux. Le réseau ouvert, constitué de dizaines de milliers de nœuds (ordinateurs conservant tout l'historique – ici, 5 nœuds)



vérifie les transactions via des programmes libres de droit, lisibles par des millions de codeurs (ici, bloc 2 orange, bloc 3 vert pomme).



Comment mettre d'accord des inconnus, sans chef ni tiers de confiance? Le consensus s'obtient par preuve de travail. Le minage regroupe dans un nouveau bloc des milliers de transactions et les frais (tas de briques bleues), la création monétaire prédéfinie (6,25 BTC, tube vert foncé), le nonce (ici, le lapin blanc qui demande du « travail » aux mineurs pour être découvert) et le hash (encodage unique) du bloc précédent (petits reliefs sur la brique vert pomme).



Ce contenu passe par l'algorithme de cryptographie asymétrique SHA 256 (tour grise, hélices noires du dessin précédent) pour protéger et certifier l'information. Le bloc 4 (brique bleu foncé) a été accepté par tout le réseau, les nœuds se sont mis à jour, le mineur a les nouveaux BTC dans son portefeuille (plaque blanche).

Si une hackeuse change le bloc 2 (la brique orange), tous les blocs suivants sont modifiés, au vu et au su de l'ensemble du réseau. On ne vient pas la sanctionner, son nœud sort de facto du réseau.



Pour y rentrer, il lui suffit de se mettre à jour avec la version validée par consensus. Il existe des milliers de blockchains expérimentales. Une poignée est considérée comme techniquement solide et pertinente par les développeurs.



En 2015, Vitalik Buterin, un influent développeur bitcoin, crée la blockchain ethereum, sorte d'ordinateur mondial décentralisé (l'autre pile de briques, ici le bloc 4, rose sur l'image). La blockchain ethereum a des forces différentes, elle est plus rapide, et conçue pour intégrer des automatisations par « smart contracts ». Elle est très utilisée pour les NFT (jetons non fongibles), la DAO (gouvernance) et la DeFi (finance décentralisée).



MONOPRIX

JUSQU'AU 20 NOVEMBRE*

PARCE QU'ON
VOUS M'

LE PLAISIR DU MARDI C'EST LE BIO.

AVEC
LE COMPTE
M'

-10%**

SUR LA MARQUE
MONOPRIX BIO
ET SUR TOUTES
LES MARQUES
MONOPRIX

* Les 11, 13 et 20 novembre, uniquement pour les magasins ouverts les dimanches et jours fériés. ** Remise différée calculée sur le montant de l'article concerné, créditée en euros sur votre compte M'. Remise calculée après déduction des offres en cours. Hors vins et hors magrets de canard Monoprix Gourmet. Voir conditions du compte M' en magasin ou sur MONOPRIX.fr. Monoprix - SAS au capital de 79 248 128 € -14-16, rue Marc Bloch - 92110 Clichy - 552 018 020 R.C.S. Nanterre - Pré-presse : NANOTERA

POUR VOTRE SANTÉ, PRATIQUEZ UNE ACTIVITÉ PHYSIQUE RÉGULIÈRE. WWW.MANGERBOUGER.FR



Bienvenue à toutes les énergies.

TotalEnergies s'engage pour l'insertion professionnelle et les meilleures conditions de travail des personnes en situation de handicap.



TotalEnergies

L'énergie est notre avenir, économisons-la!