



## BLOCKCHAIN & JEUX VIDÉO : IMPACT DES NFT SUR L'INDUSTRIE

### UNE RELATION COMMERCIALE DÉSÉQUILBRÉE AU PRÉJUDICE DU JOUEUR

S'il existe des enjeux particulièrement spécifiques à l'industrie du jeu vidéo, celui du déséquilibre de la relation commerciale entre les joueurs d'une part, et les studios et éditeurs d'autre part, est particulièrement important. Les joueurs représentent la source principale de revenus des développeurs. Ils consacrent à leurs jeux, du fait du plaisir ressenti, des accomplissements réalisés, des interactions communautaires, une part non négligeable de leur vie et à tout le moins un budget financier toujours plus important, sans pour autant bénéficier de contreparties toujours proportionnées. Ils restent en effet soumis aux restrictions de gameplay et décisions unilatérales des ayants-droit et n'ont que rarement l'opportunité de bénéficier des avantages économiques de leur participation.

C'est ainsi que les gains obtenus en cours de partie comme les produits des achats in-game (*monnaies virtuelles, skins, personnages, armes/outils, améliorations, bonus, niveaux, etc*) sont, dans leur très grande majorité, limités au seul jeu vidéo sur lequel la pratique du jeu ou sur lequel l'acte d'achat a été opéré et que ceux-ci ne sont que rarement échangeables. Ils ne viennent donc pas constituer pour le joueur un actif monétisable. Ainsi donc, le temps et l'argent investis par le joueur ne l'auront été qu'au seul bénéfice du studio et de son éditeur.

### UN RÉÉQUILIBRAGE APPORTÉ PAR LA BLOCKCHAIN

C'est sur cette problématique spécifique que les jetons non fongibles (*NFT - Non Fungible Tokens*) vont pouvoir intervenir à l'appui de la technologie blockchain sous-jacente.

Un bien est dit fongible s'il est interchangeable avec un autre qui possède exactement les mêmes caractéristiques (*NDLR : c'est par exemple le cas d'un billet de banque*). Par extension, un token non-fongible est quant à lui un type particulier de jeton qui présente des caractéristiques uniques qui lui sont propres et qui l'empêchent d'être interchangeable avec un autre. Les informations permettant de distinguer un NFT d'un autre sont quant à elles enregistrées sur la blockchain dans un contrat intelligent, lequel est majoritairement supporté par le protocole Ethereum, qui fait référence en matière de NFT.

La valeur des NFT réside dans la spécificité de leurs attributs :

1. La propriété : Pour les créateurs et les acheteurs, le non-respect des droits d'auteurs est un problème constant, notamment dans le contexte de copie et de partage de fichiers. Le NFT résout ce problème en agissant comme une preuve de la propriété d'un actif ;
2. L'authenticité : Les données disponibles sur la blockchain sont transparentes et accessibles à tous. C'est une solution fiable et efficace pour conserver les informations d'un contrat, d'une licence ou tout autre document sur lequel un utilisateur dispose d'un droit de propriété ;
3. La transférabilité : Un bien numérique (*issu par exemple d'un achat in-game*) est difficilement utilisable sur une autre plateforme. La blockchain résout ce problème puisque cet actif virtuel matérialisé par un NFT représente un véritable droit de propriété et peut être revendu sur d'autres places de marché, ce qui augmente donc sa circulation et sa transférabilité.





## QUELLES CONSÉQUENCES SUR LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO ?

L'utilisation des NFT appliquée à l'industrie du jeu vidéo pourra alors permettre de sortir des mécaniques traditionnelles de contingentement et de ne pas figer les actifs numériques possédés par les joueurs sur un seul jeu et une seule plateforme.

Des marchés virtuels d'actifs numériques laisseront la possibilité aux joueurs de générer des opportunités de monétisations via des paires de crypto-actifs comme de procéder à des transactions sur un marché secondaire dédié aux actifs gaming, lequel est aujourd'hui estimé à plus de 50 milliards de dollars. Ces actifs, tokenisés via NFT, bénéficieront d'une transférabilité facilitée et pourquoi pas d'une interopérabilité entre les différents jeux d'un même éditeur ou d'un réseau d'éditeurs partenaires, permettant une utilisation la plus large possible.

De la même façon, certains actifs de jeux, jusqu'alors non directement monétisables, tenant par exemple lieu d'environnement ou de décors (*maps de jeu, circuits automobiles virtuels, etc*), pourront également être proposés sous forme de NFT et permettre à leurs détenteurs de récolter des dividendes sur toutes les activités de jeu les exploitant.

Pour les studios de développement et les éditeurs, ce sont donc et le gameplay et les modèles économiques des jeux de demain qu'il convient d'ores et déjà d'anticiper afin de tenir compte des nouveaux usages offerts par la blockchain. La compétition entre studios est rude, et certains acteurs capitalisent d'ores et déjà sur la technologie NFT pour promouvoir leurs produits. C'est notamment le cas de GALA GAMES.

## LE CAS DE GALA GAMES

GALA est le token natif de l'écosystème GALA GAMES qui réalise des jeux de simulations économiques parmi les plus complexes du marché. Il permet aux joueurs de monétiser facilement leurs actifs numériques (*titres fonciers, actes de magasins, objets, etc*) et d'interagir avec les jeux sur la plateforme.

Un récent partenariat a été initié entre GALA GAMES, la plateforme d'échange de crypto-actifs BITRUE, et FLARE NETWORKS, le réseau blockchain supportant les « contrats intelligents » (« *smart contracts* » - *protocoles informatiques qui facilitent, vérifient et exécutent la négociation ou l'exécution d'un contrat, ou qui rendent une clause contractuelle inutile*) de l'écosystème XRP à travers son jeton FLR, afin qu'une nouvelle paire commerciale (GALA/FLR) soit ajoutée à la plateforme BITRUE. Initiative qui permettra à GALA GAMES d'échanger sur le réseau FLARE les NFT de ses différents jeux et notamment ceux de son prochain jeu MMORPG, MIRANDUS.

Cette collaboration avec FLARE NETWORKS vient appuyer le fonctionnement historique supporté par GALA GAMES et la blockchain Ethereum, leader en matière d'application décentralisée, laquelle a récemment vu ses frais de transaction augmenter conséquemment au point de ne plus permettre une expérience utilisateur satisfaisante.

Au mois de décembre 2020, le jeu de simulation agricole TOWNSTAR, toujours en beta test, comptait ainsi 1000 utilisateurs actifs journaliers, et plus d'un million de jetons utilisés mensuellement, lesquels permettaient d'ores et déjà à l'équipe de GALA GAMES employant 14 collaborateurs d'atteindre son seuil de rentabilité.

## A PROPOS DU CABINET THE PAWN





**the pawn**  
Consulting | Business | Outsourcing

Actualités

#JEUX VIDÉO

16 février 2021

**THE PAWN** est une société de conseil indépendante, fondée en 2017, spécialiste des industries du jeu vidéo, de l'esport, des technologies immersives et de l'entertainment dont le rôle est de créer de la valeur pour les entreprises et leurs dirigeants actionnaires. Elle intervient autour de 4 expertises métiers : Stratégie, Finance, Marketing & performance commerciale, People & change.

**The Pawn**

Site Internet : <https://thepawn.gg>

[contact@thepawn.gg](mailto:contact@thepawn.gg)



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 [www.thepawn.gg](http://www.thepawn.gg) – [contact@thepawn.gg](mailto:contact@thepawn.gg)