



JEUX VIDÉO : LE MODELÉ ÉCONOMIQUE DU PLAY-TO-EARN

Au cours des dernières années, nous avons assisté à des changements conséquents au sein de l'industrie du jeu vidéo, notamment l'arrivée pour les studios de modèles économiques complètement nouveaux. Là où le Pay-to-Play (P2P) dominait autrefois, le paysage a été transformé par l'émergence du Free-to-Play (F2P) et plus récemment par la promesse du Play-to-Earn (P2E).

P2E : PRINCIPE & AVANTAGES

Le Play-to-Earn (P2E) est un modèle de jeu dans lequel les joueurs peuvent gagner des récompenses matérielles ou immatérielles, et notamment de l'argent. Le modèle de récompense varie en fonction des jeux, mais le concept repose principalement sur des gains sous forme de crypto-actifs détenus dans un portefeuille, lesquels peuvent ensuite être échangés en monnaie fiduciaire. Ces crypto-actifs peuvent être des crypto-monnaies internes ou externes aux jeux, des jetons de gouvernance, des NFT ou encore d'autres types de récompenses comme des items de jeux eux-mêmes valorisés. Un tel modèle économique dispose d'une réelle valeur ajoutée par rapport aux modèles historiques, laquelle repose actuellement sur 2 caractéristiques principales :

1. Le coût d'acquisition des joueurs : un gameplay permettant aux joueurs de gagner de l'argent, à fortiori dans un paysage vidéoludique encore faiblement concurrentiel du fait du caractère novateur du modèle P2E, est en mesure d'atteindre un coût d'acquisition d'utilisateurs nettement inférieur à celui d'un jeu ne permettant pas aux joueurs de générer des profits, l'espérance d'un gain permettant le développement rapide et efficace d'une solide notoriété.
2. Le volume d'achat des joueurs : Contrairement aux modèles économiques des Free-to-Play (F2P), les différents achats in-game effectués par les joueurs ne sont plus perçus comme une dépense, mais comme un investissement à travers l'acquisition d'actifs immatériels. Ces derniers étant susceptibles d'être alors appréhendés non plus comme des achats compulsifs et culpabilisant au profit d'une espérance de victoire maximisée, mais comme une dépense créatrice de valeur, voir une opportunité d'investissement fonction du dynamisme éventuel du marché secondaire afférent.

DES CARACTÉRISTIQUES HYBRIDES

Si les jeux exploitant un modèle F2P reposent généralement sur 3 piliers (potentiel commercial, monétisation & rétention) dorénavant bien connus et qui se doivent d'être soigneusement travaillés au profit d'une homogénéité d'ensemble, le modèle P2E repose quant à lui, puisque construit autour d'une politique économique complexe, non conventionnelle et majoritairement axée sur une perspective d'inflation maîtrisée des crypto-actifs sous-jacents, sur des piliers hybrides supplémentaires parmi lesquels :

1. La stabilité économique du système ;
2. Le potentiel de gain des joueurs ;
3. La valorisation unitaire des crypto-actifs ;
4. Le volume d'échanges sur le(s) marché(s) ;
5. La durée de vie du jeu ;





Il est en effet difficile d'imaginer que les joueurs perçoivent la pertinence d'un investissement temporel comme financier sur un jeu P2E si celui-ci ne peut, dans un premier temps les convaincre, dans un second leur garantir la « stabilité croissante » de son économie à l'appui d'un processus durable et général de hausse cumulative de la valorisation des crypto-actifs perçus.

Rappelons que le potentiel de gain, qu'il soit lié à l'obtention in-game de crypto-actifs ou encore à leurs plus-values de cession, est ici pour les joueurs, outre le sentiment éventuel d'accomplissement, le principal moteur de motivation. De la même façon, le potentiel de gain des joueurs, reposant tant sur la valorisation unitaire des crypto-actifs perçus que sur la liquidité du marché secondaire sur lequel ces derniers seront échangés, et donc le volume de transactions, lui-même dépendant du nombre de joueurs, sera un des éléments déterminants pour l'appréciation :

- tant de la qualité du jeu par les joueurs,
- que de la pertinence de son modèle économique pour le studio,

son chiffre d'affaire relevant notamment de frais appliqués sur les transactions entre utilisateurs comme du processus de breeding préliminaire.

DES CYCLES ÉCONOMIQUES COMPLEXES

Gardons à l'esprit que les modèles basés sur la croissance de la valorisation des crypto-actifs utilisés in-game sont particulièrement complexes et nécessitent une maîtrise parfaite des cycles économiques, et notamment des rapports de dépendance offres/demandes. Ces derniers pouvant être drastiquement impactés par des évolutions significatives à la hausse ou à la baisse du volume de joueurs comme par l'absence marquée de diversification des sources d'offres et de demandes, les interconnexions étant de fait plus sujettes à des impacts significatifs en cas de surdépendance à une source et/ou demande spécifique ;

Il appartient ici aux différentes typologies de tokens utilisées in-game d'accompagner le contrôle du cycle économique du jeu, lequel peut ainsi reposer tant sur des cryptomonnaies internes ou externes au jeu, que sur des NFT aux caractéristiques distinctes d'émissions.

1. Les cryptomonnaies internes (*développées par le studio – exemples : AXS, SAND, etc*), du fait de leur plus faible capitalisation et circulation, auront ainsi pour caractéristique d'avoir une valorisation unitaire fluctuante fonction des cycles économiques du jeu et des soubresauts afférents aux processus d'offres/demandes du marché ;
2. A l'inverse, les cryptomonnaies externes (ETH, etc), faisant office de réserve de valeur sur le marché et ne seront pas liées aux cycles économiques du jeu ;

Usuellement, les tokens en devise forte servent ainsi de source de revenus stable, tandis que les tokens en devise faible feront office de tarification flexible, ajustable en fonction de l'offre et de la demande.

De la même façon, les cycles économiques reposent ici principalement sur deux typologies de NFT fonction du caractère limitatif de leur processus d'émission :

1. Les NFT à production illimitée, lesquels sont généralement utilisés pour les éléments indispensables au gameplay tels que des personnages, items d'équipement ou autres consommables ;





2. Les NFT à production limitée, dont les quantités seront bornées soient par des effets de seuil, soient par des contraintes temporelles et quant à eux majoritairement utilisés dans une logique de customisation et de collection et dont il convient en général de s'assurer que leur détention ne permet pas d'obtenir un avantage significatif qui viendrait transformer le jeu en Pay-to-Win;

UN ACCUEIL NUANCÉ DES STORES

Les innovations d'usage en matière d'utilisation de technologies blockchain sur la structure économique complexe des jeux multijoueurs sont d'ores et déjà considérables et feront encore l'objet, au rythme des évolutions technologiques et réglementaires, de nombreux challenges, tant en termes de modélisation que de développement. Au jour où nous écrivons ces lignes, les stores STEAM et EPIC GAMES font ainsi le choix de traiter différemment les jeux permettant aux utilisateurs d'échanger des NFT et cryptomonnaies.

Alors que le président d'EPIC a récemment annoncé accueillir favorablement de tels jeux, VALVE vient quant à lui de modifier ses Règles & Recommandations à destination des studios, interdisant dorénavant sur sa plateforme STEAM la publication d' "Applications basées sur la technologie blockchain qui émettent ou permettent l'échange de cryptomonnaies ou de NFT" .

Gageons que les différentes prises de position de ces plateformes, accentuées par de forts enjeux de concurrence, sauront alimenter les nécessaires processus de "destruction créatrice" favorisant le dynamisme du marché.

A PROPOS DU CABINET THE PAWN

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

