

The
Big Whale

The Big Whale_Report

WEB3 & GAMING

**Vers de nouveaux
modèles économiques
innovants**





Tim Sweeney_

CEO d'Epic Games



« Je suis convaincu que nous pouvons construire une version ouverte du métavers au cours de la prochaine décennie en nous basant sur des normes et des systèmes ouverts, et avec des entreprises qui veulent davantage partager la valeur avec leurs utilisateurs. Vous pourriez avoir un compte dans un jeu, et être capable de jouer dans un autre. Cela créerait une concurrence saine pour tous. C'était l'idée originelle du Web. Mais celle-ci a été détruite à cause de systèmes qui fonctionnent désormais en vase clos_ »

Une évolution naturelle face aux défis du jeu vidéo moderne

La plupart des experts vous le diront, le gaming est certainement l'un des secteurs où la blockchain se présente comme une réponse logique à l'évolution des technologies numériques et aux besoins des joueurs. Vitalik Buterin, le cerveau derrière Ethereum, fournit un exemple frappant qui illustre pourquoi ce croisement technologique est plein de promesses.

Il a souvent raconté comment **une mauvaise expérience avec le jeu World of Warcraft (WoW)** l'a influencé dans sa vision de la "décentralisation". A l'époque, le jeune russo-canadien jouait assidûment à WoW. Mais, une mise à jour du jeu a supprimé un sort que son personnage utilisait fréquemment. Ce changement, imposé de manière arbitraire par les développeurs de Blizzard, a pas mal contrarié celui qui allait devenir un palier de l'univers crypto.

Avec cet épisode, il réalisa la fragilité d'un système où une autorité centrale détenait un pouvoir absolu sur l'écosystème, **avec la capacité de modifier les règles du jour au lendemain sans consultation ni recours pour les utilisateurs**. C'est cette expérience, parmi d'autres, qui l'a poussée peu après à créer Ethereum, une plateforme décentralisée où les interventions d'une entité centrale seraient impossibles.

Appliqué au monde du jeu, le principe de décentralisation offre des avantages considérables. Tout d'abord, **il redonne aux joueurs un contrôle réel sur leurs objets et leur activité dans le jeu**.

Dans un jeu blockchain, un objet rare ou un personnage développé appartient véritablement

au joueur sous forme de token non fongible (NFT). Contrairement aux objets virtuels traditionnels, ces NFT peuvent être échangés, vendus ou conservés indépendamment du jeu lui-même.

Ensuite, le gaming blockchain introduit une dimension économique réelle, à la fois pour les utilisateurs et pour les... éditeurs de jeu. Ce n'est pas un hasard si des start-up comme Sorare, Axie Infinity ou Cometh ont déjà réussi à se faire une place dans l'industrie. L'appétit des acteurs traditionnels, comme PMU ou la Française des jeux (FDJ) est également un signal. Sans oublier des géants du gaming traditionnels comme Ubisoft.

Pour eux, c'est un moyen de diversifier leur activité en générant de nouveaux revenus, mais aussi de multiplier des partenariats avec d'autres marques.

Enfin, **la décentralisation promet une plus grande pérennité et résilience pour les jeux**. Alors que les jeux traditionnels peuvent être modifiés ou fermés par leurs éditeurs, un jeu décentralisé repose sur une communauté et une blockchain, le rendant théoriquement éternel tant que la communauté le soutient.

L'objectif de ce rapport est de vous présenter les opportunités apportées par le Web3, les défis qui pèsent sur les épaules des studios de développement, les meilleures expérimentations, ainsi que les différentes stratégies menées par les géants traditionnels du jeu vidéo.

Grégory Raymond_
Head of Research, The Big Whale



01**Opportunités****02****Les atouts du gaming Web3****03****Les challenges du secteur****04****L'évolution des modèles économiques****05****Des nouveaux modèles innovants****06****Sorare, le symbole de tout un secteur****07****Interview
Brian O'Hagan [Sorare]****08****Interview
Constantin Garreau [Stables]****09****La cartographie du secteur****11****Interview
Julien Bouteloup [BlackPool]****10****Cinq jeux qui ont marqué les esprits****13****L'abstraction de compte :
la solution miracle pour
le grand public ?****12****Interview
Sébastien Borget [The Sandbox]****15****Jonum : un cadre réglementaire pour
expérimenter****14****Interview
Jérôme de Tychey [Cometh]****17****La position des géants
du gaming traditionnel****16****Interview
William O'Rorke [ORWL Avocats]****19****Conclusion & remerciements****18****Interview
Nicolas Pouard [Ubisoft]**

Un secteur qui pèse très lourd dans l'industrie du divertissement

3 milliards

le nombre de joueurs dans le monde

200 milliards de dollars

le marché du gaming

7 heures

le temps de jeu hebdomadaire moyen chez les joueurs de moins de 30 ans à l'échelle mondiale

3,3 milliards de dollars

le montant levé par les start-up de gaming Web3 en 2021

Source : Antler



Dans quel but ?

Les atouts du gaming Web3

Le gaming Web3, qui s'appuie sur la technologie blockchain et d'autres innovations liées à la décentralisation, présente plusieurs avantages par rapport au gaming traditionnel

Propriété réelle des actifs numériques

Avec les Non-Fungible Tokens (NFTs) jetons non fongibles en français -, et d'autres technologies blockchain, les joueurs peuvent posséder des éléments du jeu, tels que les personnages, les armes, les terrains, etc. Cette propriété peut être vérifiée, échangée et vendue en dehors du jeu lui-même grâce à la blockchain.

Interopérabilité

Les objets de jeu sous forme de tokens peuvent être utilisés dans plusieurs jeu ou plateformes. Par exemple, un NFT acheté dans un jeu pourrait potentiellement être utilisé comme objet ou comme élément esthétique dans un autre jeu.

Participation communautaire

Avec des mécanismes tels que les organisations autonomes décentralisées (DAO), les communautés peuvent participer à la gestion d'un jeu, proposer des modifications ou financer de nouveaux développements.

Résistance à la censure

La décentralisation rend difficile la censure ou l'interruption du jeu ou de son économie par une seule entité ou autorité.

Innovations en matière de gameplay

La capacité d'avoir des éléments de jeu basés sur la blockchain peut ouvrir la porte à de nouveaux mécanismes de jeu, des narratives évolutives, et des expériences utilisateur enrichies.



Les challenges du gaming Web3

Complexité technique

Intégrer la blockchain et d'autres technologies Web3 dans les jeux peut s'avérer complexe et nécessiter de nouvelles compétences et connaissances.

Scalabilité

Certaines blockchains ont des problèmes de scalabilité qui peuvent entraîner des frais de transaction élevés et des temps de confirmation lents. L'expérience utilisateur s'en trouve impactée.

Volatilité

La valeur des NFTs peut être très volatile, ce qui peut présenter des risques pour les joueurs qui investissent dans ces actifs.

Sensibilité au marché

De nombreux jeux blockchains voient leur activité chuter lorsque les cours des cryptos baissent.

Réglementation

Le statut légal des actifs numériques, tels que les NFTs et les cryptomonnaies, est encore flou dans de nombreux pays, ce qui peut entraîner des complications pour les développeurs et les joueurs.

Protection des joueurs

La monétisation accrue et la possibilité de gains réels peuvent pousser certaines personnes à avoir des comportements de jeu compulsifs.

Sécurité

Même si la blockchain apporte des garanties de sécurité, les applications, les marchés et les portefeuilles peuvent être vulnérables aux attaques, aux arnaques et aux fraudes.

Barrière à l'entrée

La courbe d'apprentissage pour comprendre les cryptomonnaies, les portefeuilles et les transactions peut décourager certains joueurs traditionnels.

Conservation de la valeur ludique

Il est essentiel que les jeux restent avant tout amusants et engageants. L'intégration trop poussée de mécanismes économiques pourrait nuire à l'expérience de jeu.

En dépit de son fort potentiel, le gaming Web3 reste encore un immense challenge, tant pour les développeurs que pour les joueurs



L'évolution des modèles économiques du gaming_

L'univers du jeu vidéo a traversé plusieurs métamorphoses depuis ses débuts, et ces évolutions sont particulièrement visibles à travers ses modèles économiques_

Autrefois, l'acte d'acheter un jeu ressemblait fort à l'achat d'un livre ou d'un film : un coût initial donnait accès à une expérience complète. Les cartouches de jeux, puis les CD et DVD étaient des objets physiques, palpables, vendus en magasin.

L'ère numérique a bousculé cette première approche. Avec l'avènement des plateformes de téléchargement comme Steam ou le PlayStation Network, les joueurs ont pu acheter des jeux dématérialisés.

Cela a réduit les coûts de distribution et ouvert la voie à des modèles économiques flexibles.

L'un des premiers à émerger fut le modèle d'abonnement, popularisé par des jeux de rôle en ligne massivement multijoueur comme «World of Warcraft».

Au lieu d'un paiement unique, les joueurs payent un montant régulier pour accéder au jeu. Mais c'est l'arrivée du modèle "free-to-play" qui a bouleversé l'industrie. Proposer un jeu gratuitement, puis monétiser via des micro-transactions pour des éléments cosmétiques ou fonctionnels est devenu la norme, surtout sur mobile.

Si ce modèle a permis à des millions de joueurs d'accéder à des jeux sans barrière financière, il a aussi engendré des critiques. La tentation de pousser à la consommation, de créer des mécaniques «pay-to-win» (fournissant un avantage aux joueurs qui paient), ou d'inciter à des achats impulsifs, a parfois nui à la perception de ces jeux.



Avec l'expansion du numérique, d'autres formats ont vu le jour : les contenus téléchargeables, offrant des extensions à l'expérience initiale, ou le Gaming as a Service, transformant le jeu en service continuellement mis à jour et monétisé _



L'histoire du gaming est celle d'une constante évolution _

Aujourd'hui, le Web3 et la technologie blockchain sont la promesse d'une nouvelle rupture. Si certains y voient une simple mode, il est indéniable que ce nouvel écosystème offre des perspectives alléchantes pour repenser l'économie du jeu vidéo. Avec les tokens non fongibles (NFTs), les joueurs ont la possibilité de posséder véritablement des éléments numériques.

Contrairement aux achats traditionnels in-game, ces objets peuvent être vendus, échangés, et parfois utilisés dans différents univers virtuels. On pourra par exemple bientôt faire porter des chaussures virtuelles développées par Nike dans les jeux de sport d'Electronic Arts.

L'objet numérique devient un actif, une valeur en soi, créant une économie circulaire où le joueur est au cœur des transactions.

L'histoire du gaming est celle d'une constante évolution, reflet des avancées technologiques et des aspirations des joueurs.

Avec le Web3, c'est peut-être une ère de responsabilisation, de propriété réelle et d'implication communautaire qui s'amorce, plaçant le joueur non plus comme simple consommateur, mais comme acteur central d'un univers qu'il contribue à façonner.

Des nouveaux modèles innovants permis par la blockchain

NFTs

Les NFTs transforment l'économie du gaming en tokenisant des éléments dans les jeux. Chaque NFT est unique et vérifiable sur la blockchain, offrant une véritable propriété numérique. Dans The Sandbox, les terrains et objets sont des NFTs. Les joueurs peuvent acheter, vendre ou louer ces terrains pour créer des expériences. Ces actifs numériques ont une valeur marchande réelle, donnant une dimension économique inédite aux jeux vidéo.

Play-to-earn

Le modèle «play-to-earn» bouleverse le gaming en permettant aux joueurs d'être rémunérés pour leurs actions en jeu. Contrairement au modèle «free-to-play», où l'argent circule majoritairement du joueur vers le développeur et l'éditeur, le «play-to-earn» récompense activement la participation. Dans Axie Infinity, les joueurs élèvent et combattent des créatures appelées «Axies». En remportant des combats ou en reproduisant leurs Axies, ils gagnent des tokens qui ont une valeur réelle et peuvent être échangés sur des marchés crypto. Ainsi, jouer devient une activité potentiellement lucrative.

Accès basé sur les tokens

L'accès basé sur les tokens dans le gaming signifie que certaines fonctionnalités ou zones sont réservées aux détenteurs de tokens spécifiques. Ces tokens peuvent représenter un droit d'entrée, une adhésion ou un statut privilégié.

Par exemple, dans Neon District, un RPG cyberpunk, des zones ou missions spécifiques pourraient nécessiter la possession de certains tokens pour y accéder.

Collaborations inter-jeux

La collaboration inter-jeux permet aux actifs d'un jeu d'être utilisés ou valorisés dans un autre, favorisant un écosystème partagé entre jeux. Par exemple, la plateforme Enjin permet aux développeurs de créer des objets sous forme de NFTs utilisables dans plusieurs jeux. Ainsi, une épée acquise dans un jeu pourrait être utilisée dans un autre. CryptoKitties et Decentraland ont collaboré pour que les chatons NFT puissent être affichés dans des parcelles de Decentraland. Ces collaborations renforcent l'investissement du joueur, élargissant la portée et la valeur des actifs numériques acquis.

Monétisation de la création de contenu

La monétisation de la création de contenu dans le gaming récompense les joueurs pour leurs contributions créatives au sein du jeu. Dans The Sandbox, les utilisateurs peuvent concevoir des éléments, comme des skins ou des objets, et les vendre sur le marché. Ce type de mécanisme existe déjà dans des jeux n'utilisant pas la blockchain (Minecraft ou Roblox), mais les éléments n'appartiennent pas aux joueurs. Ces modèles valorisent la créativité des joueurs, transformant l'expérience de jeu passive en une opportunité entrepreneuriale.

Sorare, le symbole de tout un secteur

Sorare se démarque incontestablement comme la start-up "crypto" la plus reconnue auprès du grand public. Cette plateforme de fantasy games, basée sur la blockchain, offre principalement une collection de cartes de football numériques, évoquant le concept des cartes Panini, tout en proposant un jeu stratégique basé sur les performances réelles des joueurs de football.

L'année 2021 a été marquée par une levée de fonds impressionnante de 640 millions d'euros, portant sa valorisation à 4,1 milliards d'euros. Un record pas encore, à ce jour, battu dans la French Tech.

Cette somme colossale place une immense responsabilité sur les épaules du PDG, Nicolas Julia, et de ses 160 employés, les hissant au rang de symboles du secteur des actifs numériques, particulièrement aux yeux des autorités. Sorare a pris une telle place que la loi censée créer un cadre pour les jeux Web3 (la loi Jonum) a été rebaptisée par certains «loi Sorare».

Le concept de Sorare est simple : grâce à la technologie blockchain, la société garantit l'unicité, la traçabilité et l'authenticité de chaque carte, ce qui confère ainsi une valeur concrète aux collections et garantit aux joueurs la propriété exclusive de leurs articles. De plus, ces cartes peuvent parfois être revendues avec une plus-value.

Droits d'image des sportifs payés à prix d'or

Sur le plan économique, Sorare a adopté une double stratégie : tirer profit de la vente initiale des cartes et percevoir une commission de 5% sur les reventes. En se concentrant initialement sur le football, un sport suivi mondialement, Sorare a réussi à attirer un public diversifié, allant des passionnés de football aux investisseurs crypto.

La start-up a ensuite élargi son offre en incluant le baseball et le basketball (NBA) pour conquérir le marché américain.

Toutefois, l'exploitation des droits d'image des sportifs a un coût considérable, comme en témoigne l'accord signé avec la Premier League anglaise en 2022, évalué à 35 millions d'euros par saison, selon Sky News. Un gouffre financier, même si de nombreux contrats sont en cours de renégociation depuis le ralentissement du marché des NFTs.

Malgré le fait que Sorare revendique plus de trois millions d'utilisateurs inscrits, sa base active est plus restreinte. Environ 72.000 utilisateurs uniques ont joué avec des cartes payantes en septembre 2023, selon Sorare Data. 172.000 ont joué au moins une fois dans une compétition gratuite.

« Sorare a fait le choix de s'attaquer à des sports très populaires, notamment aux États-Unis, cela coûte très cher lorsqu'on souhaite conquérir de nouveaux marchés »

souligne Julien Bouteloup, qui possède de nombreuses cartes Sorare via BlackPool, un fonds spécialisé dans les NFTs.



« Sorare génère plus ou moins la même chose qu'à ses débuts, mais la taille des équipes a été multipliée par dix et les coûts d'acquisition ont explosé, forcément l'activité est beaucoup plus difficile à maintenir »

Julien Bouteloup.

Sur le plan financier, Sorare a généré 4,9 millions d'euros en septembre 2023 grâce à la vente de cartes sur le marché primaire, en plus de commissions prélevées sur les ventes de 10,8 millions d'euros sur le marché secondaire.

Limiter son exposition aux cycles des cryptos

Alors que le prix des cartes atteignaient parfois plusieurs centaines de milliers d'euros lors de la flambée des NFTs entre 2020 et 2022, cette tendance s'est aujourd'hui considérablement contractée. La start-up doit désormais s'adapter à un marché plus raisonnable et continuer d'élargir sa base d'utilisateurs. Sauf que Sorare demeure étroitement lié aux cryptomonnaies.

L'entreprise travaille activement pour s'en démarquer et a beaucoup œuvré pour la simplification d'accès à son jeu.

Depuis août 2023, il est par exemple possible d'acheter des cartes Sorare avec une simple carte bancaire, à la place de cryptomonnaies, éliminant ainsi les obstacles dans l'expérience utilisateur.

Activité en septembre 2023

(source Podium/Sorare Data)

72.000
joueurs actifs

550.881
cartes échangées

44.122
acheteurs de cartes distincts

4,9 M d'€
de cartes vendues sur le marché primaire

10,8 M d'€
de cartes vendues sur le marché secondaire

"C'est probablement la voie à suivre pour élargir son public", déclare Nicolas Pouard, directeur du laboratoire d'innovations d'Ubisoft.

Il est devenu évident que Sorare, après avoir connu un premier succès, doit maintenant évoluer pour pérenniser son business model.

Bien que la technologie blockchain ait joué un rôle crucial dans son attrait initial, l'entreprise doit désormais élargir ses horizons au-delà de cette niche pour consolider sa position dans l'industrie du sport et des jeux.

Brian O'Hagan

[Sorare]

Le responsable de la marque football de Sorare revient sur la nécessité d'adapter les montants payés aux ayants droit avec les revenus générés par l'entreprise.



« Il y a eu une énorme inflation des droits d'image en 2021-2022 »

Comment Sorare traverse-t-il la chute des NFTs ?

Le contexte macro-économique n'est pas évident et celui de l'industrie n'est pas aussi bon qu'en 2020-2021. Néanmoins l'impact est limité pour Sorare dans la mesure où nous n'avons jamais mis l'accent publiquement sur le fait que nous étions un jeu NFT. Nos utilisateurs sont principalement des fans de sports et cela nous permet de traverser la période actuelle moins difficilement que d'autres jeux qui avaient érigé comme priorité de cibler la communauté NFT. Après, c'est sûr qu'il faut être vigilant car la période n'est pas facile, il faut avoir plus de discipline.

Êtes-vous toujours en croissance ?

Nous sommes actuellement sur un plateau en ce qui concerne les joueurs payants, avec des pics de croissance lors des grands événements sportifs. C'est notamment le cas lors de la reprise des championnats de football. C'est une bonne chose car cela confirme que nos utilisateurs sont davantage des fans de sport. Et si l'on prend le nombre total de joueurs en englobant ceux qui utilisent les modes gratuits, nous sommes en croissance.

Sorare est quand même inextricablement lié aux NFTs, à qui la faute ?

Nous n'avons jamais travaillé notre référencement autour du crypto gaming ou des NFTs. Si vous cherchez ces occurrences dans Google,

vous verrez surtout des articles de médias qui nous

attribuent ces termes. A contrario, on travaille pour que les pages Sorare des joueurs comme Kylian Mbappé soient bien référencées lorsqu'on tape leur nom dans un moteur de recherche. On peut y trouver ses statistiques de performance de leurs vrais matches, ça a vraiment du sens pour les fans de foot et ça n'a plus grand chose à voir avec le marché des NFTs. Nous faisons beaucoup pour reconnecter les gens avec le sport, on fait notamment gagner des expériences exceptionnelles avec les équipes lors de leurs déplacements en Ligue des champions, certains ont pu rencontrer Zinédine Zidane, etc. Pour les ayants droit et représentants de ce sport, cela a beaucoup de valeur.

Les droits d'image signés en 2021-2022 ont coûté une fortune à Sorare, comment gérez-vous cet aspect avec la ralentissement de la croissance ?

Il y a eu une énorme inflation des droits à cette période et ils ne correspondent plus à ce que nous avions anticipé pour 2023. De ce point de vue là, nous avons besoin d'un plan lié aux revenus que génèrent ces droits. Cela passe par des conversations franches avec beaucoup de détenteurs de droits, mais celles-ci étaient attendues et sont tout à fait normales. L'objectif est que le modèle fonctionne car tout le monde y trouvera son compte. Si Sorare dégage des revenus, les ayants droit aussi.



Constantin Garreau

[Stables]

Le directeur de l'innovation du groupe PMU pilote depuis 2022 le jeu Stables qui met en scène des chevaux numériques.

« C'est bien pour PMU de prendre des risques _ »



Quelle est la proposition de Stables ?

Nous permettons d'acquérir le jumeau numérique d'un cheval qui existe dans le monde réel et de faire vivre à son acquéreur l'expérience d'un vrai propriétaire de chevaux (accéder aux coulisses, aux écuries, etc.).

Nous avons également développé un mode de jeu fictif pour nourrir l'engagement des utilisateurs, en proposant des courses virtuelles.

Quel est le bilan au bout de six mois ?

Nous comptons environ 2000 détenteurs de NFTs de chevaux (il en existe 6666 en tout) et 80% d'entre eux jouent vraiment. Ce niveau d'engagement est significatif et souligne que notre communauté est principalement composée de joueurs et pas de spéculateurs.

Comment le groupe PMU profite-t-il de Stables ?

Je pense qu'il y a eu un vrai impact d'image. Nous étions probablement les moins attendus sur le Web3, mais nous avons réussi à faire quelque chose de bien. À mon avis, on se souviendra de PMU comme le premier acteur à se lancer parmi les opérateurs de jeux traditionnels.

Cette expérience nous met en situation de gérer en direct une communauté, ce qui n'était pas dans les habitudes du PMU. Je pense que c'est utile pour le groupe de prendre ce genre de risque.

PMU a-t-il déjà tiré des apprentissages de Stables ?

Oui, notamment dans le cadre du dispositif d'influence et de communication affinitaire imaginé lors du lancement du jeu. Cela s'est révélé très puissant. Beaucoup de joueurs nous expliquent avoir découvert le projet sur les réseaux sociaux et dans les médias crypto.

Quelle opinion avez-vous du gaming Web3 en général ?

Le sujet est encore un peu compliqué car le Web3 lui-même est compliqué. Manipuler des NFTs n'est pas encore à la portée de tous, mais il n'y a jamais eu autant de demandes pour déterminer des actifs numériques, et l'une des clés de ce marché, c'est la communauté. Ceux qui n'ont pas su capitaliser dessus ont eu du mal ces derniers mois.

La baisse du marché NFT a contracté l'activité, mais est-ce la seule raison ?

Une chose est sûre, il est nécessaire d'aller chercher des utilisateurs venant d'autres univers. Cela nécessite de repenser son produit et notamment l'accessibilité pour les gens qui n'ont pas l'habitude des outils du Web3. Je pense qu'il y a aussi un effet psychologique lié au vocabulaire : aujourd'hui, les NFTs ne font plus rêver les gens, on ressent une sorte de lassitude pour ce sujet. Enfin, je vois aussi un problème d'offre. Il y a eu peu d'innovation ces derniers mois, c'est beaucoup plus calme.

Ce manque d'innovation est-il problématique ?

Pas du tout ! C'est quand il n'y a pas de bruit que ça construit. Collectivement, nous sommes en train de réunir toutes les conditions pour que l'intérêt revienne avec plus d'ampleur d'ici peu.

Qu'apporte exactement la détention d'un cheval numérique ?

Détenir le jumeau numérique d'un cheval qui existe dans la réalité permet de vivre des expériences comme si vous étiez vraiment propriétaire du cheval, notamment avec les accès privilégiés via PMU. Ensuite, le côté communautaire permet de participer à la roadmap du projet, faire ses retours, être identifié par les autres membres.

Nous travaillons désormais sur un token qui permettra de créer et monétiser de la valeur à l'intérieur du jeu. Les joueurs pourront entreprendre un certain nombre d'actions, valoriser leur engagement et obtenir des récompenses. Cela permettra de partager la valeur générée par le jeu avec la communauté.

Qu'envisagez-vous pour ce token ?

L'objectif est de respecter ce que prévoit le futur cadre des jeux à objets numériques monétisables (Jonum). Nous prévoyons de distribuer ce token uniquement à l'intérieur de notre plateforme en nous assurant qu'il sera facile à échanger entre les joueurs. Dans notre philosophie, il faut qu'il permette d'acheter des actifs qui ont une valeur, comme nos chevaux numériques.

Qu'avez-vous prévu pour améliorer l'expérience ?

Nous réfléchissons aux meilleures stratégies pour commercialiser d'autres chevaux afin de valoriser davantage le jeu. L'une des options pourrait être la création d'une plateforme e-commerce dédiée aux actifs numériques.

Il est essentiel pour nous d'enrichir continuellement l'expérience de jeu pour la rendre plus compétitive et axée sur la communauté. De plus, nous explorons des collaborations avec différentes marques pour élargir notre portée.

L'abstraction de compte, qui facilite la gestion d'un portefeuille numérique, est vue comme l'une des clés de l'adoption par le grand public, êtes-vous d'accord ?

C'est un "game changer" et certainement l'un des éléments qui va débloquer l'adoption.

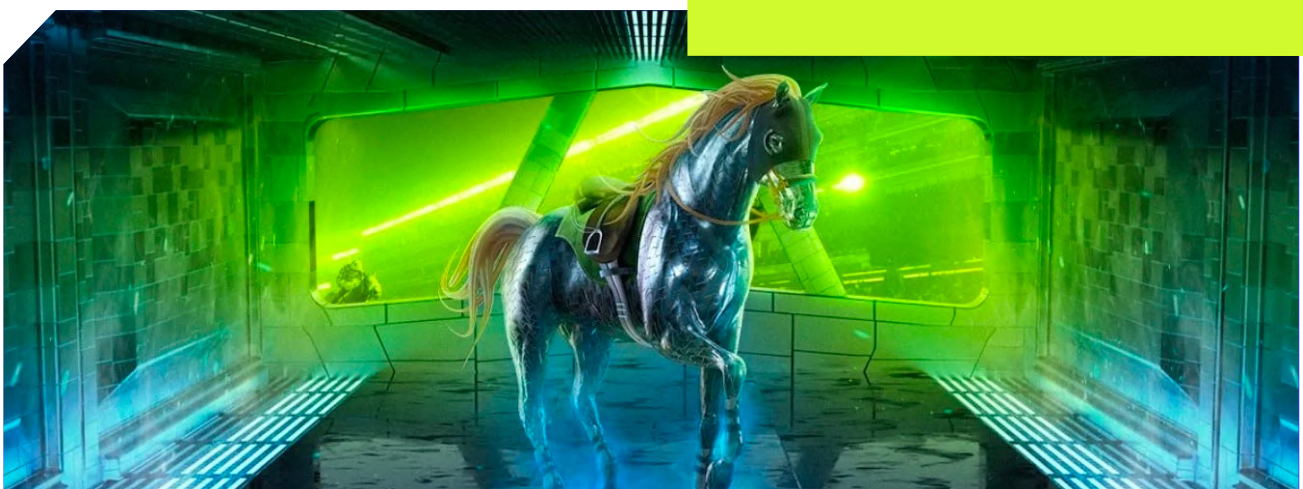
Mais ce n'est pas tout : la clarification du cadre réglementaire qui permettra de savoir ce qu'on peut faire est également très importante.

Cela aura tendance à rassurer les gens et offrira une certaine respectabilité à ce secteur naissant. On peut critiquer le fait d'avoir à vérifier l'âge de nos utilisateurs, mais cela devrait favoriser l'institutionnalisation à condition que cela soit bien fait (notamment en utilisant des standards cryptographiques de preuves à divulgation nulle de connaissance, "zero knowledge" en anglais).

Que pensez-vous du futur cadre réglementaire Jonum ?

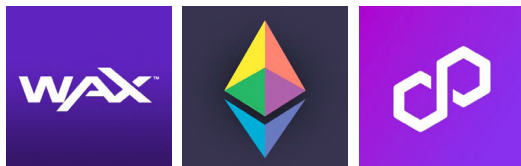
Je trouve que le cadre tel qu'il est posé est favorable à l'innovation et respecte le principe d'expérimentation. Il traite aussi certains éléments, comme la protection des mineurs, sur lesquels le secteur doit encore mûrir. Beaucoup n'en voulaient pas, mais je pense qu'il faut que tout le monde accepte ce type de changement.

Si l'on veut devenir mainstream dans notre business, il faut qu'on le soit aussi dans nos usages. _



Un écosystème florissant

Blockchains



WAX

ETHEREUM

POLYGON



TEZOS

IMMUTABLE

FLOW



RONIN

AVALANCHE

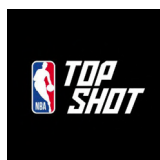
STARKNET



ARBITRUM

OASYS

Collectibles

NBA
TOP SHOT

CRYPTOKITTIES

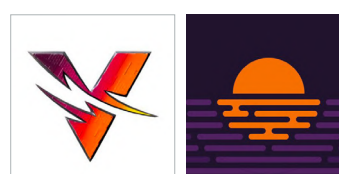
Plateformes de jeux



ULTRA

GALA GAMES

TREASURE DAO

VULCAN
FORGEDHORIZON
BLOCKCHAIN
GAMES

Places de marché

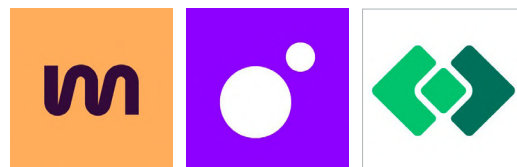


BLUR

OPENSEA

RARIBLE

On-Off Ramping

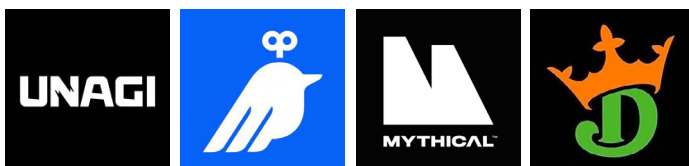


MANGOPAY

MOONPAY

RAMP

Gaming studios

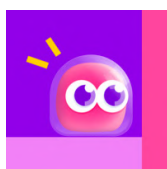


UNAGI

SKY MAVIS

MYTHICAL
GAMES

DRAFTKINGS



DAPPERLABS

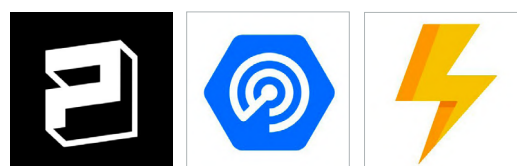


COMETH



AUTONOMOUS WORLDS

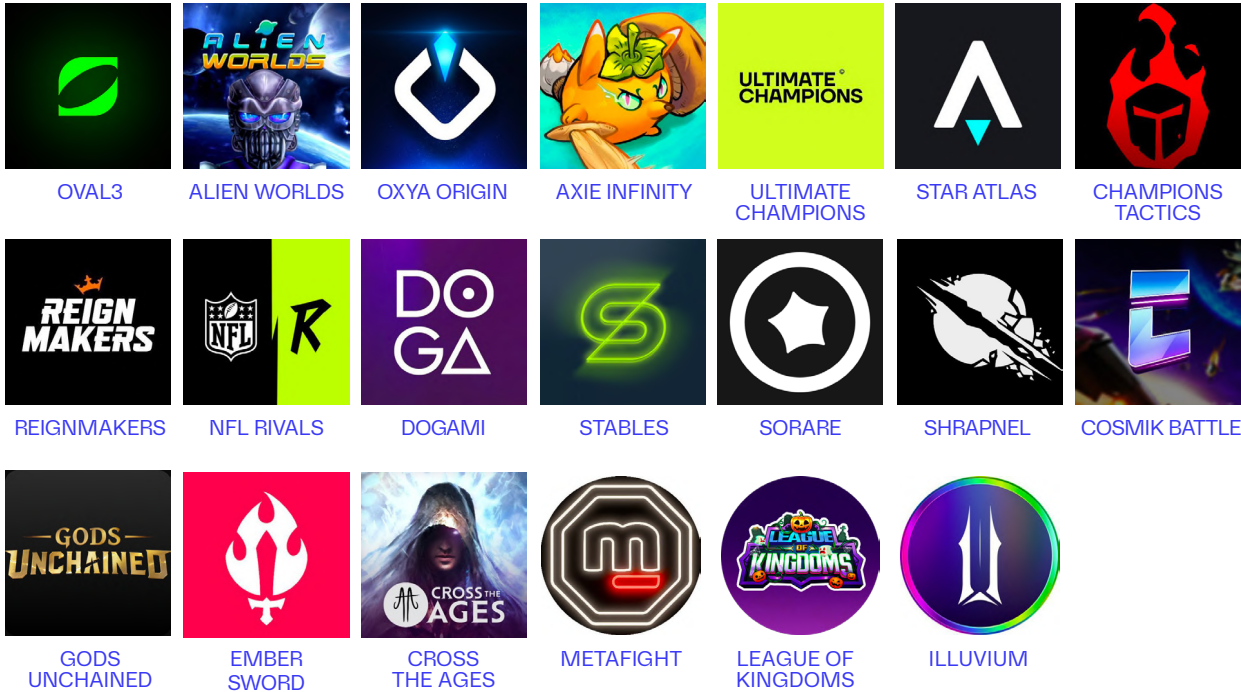
Analyses de données

PODIUM
[SORARE DATA]

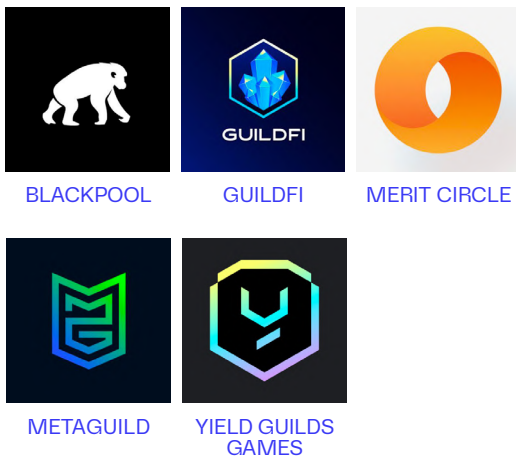
DAPPRADAR

CRYPTOSLAM

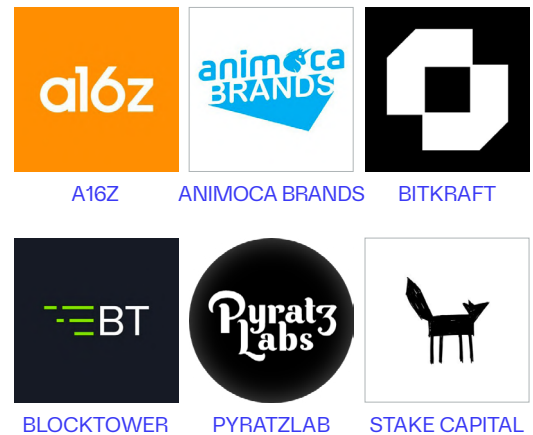
Jeux_



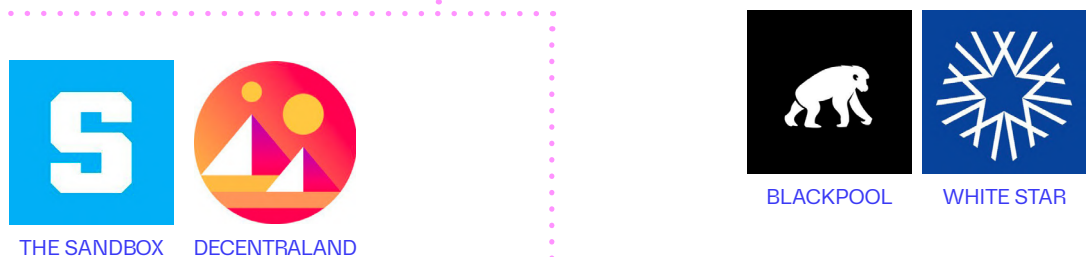
Guildes_



Investisseurs_



Métavers_



Gaming traditionnel_



Cinq jeux qui ont marqué les esprits

— GODS — **UNCHAINED**

Gods Unchained combine des éléments traditionnels de jeux de cartes à collectionner, comme le jeu "Magic : The Gathering" et "Hearthstone", avec des caractéristiques permises par la technologie blockchain. C'est l'un des jeux les plus vieux du secteur (2018).

Activité en septembre 2023

(source DappRadar)

9700

Wallets uniques actifs

273.000

Nombre de transactions

21 M d'€

Volume



ILLUVIUM

Illuvium est un jeu de rôle et de stratégie, souvent décrit comme un «RPG auto-battler». Contrairement à de nombreux autres jeux Web3 qui peuvent avoir des graphiques simplistes, Illuvium offre une bonne qualité visuelle et un gameplay profond. Le jeu propose un monde ouvert en 3D à explorer (actuellement en beta). Très ambitieux, mais il a encore beaucoup à prouver.

Activité en septembre 2023

(source DappRadar)

591

Wallets uniques actifs

11.000

Nombre de transactions

72.000 dollars

Volume

REIGN MAKERS

Reignmakers est un jeu largement inspiré de Sorare qui se concentre sur des sports différents (football américain, golf et catch). Chaque carte représente un athlète et les gamers marquent des points en fonction de la performance statistique de leur joueur lors d'un événement ou d'un match donné. La particularité de Reignmakers est qu'il est développé par DraftKings, un acteur historique des fantasy games aux États-Unis.

Activité en septembre 2023 sur la NFL

(source Podium)

30.000

Wallets uniques actifs

600.000

Nombre de transactions

19,5 M d'€

Volume

CROSS THE AGES

C'est le jeu qui a le vent en poupe en 2023. Fort d'une levée de fonds de 12 millions d'euros, Cross The Ages se classe régulièrement à la première place des jeux les plus téléchargés sur l'AppStore d'Apple. Le jeu se présente comme un jeu de cartes à collectionner avec un univers qui emprunte à l'heroic fantasy et la science-fiction. De nombreux grands studios de jeux vidéo ont investi dans le projet (Ubisoft, Square-Enix, etc.)

Activité en septembre 2023

(source DappRadar)

1300

Wallets uniques actifs

22.400

Nombre de transactions

824.000 dollars

Volume

AXIE INFINITY

Axie Infinity est un jeu basé sur la blockchain où les joueurs élèvent, combattent, collectionnent et échangent des créatures fantastiques appelées Axies. Son attractivité a largement chuté à partir de 2022 lorsque les marchés ont plongé : beaucoup de joueurs ont quitté l'aventure car leurs tokens AXS et SLP (indispensables pour jouer) ont perdu une grande partie de leur valeur.

Activité en septembre 2023

(source DappRadar)

56.000

Wallets uniques actifs

944.000

Nombre de transactions

22 M d'€

Volume



Julien Bouteloup

Très investi dans l'univers Web3, via ses fonds BlackPool et Stake Capital, Julien Bouteloup détaille les recettes qui, selon lui, expliquent le succès de certains jeux.



« Les fantasy games ont le modèle le plus adapté au Web3 _ »



Quels sont les jeux Web3 qui fonctionnent le mieux ?

Nous avons constaté que ce sont principalement les fantasy games, c'est-à-dire les jeux qui mettent le plus souvent en scène des sports du monde réel. Ils s'appuient sur des communautés qui existent déjà, comme par exemple le football (Sorare ou Fan Live), le rugby (Oval3) ou les arts martiaux (MetaFight). Ils rajoutent une couche de gamification au-dessus. Cela ne nécessite pas de partir de zéro en créant un nouvel univers.

Cross The Ages suscite beaucoup d'attention mais n'appartient pas à cette catégorie. Pour quelle raison ?

Le jeu est en tête des téléchargements de jeux mobiles sur l'AppStore, c'est assez épatant pour un jeu blockchain. Son succès s'explique principalement par la capacité d'exécution de l'équipe et son expérience dans le gaming traditionnel. Ils ne sont pas les seuls à avoir essayé de faire un jeu qui s'inspirait de Magic, mais encore fallait-il bien le faire ! La plupart des jeux blockchain ont simplement vocation à distribuer des récompenses, mais pour être franc ils sont souvent très ennuyeux. Avec Cross The Ages on s'amuse, ça fait une grosse différence.

Vous avez investi dans Immortal Game, un jeu d'échecs basé sur les NFTs, qui s'éloigne désormais de cette technologie. Que faut-il en retenir ?

L'équipe est effectivement en train de diminuer son exposition au Web3 pour se concentrer sur un modèle de jeu d'échecs plus traditionnel. Cela s'explique par le fait que les ventes de NFTs ont énormément chuté. Quand tout votre business repose dessus et que le marché s'écroule, forcément vous devez changer quelque chose.

Comment fait-on pour limiter l'impact des fluctuations du marché ?

Malgré la situation économique actuelle, les gens continuent de se rendre dans les stades de football et d'autres sports. Quand on pense à Sorare, on peut se dire que c'est un nouveau type de stade où tous les fans de foot peuvent se retrouver et jouer ensemble. Et peu importe qu'il y ait des NFTs ou pas.



Sébastien Borget

[The Sandbox]

Le créateur du métavers The Sandbox, sur lequel sont développés des jeux Web3, considère que le succès de l'industrie passera par sa capacité à offrir la meilleure expérience possible.



« Il faut se concentrer sur des expériences de jeu attrayantes »

Le gaming Web3 s'adresse-t-il à tous les gamers ?

Le fait de pouvoir posséder ses actifs de jeu et décider de ce que l'on en fait va devenir un standard. Je suis persuadé que cela va s'installer partout. La distinction entre le gaming dit "Web3" et le reste va tendre à disparaître. D'ici peu, les joueurs viendront pour jouer et ils auront la liberté de faire ce qu'ils veulent avec ce qu'ils ont gagné. Les jeux deviennent des écosystèmes à part entière avec leurs propres économies. Chaque jeu sera une sorte de plateforme avec ses contributeurs.

Quels modèles économiques innovants sont arrivés avec le Web3 ?

Tout est encore loin d'être mature, mais il est évident que le Web3 apporte de l'innovation là où les modèles traditionnels n'évoluent plus depuis des années. Le "play-to-earn", par exemple, s'est révélé être quelque chose d'intéressant dès son apparition. Nous commençons désormais à voir des plateformes qui récompensent les utilisateurs qui remplissent des tâches et des quêtes à travers différents jeux.

Je remarque aussi l'émergence des "open mints" où les premiers joueurs reçoivent des NFTs en récompense de leurs retours sur l'expérience de jeu. En revanche, je remarque qu'il y a de moins en moins de jeux qui se financent via des ventes de NFTs dès le départ.

On observe que les gens veulent d'abord essayer le jeu avant d'acheter quoique ce soit.

C'est probablement un signe de maturité du secteur car il est très risqué d'attendre deux ans entre l'investissement et la sortie du premier gameplay.

Beaucoup de jeux utilisant des NFTs n'ont rien de décentralisé. Leur couche "Web3" est-elle vraiment utile ?

Le fait qu'un actif soit sur une blockchain ne garantit pas une utilité illimitée, mais cela permet de repenser beaucoup de mécanismes. Un nouveau jeu peut par exemple cibler de nouveaux utilisateurs potentiels en fonction des NFTs qu'ils possèdent. Par exemple, il y a des jeux qui proposent des expériences spéciales aux gens qui détiennent des NFTs Bored Ape ou des CryptoPunks. Jusqu'à présent il était impossible de s'adresser aux gens qui avaient un niveau élevé à World of Warcraft, désormais c'est possible d'envisager ce genre de choses.

Que resterait-il à vos utilisateurs si la plateforme The Sandbox faisait faillite ?

Il resterait plusieurs choses : les "lands" qui correspondent aux parcelles des terrains dans The Sandbox, les avatars dont les modèles en 3D sont stockés de manière décentralisée, ainsi que les actifs en 3D réalisés par les créateurs.

Ce qui pourrait disparaître, ce sont les expériences associées à chaque parcelle. Pour le moment tout cela est stocké sur les serveurs de The Sandbox. Mais à terme, nous espérons que tout sera sur la blockchain. L'idée c'est que tout puisse nous survivre.



De quelle façon un jeu peut-il survivre à ses créateurs s'il n'y a plus d'entité pour entretenir les serveurs ?

Il faut regarder des expériences comme celle de Counterstrike (célèbre jeu de tir à la première personne, ndlr). Je pense qu'il y a un futur où les gens pourront monter leur propre serveur.

Quel est l'appétit des géants du gaming traditionnel pour le Web3 ?

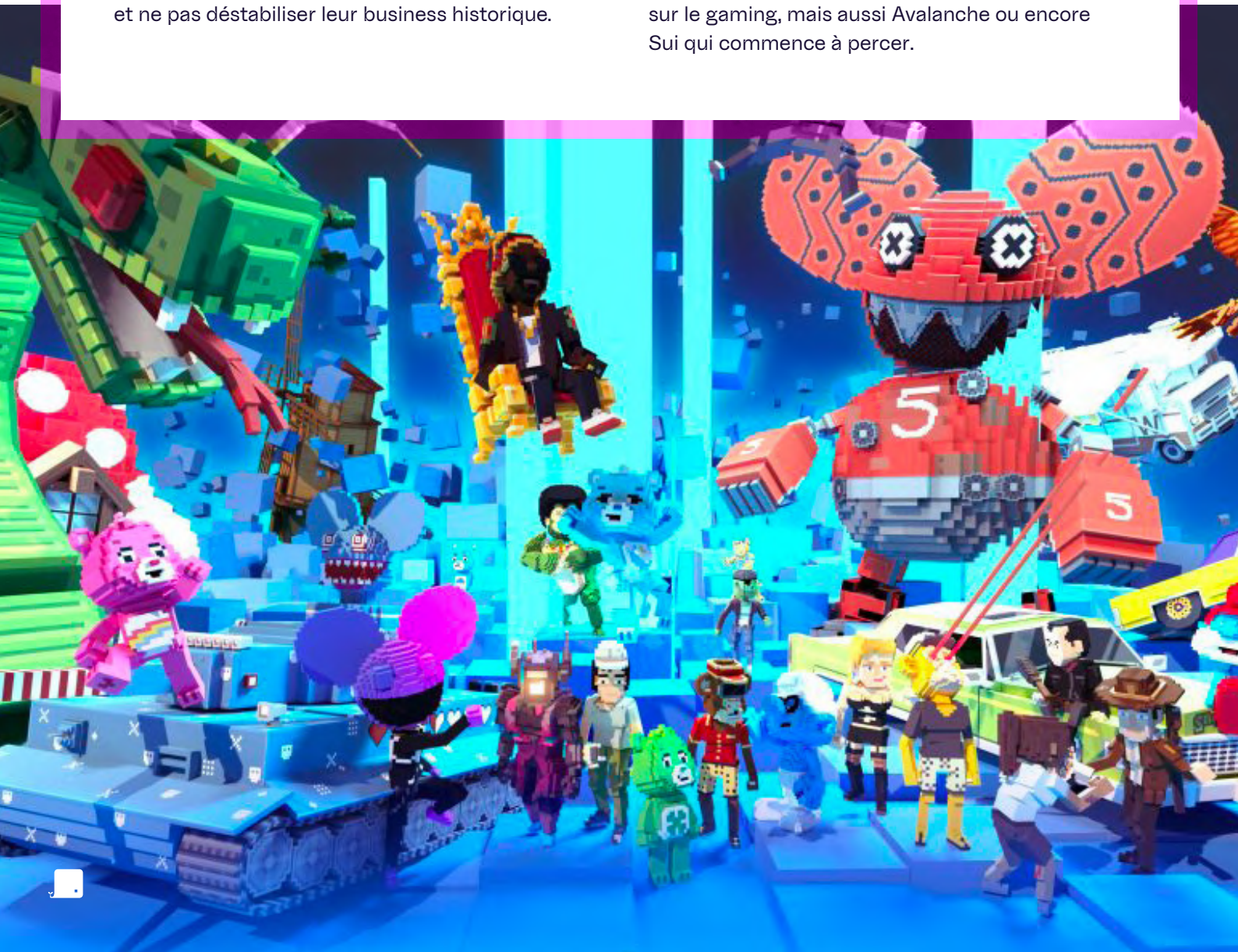
Il est assez important. Très tôt, le studio Square-Enix a investi dans plusieurs studios et lancé des titres. Il y a également Ubisoft qui a fait plusieurs partenariats, dont un avec The Sandbox, mais aussi Bandai-Namco, Habbo Hotel, Kongregate, etc. Ma perception c'est que beaucoup ont de l'appétit pour le Web3 et expérimentent sans que cela fasse trop de bruit. Ce qui semble assez probable, c'est que les géants vont créer des filiales dédiées au Web3 pour expérimenter et ne pas déstabiliser leur business historique.

Quels sont les plus gros défis pour améliorer l'adoption ?

Il y en a beaucoup ! La régulation, le contexte de marché autour des tokens, l'accès des utilisateurs, etc. Mais je pense qu'il faut surtout se concentrer sur des expériences de jeu attrayantes. Ça ne suffit pas d'offrir la détention des actifs de jeu. Les joueurs ont besoin de plus, ils veulent pouvoir jouer et s'amuser !

Quelles sont les meilleures blockchains pour le gaming ?

Cela dépend de beaucoup de choses, comme par exemple le type de communauté qui gravite autour de la blockchain en question, s'il y a des places de marché suffisamment liquides, si les joueurs visés sont sur ordinateur ou mobile, etc. Même si beaucoup pense à Ethereum, ce n'est plus le seul écosystème attrayant. Il y a par exemple ImmutableX qui s'est bien positionné sur le gaming, mais aussi Avalanche ou encore Sui qui commence à percer.



Abstraction de compte : la solution pour le grand public

Connaissez-vous "Rules", un jeu de cartes NFT qui permet de soutenir financièrement son rappeur préféré ? Ce projet lancé en 2022 par la chaîne YouTube "Le Règlement" est un modèle du genre en termes de démocratisation de la technologie blockchain. Pourquoi ?

Tout simplement parce que vous ne savez même pas que le jeu fonctionne avec.

Contrairement à de nombreuses expériences blockchain :

- pas besoin de créer un portefeuille (wallet).
- pas besoin de retenir une «seed phrase» ou phrase de récupération.
- pas besoin de détenir de cryptomonnaies.

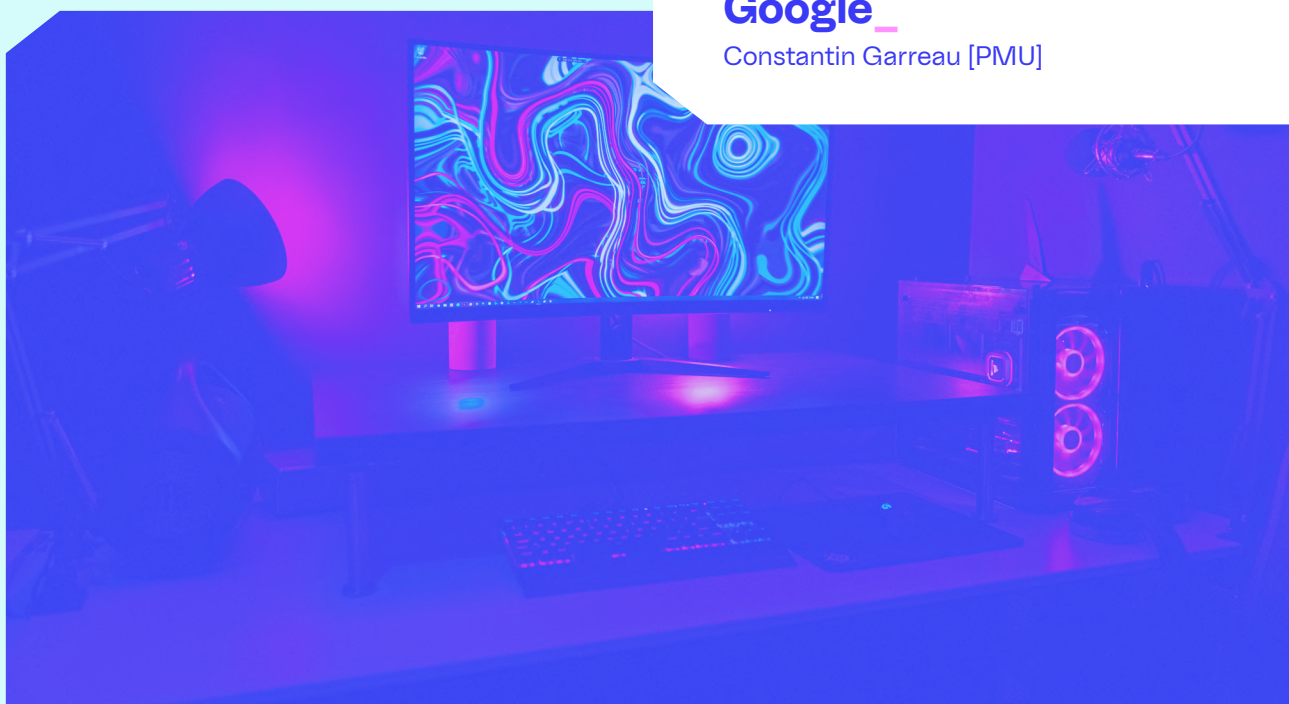
Il suffit de s'inscrire avec un identifiant et un mot de passe, comme sur n'importe quel site Web traditionnel. Les transactions, basées sur la blockchain, sont gérées en arrière-plan, simplifiant l'expérience pour l'utilisateur. Les cartes NFT peuvent être achetées par carte bancaire et échangées entre fans directement sur le site, sans nécessiter de connaissances en cryptomonnaies.

Cette approche simplifiée emprunte les avantages de la blockchain, tout en évitant ses complexités. "Si on arrive à conserver la notion de propriété numérique tout en gommant les obstacles de l'onboarding Web3 traditionnel, alors je pense qu'on aura gagné", souligne Constantin Garreau, à la tête du jeu Stables développé par le groupe PMU.

Rules n'est évidemment pas la seule application à avoir opté pour un tel système. La licorne française, Sorare, qui est l'un des leaders mondiaux dans le sport et les cartes NFT, a aussi déployé un système similaire. Seule différence avec Rules, Sorare est développé sur une blockchain spécialement conçue pour son jeu (StarkEx). Rules est en revanche l'une des premières applications du genre construites sur un réseau totalement ouvert : StarkNet, une couche secondaire d'Ethereum, dit aussi "layer 2".

**Il faut que l'expérience
soit aussi facile qu'une
inscription via son compte
Google**

Constantin Garreau [PMU]



Rendre le wallet invisible pour l'utilisateur

La clé de cette simplicité ? Une innovation récente appelée «abstraction de compte» (account abstraction en anglais). Elle élimine le besoin pour l'utilisateur de signer constamment des transactions avec une clé privée. Ce développement pourrait conduire à une adoption plus large de la technologie, surtout par ceux qui ne sont pas familiarisés avec les cryptomonnaies.

Cela ouvre la voie à plein de fonctionnalités, comme un système de récupération de compte très simple (dans le cas où vous souhaiteriez réinstaller votre jeu sur un nouveau téléphone par exemple). Sans compter qu'il sera désormais possible de pré-charger un wallet avec des tokens, alors que c'était à la charge du joueur jusqu'à présent. Forcément, beaucoup abandonnaient avant même d'avoir commencé à jouer.

"Ce genre de solution va permettre à plus de personnes de se créer des portefeuilles numériques et d'avoir des actifs numériques", explique Henri Lieutaud, professeur à l'école supérieure d'ingénieurs Léonard-de-Vinci (ESILV) à Courbevoie et en charge des relations avec les développeurs StarkNet.

"Je suis persuadé que d'ici deux ou trois ans nous verrons des applications Web3 toucher des gens qui n'ont jamais eu de cryptos", insiste-t-il.

« Les entrepreneurs qui sont davantage focalisés sur le produit plutôt que sur les questions d'infrastructure ont bien compris le bénéfice »

Henri Lieutaud [StarkNet]

Un fort potentiel pour le gaming Web3

L'abstraction de compte présente également d'importantes perspectives dans le gaming Web3. Qui aurait envie de signer des messages avec son wallet à chaque interaction dans un jeu ? Poser la question, c'est déjà y répondre.

Ce système est également compatible avec n'importe quel autre genre d'application. "Aujourd'hui, je peux signer des transactions crypto en utilisant Face ID sur mon iPhone. C'est le même système d'authentification que mon application bancaire", souligne Henri Lieutaud.

Comme l'a rappelé le co-fondateur d'Ethereum, Vitalik Buterin, lors de l'Ethereum Community Conference 2023 à Paris, l'abstraction de compte est probablement l'une des plus grandes avancées récentes de l'écosystème.

« Ce nouveau standard permet d'offrir des expériences plus immersives où le joueur n'est pas dérangé toutes les 30 secondes pour valider une opération sur la blockchain »

Itamar Lesuisse, le patron d'Argent, un wallet qui a parié très tôt sur l'abstraction de compte.



Jérôme de Tychey_

[Cometh]

Le CEO du studio de gaming Cometh, partenaire technique du groupe FDJ, revient sur les perspectives offertes par l'abstraction de compte.



« Nous avons développé des solutions pour le grand public _ »

Pourquoi le gaming Web3 représente-t-il une évolution ?

C'est très simple, la blockchain est le bouleversement technologique le plus important pour le gaming depuis Internet et la mise en réseau des jeux. La blockchain peut s'appliquer à plein d'éléments du gaming. Par exemple, nous pouvons héberger un nombre illimité de joueurs sur le même réseau blockchain, alors que c'est difficile lorsqu'on dépasse la dizaine de milliers sur un serveur World of Warcraft ou Diablo. Le réseau est plus robuste car il se met à jour par bloc, c'est une autre approche qui change les perspectives. Dans notre premier jeu, nous pouvions avoir 10.000 personnes jouant en même temps sur la même carte sans que cela pose le moindre problème.

Par ailleurs, grâce à l'hyper-financiarisation de la blockchain (DEX, marketplaces, etc.) il y a déjà tout un écosystème qui assure une interopérabilité sans que l'on ait besoin de développer soi-même les outils. Par exemple, on peut s'appuyer sur Uniswap pour que les joueurs s'échangent des actifs entre eux. Inutile de créer sa propre infrastructure.

Une partie des gamers rejette justement la financiarisation apportée par le Web3. N'est-ce pas un obstacle ?

Les mouvements réactionnaires ont toujours été présents dans le gaming et ce sont souvent les individus les plus bruyants. Je constate qu'il y a des

réticences, et il ne faut pas les ignorer, mais de là à considérer que c'est une opinion majoritaire.

À quoi attribuez-vous cet accueil d'une partie de la communauté ?

L'industrie n'a pas évolué dans le sens des joueurs ces dernières années. Il n'est pas rare qu'on vende des jeux à moitié terminés auxquels il faut rajouter des contenus additionnels payants.

On impose des achats intégrés, sans parler du free-to-play, etc. On s'est moqué des joueurs pour leur soutirer de l'argent par tous les moyens. Avec la blockchain, on peut leur assurer qu'ils possèdent vraiment leurs actifs de jeux, cette propriété numérique est un énorme plus. Et quand on est sur la blockchain, les choses sont beaucoup plus open source.

Il y a une capacité à moduler et à changer les choses. Si vous achetez une voiture, vous pouvez la réutiliser dans d'autres univers, l'améliorer, etc.

Quels modèles économiques innovants voit-on émerger ?

Ça me paraît évident que certains jeux indépendants se financeront par des ventes de NFTs. Je suis persuadé que d'ici les 12-18 prochains mois nous verrons émerger des équivalents à la plateforme de crowdfunding Kickstarter qui proposeront uniquement des projets de jeux blockchain. Les gens pourraient acquérir des NFTs qui leur serviront d'avatar dans le futur jeu. Concernant les mondes autonomes et leur financement, les développeurs initiaux pourront choisir de percevoir des petites commissions sur toutes les petites transactions qui ont lieu dans le jeu. C'est assez logique : ils créent l'infrastructure et participent à la maintenir. Cela mérite une rémunération.

Enfin, je pense que la blockchain peut soutenir les "mods", c'est-à-dire des modifications sur des jeux apportées par les joueurs eux-mêmes. À ce jour, ces initiatives n'ont pas vraiment de modèles économiques et les mécanismes blockchain peuvent tout à fait les favoriser. Cela peut être très pertinent pour les jeux qui disposent de fortes communautés pour inciter à la création et rétribuer les fans qui les font vivre.

On parle beaucoup d'actifs de jeux disposant d'une valeur, mais si l'entreprise qui les émet fait faillite, leurs NFTs ne servent plus à grand-chose.

Certains jeux sont en effet conçus avec des licences d'exploitation qui ne se prêtent pas à l'utilisation de leurs NFTs dans d'autres contextes. Mais ce n'est pas le cas de tous.

Que faites-vous exactement chez Cometh ?

Nous avons deux activités principales. Nous avons Cometh Game Studio qui crée des jeux avec un maximum de choses sur la blockchain, avec jusqu'à présent une licence de vaisseaux spatiaux grâce à laquelle on explore les différentes manières d'utiliser cette technologie dans des jeux. On l'a fait avec un jeu de stratégie, un jeu des cartes et probablement bientôt avec un jeu "d'auto battler". On aimerait aussi s'essayer à un jeu d'exploration collaboratif. Pour faire simple, on utilise ce studio comme laboratoire de recherche.

À côté de cela, nous avons notre activité principale qui consiste à développer du software pour les applications blockchain qui s'adressent à un public Web2. Le gros défi est de mettre à la disposition des outils qui permettent de rendre les jeux Web3 accessibles à tout le monde. C'est dans ce contexte que l'on a commencé à développer des solutions pour nos partenaires, en s'appuyant notamment sur de l'abstraction de compte, de l'indexation et des places de marché. Nous travaillons par exemple avec la Française des jeux (FDJ).

Que faites-vous exactement avec le groupe FDJ ?

Nous développons un jeu en collaboration avec eux en proposant l'ensemble de notre technologie. C'est un jeu assez ambitieux de par son budget et l'envie de la FDJ. On a développé des solutions pour pouvoir embarquer 300.000 personnes de manière non-custodial. Grâce à l'abstraction de compte on peut embarquer les gens massivement et aussi facilement que dans le Web2.

Quel est l'appétit des plateformes de jeux vidéo pour le Web3 ?

De ce que nous avons constaté, Epic Games est plutôt ok. Ils ont validé notre méthode de gestion des wallets sur l'Epic Games Store. On a leur feu vert pour tester sur leur plateforme. Du côté de Steam, la politique est très claire : c'est non.

L'abstraction de compte est-elle la clé pour l'adoption du gaming Web3 ?

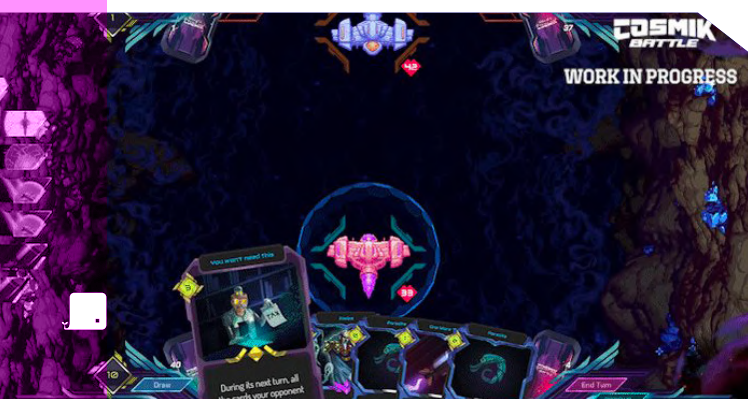
C'est même mieux que la clé. Je n'ai rien vu d'aussi beau dans l'écosystème depuis Uniswap. C'est le passage de la bougie à l'halogène.

Qu'est-ce que cela permet de faire dans le cadre d'un jeu ?

D'abord cela permet d'offrir un accès permanent et sans friction des utilisateurs à la blockchain. Sans l'abstraction de compte, on était obligé de solliciter sans cesse le wallet de l'utilisateur et cela perturbait énormément l'expérience utilisateur. À l'heure où un clic est important, en demander trois de plus n'était pas acceptable. Deuxièmement, il n'est plus nécessaire pour l'utilisateur de pré-charger son wallet avec le token du jeu ou de l'ether. C'est beaucoup plus confortable pour lui. On peut ensuite énormément paramétrer son wallet.

Apple n'a pas l'air très NFT-friendly, qu'en dites-vous ?

Je ne suis pas vraiment d'accord avec cela. C'est une question de sécurisation de leur modèle économique. S'ils nous acceptaient sur l'AppStore à condition de leur laisser 30% des revenus générés, nous serions évidemment d'accord.



Un cadre réglementaire pour expérimenter

Quatre ans après l'adoption de la loi Pacte instaurant le statut de prestataire de services sur actifs numériques (PSAN), la France est en phase de finalisation d'un nouveau cadre réglementaire dédié aux crypto-actifs, ciblant en particulier les jeux à objets numériques monétisables (Jonum). Ce dispositif réglementaire est censé durer trois ans le temps de l'expérimentation. Enfin, le gouvernement devra remettre au Parlement un rapport sur le sujet d'ici à 18 mois.

L'évolution de cette législation s'ancre dans l'émergence de Sorare, dont le jeu a suscité de nombreuses interrogations de la part de l'Autorité nationale des jeux (ANJ), l'organisme régulateur des jeux d'argent et de hasard.

Pour certains, notamment les acteurs historiques de l'industrie, les jeux Web3 doivent être assimilés à des jeux d'argent, soumis à une régulation et une taxation similaires. D'autres voient en eux un secteur naissant où la France peut se positionner comme leader, nécessitant un cadre spécifique pour encourager l'innovation. C'est cette dernière perspective qui a été privilégiée, bien que les jeux Web3 ne soient pas exempts de régulation.

Trois points de discussion majeurs ont émergé : les mesures contre l'addiction et la participation des mineurs, les mesures anti-blanchiment et anti-financement du terrorisme, et la fiscalité. L'enjeu est de stimuler l'innovation tout en assurant une protection efficace des utilisateurs.

Les défenseurs d'une régulation stricte, principalement des opérateurs de jeux d'argent traditionnels comme les casinotiers ou la Française des jeux (FDJ), sont très attentifs à ce que les Jonum n'exercent pas une concurrence déloyale. Cependant, la FDJ a elle-même développé «Ultimate Numbers», un jeu s'appuyant sur les NFTs et la blockchain, co-créé avec le studio Cometh et annoncé en juin 2023.

À l'inverse, des voix prônant une législation plus souple se regroupent autour de l'Adan, l'organisation représentant les entreprises du Web3, dont Sorare est membre. Leur but est de s'assurer que le nouveau cadre n'entrave pas l'innovation et que les obligations qui incomberont aux acteurs ne casseront pas leur modèle économique. Ces acteurs ont néanmoins une certaine expérience en matière de lutte contre le blanchiment de fonds.

Une troisième voie est représentée par les acteurs du gaming traditionnel comme Ubisoft. Ces derniers n'étant pas vraiment habitués aux dispositifs censés lutter contre le blanchiment de fonds, ils se montrent très critiques du régime JONUM.

Qu'est-ce qu'un Jonum ?

Jeu proposé par l'intermédiaire d'un service de communication au public en ligne qui permettent l'obtention, reposant sur un mécanisme faisant appel au hasard, par les joueurs ayant consenti un sacrifice financier, d'objets numériques monétisables, à l'exclusion de tout gain en monnaie ayant cours légal.

Ce que prévoit le régime Jonum

- **Dispositif de vérification de l'âge** lors de la création du compte
- **Dispositif de vérification de l'identité** lors du retrait des gains
- **Interdiction de faire la promotion auprès d'influenceurs** si les communications ont lieu sur des plateformes en ligne n'ayant pas la possibilité d'exclure les mineurs
- **Pas de fiscalité particulière** pour les entreprises

William O'Rorke

[ORWL Avocats]

Avocat associé pour le cabinet ORWL, William O'Rorke revient sur le futur cadre réglementaire Jonum et son caractère unique au monde.

« Tout le monde ne pourra pas devenir Jonum _ »

Quelle est la genèse de Jonum ?

Avant l'apparition des jeux Web3, la situation était assez simple. Il y avait des jeux d'argent et de hasard (casinos, paris sportifs et hippiques, jeux de table) et ces derniers étaient soumis à un cadre bien précis. Mais à l'arrivée des jeux Web3, la France a poussé pour qu'il y ait un encadrement spécifique afin d'éviter de subir le même sort qu'avec les sites paris en ligne apparus au milieu des années 2000.

Quel était le problème avec les sites de paris en ligne ?

Les paris en ligne ont été encadrés par des pays européens en avance sur le sujet, ce qui a abouti à une transposition dans le droit européen et donc par extension dans le droit français. En prenant de l'avance sur le sujet des jeux Web3, la France espère ainsi participer activement à la création du cadre et maîtriser sa transposition européenne pour éviter qu'on lui impose. C'est probablement ce qui explique la volte-face de l'Autorité nationale des jeux (ANJ), qui était initialement très défavorable aux jeux Web3, avant d'évoluer sur le sujet.

Quel est l'élément qui a poussé l'ANJ à s'intéresser au Web3 ?

Incontestablement Sorare. C'est l'acteur incontournable. Mais ils ne sont pas les seuls. On compte une grosse dizaine de jeux Web3 en France.

Comment les pouvoirs publics ont-ils organisé l'élaboration du cadre Jonum ?

Après de nombreux débats, l'Inspection générale des finances a proposé de créer une exception au régime des jeux d'argent avec le régime des jeux à objets numériques monétisables (Jonum). Ce dernier devrait coller davantage à ces jeux d'un nouveau genre. Cela permettra d'avoir d'un côté les jeux d'argent en ligne que l'on connaît aujourd'hui, qui sont très régulés et taxés, et de l'autre un bac à sable d'expérimentation pour le Web3. Mais attention : tous les acteurs ne pourront pas y prétendre.

Qui pourra devenir Jonum ?

Il faudra faire partie d'une liste d'activités (fantasy games, etc.) tenue par l'ANJ. Les jeux qui correspondent à quelque chose de déjà régulé par les jeux d'argent n'auront pas leur place, comme par exemple le poker ou la roulette. Et si l'ANJ s'aperçoit qu'il n'y a pas d'intérêt ludique et que cela engendre des comportements addictifs, elle pourra interdire.

Qu'est-ce qui définit un Jonum d'une simple collection de NFTs ?

Il n'y a pas de critères ludiques, mais c'est défini comme un service qui nécessite l'utilisation d'un NFT dans le but de gagner quelque chose sous la forme de NFTs ou de tokens émis par l'opérateur (condition importante qui distingue un Jonum d'un jeu d'argent où les gains sont rarement, sinon jamais, des produits exclusivement liées à l'opérateur).



Quelles sont les principales critiques de l'écosystème Web3 ?

Principalement sur tout ce qui touche à la lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme (LCB-FT). C'est probablement trop lourd de soumettre les acteurs du gaming Web3 aux mêmes règles que les casinos, les banques ou les assurances, notamment au regard du poids et de la maturité du secteur. Sorare aura du mal à fonctionner si on demande au joueur d'envoyer un grand nombre d'informations sur l'origine des fonds, ce qui peut aller jusqu'à collecter des fiches d'impôt. Il faudra voir comment se traduiront les décrets d'application.

Quels acteurs ont poussé pour que l'on inclut ce dispositif ?

Il y a eu un lobbying intense de la part de nombreux élus locaux disposant de près ou de loin d'un hippodrome ou d'un casino sur leur circonscription. Ces derniers ont eu un poids considérable.

Comment l'ANJ se positionne-t-elle sur le sujet ?

Elle était encore agressive il y a 10 mois, mais je trouve qu'elle a évolué après avoir rencontré les acteurs du secteur. Elle n'est plus dans une optique de taper fort et on la sent réceptive pour encadrer plus soupagement ce secteur expérimental. Mais de l'autre côté, il faut aussi avoir conscience que l'ANJ est également à l'écoute des jeux d'argent régulés et ces derniers sont très puissants en France.

Les jeux d'argent traditionnels parlent de concurrence déloyale car les jeux Web3 ne seraient pas soumis à la même fiscalité qu'eux.

En effet, il n'est pas prévu d'aligner la fiscalité des Jonum. Mais il y a une raison à cela : les jeux d'argent traditionnels sont surtaxés car ils font d'énormes profits et c'est une manière de leur faire payer leur monopole. Les jeux Web3 en sont encore au stade expérimental. Je pense que c'est une erreur pour les acteurs historiques de les voir comme une nouvelle concurrence.

Devenir Jonum aura un coût pour les projets, quel sera-t-il ?

Il y aura d'abord l'obligation d'avoir les compétences en interne ou en externe pour présenter le dossier à l'ANJ. Ensuite, il faudra contrôler l'identité des joueurs, leur âge, fournir de la transparence sur les flux, etc. Tout cela a un coût. Entre l'accompagnement dans le dossier que l'on peut évaluer à plusieurs dizaines de milliers d'euros, l'embauche d'un responsable de la conformité et un audit annuel de l'activité autour de 20.000 euros par an, l'addition peut vite grimper.

Cela reste beaucoup moins contraignant qu'un enregistrement PSAN, qui est imposé aux plateformes proposant de l'achat-vente de cryptos au public.

Sur le papier oui, car il n'y aura pas besoin de tampon officiel sur un jeu pour exercer. Mais de l'autre côté, rien ne dit que l'absence de validation préalable du régulateur ne l'empêchera pas de sanctionner au bout de 6 mois. En pratique, je ne recommanderai pas aux projets de se lancer sans avoir reçu un signe positif du régulateur.

La France est-elle attendue au niveau européen ?

Oui, nous sommes régulièrement contactés par des avocats étrangers qui souhaitent savoir ce qui va se passer en France. On peut se demander pourquoi les Anglais n'ont pas pris de l'avance sur le sujet, chez qui les jeux sont historiquement très développés, mais ils ont été très marqués par le scandale Football Index qui permettait d'investir sur les joueurs de football et gagner de l'argent en fonction de leurs performances. Cela n'avait rien à voir avec les mécanismes de Sorare, mais certains y ont probablement vu des similitudes, d'où une certaine frilosité sur le sujet.

La position des géants du gaming traditionnel

Le Web3 a attiré l'attention de nombreux secteurs, y compris celui de l'industrie traditionnelle du gaming. Ils sont nombreux parmi les géants à expérimenter de manière plus ou moins officielle, mais le sujet est encore délicat pour plusieurs raisons.

La première est réglementaire. Le leader mondial des jeux sur mobile, le français Voodoo, a suspendu son projet de cryptomonnaie qui aurait dû être au centre du modèle économique de sa future plateforme blockchain Voodoo Infinity.

Cette mise en pause est motivée par le contexte réglementaire incertain aux États-Unis où le régulateur financier fait la chasse aux actifs numériques. Le projet de Voodoo était de proposer d'acquérir des items de jeux sous la forme de NFTs avec du "Voodoo Coin".

Mais pour l'entreprise, qui génère une grande partie de son activité traditionnelle outre-Atlantique, le risque de sanctions était trop grand et n'en valait probablement pas la chandelle.

D'une manière générale, beaucoup d'acteurs internationaux sont attentifs à ce qui se passe aux États-Unis, même si cela n'empêche pas certains d'avancer. Début juin 2023, EA Sports a annoncé un partenariat avec Nike et sa plateforme de NFTs Swoosh afin d'enrichir les expériences de ses célèbres franchises de sport (FIFA, Madden, etc.)

Ce projet est la démonstration idéale de ce que l'interopérabilité apportée par la blockchain permet d'envisager : il serait très facile de faire porter des chaussures Nike spéciales et uniques à ses avatars dans les jeux d'EA Sports. Les détenteurs pourront ensuite librement les revendre à d'autres joueurs. À l'arrivée, plus de revenus pour les marques et une communauté plus engagée. La particularité du projet ?

Jamais le terme "NFT" n'est utilisé par EA Sports. "À l'instar de l'industrie du divertissement pour adulte, le gaming est friand des innovations technologiques et ses utilisateurs sont souvent les premiers à s'en emparer", analyse Jérôme de Tichey, CEO du studio de développement de jeux Web3 Cometh.

« La plupart des éditeurs américains ont des expérimentations qui tournent en interne, les Européens sont en train de sélectionner des partenaires et les Asiatiques sont déjà en train de faire des choses »

Jérôme de Tichey [Cometh]

Ubisoft est probablement l'un des "grands" les plus avancés. L'éditeur travaille publiquement sur le sujet depuis 2016 et a lancé fin 2021 sa plateforme Quartz où l'on peut acquérir des NFTs utilisables dans ses titres. C'est le jeu de tir tactique Ghost Recon Breakpoint qui a fait l'objet de la première expérimentation. On ignore encore quelles seront les prochaines licences sélectionnées, mais Ubisoft devrait poursuivre dans cette voie une fois que les conditions de marché seront à nouveau réunies.

Ce type de projet n'est toutefois pas sans risque pour une marque aussi exposée qu'Ubisoft. Une partie des joueurs l'avait vertement critiquée lors de la présentation de Quartz, redoutant un risque de financiarisation au mépris de ce qui fait le sel du gaming : le plaisir de jouer. Ces critiques étaient moyennement fondées dans la mesure où les NFTs de Ghost Recon étaient gratuits pour les joueurs (mais il était possible de les revendre sur des places de marché secondaires). Néanmoins, cette analyse a la dent dure.

"Les mouvements réactionnaires ont toujours été présents dans le gaming et ces individus sont souvent les plus bruyants", fait remarquer Jérôme de Tychey. Selon lui, cette réaction épidermique trouve son origine dans la multiplication ces dernières années de modèles pour faire payer les joueurs. On ne compte plus les contenus additionnels payants, les achats intégrés ou la généralisation du "free-to-play" qui n'a de gratuit que le nom.

"On s'est moqué des joueurs pour leur soutirer de l'argent par tous les moyens", insiste Jérôme de Tychey. "Avec la blockchain, on peut leur assurer qu'ils possèdent vraiment leurs actifs de jeux, cette propriété numérique est un énorme plus, d'autant que si vous achetez une voiture vous pouvez la réutiliser dans d'autres univers et même l'améliorer", indique-t-il.

Afin d'éviter le risque réputationnel, les géants du gaming ont opté pour des stratégies plus discrètes mais continuent d'avancer. Dans le cas d'Ubisoft, il a été décidé de créer des Lapins Crétins sous forme de NFTs afin de les utiliser dans le métavers The Sandbox. D'autres collaborations sont prévues avec des plateformes du Web3. Sans compter des investissements dans des start-up du secteur.

Ubisoft a notamment investi dans Animoca Brands, la structure qui finance de nombreux jeux Web3, dont The Sandbox. L'entreprise française est également au capital de Cross The Ages. Mais "Ubi" n'est pas le seul à s'impliquer, loin de là. "Square-Enix (qui développe la licence Final Fantasy, ndlr) a investi dans plusieurs studios et

a déjà lancé des titres exploitant la technologie blockchain", souligne Sébastien Borget, cofondateur de The Sandbox. "Ma perception c'est que beaucoup de géants ont de l'appétit pour le sujet et expérimentent sous les radars", souffle-t-il.

Pour Jérôme de Tychey, il est très probable qu'on voit arriver de nouvelles licences créées spécialement pour l'occasion avant d'implémenter du Web3 dans les plus populaires. "Cela s'est passé de cette façon lorsque la 3D est apparue dans les années 1990 : elle n'a été ajoutée d'un coup dans Final Fantasy, ils l'ont d'abord expérimentée avec des petits jeux avant de la déployer sur leur licence star", souligne-t-il.

Beaucoup attendent désormais qu'un éditeur parvienne à aligner les planètes en développant la solution qui produira un effet "wahou" sur les joueurs. Une certaine attente entoure Fortnite (Epic Games), véritable phénomène culturel depuis 2017 et l'une des plus belles réalisations en matière de mondes ouverts. "Si Fortnite ajoutait des NFTs dans son gameplay cela produirait un souffle énorme sur le secteur, tout est déjà là pour ça caronne car ils font déjà beaucoup de co-branding avec de nombreuses marques", avance Sami Chlagou, créateur de Cross The Ages.

Son éditeur Epic Games a déjà montré son intérêt pour le sujet en accueillant des jeux utilisant des NFTs sur son magasin en ligne Epic Games Store. Le studio Cometh a été sélectionné pour y proposer l'un de ses titres.

« Tout cela se fera par petites briques, mais je suis convaincu que la blockchain est le bouleversement technologique le plus important pour le gaming depuis Internet et la mise en réseau des jeux _ »

Jérôme de Tichey [Cometh]

Nicolas Pouard

[Ubisoft]

Le directeur du laboratoire d'innovations d'Ubisoft revient sur la stratégie Web3 du géant du gaming.



« Nous explorons en conditions réelles _ »

Quelle est l'expérience d'Ubisoft dans le Web3 ?

Nous avons commencé par nous intéresser aux infrastructures en opérant de nombreux nœuds sur des blockchains. Cela allait de solutions dites de "layer 1" comme Tezos ou Chronos, jusqu'à Aleph ou Ultra qui est spécialisée dans le gaming. Pour nous c'était une excellente manière d'explorer des partenariats. Nous avons ensuite lancé fin 2021 Quartz, notre plateforme de distribution de NFTs. C'était un grand test technique qui nous a permis de nous confronter au réel en faisant des drops gratuits de NFTs. Enfin, notre programme de start-up a été une réussite car nous avons incubé pas mal de belles entreprises à leurs débuts, comme Sorare ou Oxya Origin plus récemment. Ubisoft a également investi dans plusieurs projets Web3.

Qu'est-ce qui intéresse le plus Ubisoft ?

Nous sommes des innovateurs et nous explorons toutes les nouvelles technologies lorsqu'elles surgissent. La différence avec beaucoup d'entre elles, c'est que le Web3 implique de lancer des projets sur le marché sinon on passe à côté de l'aspect communautaire. C'est donc une exploration... en conditions réelles ! Ensuite, nous partageons les valeurs de décentralisation et d'une meilleure redistribution de la valeur générée par un jeu. C'est ce que nous avons essayé de porter lors du lancement de notre plateforme Quartz : les joueurs peuvent contribuer à apporter de la valeur et il est normal qu'ils reçoivent une portion de cette valeur générée.

Quels sont vos prochains grands projets ?

Nous allons bientôt sortir notre premier jeu utilisant la technologie Web3, baptisé "Champion Tactics", un RPG tactique. Il a été développé sur la blockchain Oasys sur laquelle nous opérons un nœud depuis 2022.

Que vous ont apporté vos investissements dans les start-up de gaming Web3 ?

Il était important de nous rapprocher des "pure players" Web3. De comprendre la motivation des entrepreneurs, la manière dont ils abordent les sujets, etc. Mais nous n'avons pas investi au hasard, on a privilégié des projets pour lesquels nous étions confiants dans leur succès. Parmi eux je peux citer Horizon Blockchain Games et sa plateforme de développement Sequence. Ils avaient un intérêt stratégique pour nous car leur wallet est vraiment dédié au gaming. Ensuite nous aimons beaucoup l'approche de Cross The Ages. Avant même de parler de Web3, ils ont un jeu de grande qualité.



Cross The Ages fait beaucoup parler, qu'est-ce qui explique sa popularité ?

Je pense qu'ils ont été meilleurs que beaucoup d'autres car ils délivrent ce qu'ils promettent. Il n'y a pas d'annonces qui ne sont pas suivies des faits. De nombreux projets Web3 promettent beaucoup, comme Star Atlas par exemple, mais ont du mal à délivrer.

Qu'est-ce qui explique l'incapacité de certains projets ?

C'est assez logique quand on se rend compte que la crypto et le gaming fonctionnent selon des cycles très différents. Celui de la crypto est effréné du point de vue de l'évolution technologique. Il est aussi totalement erratique financièrement. De l'autre côté, le gaming observe quant à lui des cycles beaucoup plus lents. Faire un bon jeu prend du temps. Ça se teste, ça se modifie, etc. Cela demande énormément de compétences différentes. Pour reprendre l'exemple de Star Atlas, un tel jeu nécessite au moins quatre ans de développement. L'avantage de Cross The Ages, c'est qu'ils sont arrivés avec un jeu fonctionnel et n'ont pas essayé de se pré-financer en vendant des NFTs.

Cross The Ages vend également des NFTs, en quoi est-ce différent des autres ?

Ils ont effectivement vendu des NFTs, mais ce n'est pas arrivé au même stade du développement. Lorsque Cross The Ages en a proposé, le jeu était déjà là. Les recettes ont permis de l'améliorer et de l'emmener vers une version encore plus réussie, mais il y avait déjà beaucoup de concret avant. Qui a cette pratique dans le Web3 ? Pas grand monde. De nombreux projets comptent sur la communauté pour se financer sans avoir l'ébauche d'un jeu.

Où faut-il placer le curseur entre l'expérience ludique et l'innovation ?

Depuis le début nous déclarons qu'il faut d'abord des vrais jeux. Ce n'est que dans une seconde étape que le Web3 pourra apporter des fonctionnalités intéressantes. Néanmoins, il est crucial que des start-up Web3 continuent d'explorer

les possibilités offertes par le gaming on-chain. C'est très pointu et ça n'intéressera pas beaucoup de monde, mais il y a des voies à creuser dans le gaming décentralisé. En ce sens, les projets d'Autonomous Worlds sont vraiment passionnants.

Qu'est-ce qui empêche d'avoir des jeux réellement décentralisés dans leur fonctionnement ?

La technologie permet désormais de développer des projets on-chain plus solides, mais nous sommes encore loin des standards des jeux traditionnels.

Quand pourra-t-on voir du Web3 dans des grandes licences ?

Pas avant cinq ans je pense. En revanche, on devrait probablement assister plus tôt à l'émergence de nouvelles belles licences issues du monde Web3. C'est tout ce que je souhaite à des jeux très ambitieux comme Shrapnel ou Star Atlas. De très bons jeux indépendants sont sortis ces dernières années, donc cela montre que c'est possible.

Quelles sont les difficultés rencontrées par les géants du gaming traditionnels ?

Il y a d'abord un problème d'accès au monde de la crypto, car avant de pouvoir acheter le NFT d'un jeu il faut avoir un wallet et que celui-ci soit chargé en cryptos. Imaginez le parcours de l'utilisateur qui doit se créer un compte sur une bourse de cryptos, acheter le montant nécessaire, avant de pouvoir vraiment jouer. Ce n'est pas du tout satisfaisant en termes d'expérience. Et quand on voit ce qui s'est passé autour de la faillite de la plateforme d'échange FTX, cela montre que ce n'est pas un monde pour les joueurs. Même si certains s'intéressent aux cryptos, on ne peut pas dire que ce soit la majorité. Et en tant qu'Ubisoft, on doit proposer un environnement très sécurisé à nos joueurs. Mais les choses bougent : je trouve que les concepts "direct to NFT" ou "NFT checkout" (qui permettent d'acquérir des NFTs avec une simple carte bancaire) comme on le voit désormais sur Sorare, sont une grande avancée.



L'abstraction de compte semble aussi être l'une des clés.

Cela évolue assez vite en ce moment et c'est une excellente chose. Avec l'abstraction de compte, les wallets peuvent être "cachés" derrière des comptes utilisateurs classiques. Ainsi, les joueurs n'ont même pas besoin de le savoir lorsqu'ils débutent une partie. On peut imaginer des modèles en "free-to-play" où l'on introduit plus tard des NFTs dans le jeu. C'est ce que propose Mythical Games avec NFL Rivals. Il y a une expérience de jeu classique et l'utilisateur est guidé progressivement. À aucun moment on vous agresse en vous disant que la blockchain est une super technologie et qu'elle va tout révolutionner. On vous signale simplement qu'il y a la possibilité de revendre ses actifs de jeu et on vous explique simplement comment faire. Ça change tout !

Est-ce que la solution pour que la blockchain se démocratise dans le gaming, ce n'est finalement pas d'en parler le moins possible ?

Je pense que plus on se désolidarise de la crypto et du marché, plus ça sera positif pour le gaming. Un actif de jeu ne peut pas répondre à la même logique qu'un NFT de la collection Bored Ape. L'épée que j'utilise dans un jeu ne peut pas valoir 100.000 dollars un jour, un million le lendemain et 10.000 le jour suivant. Ça ne serait pas tenable pour les joueurs. Bien sûr il y aura toujours un petit lien avec la crypto car tout est bâti sur les mêmes infrastructures, mais les modèles économiques et la valeur proposée sont très différents. La crypto est là pour s'attaquer au monde de la finance, alors que dans le gaming Web3 veut seulement offrir aux joueurs de meilleures expériences de jeu.

Justement, au lancement de la plateforme Quartz une partie de votre communauté vous a reproché de vouloir financiariser le gaming. Quel regard portez-vous sur cet épisode ?

Nous avons bien entendu cette crainte, même si celle-ci n'était pas totalement fondée car nos NFTs pour Ghost Recon étaient gratuits. Toutes ces critiques étaient formulées à l'égard du gaming Web3 en général et nous avons peut-être servi de symbole car nous étions le plus gros acteur. Tout ce que nous construisons prend désormais en considération cette peur de voir des jeux qui ne s'adresseraient qu'à une élite ou adopteraient des mécanismes uniquement basés sur l'argent et pas le plaisir de jouer.

Mais il y a nécessairement une forme de financiarisation si l'on peut revendre ses actifs de jeu.

Je pense qu'il faut distinguer la financiarisation de la spéculation. Des gens comme Yat Siu d'Animoca Brands estiment que la financiarisation est arrivée bien avant avec les modèles free-to-pay et les achats in-game qui ne bénéficient qu'aux développeurs de jeux. Mais avec le Web3, on peut assurer une meilleure redistribution de la valeur et je pense que c'est positif pour les joueurs. Aujourd'hui les modèles ne sont pas encore totalement clairs, mais il y aura des solutions pour empêcher la spéculation à outrance.

Les grands acteurs comme Ubisoft ne peuvent entreprendre sans une clarification de la réglementation. Sur quelle ligne êtes-vous par rapport au régime JONUM ?

Le curseur est très mal placé et pourrait détruire le gaming Web3 français. C'est une régulation qui est construite autour des jeux d'argent pour empêcher certains acteurs d'utiliser le Web3 à cette fin. Ce n'est pas du tout taillé pour des acteurs comme Ubisoft, ni même pour des acteurs comme les "pure players" Web3. Protéger les utilisateurs est évidemment louable, mais cela nous empêche de développer des jeux comme on aimerait le faire.

Conclusion_

C'est une certitude, l'univers du gaming Web3 représente une révolution passionnante qui fusionne la technologie blockchain avec l'industrie du jeu vidéo. Mais tout est encore loin d'être parfait, ce qui est tout à fait normal quand on regarde l'âge de ce secteur émergent.

Il est important de noter que les start-up de gaming Web3 sont encore rares à posséder l'expérience des développeurs de jeux traditionnels. Cela souligne la nécessité de la collaboration entre les deux mondes pour garantir le succès de cette nouvelle ère du gaming. Car l'avenir des jeux vidéo Web3 semble étroitement lié à son adoption par les géants de l'industrie, tels qu'Ubisoft.

Néanmoins, certains "pure players" sont en train d'émerger et sont les seuls à avoir la capacité d'explorer en profondeur l'utilisation de la blockchain, que ce soit vis-à-vis des mondes ouverts ou sur l'opportunité de développer 100% d'un jeu on-chain.

Jouer doit rester un plaisir !_

Il est également essentiel de rappeler que, au-delà de la technologie et de l'innovation, les jeux vidéo ont pour principale mission d'offrir du divertissement. Cette mission doit rester au cœur de chaque création, qu'elle soit liée à la blockchain ou non.

Enfin, il est à noter que la France a pris une position de premier plan dans l'élaboration du cadre réglementaire entourant les jeux Web3. Cette initiative témoigne de l'engagement du pays à favoriser un environnement sain et sécurisé pour les joueurs, tout en encourageant l'innovation dans ce domaine prometteur.

Reste à voir si cela se confirmera dans les faits car beaucoup d'acteurs du gaming rejettent le fait d'être assimilés à des jeux d'argent.



Remerciements

— **Stanislas Barthélémi**

[expert crypto KPMG]

— **Julien Bouteloup**

[CEO Stake Capital / BlackPool]

— **Sébastien Borget**

[CEO The Sandbox]

— **Sami Chlagou**

[CEO Cross The Ages]

— **Constantin Garreau**

[Directeur de l'innovation du groupe PMU - en charge de Stables]

— **Maxime Hagenbourger**

[CEO Podium - Sorare Data]

— **Alexandre Karako**

[Head of investments
PyratzLabs]

— **Yoni Lasry**

[avocat - ex-Voodoo blockchain lead]

— **Itamar Lesuisse**

[CEO Argent]

— **Henri Lieautaud**

[Chargé des relations avec les développeurs StarkNet]

— **Brian O'Hagan**

[Brand director football Sorare]

— **William O'Rorke**

[Avocat associé ORWL]

— **Nicolas Pouard**

[Directeur du laboratoire d'innovations d'Ubisoft]

— **Jérôme de Tychey**

[CEO Cometh]

Ce rapport a été conçu par le service recherche de **The Big Whale** et sous la direction de **Grégory Raymond**.

— **Céline Robin**

[Graphisme]

<https://www.thebigwhale.io/>

Nous contacter : contact@thebigwhale.io
9 rue des Colonnes, 75002 Paris, FRANCE

