

23. septembre 2021 **BLOCKCHAIN** 7 min

Ces jeux videos qui rapportent des cryptos

PAR **JOAN PLANCADE**

Avatars ou armes «NFT», minage de cryptomonnaies *gamifié*, prêts et emprunts dans des univers virtuels, les jeux «play-to-earn» génèrent du revenu réel pour les joueurs. Des géants comme Ubisoft se penchent sur ce nouveau modèle, que les investisseurs s'arrachent.

[#jeux vidéo](#) [#blockchain](#) [#cryptomonnaies](#) [#NFT](#) [#DeFi](#) [#Finance décentralisée](#)

L'ampleur de la levée de fonds, annoncée ce lundi 22 septembre, a fait trembler la scène tech française. En bouclant un tour de table à 680 millions, la startup **Sorare**- gaming sur la blockchain- devient la licorne française la mieux valorisée à 4,3 milliards d'euros trois ans seulement après sa création.



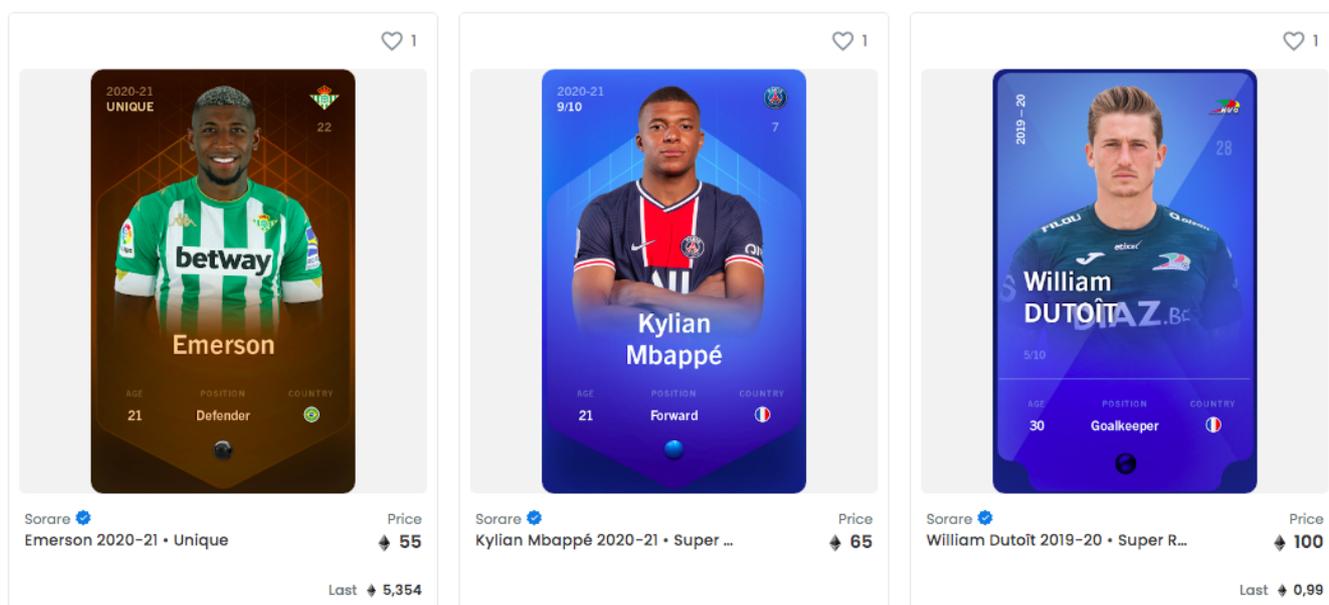
Cédric O 
@cedric_o 

 **HISTORIQUE**
[@SorareHQ](#) lève 680M\$ et devient la 18e licorne . La + grosse levée de l'histoire de la [#FrenchTech](#) et la + importante valorisation. Après [@AntoGriezmann](#) et [@3gerardpiqueHQ](#), la start-up de fantasy football veut conquérir le monde et recruter 

Sorare signe la plus grosse levée de fonds de l'histoire de la French T...
Ce financement de 680 millions de dollars valorise la start-up à
4,3 milliards de dollars. Rentable et avec une prévision de 100 millions...



Si Sorare a fait s'emballer les investisseurs, c'est qu'elle développe un jeu vidéo de football d'un genre particulier: à la différence de concurrents comme FIFA, les cartes représentant les joueurs sont des NFT, c'est à dire des actifs digitaux blockchains certifiés, édités en nombres limités, cotés et vendables directement de pair à pair. Dénicher une étoile montante, monter une équipe performante peut donc se traduire pour le *gamer* par des gains financiers réels. Ce sont ainsi près de 150 millions de dollars de cartes Sorare qui se sont vendues sur les différentes places de marchés NFT depuis le début de l'année, dont la transaction record de plus de 287'000 dollars pour Cristiano Ronaldo en mars. Plusieurs cartes sont actuellement en vente sur [Opensea](#) à plus de 100'000 l'unité.



Dans le sillage d'Axie infinity

La success-story Sorare fait écho à la folie «[Axie infinity](#)», qui a enflammé la blockchain cet été. Pourtant, avec ses petits personnages ambiance Pokemon-Tamagoshi et ses *battles* à la mise en scène sommaire, l'expérience de jeu d'Axie Infinity était a priori peu susceptible de combler le *gamer* exigeant.

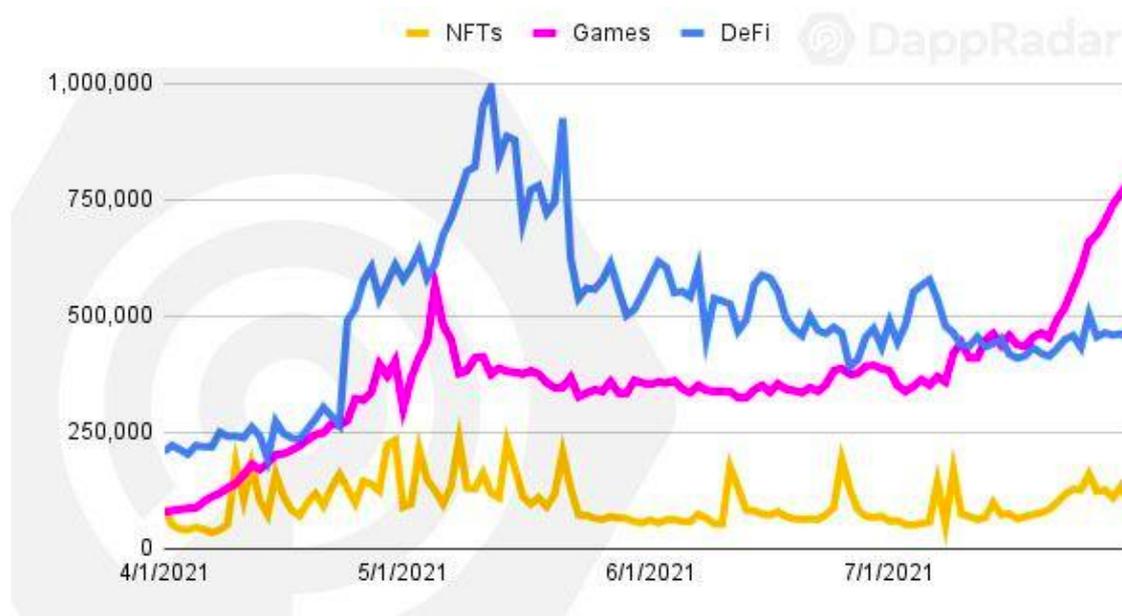


C'était sans compter sur l'appât du gain, qui a drainé jusqu'à présent plus d'1,6 millions d'utilisateurs séduits par la promesse de gagner de la crypto-monnaie et trader des personnages NFT. Le jeton de gouvernance AXS a vu sa valeur monter de 13'000% en un an, et permis à des joueurs (60% aux Philippines) de se sortir un salaire mensuel de parfois 500 dollars, bienvenu en pleine pandémie, en gagnant de la crypto ou des NFTs. Un phénomène qui a mis en lumière le modèle play-to-earn (jouer pour gagner de l'argent) du jeu vidéo sur la blockchain. En juillet, les bénéfices d'Axie infinity **dépassaient les 330 millions sur un mois**, le double de ceux de la blockchain Ethereum elle-même. Au point qu'un accord a dû être conclu avec le gouvernement philippin pour la taxation de ces revenus.

Jeu financier ou finance *gamifiée*?

Plus de 400 jeux play-to-earn sont désormais disponibles -il en apparaît chaque semaine- avec une tendance forte vers des jeux financiers qui *gamifient* la DeFi (finance décentralisée, sur la blockchain Ethereum). Parmi eux, on peut citer **Alien worlds**, qui propose de miner (réellement de la cryptomonnaie) sur une des sept planètes du jeu, et de la "*staker*" (placer) pour du rendement en cryptos à l'intérieur du jeu. Les heureux propriétaires de terrains reçoivent des commissions, parfois de 20%, sur l'activité des autres joueurs. **Aavegotchi**, impulsé par la plateforme de prêts et d'emprunts de pair à pair **Aave** (leader de la finance décentralisée), propose des NFT de personnages qui peuvent servir de collatéral pour des prêts et générer du rendement.

Nicolas Sierro, pionnier du gaming «on chain» en Suisse et membre de la Blockchain game alliance, relève de nouvelles tendances: «On voit apparaître des univers virtuels, dans lesquels les gens peuvent interagir économiquement, et même créer des éléments et de nouveaux jeux à l'intérieur, comme **The Sandbox**.» En dépassant en août les 750'000 utilisateurs actifs, le segment du jeu vidéo tend à dépasser la finance décentralisée et les NFT en termes d'adoption de la technologie blockchain.



Source: DappRadar

Observé par l'industrie, arraché par les investisseurs

L'industrie du *gaming*, forte de ses 180 milliards de chiffre d'affaires annuel, regarde attentivement la tendance. **Ubisoft** a ainsi incubé Axie infinity et Sorare dans son «entrepreneurs lab», largement dédié aux projets blockchain à Paris. Nicolas Pouard, directeur "initiative blockchain" pour Ubisoft, nie la suspicion selon laquelle l'industrie craindrait de perdre la maîtrise sur la valeur générée en mutant vers le play-to-earn. «On observe attentivement une tendance qui répond à une attente légitime des joueurs pour plus de contrôle sur leurs actifs digitaux.» Il soulève toutefois certaines questions existentielles pour les éditeurs historiques de gaming: «Les joueurs venus de la blockchain attendent parfois un retour sur investissement élevé. Ce n'est pas forcément sain. Notre activité n'est pas de faire du casino, c'est un autre business.» Nicolas Pouard reconnaît cependant que «la frontière est ténue» entre offrir de véritables actifs digitaux valorisables, et glisser vers du jeu d'argent pur et dur : «Il faut éviter d'attirer plus de spéculateurs que de joueurs.»

Les états d'âme des éditeurs n'entament pas l'enthousiasme des investisseurs pour le «play-to-earn» et le gaming onchain. **Près d'un demi milliard** a été levé par le segment au premier semestre 2021, avec notamment Forte (185 millions) ou encore Animoca (89 millions) et **Mythical games** (75 millions). Une somme qui sera déjà dépassée au second semestre par la seule levée de fonds de Sorare.

Loin des standards qualitatifs des grands jeux

parler à l'heure actuelle d'un changement de paradigme, selon Nicolas Sierro: «On constate que le *on-chain gaming* séduit essentiellement un public de crypto-enthousiastes. L'expérience utilisateur reste encore limitée sur des jeux souvent de conception souvent encore sommaire.»

L'expert met également en avant la barrière technique à l'achat, au stockage et à l'échange de cryptomonnaies. Un point sur lequel Nicolas Pouard d'Ubisoft le rejoint: «L'expérience de jeu est essentielle pour envisager un basculement. En termes graphiques, on est encore loin des standards des grands jeu, dits AAA, même si on voit émerger des projets comme Blankos de Mythical games, dont les concepteurs ont fait leurs classes chez les grand éditeurs.»



Anouk Summermatter, avocate spécialiste du jeu vidéo, estime qu'il est possible que le play-to-earn perce durablement: «58% des joueurs cherchent le lien avec leurs amis. Si certains basculent, ils peuvent facilement entraîner les autres.» Tout en estimant que l'appât du gain n'est pas la motivation première des gamers, elle reconnaît qu'une frange «également adepte du casino et jeu d'argent en ligne» pourrait être rapidement séduite.

Carrières virtuelles, revenus réels

Le play-to-earn ouvre également la possibilité à des modèles d'affaires et des professions nouvelles, au sein même d'environnements virtuels *gamifiés*, type **Metaverse**. Sébastien Borget, cofondateur de The Sandbox a listé dans un discours début septembre, des dizaines de possibilités d'emplois dans le jeu, avec à la clé une rémunération réelle. Notamment cités, des tour-opérateurs «virtuels», ou encore des architectes «virtuels» qui créent leurs bâtiments sous forme de NFTs, vendables sur les places de marché spécialisées.



L'occasion pour Sébastien Borget de souligner que de plus en plus de gens quittaient leur job physique pour «se consacrer à plein temps dans leur carrière dans The Sandbox»

L'AUTEUR



JOAN PLACADE

JOURNALISTE

Lui écrire ✉

Journaliste économique et d'investigation pour *Bilan*, observateur critique de la scène tech suisse et internationale, Joan Placade s'intéresse aux tendances de fonds qui redessinent l'économie et la société. Parmi les premiers journalistes romands à écrire sur la blockchain - Ethereum en particulier- ses sujets de prédilection portent en outre sur l'impact de la digitalisation, les enjeux de la transition énergétique et le marché du travail.

Du même auteur:

Les sociétés de conseil rivalisent avec l'IMD

Comment la sécurité se déploie aux frontières entre la France et la Suisse

FINANCE

Thomas Veillet décrypte la crypto

[Voir toutes les Vidéos](#)

LES PLUS LUS DE LA SEMAINE

RICHES

La richesse en Suisse en 10 chiffres

SANTÉ

Coronavirus: la Confédération en négociation pour le vaccin de Johnson & Johnson

INNOVATION

Backbone, le "Uber" des photographes, lève 5,5 millions de dollars

CORONAVIRUS

Le Conseil fédéral impose un test Covid négatif pour entrer en Suisse

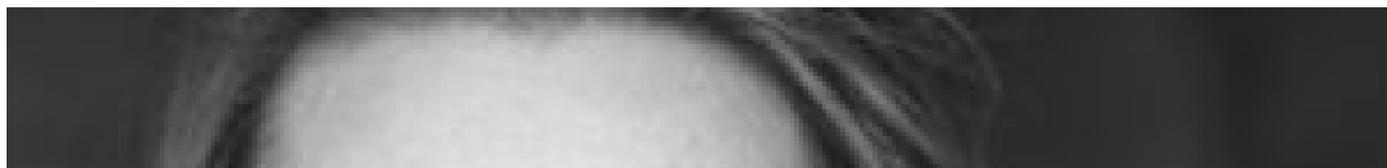
OPINIONS



ANOUK SUMMMERMATTER

JEUX VIDÉOS

L' Ampleur de Nos Réalités





ANOUK SUMMERMATTER

JEUX VIDÉOS

The Depth of Reality

LES DERNIERS ARTICLES INNOVATION

INTERNET

Législatives russes: Google et Apple accusés de "censure" par l'opposition

BLOCKCHAIN

Lexique blockchain

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Intelligence artificielle: l'ONU appelle à la prudence

PAIEMENTS MOBILES

Twint intégré par Uber et Uber Eats comme moyen de paiement

LES NEWSLETTERS DE BILAN

Le meilleur de l'actualité économique

JE M'INSCRIS

LE CERCLE DES LECTEURS

Le Cercle des Lecteurs est une plate-forme d'échanger sur tout ce qui touche votre magazine. C'est le reflet de vos opinions, et votre porte-parole le plus fidèle. [Plus d'info](#)

JE REJOINS LE CERCLE DES LECTEURS



"Tout ce qui compte

JE M'ABONNE DÈS CHF 7.-

[Magazine numérique](#) | [Abonnement](#) | [Nous contacter](#) | [Impressum](#) | [Qui sommes-nous](#) | [Newsletter](#) | [Conditions générales](#) |
[Déclaration de confidentialité](#) | [Publicité](#)

HAUT DE PAGE