

Innovation et Jeux vidéo : fin de partie ou on continue ?

Cela fait trois générations que les jeux vidéo marquent en profondeur l'enfance d'un nombre incalculable de personnes, qu'il s'agisse d'aider à Pac-Man à engloutir tous les points, de libérer la princesse aux côtés de Mario et Luigi, ou de jouer au football avec son équipe préférée sur FIFA. Tribune proposée par Sami Chlagou, PDG de Cross The Ages.

Temps de lecture : minute

7 juillet 2023

Retour sur cinquante années d'histoire pour comprendre comment le gaming reflète l'innovation dans nos sociétés.

L'histoire des jeux vidéo : reflet des innovations technologiques

L'histoire des jeux vidéo est étroitement liée à celle du développement de l'ordinateur. Dans les années 1950, d'astucieux bricoleurs ont développé des jeux vidéo simples dans le but, non pas d'amuser, mais de montrer le fonctionnement de ces technologies. " Tennis for two ", mis au point en 1958, est considéré comme le premier jeu pour ordinateur conçu pour distraire. Il fut vite oublié et remplacé par " Pong ", un best-seller sorti en 1972.

Les années 1980 ont été marquées par la naissance de jeux aujourd'hui légendaires : Pac-Man (1980), Mario Bros (1983), Tetris (1984) et SimCity (1989). En parallèle, le marché a été inondé d'innombrables consoles, alors que les ordinateurs personnels devenaient de plus en plus

abordables et efficaces. Malgré la faillite de plusieurs sociétés dans le secteur, l'arrivée de la Game Boy et la conception de graphismes et d'aventures toujours plus innovantes ont revitalisé le marché.

Les jeux vidéo ont pris une nouvelle dimension lorsque les designs se sont mis à la 3D dans les années 1990. Les joueurs pouvaient alors bouger dans trois directions, et non plus seulement deux. Les mondes ainsi créés gagnent en réalisme, offrant davantage d'options complexes, tandis que les scénarios deviennent toujours plus élaborés. Il faut faire prospérer des civilisations entières dans Age of Empires (1997), ou partir en quête d'artefacts historiques avec Lara Croft dans Tomb Raider (1996).

Avec la croissance spectaculaire de l'usage d'Internet au tournant des années 2000, les jeux vidéo se sont déplacés en ligne. Pour la première fois, des jeux tels que World of Warcraft (2000) sont principalement utilisés en ligne. Il devient aussi possible de créer son propre monde virtuel - les jeux sandbox - et plusieurs franchises à succès apparaissent alors : Les Sims (2000), Super Mario Galaxy (2007) et Minecraft (2010).

En 2010, l'industrie du jeu vidéo se chiffre en milliards et ses bénéfices sont supérieurs à ceux des secteurs du film et de la musique. De nombreuses entreprises développent des jeux pour une large variété de supports : ordinateurs, consoles, tablettes, téléphones... Il est désormais possible de jouer partout, tout le temps, et à n'importe quel âge.

Des jeux tels que Red Dead Redemption II (2019) ne font pas que tenir le joueur en haleine pendant des heures grâce à des scénarios et dialogues élaborés : l'histoire se déroule différemment selon les choix de l'utilisateur, et peut donc être recommencée plusieurs fois de suite. Autre phénomène de cette décennie, les vidéos " Let's Play " dans lesquelles des joueurs se filment en train de jouer et de commenter les actions. Ils partagent leurs conseils dans ces contenus qui génèrent des millions de vues sur YouTube.

Avec toutes ces évolutions et transformations dans le monde du jeu vidéo, on peut se demander à quoi ressembleront les jeux de demain ! Déjà, on observe un nouveau phénomène qui commence à faire surface : les jeux Web3.

La nouvelle évolution : les jeux Web3

Le gaming a été un moteur des évolutions technologiques des dernières décennies. Rien d'étonnant, donc, à ce que le gaming Web3 joue un rôle important dans l'introduction du Web3. Mais de quoi s'agit-il exactement ? Faut-il y voir un nouvel Eldorado ?

Les jeux Web3 se distinguent des jeux conventionnels en ce qu'ils proposent à leurs utilisateurs de gagner des cryptomonnaies et NFT (de l'anglais non-fungible token, ou jeton non-fongible) basés sur les technologies de la blockchain. La distinction entre monde virtuel et monde physique est brouillée, car les joueurs deviennent propriétaires d'objets virtuels qu'ils peuvent échanger sur des marchés en ligne contre de l'argent numérique ou réel. L'autorité centrale inhérente au jeu disparaît, remplacée par un système qui démocratise toutes les facettes du gaming et donne aux joueurs tous les pouvoirs.

L'usage de la technologie blockchain dans ces jeux permet aux joueurs de gagner en indépendance et de moins s'appuyer sur des entités centralisées. Cela a pour effet de faire émerger un environnement de gaming plus diversifié. En outre, les NFT encouragent la propriété digitale et renforcent la rareté des produits internes au jeu, ce qui ouvre de nouvelles voies potentielles de revenu pour les éditeurs de jeux, tout en créant de la valeur pour les joueurs.

L'incorporation des technologies Web3 dans l'industrie du jeu vidéo offre ainsi de nouvelles opportunités de gaming participatif ou immersif, et ouvre la voie à de nouveaux modèles de monétisation et d'économies

virtuelles. Gods Unchained, Cross the Ages et The Sandbox ne sont que quelques noms parmi plus de 2.000 jeux déjà créés et mis sur le marché par les éditeurs de jeux Web3.

Play TO Earn vs. Play AND Earn : quelle différence ?

De manière générale, les jeux offrent des récompenses aux utilisateurs. Cependant, celles-ci ne sont pas toujours monétaires : les joueurs obtiennent des artefacts virtuels, de l'argent et des prix qu'ils peuvent utiliser pour progresser dans l'univers et améliorer leur expérience du jeu. Par exemple, dans Fortnite, les joueurs peuvent gagner des " V-Bucks " (une monnaie interne au jeu) en relevant des défis, en prenant de l'expérience ou en participant à des événements. Ces V-Bucks peuvent être utilisés pour acheter des tenues, des " emotes " (émotions animées), et d'autres accessoires qui améliorent l'expérience du joueur, mais n'ont pas de valeur monétaire en dehors du jeu. Si les utilisateurs ne peuvent pas gagner d'argent réel sur Fortnite, les V-Bucks sont une source de motivation pour continuer à jouer et à explorer l'univers.

Dans ce contexte, que signifient les termes " play-to-earn " et " play-and-earn " ? Les deux termes sont utilisés dans l'industrie du gaming et se rapportent au fait de gagner des récompenses ou de l'argent en jouant à des jeux. Il y a cependant une différence fondamentale entre les deux. On parle de jeux " play-to-earn " (littéralement, jouer pour gagner) dans le cas des jeux qui permettent à l'utilisateur de gagner de l'argent réel ou des cryptomonnaies en jouant. Ces programmes utilisent des NFT pour les transactions internes au jeu et s'appuient sur les technologies de la blockchain. En accomplissant des quêtes spécifiques, en atteignant de nouvelles étapes ou en offrant leurs actifs internes au jeu à d'autres utilisateurs, les gamers peuvent recevoir des récompenses. Un exemple de ces jeux " play-to-earn " est Axie Infinity. Construit sur la blockchain, il

permet aux joueurs de gagner une cryptomonnaie appelée " Small Love Potion " (SLP) en élevant, combattant et échangeant de petites créatures digitales - les Axies. Les joueurs reçoivent des SLP lorsqu'ils accomplissent certaines tâches dans l'univers, et peuvent ensuite échanger ces mêmes SLP contre des cryptomonnaies ou de la monnaie fiduciaire.

En parallèle, il existe une catégorie de jeux qui combinent les fonctionnements traditionnels des jeux avec des technologies de la blockchain pour créer une expérience innovante. Dans ces univers, il est possible de gagner de l'argent, mais uniquement si on le souhaite - ce n'est pas un prérequis. Ces jeux correspondent au " play-and-earn " (" jouer et gagner "). Cross The Ages fait partie des pionniers de ce système et permet à la fois aux joueurs traditionnels du Web2 et aux enthousiastes du Web3 de partager leur passion pour les jeux vidéo dans un univers commun. Cross The Ages a choisi de se positionner en précurseur dans la course à l'innovation, en combinant des NFT optionnelles avec les codes du gaming traditionnel.



À lire aussi

Intrapreneuriat : comment démarrer un projet et fédérer ses équipes autour d'une idée ?

Article écrit par Sami Chlagou