

# Balado sur l'état des cryptoactifs

## Épisode 11

### Adam Rodricks:

Bonjour à tous et bienvenue à ce nouvel épisode de la série de baladodiffusions de KPMG au Canada sur l'état des cryptoactifs. Nous sommes de retour avec un épisode très spécial sur le méta-univers et la finance du jeu, deux phénomènes récents qui font fureur dans le monde des cryptoactifs.

Pour l'épisode d'aujourd'hui, je suis heureux d'accueillir Kareem Sadek, Ken Viegas et Kaan Farahani. D'abord et avant tout, bienvenue Messieurs. C'est un plaisir d'être de retour en studio avec vous. Kareem, tu pourrais peut-être commencer? C'est souvent toi qui intervies en premier, et je veux que tu nous parles du méta-univers. On dirait qu'on ne parle que de ça de nos jours. Peux-tu nous en dire plus?

### Kareem Sadek:

Salut, Adam, c'est un plaisir d'être de retour à la baladodiffusion. Oui, le méta-univers est un sujet intéressant. Tout le monde en parle; et on entend toutes sortes de définitions sur ce que c'est et n'est pas.

Donc, je vais essayer de simplifier ça. Essentiellement, le méta-univers est un environnement numérique qui combine la réalité virtuelle (RV), la chaîne de blocs et les technologies de jeu en ligne pour offrir aux utilisateurs un environnement d'interactions virtuelles sur de nombreuses plateformes. Il s'agit donc d'une connexion sociale, d'un réseau de mondes virtuels pour lesquels on se fabrique une identité numérique.

Et encore une fois, il y a beaucoup d'organisations qui essaient d'y plonger. Et ils expérimentent la réalité virtuelle, qui est un peu comme le Web 2.0 du méta-univers. Quand on parle de méta-univers dans le Web 3.0, c'est là qu'on crée l'écosystème, l'identité numérique avec les portefeuilles numériques et les transactions de cryptoactifs. Cela s'inscrit dans le contexte d'une tendance à passer de plus en plus de temps en ligne à interagir avec les technologies et d'autres applications.

Comme nous le savons, la situation s'est vraiment normalisée ces derniers temps, en raison de la COVID et du télétravail, donc beaucoup de développements sont à prévoir.

Ken et Kaan peuvent t'en parler aussi. Peut-être que vous pouvez nous en dire un peu plus sur les possibilités qu'offre le méta-univers aujourd'hui.

### Kenneth Viegas:

Oui, je peux commencer. Je pense qu'il est important de commencer par les deux modèles de terrains distincts que l'on peut posséder virtuellement. Le premier est une approche descendante où les terrains sont rares. Les propriétaires peuvent créer du contenu qui est ensuite destiné à être consommé par tout le monde.

Maintenant, les mécanismes ici reflètent vraiment la vie réelle où les terrains sont vendus aux enchères ou à des prix prédéterminés. Beaucoup de gens soutiennent ce modèle et soutiennent que les terrains virtuels devraient être une ressource rare. Je pense cependant qu'il y a un deuxième modèle intéressant. Il s'agit d'un modèle d'approche natif ascendant à trois niveaux, où les utilisateurs reçoivent des terrains gratuits pour construire des expériences. Ils peuvent les modifier plus tard avec un jeton dans le jeu, ou en acquérant des JNF pour améliorer ce terrain. Les partisans de ce modèle soutiennent que les terrains virtuels sont destinés à servir de profil de réseaux sociaux et que tous les utilisateurs devraient avoir le droit d'en posséder un.

Dans ce cas, je pense qu'il y a beaucoup plus d'occasions pour les utilisateurs du méta-univers d'étendre leur créativité et de construire des communautés de personnes avec lesquelles ils s'identifient. Malgré les données disponibles sur la chaîne, l'évaluation de l'immobilier n'est pas nécessairement plus facile que dans la vraie vie, et je pense qu'au fil du temps, c'est un modèle à trois niveaux qui s'installera, un modèle où les gens sont récompensés et la valeur des terrains est déterminée par le nombre d'utilisateurs qui interagissent réellement avec ce terrain, ou à l'intérieur de ce méta-univers.

À ce jour, il existe de nombreuses possibilités associées à la possession de terrains virtuels. Par exemple, on peut héberger du contenu ou créer des expériences sur le terrain que l'on possède, comme un concert, un bureau virtuel ou une galerie d'art. On peut également louer ses propriétés à d'autres entreprises, comme des studios de jeux ou de commerce électronique. L'un des points intéressants ici est que l'on peut faire de la publicité sur son terrain, ce que je trouve fascinant parce que je crois que les terrains virtuels ont la capacité de fournir une visibilité de masse à différents produits de consommation, biens ou services.

# Balado sur l'état des cryptoactifs

## Épisode 11

### **Kenneth Viegas (continué):**

Il y a donc beaucoup d'occasions au sein du méta-univers. Je pense que ce qu'on voit aujourd'hui n'est qu'une partie des possibilités, et ce sera génial de voir comment les gens deviendront créatifs et construiront de nouveaux modèles.

### **Kareem Sadek:**

Merci Ken. C'est intéressant de parler des différentes occasions qu'offre le méta-univers. Kaan, d'après ce que nous venons d'entendre et ce que j'ai souligné en disant que certaines personnes ne voient pas d'utilité aux cryptoactifs ou à la chaîne de blocs dans le méta-univers, peux-tu nous expliquer le rôle des cryptoactifs dans le méta-univers?

### **Kaan Farahani:**

Merci, Kareem. C'est une question cruciale.

Un des éléments de base d'un méta-univers fonctionnel est le jeton non fongible et la chaîne de blocs sous-jacente. Pourquoi? Parce que les JNF forment un pont entre l'économie du jeu et l'économie réelle. Quand les éléments numériques uniques sont représentés et possédés grâce aux JNF, les actifs du jeu sont contrôlés par l'utilisateur, et non le développeur de jeu.

En combinant cela avec le modèle « jouer pour gagner » mentionné dans notre dernier épisode sur les JNF, on obtient un scénario gagnant-gagnant où les utilisateurs peuvent gagner une valeur du monde réel en échange de leur temps et posséder des actifs utilisables dans de nombreux mondes virtuels différents.

De plus, les développeurs de jeux sont également capables de voir les actifs du jeu et de facturer des honoraires pour les transactions sur le marché secondaire, donc c'est avantageux pour tout le monde.

### **Adam Rodricks:**

C'est captivant, Kaan. Poursuivons dans la même veine. En parlant de jeu, pourquoi cela semble-t-il être un élément central de tout le méta-univers?

### **Kaan Farahani:**

Oui, c'est très intéressant. On voit que le secteur du jeu est un pionnier du méta-univers, probablement pour deux raisons principales. La première, c'est que le moteur de jeu

fournit une solution au degré de simulation nécessaire pour un méta-univers, et, en fait, il propose les simulations les plus complexes actuellement offertes aux consommateurs.

Deuxièmement, les économies virtuelles sont une caractéristique de longue date dans de nombreux jeux, c'est-à-dire que l'industrie a une riche expérience dans l'incitation au comportement des utilisateurs.

Ainsi, en combinaison, les entreprises de jeux sont particulièrement bien positionnées pour le méta-univers parce qu'elles ont les outils nécessaires pour la simulation et le rendu, et elles possèdent l'ensemble de compétences nécessaires pour mettre en œuvre les économies de jeu.

Alors, rassemblons ces notions à l'aide d'un exemple de notre dernier épisode en expliquant l'économie de jeu d'Axie Infinity. L'objectif pour les joueurs est de collectionner, élever, combattre et échanger des Axies. Chaque Axie est un jeton non fongible de sorte qu'il est unique et indivisible. Si l'Axie d'un joueur a une valeur subjective plus élevée aux yeux d'un autre joueur, le propriétaire peut le voir puisqu'il possède l'actif, et il peut l'échanger librement.

Mais il y a beaucoup d'autres façons de gagner pendant que l'on joue. Par exemple, on peut détenir des actifs sous la forme de JNF et gagner des récompenses sous la forme de jetons natifs, qui sont ensuite convertibles en monnaie fiduciaire par le biais d'une plateforme d'échange de cryptoactifs. On peut également reproduire et vendre une Axie unique pour faire du profit ou même collectionner des espèces rares ou spéculer sur leur valeur. Par exemple, la génétique joue un rôle clé dans l'apparence et la taille du corps. De plus, le jeu évite l'hyperinflation en fixant une limite maximale sur le nombre de fois qu'une Axie peut se reproduire avant de devenir stérile, et le coût de la reproduction dépend du nombre de naissances engendrées par une Axie.

Les joueurs ont également un contrôle total sur le développement et l'évolution du jeu en votant avec un jeton de gouvernance. Dans l'ensemble, tous ces concepts innovants et ce modèle d'incitation complexe ont fait d'Axie Infinity un jeu très populaire dans le monde entier.

# Balado sur l'état des cryptoactifs

## Épisode 11

### **Kaan Farahani (continué):**

Par exemple, dans les pays en développement, comme les Philippines, l'Argentine, le Venezuela ou la Colombie, certains joueurs considèrent même que c'est une source principale de revenus.

Cela a conduit à un problème constant dans l'écosystème de jeu de la chaîne de blocs : quand la popularité d'un jeu augmente, les actifs de jeu nécessaires pour y jouer deviennent plus coûteux. Par exemple, un nouveau joueur doit acheter au moins trois créatures avant de pouvoir jouer et, bien que les moins chères sont offertes pour environ 30 \$ US de nos jours, ce prix était autrefois beaucoup plus élevé. Les créatures peuvent facilement atteindre jusqu'à 500 \$, ce qui impose une barrière à l'entrée pour de nombreux joueurs.

Ce problème a conduit à une solution, à savoir l'émergence de guildes de jeux, qui fournissent une gamme d'activités de soutien aux joueurs, de leur intégration dans le jeu jusqu'à l'octroi des actifs nécessaires dans le jeu. Et en retour, ils facturent une part des gains du joueur dans le jeu.

Dans de tels cas, une guilde de jeux peut acheter et élever une Axie, le louer à un joueur et lui facturer 20 à 30 % de ses gains de jeu en retour.

Il y a quelques guildes importantes dans l'écosystème, et la majorité d'entre elles sont structurées comme des organisations autonomes décentralisées (OAD).

### **Adam Rodricks:**

C'est fascinant. Merci Kaan! Une dernière question pour toi, Ken : en plus du fait que le jeu est un aspect important du méta-univers, y a-t-il d'autres tendances à venir liées au méta-univers qui auront une incidence dans le monde des cryptoactifs?

### **Kenneth Viegas:**

Excellente question, Adam. Je pense que dans le méta-univers, il y a encore plus de possibilités outre le jeu. Je pense que nous avons tous entendu l'idée de tenir des réunions virtuelles dans le méta-univers, et je pense que ça va vraiment être adopté dès 2022, et au cours des prochaines années. Je pense toujours à la façon dont nous nous représentons dans le méta-univers. Veut-on avoir une version animée de soi-même ou veut-on avoir une représentation plus fidèle à son image?

Personnellement, si je devais entrer dans le méta-univers, je voudrais quelque chose d'un peu plus fidèle à mon image. De cette façon, quand je suis avec quelqu'un, je ne suis pas un singe ou tout autre animal. Je me représente moi-même et c'est ainsi que je veux être vu professionnellement.

Je pense que le méta-univers est une excellente façon d'interagir virtuellement et d'améliorer l'expérience d'une réunion Zoom. Donc, je pense que les organisations adopteront le méta-univers comme un moyen de faciliter les réunions virtuelles. Il y a quelques éléments à prendre en considération, l'un d'eux étant à savoir quel méta-univers utiliser. Est-ce un méta-univers ouvert ou un méta-univers privé basé sur les autorisations? Quelle chaîne de blocs le sous-tend? Comment s'y prendre? Ce sont les questions que je pense que nous allons résoudre en tant que communauté à partir de 2022.

Au fur et à mesure que le méta-univers évoluera, je serai là et j'attendrai avec impatience les occasions possibles.

### **Kareem Sadek:**

J'ajouterais une dernière chose. Je pense qu'avec le temps, le succès du méta-univers et la façon dont nous interagissons dedans, il faudra qu'un grand travail d'interopérabilité entre les différents mondes virtuels s'effectue. Je pense que ce sera une des grandes questions à résoudre au fil du temps, car c'est ce qui fera le succès de l'écosystème. On pourrait prendre son avatar et passer d'un monde virtuel à l'autre, donc avoir une certaine interopérabilité. J'espère que cet aspect sera traité à l'avenir.

### **Adam Rodricks:**

Les possibilités semblent certainement infinies, et franchement, si géniales. Kareem, Ken et Kaan, ce fut franchement instructif et impressionnant de vous écouter parler des grands enjeux du méta-univers et de la finance du jeu. Malheureusement, cela nous amène à la fin de notre épisode, mais avant de vous laisser, je tiens à remercier sincèrement chacun d'entre vous de nous avoir parlé aujourd'hui malgré votre horaire chargé. Je sais que nos auditeurs vont adorer l'épisode. À nos auditeurs et nos abonnés remarquables : merci beaucoup de votre écoute. Ne manquez pas le prochain épisode de la série de baladodiffusions de KPMG au Canada sur l'état des cryptoactifs. À bientôt!