

# Blockchain : 6 DSI sur 10 prêts à adopter la chaîne de blocs

Les déploiements en production de [projets blockchain](#) sont encore minoritaires dans les entreprises. Toutefois, dans les 5 à 10 ans, la technologie décentralisée de gestion des transactions devrait transformer l'activité de la plupart des industries, prévoit Gartner.

Les directions des systèmes d'information (DSI) sont en première ligne.

Ainsi, au-delà de l'étude de faisabilité (preuve de concept), « 60% des DSI interrogés dans le cadre du Gartner 2019 CIO Agenda Survey ont déclaré s'attendre à un certain niveau d'adoption de la technologie blockchain au cours des trois prochaines années », a rappelé David Furlonger, vice-président de recherche au sein de la société d'études.

Cependant, « l'infrastructure numérique existante » (Legacy IT) dans les organisations et le flou qui entoure encore « la gouvernance de la chaîne de blocs » freinent la marge de manoeuvre des responsables SI dans ce domaine, a expliqué l'analyste.

Malgré tout, la situation évolue, en particulier dans la banque, le commerce de détail (retail) et l'industrie du jeu vidéo, a souligné Gartner, [Hype Cycle](#) à l'appui.



## **Banque, retail, jeu video**

Dans les services bancaires et d'investissement, 33% des DSI ont déclaré avoir ou prévoir d'adopter une technologie blockchain au cours des deux prochaines années.

En plus de l'attention portée aux registres autorisés, Gartner s'attend à « des développements continus dans la création et l'acceptation des jetons numériques (tokens) », a déclaré David Furlonger. Néanmoins, « il reste encore beaucoup à faire dans les activités qui ne sont pas liées à la technologie », a-t-il prévenu.

Dans le commerce de détail, les applications de la blockchain s'orientent en priorité vers le suivi, la traçabilité, la prévention des contrefaçons, la gestion des stocks et l'audit.

Pour Gartner, « une fois combiné à l'[Internet des objets](#) (IoT) et à l'[intelligence artificielle](#) (IA), la chaîne de blocs a le potentiel de changer définitivement les modèles d'affaires du commerce de détail. » Les « flux de données et monétaires » seront tous deux impactés.

Dans le secteur du jeu vidéo, la technologie blockchain devrait permettre à l'écosystème (fournisseurs et joueurs) de créer ses propres jetons (tokens) à des fins commerciales (biens virtuels) et de portabilité entre plateformes de jeu.

Globalement, enfin, la blockchain devrait avoir un impact commercial sur les modèles commerciaux de tous les secteurs. Pour en tirer profit, les entreprises ont intérêt à négocier au mieux le virage de

la [tokenisation](#) et de la décentralisation.

(crédit photo © shutterstock)