

# La blockchain est-elle l'avenir de l'Esports ?

D'une valeur de 138 milliards de dollars en 2018, l'industrie du jeu vidéo a connu une trajectoire époustouflante. Du premier jeu vidéo d'arcade au marché dynamique des jeux pour téléphones mobiles, consoles et PC, il est devenu l'un des secteurs à la croissance la plus rapide du marché.

Il y a seulement trois ans, le marché mondial des jeux avait généré un chiffre d'affaires de 93 milliards de dollars. Une telle croissance est impressionnante pour une industrie vieille de 50 ans. Il est également connu comme un secteur susceptible d'adopter les avancées technologiques. Au fil des ans, le marché des jeux a intégré de nouvelles technologies, telles que l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle et la réalité augmentée.

Mais il reste une question à plusieurs milliards de dollars: l'industrie du jeu est-elle mûre pour un changement propulsé par la blockchain ?

## L'émergence de la blockchain dans les jeux

Il n'est pas surprenant que la blockchain ait montré un potentiel de perturbations dans l'industrie du jeu. Il réduit efficacement le fossé entre les ressources en ligne et hors ligne et a un impact non seulement sur la manière dont les joueurs et les développeurs interagissent, mais aussi sur l'accès aux ressources (numériques).

Deux applications bien connues de la technologie de la blockchain ont un impact sur le secteur: les propriétés immuables du grand livre qui ajoutent une couche de confiance entre les développeurs et les joueurs, et la sécurisation des transactions des actifs de jeu alimentés par la blockchain.

Certains disent qu'un second moment « Pong » s'est produit lorsque les Cryptokitties ont explosé en popularité et ont momentanément écrasé le réseau Ethereum.

Le jeu est rapidement devenu un phénomène de jeu en ligne, où les utilisateurs ont la garantie de [posséder à 100% leurs actifs numériques](#) grâce à la blockchain.

En tirant parti de la technologie, ils ont résolu un vieux débat au sein de la communauté des joueurs. Grâce aux places de marché en ligne sécurisées par blockchain, la gestion des actifs de jeu est devenue plus facile. Cela permet une expérience unique, où les joueurs ont la propriété réelle de leurs objets de collection et peuvent améliorer leur expérience de jeu.

Des projets tels que Enjin Coin, où les utilisateurs peuvent créer leurs jeux en blockchain et leurs jetons cryptographiques, ont commencé à émerger.

## Esports, le phénomène mondial du jeu concurrentiel

Nous ne ferions qu'effleurer la surface si nous discutons de la façon dont la blockchain perturbe l'industrie du jeu et laisse de côté le domaine de l'Esports.

Dernièrement, il a attiré beaucoup d'attention – probablement parce que c'est une industrie dont les revenus sont estimés à 1,5 milliard de dollars.

Esports est le terme employé pour désigner les jeux de compétition diffusés sur Internet et est devenu progressivement un phénomène mondial.

Les années 2000 ont vu la naissance de championnats du jeu, tels que la Coupe du monde de sports électroniques et les World Cyber Games, et le début d'équipes de sport, telles que Team Liquid et Fnatic.

La Coupe du monde de Fortnite et le championnat du monde League of Legends ont été parmi les plus grands jeux Esports de cette année.

En 2018, il y avait 2,2 milliards de joueurs dans le monde. Cela signifie qu'une personne sur quatre est un joueur. Connu comme une industrie fragmentée, il existe certains points critiques dans l'écosystème Esports qui nécessitent l'utilisation de nouvelles technologies.

Estimé à 1,5 milliard de dollars de revenus, le secteur devrait continuer à croître au fil des ans. L'un des problèmes principaux est que seul un faible pourcentage des recettes est reversé aux joueurs. Et la plupart du temps, quand cela se produit, cela va aux joueurs d'élite, laissant des millions de joueurs amateurs avec des poches vides. En effet, il n'y a pas «d' [écosystème légitime et autonome](#) pour les joueurs et les marques».

Comment alors, blockchain peut-elle être appliquée dans l'Esports? L'implémentation d'actifs alimentés par des chaînes de blocs, tels que des identités et des objets de collection, peut permettre de vivre de nouvelles expériences significatives tout en créant une valeur nette sans précédent. Mais, la blockchain peut apporter d'autres avantages à l'industrie.

## Tournois

Lors des tournois, il y a un risque de fraude. Les joueurs doivent avoir confiance sur le fait que les organisateurs les paieront de manière appropriée . Organiser un tournoi ne nécessite pas uniquement un effort logistique considérable, mais comment peut-il arriver plus souvent à ouvrir le sport professionnel à des joueurs plus occasionnels ?

Dans un secteur aussi fragmenté, la blockchain peut éliminer le risque de fraude et fournir un environnement sécurisé aux joueurs occasionnels et professionnels.

Les contrats intelligents (smart contracts) peuvent être utilisés pour l'attribution de prix, qui peuvent être déclenchés automatiquement à la fin du tournoi.

Bountie, une startup de Singapour, utilise la blockchain pour organiser des tournois et créer des opportunités pour les joueurs ordinaires d'accueillir les leurs.

## Programmes de fidélisation et d'incitation

Un modèle de récompense basé sur la participation ou l'audience peut permettre aux participants de gagner des jetons. Un système d'incitation pour les supporters est déjà à l'étude dans le monde du football et, dans ce cas, les actifs numériques sous forme de jetons peuvent créer une valeur ajoutée et s'étendre à différentes plates-formes.

## Ajouter de la transparence

Des plates-formes telles que Twitch permettent aux utilisateurs de suivre les joueurs et les tournois, mais dans un monde aussi dynamique, une base de données blockchain pourrait créer des opportunités.

L'une des applications de la technologie est de servir de base de données publique décentralisée. Un DApp peut créer un seul profil de jeu universel sur lequel les joueurs pourraient télécharger leur profil avec des statistiques et un classement. Cela peut également être une étape clé pour aider les revenus à aller à tous les joueurs, amateurs et professionnels.

## Trading d'articles de jeu

Comme mentionné ci-dessus, le négoce d'objets virtuels est également un aspect crucial et précieux des sports. Un système d'items basé sur une blockchain peut également constituer une solution, les jetons non fongibles jouant un rôle clé.

La plate-forme de négociation Blockchain, WAX, est apparue l'année dernière comme une plate-forme de négociation d'objets virtuels. Ils faisaient partie du système OPSkins qui négociait les peaux d'éléments CS / GO avant la fermeture de Valve Corporation. OPSkins continue à échanger des objets virtuels, mais sans jeux liés.

Les économies virtuelles ont émergé à la suite de la croissance des jeux multijoueurs.

Pensez simplement à World of Warcraft, où vous pourriez accomplir des quêtes et tuer des monstres pour des pièces de monnaie et les utiliser pour acheter des objets dans le jeu.

En raison du contrôle centralisé serré, des marchés noirs ont été développés, dans lesquels les actifs peuvent être échangés contre des valeurs réelles.

Comme nous l'avons vu, ces économies virtuelles se sont propagées dans le monde réel et les monnaies numériques sont désormais utilisées pour représenter la valeur réelle.

Les monnaies numériques sont devenues des [crypto-monnaies](#) ou des jetons. Ainsi, en ce qui concerne les marchés, les paiements et les transactions, la blockchain peut être déployée pour fournir l'épine dorsale des transactions de confiance et renforcer la sécurité afin d'éliminer les risques de fraude et de fraude lors des tournois.

## Pari

Les impacts sur les sites de paris en ligne basés sur Ethereum ont déjà été ressentis. Alors que les casinos Ethereum utilisent des contrats intelligents pour permettre les paiements automatiques et l'anonymat, d'autres projets ciblent les paris Esports.

Par exemple, DreamTeam, une société blockchain axée sur le renforcement de l'esprit d'équipe et le développement des compétences. La plate-forme permet aux joueurs de trouver des équipes et des sponsors, aux gestionnaires d'améliorer leurs compétences, de rechercher de nouveaux

joueurs et de puiser dans l'analyse. La technologie blockchain est utilisée pour les paiements. Des contrats intelligents sont déployés pour les salaires des joueurs , les prix de tournois et les frais de sponsoring.

## La blockchain dans l'Esport, essentielle à la croissance?

La question demeure: la blockchain est-elle vraiment essentielle à la croissance de l'Esports? A vrai dire, le secteur est en croissance constante et il semble que les joueurs continueront à payer pour jouer ou regarder les équipes jouer avec ou sans blockchain. Quelques problèmes doivent encore être résolus avant que les sports ne puissent franchir une nouvelle étape.

Les startups continueront sans aucun doute à utiliser de nouvelles technologies telles que la blockchain pour résoudre des problèmes majeurs. L'innovation continuera à avoir lieu, mais la blockchain pourrait ne pas avoir un impact aussi significatif.

Le Esports n'a peut-être pas besoin de blockchain pour grandir, mais pour améliorer la façon dont les choses se font actuellement. Cela peut permettre à l'industrie de devenir plus transparente et sécurisée, ainsi que moins fragmentée, ce qui donne une meilleure chance aux joueurs.

**Blockchain** **Land**

Lire [l'article original](#) de **Laisa Lopes** sur