Une autre illustration de Bien Commun numérique

Car la puissance du numérique ne permet pas que simplement d'informatiser des anciennes pratiques. Il peut créer du fondamentalement neuf ! Voici quelques conjectures sur la normalisation et l'échange universel des « accessoires » de jeux Vidéos. Objectif : Créer un nouvel écosystème multiplateformes profitable à tous par la notion de Bien Commun.

Et si nous avions un gigantesque marché des « accessoires » présents dans les jeux Vidéo, que se passerait-il ?

Non seulement un marché multiplateformes pour le même jeu (ce que certains appellent le cross-platform où les joueurs jouent sur du matériel différent dans une même partie, l'un sur PC ou Mac, l'autre sur son téléphone et un autre sur console de jeu), mais un marché pour des jeux différents, d'éditeurs différents, mais de même thématique.

Que se passerait-il dans un gigantesque écosystème commun où les joueurs pourraient acheter, ou construire, échanger, un « objet » dans un jeu vidéo sur le thème du médiéval fantastique et l'utiliser dans un autre jeu, sur le même thème, mais d'un autre éditeur et aussi sur une autre plateforme (de console à PC, d'une console d'un fabricant à une autre) ?

Ou même dans un jeu basé sur un autre thème si cela est scénaristiquement cohérent ? [utiliser un poignard dans un jeu de science-fiction n'est pas incohérent, mais un pistolet laser au Moyen Âge, si).

Et ce toujours s'il s'agit d'un éditeur différent ou d'un support différent. Non seulement entre différentes consoles, mais aussi de console à PC, ou de console à téléphone mobile.

- Quel nouveau marché Commun serait-il possible de créer ?
- Quels nouveaux échanges pourraient voir le jour ?
- Quels nouveaux acteurs pourraient venir œuvrer et prospérer dans ce marché ?

- Quels nouveaux métiers seraient créés ?
- Quelles activités annexes se mettraient-elles en route ?

Car il faut concevoir les Biens Communs comme des créateurs d'écosystèmes. Non seulement ils génèrent leurs propres activités. Mais celles-ci engendrent des retombées. Qui permettent de regrouper le plus grand nombre d'acteurs possible avec des profils et compétences diverses. Cela sera également le cas avec cette notion de Bien Commun d'accessoires et d'objets des Jeux Vidéo. Les Biens Communs ont des effets positifs pour la communauté en question et les individus qui la composent. Sur la base de ce potentiel, nous faisons le pari que la création d'un marché normé et universel amènera une nouvelle dimension aux joueurs, aux éditeurs et aux créateurs de contenus. Ce qui ne veut pas dire ni que cela sera facile à organiser, ni que cela se fera rapidement, ni même que cela puisse se faire un jour. Mais les potentiels de croissance, de développement, de création qu'amènent les Biens Communs sont et seront toujours là.

Entre le moment où a été écrite la première réflexion sur le sujet et l'écriture de l'ouvrage, il y a eu quelques initiatives, privées, sur ce sujet, par l'intermédiaire d'approches de type Blockchain. Si on met de côté le fonctionnement technique, l'objectif de la démarche consiste à créer une place de marché où les échanges entre joueurs sont sécurisés. Et un objet vendu ne reste plus dans les mains du propriétaire par le biais d'une possible copie numérique. On retrouve sur ce point l'approche type des NFT où on peut échanger ou acheter des objets uniques entre eux. Mais si la notion de vente « définitive » de l'objet doit être gardée comme principe de fonctionnement, notre proposition est d'ouvrir la norme des échanges pour que cela soit un véritable marché ouvert à tous et qui ne soit pas dépendant d'une seule société. À l'image du World Wide Web, tout le monde doit pouvoir commercer en respectant des normes établies, pertinentes et communes. L'approche purement technique ne suffira pas.

Mais continuons le propos en précisant d'abord ce qui est exclu de cette possibilité de marché. Nous ne parlons pas ici ni de la vente de héros de jeux vidéo en eux-mêmes comme la revente de personnages de World of Warcraft (à travers la vente de compte ayant créés et développés le personnage fictif) ni de la vente de produits dérivés prenant la forme d'objets physiques reproduisant des personnages ou

objets ou accessoires du jeu.

Ensuite, par « accessoires », que l'on peut nommer aussi « articles » ou « objets », nous pouvons lister tout ce qui relève de l'équipement, au sens large, d'un personnage joueur (PJ), incarné par un être humain, et de personnages non-joueurs (PNJ) gérés par le programme du jeu. Quels sont ces types d'équipements qui peuvent constituer ce marché universel des accessoires ?

- Les vêtements, au sens de vêtements de mode, esthétique, sans pouvoirs ou capacités particulières de protection du personnage qui les portes (voir point suivant) ou d'action dans le jeu.
- Les armures au sens de protection des points de vie du personnage
- Les équipements de transport du personnage. Tout ce qui permet au personnage du joueur de se déplacer. On trouvera deux sous-catégories sur ce point :

| Les équipements vivants de transport : cheval, dragons, etc.

| Les objets inanimés : voiture, train, avion, bateau, vaisseau spatial.

- Les équipements d'attaque au sens d'armes.
- Les outils au sens large avec une pelleté de sous-catégories allant du plus petit équipement possible ([dague] au plus gros [comme l'excavatrice Bagger]. Un outil doit être piloté, manié, conduit, contrôlé par des humains.
- Les machines qui peuvent être considérées comme des outils n'ayant pas besoin d'être pilotés, conduites par des humains. Rentre dans cette catégorie les moteurs autonomes ou tout type de machine-outil automatique.
- Les nourritures et boissons. Par essence, ce sont des biens consommables et périssables. Ils auront ainsi, comme dans la réalité, une date d'expiration. Et aussi des incompatibilités ou impossibilités de consommation suivant le type de PJ ou PNJ qui aura en sa possession le bien.

Comme annoncé plus haut [les types], le marché sera segmenté en plusieurs catégories d'équipements. D'autres propriétés pourront être rajoutées aux objets comme la thématique. Pour donner une idée de ce que peut être une thématique, on peut citer comme exemple [assez opposé] un objet pour un jeu de type Pokemon/Manga et un objet pour un jeu de type World of Warcraft.

Cela se fera par la normalisation et régulation, mené par un consortium d'éditeurs partageant une volonté commune. Ce qui permettra de définir quelles sont les thématiques compatibles entre elles et celles qui en sont étanches.

À noter que le système de notation par "usage" d'objets permettrait de faire des exceptions à une étanchéité entre thèmes pour permettre, par exemple, à un drapeau d'une tribu de World of Warcraft de se trouver dans un jeu sur une thématique médiévale.

Il y aura également des filtrages ou des barrières temporelles pour les objets. On a déjà vu plus haut le cas d'objet dans des thématiques différentes [Moyen-âge et Science-fiction]. Mais on peut poser des limites. Même si les objets sont dans la même thématique. Ainsi, dans une thématique antiquité, une épée en fer ne peut pas se trouver dans l'âge du bronze.

En plus de ce type de limitation basée sur des règles communes, d'autres peuvent être gérées directement par les éditeurs eux-mêmes qui pourraient tous avoir chacun un quota d'objets intransférables dans d'autres jeux de manière à se garantir la présence et le contrôle d'objet propres à leur univers. Un peu comme l'épée MONADO de Xenoblade Chronicles.

Ces, possibles, régulations sont basées sur les normes réfléchies, approuvées, édictées et appliquées par un ensemble d'éditeurs qui peuvent être réuni soit sous la forme d'un Bureau de type Internet Architecture Board [IAB] soit sous la forme d'un consortium. La meilleure structure possible est celle d'un Bureau, car elle indique par son nom et type d'organisation une volonté de créer un Bien Commun. Alors que la notion de consortium reflète plus la volonté d'exploiter un marché. Dans tous les cas, l'objectif est de réunir une majorité d'éditeurs actifs et volontaires pour définir et faire évoluer des normes, des règles, des régulations communes sur la production, l'échange et la, possible, destruction de ces objets.

La principale activité de la structure consistant à établir des normes et à garantir la régulation du marché commun crée par l'adoption de ces normes. Car il est prouvé et démontré que la normalisation des marchés améliore non seulement la vie des consommateurs par le minimum de qualité que cela apporte, mais aussi développe significativement le potentiel économique et financier d'un marché. Comme évoqué précédemment, que serait le marché de l'électricité au global si une multitude de

sous-marchés de l'électricité fonctionnaient chacun sur des fréquences différentes ? On aurait ainsi un marché à 123 volts ; et des appareils spécifiques rattachés à ce marché ; face à une électricité 182 Volts et un autre à 312 Volts et un autre à 404 Volts. On n'aurait jamais eu un tel développement des outils, machines et appareils électriques qui ont été uniformisés, au moins au niveau des continents, sur une fréquence et une seule [110V puis 220V]. Donc ouvrir un marché uniformisé est profitable à tous les acteurs de celui-ci, producteurs ou consommateurs.

On en a eu la démonstration avec l'écosystème du logiciel Flash® d'Adobe, qui a été, durement, critiqué, pour différentes raisons, réelles [lourdeur, système propriétaire, fermé…], mais qui malgré tout avait au moins un aspect positif, peu et pas assez souvent relevé. C'est qu'il a permis la création d'un écosystème riche, sur de nombreuses années, permettant à de nombreux créateurs, individuels ou réunis en entreprise, de vivre et d'exercer leurs talents. Il en sera de même pour la création de ce Bien Commun sous la forme de marché commun d'objets de jeu vidéo. De nouveaux talents vont apparaître. Qu'ils soient artistiques [sculpture numérique, peinture sous la forme de texture, animation, définition des capacités…] ou commerciaux, de nouveaux savoir-faire vont apparaître. Et ils vont pouvoir se monétiser à leur juste valeur. Et plus le marché sera établi, plus on trouvera, à l'image d'Internet, de nouveaux usages ou débouchés pour celui-ci. Ainsi, il est prévisible qu'à terme ce marché d'articles contienne également les PNJ, car leurs équipements, notamment vestimentaires, sont un plus pour le joueur. Soit pour mieux se mettre dans l'ambiance, soit pour avoir un visuel, un rendu du jeu qui correspond plus à ses goûts, soit tout simplement pour se différencier du jeu que font ses amis ou les autres joueurs, que ce soit en mode par équipe ou solo. Agrandir le domaine des accessoires ne peut qu'être enrichissant pour l'ensemble des jeux, du marché de la création des équipements et des créateurs.

Et même après cette nouvelle annexion de territoire par ce marché commun, des extensions complémentaires seront toujours possibles. Et cette fois-ci dans le domaine des équipements physiques. On peut très bien imaginer et produire des manettes de jeu ou des casques de communication ou caméras ou capteurs de mouvement pouvant fonctionner sur toutes les consoles ou ordinateurs ou téléphones. Sans restriction ou contrainte. Le même équipement pouvant servir sur des plateformes très différentes, il favorisera encore plus cette notion de partage de

standard. Car il n’y a pas de vraies raisons techniques pour qu’un équipement fonctionne sur un support et pas sur un autre. On peut comprendre qu’une manette spécialisée dans une plateforme soit pleinement adaptée à celle-ci. Mais une manette générique peut tout à fait être possible. Et peut-être même que le design de cette manette générique va se révéler plus performant que les modèles propriétaires ! Les blocages dans ce domaine sont bien dus à des protections intellectuelles et juridiques, et pas à des limitations technologiques.

Il est de même pour la proposition d’un autre Bien Commun numérique qui nous semblera évidente et indispensable dans quelques années. Mais autant commencer de suite ce déploiement !