

# WHITEPAPER

Description of the project

# Un réseau social décentralisé !

Créé par un jeu mobile  
grandeur nature

# enzym

Enzymes allow reactions to occur  
millions of times faster than in their absence



## Visa sur une offre au public de jetons

En application de l'article L. 552-5 du code monétaire et financier et du règlement général de l'Autorité des marchés financiers ("AMF"), notamment de l'article 712-9, l'AMF a apposé sur le présent document le visa n°ICO.24-022 en date du 06/02/2024 et valable jusqu'au 30/06/2024.

Ce document a été établi par l'émetteur et engage la responsabilité de ses signataires.

Le visa a été attribué conformément aux dispositions de l'article 712-1 du règlement général de l'AMF après que l'AMF a vérifié que le document d'information est complet et compréhensible.

Le visa n'implique ni approbation de l'opportunité du projet de l'émetteur ni authentification des éléments financiers, comptables et techniques présentés. En outre, l'AMF n'a procédé à aucune vérification des programmes informatiques associés à l'offre et n'a pas vérifié l'adéquation entre ces programmes et le contenu du document d'information.

## **Avertissement général**

*L'investissement dans une offre au public de jetons telle que définie à l'article L. 552-3 du code monétaire et financier comporte des risques de perte partielle ou totale de l'investissement. Aucune garantie n'est donnée quant à la liquidité des jetons acquis au cours de l'offre, l'existence d'un marché secondaire de ces jetons, la valeur des jetons acquis au cours de l'offre et la contre-valeur de ces jetons en devise. Les jetons ne constituent pas des instruments financiers au sens de l'article L. 211-1 du code monétaire et financier et ne confèrent aucun autre droit que ceux décrits dans le document d'information. En outre, le cadre réglementaire applicable à l'offre et aux jetons ainsi que le régime fiscal applicable à la détention de jetons ne sont pas définis à ce jour dans certaines juridictions.*

*Le visa délivré par l'AMF ne porte que sur l'offre objet du présent document d'information. A l'issue de la clôture de l'offre, l'AMF n'effectuera aucun suivi de l'émetteur et de son projet. Toute communication postérieure à l'offre et relative à celle-ci ne fera l'objet d'aucune revue par l'AMF.*

*Le souscripteur est invité à consulter la rubrique 4 "facteurs de risques" du document d'information.*

## Abstract

ENZYM a été créée par Yannick Barnel et Sylvain Duchesne en Juin 2017. Le projet ENZYM est né d'une frustration de voir une foule de personnes les yeux rivés sur leur smartphone. Elles mêmes entourées d'une autre foule de gens faisant la même chose, en prenant les transports en commun ou sortant d'un amphithéâtre d'une université. Le constat a été simple et sans ambiguïté :

### LES RÉSEAUX SOCIAUX ACTUELS ISOLENT LES UTILISATEURS DERRIÈRE LEURS ÉCRANS.

Ce phénomène entraîne des dépressions et des suicides dans la population étudiante du monde entier alors qu'énormément de rencontres d'opportunités sociales se perdent. Nous avons eu donc l'idée de créer un réseau social décentralisé alimenté par un jeu mobile provoquant des rencontres dans la vie réelle. ENZYM fonctionne avec un carburant qui circule entre les joueurs : un crypto-jeton, le ZYM.

Enzym est un mobile grandeur nature dont l'utilisation conduit à faire de nouvelles rencontres dans le monde réel. Les joueurs reçoivent des défis qu'ils relèvent via leur smartphone, avec ou sans réalité augmentée, et qui les mettent en contact avec de sympathiques inconnus.

Enzym est ancré dans le local et les joueurs évoluent dans le quartier où ils se trouvent. Cela permet notamment à l'application de respecter une des principales habitudes des joueurs sur mobile : l'instantanéité. Les défis se déroulent ou se terminent généralement dans un établissement privé ouvert au public, ce qui offre un cadre rassurant pour rencontrer des inconnus.

Enzym permet à l'utilisateur de tisser un réseau social local de joueurs qui jouent régulièrement ensemble. La réputation des

utilisateurs remplit un rôle essentiel pour assurer de façon neutre la régulation des interactions. Elle est construite par agrégation des conséquences objectives (ex : nombres de messages sans réponse) et subjectives (ex : satisfaction d'un autre utilisateur après une rencontre). Ce mécanisme favorise les comportements positifs tout en apportant à l'utilisateur le niveau d'information nécessaire pour déterminer si une rencontre l'intéresse ou non.

Enzym a comme ambition de devenir une application transparente et décentralisée basée sur la blockchain Ethereum. Le ZYM, son token ERC-20, est le carburant de l'application : la plupart des actions nécessitent des ZYMs ou en font gagner au joueurs. Les rencontres physiques sont validées par un scan de QR code. L'amitié est cautionnée par un gel de 2 jetons ERC-20. Les joueurs auront la possibilité de transformer ces jetons gelés en ERC-721 qui généreront 2 NFTs qui certifieront 2 selfies, 1 pour chaque joueur.

### LES ÉTABLISSEMENTS POURRONT ACHETER DES ZYMS ET ORGANISER DES DISTRIBUTIONS DANS LEURS LOCAUX POUR INCITER LA COMMUNAUTÉ ENZYM À VENIR LES DÉCOUVRIR.

Ils pourront consulter les statistiques précises de la fréquentation consécutive aux distributions, directement extraites de la blockchain. Enzym mettra à leur disposition d'autres outils pour améliorer la connaissance de leur cible et sa rétention, tout en respectant l'anonymat des joueurs. Le ZYM et son mode de distribution permettent de proposer à l'utilisateur une application gratuite, dénuée de publicité ou de comptes premium, tout en conservant un business model solide et fiable dans le temps.

# Table des matières

Avertissement général	2	> 2.4 Plan d'activité du projet	33
Abstract	3	- Évolution de l'application mobile & circulation du ZYM	33
<b>1. Informations sur l'émetteur de jetons</b>	<b>6</b>	- 1 <sup>ère</sup> phase : Actuelle VERSION 2 - ZYM Db	33
> 1.1 Description de la société	6	- 2 <sup>ème</sup> phase : Après l'ICO, un ZYM qui a de la valeur, VERSION 3 - ZYM	34
- Mentions légales sur l'émetteur de jetons	6	- 3 <sup>ème</sup> phase : Décentralisation de certaines fonctions	34
- Historique de la société	6	- RoadMap	35
> 1.2 Actionnariat	7	<b>&gt; 2.5 Besoins financiers pour le développement du projet et éventuels financements déjà obtenus</b>	<b>36</b>
> 1.3 Coordonnées de contact	7	- Besoin en financement	36
> 1.4 Équipe	8	<b>&gt; 2.6 Frais liés à l'offre</b>	<b>37</b>
> 1.5 Principes de gouvernance de l'entité juridique	11	<b>&gt; 2.7 Utilisation des fonds de l'ICO</b>	<b>37</b>
> 1.6 Commissaire aux comptes	11	<b>3. Fonctions, Droits et obligations attachés aux jetons ZYM</b>	<b>38</b>
<b>2. Projet de l'émetteur de jetons</b>	<b>11</b>	- Fonctionnement et Circulation du ZYM	38
> 2.1 Description détaillée du projet de l'émetteur	11	- Exemple de fonctionnement	38
- Évolution de la socialisation	12	- ZYM-Db vers ZYM	39
- Tendances et problématiques actuelles	13	<b>&gt; 3.1 Frais de fonctionnement du projet supportés par le souscripteurs, notamment frais liés au dispositif d'enregistrement électronique partagé sur lequel les jetons sont inscrits</b>	<b>39</b>
- ADN d'Enzym	14	<b>&gt; 3.2 Description du dispositif électronique d'enregistrement partagé sur lequel les jetons seront inscrits</b>	<b>39</b>
- Jeu social & grandeur nature	15	<b>&gt; 3.3 Calendrier d'utilisation des jetons</b>	<b>39</b>
- Les challenges	15	- Droit aux services de l'application ENZYM	39
- Gratification et gains	16	- Évolution du ZYM1 vers le nouveau ZYM	39
- Rencontres Funs et Selfies Certifiées par des NFTs	18	- Attribution du ZYM aux joueurs existants	40
- Plus de proximité, plus d'instantanéité, plus de spontanéité !	18	<b>&gt; 3.4 Modes de transmission des jetons et inscriptions sur une plateforme d'échange</b>	<b>40</b>
- Un jeu social	19	<b>&gt; 3.5 Description des modalités générales de comptabilisation des jetons objets de l'émission, selon la nature des droits attachés à ces jetons</b>	<b>40</b>
- SocialChain d'ENZYM	20	<b>4. Facteurs de risques</b>	<b>42</b>
- Réputation sur ENZYM	21	<b>&gt; 4.1 Risques économiques</b>	<b>42</b>
- Utilité du système de réputation	22	- Risque de perte partielle ou totale de l'investissement	42
- Analyse de marché	23	- Risque de change, notamment vers l'euro ou toute devise étrangère, supporté par le souscripteur	42
- Marché des jeux mobiles	23	- Risque lié à la valorisation des jetons	42
- Marché des sites et applications de rencontre	24	- Risque d'absence de liquidité des jetons	42
- Marché des réseaux sociaux	24	<b>&gt; 4.2 Risques technologiques</b>	<b>43</b>
- Positionnement d'Enzym face à ses concurrents	25	- Risques d'erreurs ou de failles de sécurité permettant un piratage ou un vol des données de l'émetteur	43
- Business model, Sources de revenus	27	- Risque de perte ou de vol du support de la clé privée du souscripteur	43
- Distribution de tokens dans des établissements privés	28		
- Services aux entreprises	29		
<b>&gt; 2.2 Mécanismes décisionnels et gouvernance du projet</b>	<b>30</b>		
<b>&gt; 2.3 Souscripteurs auxquels l'offre s'adresse et restrictions éventuelles</b>	<b>30</b>		
- Stratégie Marketing	30		
- Stratégie locale : affichage et événementiel	31		
- Stratégie globale : communauté, réseaux sociaux et presse	32		
- Stratégie d'influence : dispositif presse & partenariats stratégiques	32		

- Risques liés au dispositif de suivi et de sauvegarde des actifs	43	<b>6. Modalités techniques de l'émission de jetons</b>	<b>50</b>
- Risques liés au dispositif électronique d'enregistrement partagé sur lequel sont inscrits les jetons et aux plateformes sur lesquelles les jetons peuvent être échangés	43	> 6.1 Description du dispositif électronique d'enregistrement partagé	50
- Risque d'escroquerie sur Internet et usurpation de l'identité de l'émetteur	44	> 6.2 Contrat "Séquestre"	50
<b>&gt; 4.3 Risques liés au projet</b>	<b>44</b>	> 6.3 Whitelist et Scoring	50
- Risque d'échec dans le lancement ou le développement technique et opérationnel du projet	44	<b>7. Conservation et restitution des fonds et des actifs numériques recueillis dans le cadre de l'offre de jetons</b>	<b>51</b>
- Risque de modification substantielle du projet et des droits attachés aux jetons	44	> 7.1 Suivi et sauvegarde des fonds et des actifs numériques recueillis	51
- Risques liés à l'absence de visibilité sur la réglementation applicable à l'offre de jetons dans l'ensemble des juridictions dans lesquelles les jetons seront offerts ainsi qu'à la fiscalité applicable aux souscripteurs de jetons	45	> 7.2 Remboursement des détenteurs de jetons	51
<b>5. Caractéristiques de l'offre de jetons ZYM</b>	<b>45</b>	<b>8. Dispositifs de connaissance des souscripteurs, de lutte anti-blanchiment et de sécurité mis en place</b>	<b>52</b>
> 5.1 Caractéristiques du jeton ZYM	45	> 8.1 Description des mécanismes de connaissance des souscripteurs et de lutte anti-blanchiment mis en place	52
> 5.2 Répartition des lots de ZYM	45	> 8.2 Classification des risques	52
> 5.3 Détails de l'offre	46	> 8.3 Souscripteurs refusés	53
- Réseau de partenaires affiliés	48	> 8.4 Souscripteurs autorisés	53
> 5.4 Modalités des souscriptions des jetons	48	> 8.5 Contrôles et mesures appliquées	53
> 5.5 Calendrier de l'offre : déroulement chronologique de l'offre, étapes importantes de l'offre, durée de l'offre et moyens de publication des résultats de l'offre	48	> 8.6 Mise en œuvre technique des contrôles	55
> 5.6 Informations sur la période postérieure à l'offre	49	> 8.7 Description des dispositifs de cybersécurité et de détection des dysfonctionnements techniques mis en place	56
- Intentions de l'émetteur en matière de dilution des détenteurs de jetons postérieurement à l'offre	49	<b>9. Droit applicable et juridictions compétentes</b>	<b>56</b>
- Conditions dans lesquelles l'émetteur peut racheter ou annuler des jetons	49	> 9.1 Description du droit applicable à l'émetteur	56
- Intentions de l'émetteur en matière de conservation des jetons auto-détenus et de mise sur le marché de jetons auto-détenus	49	> 9.2 Indication des juridictions compétentes en cas de litige	56
- Description d'éventuels engagements (par exemple de conservation des jetons) pris par l'émetteur ou toute personne venant à détenir des jetons	49	> 9.3 Description du régime fiscal applicable à la détention des jetons en France pour les souscripteurs français de type "personne morale"	57
- Intention de l'émetteur de communiquer sur tout élément susceptible d'avoir un impact sur la valeur des jetons et conditions dans lesquelles l'émetteur communiquera annuellement sur l'utilisation des fonds et des actifs numériques recueillis dans le cadre de l'offre	49	- Comptabilité détenteur personne morale en France	57
		- Taxe sur la valeur ajoutée (TVA)	58
		> 9.4 Régime fiscal en France applicable aux souscripteurs de type "personne physique"	58
		- Régime fiscal applicable aux souscripteurs personne physiques agissant à titre occasionnel	59
		- Régime fiscal applicable aux souscripteurs personne physiques agissant à titre habituel	59
		> 9.5 Régime fiscal à l'étranger	60
		<b>10. Attestation des personnes responsables</b>	<b>60</b>

# 1. Informations sur l'émetteur de jetons

## > 1.1 Description de la société

### MENTIONS LÉGALES SUR L'ÉMETTEUR DE JETONS

<b>Dénomination sociale</b>	<b>ENZYM SAS</b>
<b>Forme sociale</b>	<b>Société par Actions Simplifiée</b>
<b>Président</b>	<b>Yannick BARNEL</b>
<b>Siège social</b>	<b>8 C AV PIERRE DE COUBERTIN 38170 SEYSSINET-PARISSET</b>
<b>Numéro SIREN (RCS Grenoble)</b>	<b>830 854 618</b>
<b>Date d'immatriculation</b>	<b>11-07-2017</b>
<b>Capital social</b>	<b>38 100 Euros</b>

### HISTORIQUE DE LA SOCIÉTÉ

La société ENZYM est créée par Yannick Barnel et Sylvain Duchesne en juin 2017. L'idée est de créer une application mobile qui provoque des rencontres dans la vie réelle par des jeux virtuels pour tisser un vrai réseau social, le PokemonGo de la rencontre sociale. C'est au mois de Septembre 2017 que l'équipe fondatrice rencontre Eric Burgel et lui présente ce projet totalement délirant en termes de taille de marché. C'est tout naturellement que la technologie blockchain intégrée à l'application s'impose pour solutionner les problèmes encore existant: validation des rencontres, usurpation d'identité, jetons infalsifiables constituant le carburant de l'application, décentralisation de l'application.

La première version de l'application sort en septembre 2018 et plusieurs versions sont testées dans des établissements Grenoblois pour enfin arriver à la version qui a fait mouche en Septembre 2019.

Malheureusement, le Covid fait son apparition et les premières mesures d'isolement mettent fin à cette série de tests, pivots puis développements pendant 2 ans .

L'équipe profite de cette pause forcée pour écrire son projet (White Paper) et pour

développer une plateforme de transfert de ZYM Base de Donnée application mobile vers le ZYM Db-ERC20 sur la Blockchain Ethereum.

Les tests reprennent à la sortie de cette crise sanitaire en septembre 2021 avec de nouvelles fonctions (comme l'historique) mais il faut convaincre davantage les établissements partenaires qui sont habitués à suivre des règles de distanciation.

Début Février 2022, NRJ Grenoble nous demande d'intervenir dans sa matinale. Cette renommée éphémère nous aide à convaincre de nouveaux établissements à nous rejoindre dans l'aventure ENZYM.

Septembre 2022, les BDE Pharma et GEM (Grenoble Ecole de Management) nous font confiance et intègrent ENZYM dans leurs soirées d'intégration.

Octobre 2022, le Dahu signe un contrat de coopération pour intégrer ENZYM dans ses Afterworks.

Mai - Juin 2023, Grenoble Ecole de Management (GEM) utilise ENZYM pour le programme d'intégration des admisibles 2023\_2024.

## > 1.2 Actionnariat

Le capital social de la société est d'un montant de 38.100 euros, divisé en 38.100 actions d'une valeur nominale de 1€.

Le capital et les droits de vote de la société sont répartis ainsi qu'il suit :

N°	ACTIONNAIRES	Voix	POURCENTAGE DE DROIT DE VOTE DÉTENU
1	M. BARNEL Yannick	21 717	57
2	M. DUCHESNE Sylvain	8 763	23
3	M. MONET Etienne	1 905	5
4	M. GAUTIER Alfred	1 143	3
5	M. COLEMAN Jérémy	1 143	3
6	M. SOK Sophéa	762	2
7	M. FUKS Kevin	381	1
8	M. LAROCHEFFE Guillaume	381	1
9	M. DUCHESNE Frédéric	381	1
10	M. ROLAND Octave	381	1
11	Mme ROCHETTE Pauline	381	1
12	M. VIRICEL Bertrand	381	1
13	M. DENYS Alexandre	381	1
	Totaux	38 100	100 %

## > 1.3 Coordonnées de contact

<b>Email</b>	<a href="mailto:gamer@enzym.io">gamer@enzym.io</a>
<b>Lien LinkedIn</b>	<a href="https://fr.linkedin.com/company/enzym-sas">https://fr.linkedin.com/company/enzym-sas</a>
<b>Lien Twitter</b>	<a href="https://twitter.com/enzymlive">https://twitter.com/enzymlive</a>
<b>Lien Reddit</b>	<a href="https://www.reddit.com/r/ENZYM_SocialGame">https://www.reddit.com/r/ENZYM_SocialGame</a>
<b>Lien GitLab</b>	<a href="https://gitlab.com/enzym">https://gitlab.com/enzym</a>
<b>Site Web</b>	<a href="https://enzym.io">https://enzym.io</a>
<b>Site Web ICO (en construction)</b>	<a href="https://ico.enzym.io">https://ico.enzym.io</a>

## > 1.4 Équipe



**Yannick Barnel**

**Co-fondateur - CEO - Entrepreneur - Business Développeur - Passionné par la Blockchain et les Crypto-monnaies.**

Yannick a fondé plusieurs sociétés, dont Bubble Diving SA (60 actionnaires), et gère plusieurs collectes de fonds. Il est passionné par les relations humaines et la révolution technologique blockchain et convaincu qu'il peut aider à formuler l'alternative aux réseaux sociaux actuels. Il aime les longs débats idéologiques mais préfère l'accomplissement d'objectifs concrets.



**Sylvain Duchesne**

**Co-fondateur - CTO - Concepteur de logiciels (senior) avec un background en cryptologie - Entrepreneur - Néophile**

Sylvain est un grand amateur de blockchain et de cryptographie. Après ses études en sécurité informatique et en cryptographie, il rejoint plusieurs start-up et devient spécialiste en applications mobiles complexes. Perfectionniste et fervent amateur de planification, il s'épanouit en trouvant les meilleurs outils et en coordonnant les progrès de l'équipe pour optimiser nos performances.



**Etienne Monnet**

**Développeur Full Stack**

Passionné d'informatique et de développement depuis toujours, il est le développeur Senior React Native Front end de l'application ENZYM. Voyageur, musicien et crypto-enthousiaste depuis le début, il croit de plus en plus qu'un Icebreaker instantanée peut améliorer les relations humaines.



**Frédéric Duchesne**

**Développeur front-end**

Développeur Front-end en Javascript, il intervient sur nos sites web ainsi que sur les multitudes Tests nécessaires aux différentes versions de notre application Mobile ENZYM. Il est passionné de l'Amérique Latine et de la technologie Blockchain.



**Arnaud Depres**

**CSO**

Il est le co-founder d'Agartha (incubateur web3) et de Globale Offchain à Genève. Il est notre spécialiste des partenariats.



**Joao Da Silva**

**CMO**

Il est le co-founder et CEO d'Agartha, co-founder de crypto club DAO, il pilote notre marketing et plus spécifiquement la relation avec les influenceurs web3.

---

## CONSEILS



**Sarah Gache**

**Graphiste / Directrice artistique**

Forte de ses cinq années passées en agence de communication sur Angers et Lyon. Sarah accompagne aujourd'hui en freelance les entreprises et indépendants dans la réussite de leurs projets. Spécialisée dans l'identité visuelle, elle maîtrise également l'illustration et le webdesign. Passionnée par l'art et les technologies nouvelles, elle investit personnellement dans les crypto-monnaies ainsi que les NFTs.



**Shaban Shaame**

**Conseiller spécialisé Gaming & NFT**

Un passionné de développement de jeux et un geek autoproclamé de la blockchain, Shaban a fondé EverdreamSoft en 2010 et est le producteur du jeu The Spell of Genesis avec l'idée d'utiliser la technologie de la blockchain pour donner aux joueurs la véritable propriété et le contrôle de leurs actifs numériques.

## CONSEILS

---



**Eric Burgel**

**Project Advisor**

Ayant réussi un lancement de token il y a plus d'un an, il développe avec sa société B2Expand (RCS Lyon n°825 040 751) dont il est Président, des jeux vidéos conçus avec la technologie blockchain, autant sur la dimension monétisation que gameplay. L'équipe fournit également des services de conseil et investit largement en R&D. En tant qu'entreprise financée par la cryptomonnaie, B2Expand est un des leaders de son secteur de par son expertise dans les ICOs, la gestion post-ICO et la conception de jeux vidéos via la blockchain.



**Céline Moille**

**Legal Advisor**

Senior Manager chez Deloitte, Société d'Avocats. Docteur en droit, spécialisée en droit des affaires et en droit international privé ainsi que dans le conseil aux entreprises de toutes tailles. Spécialisée dans les nouvelles technologies, Fintech, Legaltech, Blockchain, Cryptoactifs, Intelligence Artificielle, Traitement de données personnelles, Mise en conformité, Compliance, Data Privacy, RGPD. Elle accompagne ENZYM dans la rédaction du White Paper et dans les relations avec l'AMF pour l'obtention du VISA de son ICO.



**Nicolas Paillet**

**Financial Advisor**

Nicolas est un expert-comptable et commissaire aux comptes. Il apprécie les risques et partage son expertise sur des questions juridiques internationales. Amoureux de nouvelles technologies, il investit dans plusieurs crypto-monnaies à titre personnel.



**Hadrien Croubois**

**Smart Contract Technical Advisor**

Docteur en informatique de l'École Normale Supérieure de Lyon (ENS de Lyon), Expert blockchain, cloud et informatique distribuée, développeur chez Open Zeppelin, il est Advisor Blockchain chez ENZYM.

## > 1.5 Principes de gouvernance de l'entité juridique

La société ENZYM est gérée et administrée par son Président, M. Yannick BARNEL.

Conformément aux statuts de la société, le Président est nommé, renouvelé et révoqué par les associés représentant plus de la moitié du capital social.

Le Président représente la société à l'égard des tiers et est investi des pouvoirs les plus étendus pour agir en toute circonstance au nom de la société dans la limite de l'objet social. La durée des fonctions de Président est fixée par la décision qui le nomme.

Il est par ailleurs prévu que les associés peuvent, dans les mêmes conditions, nommer

un directeur général aux côtés du Président.

Enfin, les statuts prévoient la faculté de créer un comité de direction composé de 3 à 5 membres, choisis parmi les associés et les dirigeants.

Leur désignation, l'étendue et la durée de leurs mandats et fonctions, techniques, commerciales, de gestion et autres, leur révocation à tous moments, sont déterminées par les associés à la majorité simple, en accord avec le Président et sur ses propositions, et peuvent aussi résulter d'un règlement intérieur présenté par le Président et approuvé par les associés à la majorité simple avec ou sans délégation complète.

## > 1.6 Commissaire aux comptes

Conformément aux articles L.227-9-1, D. 221-5 et D. 227-1 du Code de commerce, la société ENZYM SAS n'est pas tenue de désigner un commissaire aux comptes. Aucun commissaire n'a donc été désigné par la société à ce

jour. En tout état de cause, la société se conformera à son obligation de désignation d'un commissaire aux comptes titulaires si l'ICO venait à entraîner un dépassement des seuils susvisés.

## > 1.7 Description de tout intérêt, y compris les intérêts conflictuels, pouvant influencer sensiblement sur l'offre.

La société ENZYM n'a connaissance d'aucune situation de conflit d'intérêt pouvant influencer

sur l'offre.

# 2. Projet de l'émetteur de jetons

## > 2.1 Description détaillée du projet de l'émetteur

**La vie sociale s'est davantage complexifiée au cours des dernières décennies qu'au cours des siècles précédents.** La socialisation est généralement régie par une idée de permanence. Dans une société traditionnelle, les individus appartiennent à une communauté toute leur vie, et cette appartenance encadre leur mode de vie, leurs valeurs et leur relations sociales.

**LA MODERNITÉ A OUVERT LE CHAMP DES POSSIBLES EN INSTITUTIONNALISANT LA MOBILITÉ SOCIALE ET GÉOGRAPHIQUE.**

D'une part, la hiérarchie économique est moins rigide, la promotion sociale est envisageable et les individus sont relativement libérés des rapports de dépendance. D'autre part, la distance ou l'appartenance à des communautés

différentes n'empêche plus la création de relations, les individus changent de travail ou de lieu de résidence régulièrement et leur vie sociale bénéficie globalement d'un panel de choix plus important. Les communautés se retrouvent donc fragilisées par le renouvellement permanent de leurs membres et leur réorganisation continue. Le sentiment d'appartenance tend à s'estomper au profit d'une mise en concurrence des possibilités offertes. La multiplication des contre-cultures génère en outre de l'incompréhension entre des groupes de plus en plus segmentés, promouvant des valeurs divergentes.

**La vie sociale est ainsi devenue un espace incertain où les amitiés durent parfois quelques mois ou années, et où il est plus que jamais nécessaire de se mettre en avant, d'avoir l'envie et le courage de se "vendre".** La dématérialisation des réseaux sociaux cristallise ce phénomène : l'humanité a découvert les joies de l'expression anonyme, des identités fantasmées et des amitiés virtuelles. Les moins scrupuleux ont découvert combien la solitude humaine était une mine d'or. L'exploitation de celle-ci s'est avérée juteuse et la prolifération d'arnaques et de faux profils, constatée dès les débuts de la rencontre en ligne, n'a jamais cessé d'être un problème majeur.

75%

**des célibataires préfèrent rencontrer leur partenaire dans la vraie vie que sur un service de rencontre<sup>2</sup>.**

92%

**des internautes américains s'inquiètent du traitement de leur vie privée en ligne<sup>1</sup>.**

**Enzym propose de répondre à ces problématiques par un ancrage local basé sur la relation de proximité qui garantit aux utilisateurs un réseau libre de faux profils, pour des rencontres réelles et plus naturelles. Une plateforme décentralisée et transparente assure aux utilisateurs que leurs**

**données ne seront ni subtilisées ni exploitées à des fins commerciales. Une interface et des mécanismes venus du monde du jeu, enfin, permettent à ce réseau de constituer un espace dans lequel la rencontre est ludique et facilitée.**

## ÉVOLUTION DE LA SOCIALISATION

### > Socialisation traditionnelle

Si les humains vivent en société pour mutualiser leurs capacités et améliorer leurs conditions de vie, ils le font également pour satisfaire un profond désir de partager leurs émotions, leurs expériences et leurs opinions. La socialisation est autant utile et indispensable qu'agréable et rassurante.

C'est ainsi que se forment les cultures, dont le but est d'unir les individus, d'atténuer les conflits et de rendre la vie quotidienne agréable et fructueuse. Même les sociétés les plus

anarchiques ou les plus strictes veillent à ce que leurs membres partagent certaines idées de ce qui est juste, ce qui est bon et ce qui est amusant. **À travers ces valeurs communes les individus apprennent à respecter les mêmes codes, en particulier dans les sociétés traditionnelles où le partage de valeurs et de références culturelles est capital.** Ce partage permet aux membres d'une communauté de profiter d'un certain niveau de confiance et de familiarité entre eux, quelles que soient leurs différences.

1: <https://www.datingsitesreviews.com/staticpages/index.php?page=Online-Dating-Industry-Facts-Statistics>

2: (voir année 2020) <https://www.datingsitesreviews.com/staticpages/index.php?page=Online-Dating-Industry-Facts-Statistics>

## > Socialisation moderne

L'établissement de cette confiance et de cette familiarité s'est beaucoup complexifié dans les pays industrialisés.

### LES VALEURS, LES CULTURES ONT ÉTÉ À LA FOIS DILUÉES ET ÉCLATÉES.

Si l'idée d'un village global reste théorique, **il est vrai que les adolescents français, par exemple, partagent plus de valeurs et de références culturelles avec les adolescents américains qu'avec leurs parents.** La culture des mêmes Internet, les films, la musique, les jeux vidéo, créent plus de liens entre les jeunes de tous horizons que le partage de valeurs sociétales ou intergénérationnelles.

**Cette dilution des cultures dans un bain global a eu un grand impact sur nos vies sociales. La socialisation de proximité est devenue moins fréquente, moins spontanée, et il peut être difficile de rencontrer des individus partageant nos valeurs et références.** Pour beaucoup, Internet est donc devenu l'endroit où rencontrer des semblables. Peu importe si ces rencontres sont exclusivement virtuelles: les intérêts partagés suffisent presque à les rendre aussi réelles et significatives que des rencontres en chair et en os. Dès lors, la capacité à socialiser à travers un écran est devenue chose commune. **Cela ne signifie pas que la socialisation dans la vie réelle est devenue obsolète, mais cela signifie que la socialisation virtuelle est devenue une partie normale et courante de la socialisation dans son ensemble.**

## TENDANCES ET PROBLÉMATIQUES ACTUELLES

Au tournant des années 2000 la rencontre en ligne était perçue comme frivole, puisque virtuelle, et on la réservait plus ou moins aux timides et aux libertins. **Les mentalités ont évolué et il est maintenant communément admis que les outils de rencontre en ligne sont des moyens usuels pour faire des rencontres de toute sorte.**

Le succès de Meetup, fondé en 2002 dans l'optique de connecter les gens autour de leurs passions et passe-temps, a ainsi montré la viabilité des réseaux dédiés aux rencontres purement amicales et ouvert la voie à une trentaine de sites et applications alternatifs. Plus récemment, Nextdoor, un réseau social fondé en 2010 et destiné à relier les voisins entre eux, s'est fait un chemin jusque dans 80% des quartiers américains ainsi qu'au Royaume-Uni, aux Pays-Bas et en France<sup>2</sup>. Il est ainsi devenu le leader d'un marché en plein essor, suivi par une dizaine d'applications alternatives.

**La rencontre virtuelle conduit de plus en plus à la rencontre réelle, l'encourage et la complète plutôt que de la supplanter.** Cette tendance est confirmée par les sites de rencontre "classiques", où l'organisation d'événements dans la vie réelle (soirées, ateliers, voyages...) s'est normalisée. Les utilisateurs se sont lassés du "tout-virtuel" et du "tout-jetable" qui ont caractérisé les débuts de la rencontre

en ligne. Le succès de Once, par exemple, s'est construit sur cette lassitude. Depuis son lancement en 2014, cette application s'est érigée en championne du "slow-dating", grâce à un système où les affinités sont déterminées par les employés plutôt que des algorithmes, et où les utilisateurs ne se voient proposer qu'une seule rencontre potentielle par jour. La dimension consumériste de la rencontre semble petit à petit battre de l'aile pour une partie du grand public.

**Les utilisateurs favorisent les sites de rencontres qui semblent bien établis, bien modérés, et ils attendent des garanties de protection contre les mensonges et les arnaques.** L'internaute d'aujourd'hui n'est plus celui d'il y a vingt ans. Il est mieux informé, plus exigeant, et les systèmes juridiques commencent à refléter ces exigences (adoption récente du RGPD en Europe par exemple). Certains problèmes fondamentaux subsistent néanmoins et affectent toujours autant la vie sociale en ligne. En 2015, 53% des utilisateurs de sites de rencontre ont menti sur leur profil<sup>3</sup>. **L'exploitation de faux profils, qu'il s'agisse de simples bots ou de comptes subtilisés, est devenue une activité lucrative et généralisée. Les escroqueries les plus diverses, quant à elles, mettent en œuvre des stratagèmes de duperie ou de chantage toujours plus raffinés.**

2: <https://techcrunch.com/2018/01/31/nextdoor-is-expanding-to-france-to-connect-neighbors/>

3: <https://www.eharmony.com/online-dating-statistics/>

## LES ÉTUDIANTS ONT GRANDI AVEC DES VIES SOCIALES LARGEMENT VIRTUALISÉES.

Cela implique qu'ils connaissent bien les inconvénients de la virtualisation, mais aussi qu'ils ont été bercés par la culture du self-branding, et qu'ils sont à l'aise avec des moyens d'échange et de réseautage qu'ils ont appris à maîtriser tôt. **Ils sont habitués aux aspects auto-promotionnels et consuméristes des réseaux sociaux**, et ils n'abordent pas fondamentalement différemment un profil sur Meetic et un profil sur Facebook. Les outils numériques sont donc complètement intégrés dans leur vie sociale et même amoureuse. Ainsi, la moitié des adolescents américains ont déjà exprimé leur intérêt pour quelqu'un via les réseaux sociaux<sup>4</sup>.

**Jusque récemment les sites de rencontres comptaient toutefois peu de jeunes adultes parmi leurs membres.** Étant constamment exposée à toutes sortes de rencontres, la jeunesse était la classe d'âge la moins concernée par ce besoin. **Cette tendance s'est complètement inversée : entre 2013 et 2015 l'utilisation de tels sites et applications par les jeunes a presque triplé<sup>5</sup>.** Ce bouleversement a notamment été causé par Tinder : lancée en 2012, cette application

a révolutionné la rencontre en ligne en faisant de son utilisation une activité anodine et divertissante, au cours de laquelle on "swipe" négligemment des photos de partenaires potentiels à droite ou à gauche. Tinder a ouvert le marché de la rencontre aux jeunes et entraîné dans son sillage l'apparition d'autres applications spécialisées, dédiées par exemple aux milieux universitaires, ce qui témoigne du fait que la rencontre en ligne entre jeunes est devenue un phénomène courant et bien accepté<sup>6</sup>.

**L'utilisateur moyen des outils de rencontre, en résumé, a significativement rajeuni et est plus que jamais désireux de fiabilité et d'authenticité.** Cela ne signifie pas que Tinder sera bientôt obsolète. Le succès continu d'AdopteUnMec, qui place ses membres féminins dans le rôle de consommateurs sur un marché de mâles, montre qu'il existe un espace viable pour la reconnaissance des aspects consuméristes des relations humaines, en particulier si c'est proposé avec humour. Cet espace apparaît cependant en recul face à **l'émergence globale d'une demande pour des réseaux sérieux qui favorisent les interactions réelles et encouragent les utilisateurs à être simplement eux-mêmes.**

## ADN D'ENZYM

**Les nouvelles rencontres sont souvent superficielles, celles proposées par Enzym sont toujours une expérience ludique et authentique.** Il est conçu pour aller chercher les gens avec leurs nouveaux codes, ceux du virtuel, et les ramener à la vie réelle en leur rappelant comment agir. La plupart des jeunes sont maintenant habitués à l'instantanéité et au jeu. Les smartphones, les applications mobiles et les émoticônes font partie de leur grammaire de base, et cette "grammaire technologique" ne demande qu'à être exploitée en faveur de l'interaction sociale.

Nous croyons que les interactions humaines en face-à-face sont précieuses, irremplaçables, et nous croyons que les interactions réelles et virtuelles peuvent se compléter plutôt que se concurrencer. **Nous constatons que les interactions dans la vie réelle sont plus complexes et nous notons que les espaces**

**virtuels peuvent être utilisés pour rendre le monde réel plus agréable.** Notre but est de favoriser la spontanéité, la simplicité et la convivialité dans les échanges entre des personnes qui ne se connaissent pas.

Notre défi est de donner aux utilisateurs envie de sortir de leur zone de confort, franchir la barrière technologique pour interagir le plus naturellement possible, et ainsi construire un réseau d'amis basé sur des rencontres physiques. Nous voulons qu'ils reviennent aux fondamentaux : rencontrer, échanger, réseauter. Cela demande de la pratique. **Nous proposons de tirer parti du pouvoir du jeu pour rendre cette pratique attrayante et désamorcer les tensions qui l'accompagnent.**

Dans ce but, nous proposons un **réseau social basé sur la localisation** qui facilite les rencontres et favorise les échanges instantanés

4 : <https://www.pewresearch.org/internet/interactives/online-romance/>

5 : <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2020/02/06/10-facts-about-americans-and-online-dating/>

6 : <https://www.thecrimson.com/flyby/article/2011/5/2/students-date-school-site/>

avec de nouvelles personnes. **L'obligation de présence physique et le système de réputation protègent les utilisateurs** contre les escroqueries et les comportements déplacés. La circulation des tokens sécurise fermement les données des utilisateurs pour assurer le respect de leur vie privée et la confidentialité de leurs interactions. La plateforme dans son ensemble évoluera vers autant de décentralisation et de transparence

que possible grâce à différentes technologies, la blockchain en premier lieu.

**Cette application est un jeu**, elle tire pleinement parti du pouvoir de la ludification avec des développements et accomplissements, des récompenses, des contraintes, des scores, des incitations à la créativité... **toujours dans le but de cultiver l'audace et de rendre les espaces réels plus riches.**

## JEU SOCIAL & GRANDEUR NATURE

### > Brouiller la frontière entre le réel et le virtuel

La combinaison du réel et du virtuel est une possibilité nouvelle et singulière dans l'histoire du divertissement. Habituellement, en matière de jeu, ces deux concepts s'opposent. Jouer avec des petites voitures ou des petits soldats sollicite l'imaginaire tandis que jouer à la marelle ou au loup stimule physiquement. **Le succès d'applications comme Pokémon Go a ouvert une troisième voie dans laquelle le réel et le virtuel se servent mutuellement.**

Ce succès tient à la mise en relation de deux éléments qui nous sont chers : la proximité et la magie. Parcourir la rue où l'on réside n'est pas particulièrement excitant, et capturer un Pikachu dans un jeu Pokémon ne l'est pas beaucoup plus. Capturer un Pikachu dans la rue où l'on réside, en revanche, c'est nouveau :

**LE RÉEL EST POURVU DE NOUVEAUX ENJEUX ET SON CHARME EST RENOUVELÉ PAR LA MAGIE DU VIRTUEL.**

Tout l'intérêt de Pokémon Go réside dans le fait qu'il permet de voir un Pikachu surgir de

l'évier de sa cuisine, c'est donc bien le réel qui est au cœur. **La réalité est le plus riche et le plus puissant des jeux.** Le plus riche parce qu'elle s'appuie sur un monde impossible à reproduire virtuellement, tant les détails qui le composent sont infinis. Le plus puissant parce que l'immersion dans le réel ne requiert aucun effort : nous y sommes déjà. **Les sensations et émotions y sont évidentes... et donc plus fortes.**

Dans le cadre d'Enzym, le pont entre réel et virtuel est double. D'une part les utilisateurs ont deux casquettes : ils se rencontrent à la fois en tant que joueurs et en tant que personnes. **L'utilisateur est autant pris dans une quête de progression ludique de son avatar que dans une quête de nouvelles rencontres physiques.** D'autre part, **la réalité augmentée vient brouiller plus encore la frontière entre le réel et le virtuel.** Elle amène à redécouvrir un environnement habituel, elle réunit notre amour du familier et le plaisir d'être surpris. Elle rend ce qui est proche de nous plus ludique et ce qui est ludique plus proche de nous. **Cette notion de proximité est la clé de sa capacité à réunir le réel et le virtuel.**

## LES CHALLENGES

### > Des rencontres dans un contexte ludique

Le jeu offre aux utilisateurs un "cadre de convivialité", un contexte qui rend la sympathie envers des inconnus normale. **Les jeux ont une capacité extraordinaire à renforcer la confiance et à faire tomber les barrières sociales.** C'est dans cette optique qu'Enzym se conçoit et se présente comme un jeu.

**Plus précisément, Enzym est un party-game, c'est-à-dire un jeu simple et accessible qui se joue en société et facilite l'interaction entre les participants. Le cœur de ce party-game consiste en un ensemble de challenges et mini-jeux :**

## Challenges

**Les challenges sont au cœur d'Enzym puisque ce sont eux qui provoquent les rencontres.** Ces défis servent de guides et mettent à profit la réalité augmentée en proposant des objectifs clairs, simples et stimulants. En plus de mobiliser physiquement les utilisateurs, les challenges suscitent l'exploration et la découverte, sollicitent l'esprit et le sens de l'observation et affûtent les compétences sociales. Ils conduisent à la rencontre et impliquent toujours un passage dans un établissement. A noter qu'il sera possible de désactiver la réalité augmentée sur chaque challenge, permettant de jouer à une version simplifiée.

## Mini-jeux

**Les mini-jeux** sont des versions miniatures, "façon Enzym", de classiques universels et éprouvés, issus du monde des jeux de société (morpions, dames, passe-trappe...) ou de celui des jeux-vidéo (Tetris, Pac-Man, Bomberman...). **Leur rôle est d'enrichir les fonctionnalités du chat.** Bien que disponibles aux contacts, les mini-jeux facilitent l'échange spontané entre des utilisateurs qui ne se connaissent pas mais qui sont présents dans le même établissement.

Une session de jeu sur Enzym se déroule de façon libre. Les utilisateurs peuvent lancer des challenges (via l'interface) ou s'inviter à jouer à des mini-jeux (via le chat). L'application elle-même propose régulièrement des défis et

invitations aux utilisateurs. Ces initiatives de l'application bénéficieront d'enjeux particuliers tels des gains augmentés ou des conditions de réalisation modifiées.

### > Pour aller plus loin sur les challenges

**Nous avons fait le choix de présenter seulement ces deux challenges en raison de leur simplicité et de leur caractère emblématique.** D'autres challenges, inspirés des jeux de société comme le Loup-Garou ou le Cluedo, sont également prévus mais il ne nous a pas paru pertinent de les développer ici. Par ailleurs, **nous comptons être attentifs aux souhaits de la communauté d'Enzym, qui nous feront savoir comment enrichir les challenges existants et en proposer de nouveaux.**

**À noter qu'en jouant, les utilisateurs seront sollicités par de petites récompenses et défis optionnels, générés de façon aléatoire, pour que l'expérience soit toujours un peu différente. De même, la complexité d'un challenge est prévue pour augmenter à mesure que le joueur est expérimenté.**

À terme, nous souhaitons également implémenter l'organisation de "parties privées" (seulement avec ses contacts). Ces parties permettront notamment de personnaliser les challenges avec certains critères de jeu.

## GRATIFICATION ET GAINS

Enzym encourage les utilisateurs à rencontrer des inconnus plutôt que des amis d'amis. Son rôle est d'accompagner les utilisateurs et de favoriser leur autonomie dans leur vie sociale.

**L'UTILISATION D'ENZYM EST DONC CONÇUE POUR ÊTRE GRATIFIANTE EN**

**ELLE-MÊME, D'ABORD DE PAR L'INVITATION À L'EXPLORATION, À LA DÉCOUVERTE ET À LA REDÉCOUVERTE QU'ELLE CONSTITUE, ET ENSUITE DE PAR LES SENTIMENTS D'AISSANCE ET DE MAÎTRISE QU'ELLE CULTIVE.**

Cette gratification se manifeste de deux manières :

- > D'une part, les actions de l'utilisateur sont accompagnées par une multitude d'effets visuels ou sonores plaisants. Nos modèles en la matière sont les derniers épisodes de Mario et Zelda, qui brillent par leur capacité à flatter en permanence la perception du joueur. En s'inspirant de leur exemple et de bien d'autres, nous proposons aux utilisateurs un univers ludique, réactif et chatoyant.
- > D'autre part, des gains virtuels sont décernés aux joueurs en fonction de leurs actions. Les efforts du joueur sont récompensés

non seulement par des tokens mais aussi par des fonctionnalités et des biens virtuels divers (*voir liste ci-dessous*). Le système de récompenses remplit également un objectif parallèle, celui de favoriser les interactions entre les utilisateurs et de renforcer leur désir de collectionner de nouvelles fonctionnalités.

Ces deux vecteurs de gratifications entraînent le joueur dans des boucles de rétroaction positive, c'est-à-dire des flux d'actions et de récompenses qui s'engendrent mutuellement. Le plaisir du joueur et l'identité de l'univers du jeu s'en trouvent renforcés de concert.

Voici les quatre catégories de récompenses envisagées :

### Personnalisation

Des moyens de personnalisation, qui permettent à l'utilisateur de raffiner son avatar et d'adapter l'interface à ses goûts.

**Sont envisagés des accessoires virtuels et des thèmes visuels ou sonores.**

### Expression

Des moyens d'expression, qui permettent à l'utilisateur d'enrichir son répertoire de signes lors des échanges par messagerie.

**Sont envisagés des émoticônes, des stickers, des GIFs et des segments sonores.**

### Mini-jeux

Des mini-jeux, qui permettent à l'utilisateur de s'occuper entre deux rencontres et surtout de lancer des petites parties lors des rencontres ou à distance.

**Sont envisagés le morpion, les dames, le passe-trappe, le démineur.**

### Trophées

Et des trophées, qui permettent à l'utilisateur de se féliciter de ses accomplissements et de les montrer. Ces trophées sont relativement peu nombreux et toujours liés à de réels progrès ou accomplissements, exceptés les trophées fantasmagoriques à vocation humoristique.

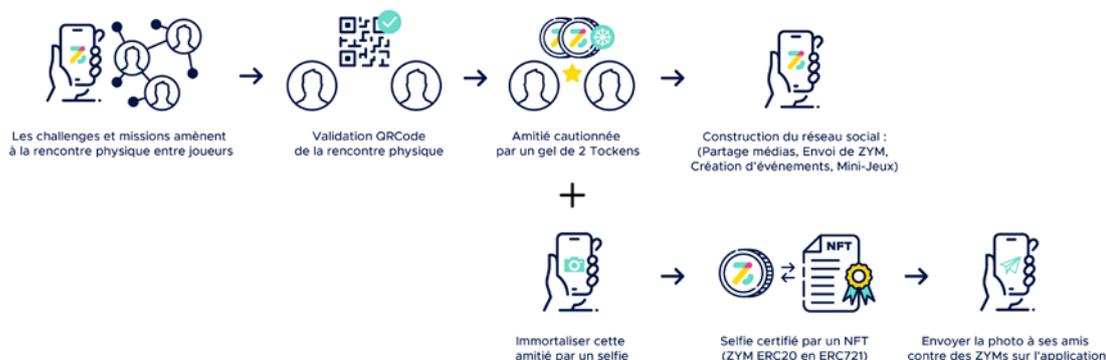
**Sont envisagés des badges, des médailles et d'autres distinctions plus spécifiques (plaques, statuettes...).**

## RENCONTRES FUNS ET SELFIES CERTIFIÉES PAR DES NFTS

Les Challenges, les missions et le mini-jeu amèneront toujours à plus de rencontres physiques de nouveaux joueurs. Elles sont validées par un scan de QR code. Une fois la rencontre certifiée, les joueurs ont la possibilité de lier une amitié qui sera cautionnée par un gel de 2 tokens ZYM. S'ils veulent immortaliser cette rencontre, ils seront encouragés à réaliser un Selfie chacun qui sera certifié par un NFT. Techniquement, un Smart Contract dégelera et transformera le ZYM ERC20 fongible pour le transformer ERC721 non fongible, puis en NFT qui certifiera la photo ou plus tard une vidéo.

Cette transformation restera facultative. Une fois que la transformation de 2 ZYM en NFT sera réalisée, les ZYM ne pourront plus être récupérés.

Le joueurs pourront envoyer à leurs amis ces photos (ou des vidéos) contre des ZYMs en fonction de l'offre et la demande *via* l'application. Malgré que nous anticipons un marché pour les photos certifiées par NFT, nous attendons que la législation puisse le permettre et que la technologie le permettant se stabilise avant de lancer cette fonction NFT-SELFIES.



## PLUS DE PROXIMITÉ, PLUS D'INSTANTANÉITÉ, PLUS DE SPONTANÉITÉ !

### > Enrichir l'environnement de proximité

Enzym a pour ambition de répondre au désir naturel de faire des rencontres de façon spontanée et naturelle. La création de lien social près de chez soi est devenue difficile, pourtant il existe une infinité d'espaces de socialisation qui, bien souvent, sont sous-exploités.

**EN FAISANT DU MONDE RÉEL  
LE TERRAIN DE JEU DE  
NOUVELLES RENCONTRES,  
ENZYM VISE À FAIRE  
REDÉCOUVRIR AUX UTILISATEURS  
LEUR ENVIRONNEMENT DE  
PROXIMITÉ ET TOUT CE QUI  
LE COMPOSE : SES QUARTIERS,  
SES ÉTABLISSEMENTS, SES  
ASSOCIATIONS, ET BIEN  
ENTENDU SES VOISINS.**

En utilisant Enzym, l'identité de cet environnement prendra de plus en plus de sens pour l'utilisateur, augmentant son sentiment

d'appartenance. Ce phénomène sera vite enrichi par la multiplication des rencontres imprévisibles : il deviendra plus courant de croiser par hasard, dans la rue ou dans un établissement, des personnes rencontrées sur l'application, renforçant toujours plus le sentiment d'appartenir à un quartier où "l'on se connaît".

Certains individus sont plus sensibles à cette approche car ils aspirent déjà à ce sentiment d'appartenance locale, sans pour autant avoir trouvé les moyens d'y répondre. Enzym leur offrira les opportunités qui leur manquent actuellement, d'autant qu'ils rencontreront d'autres personnes déjà impliquées dans la vie de leur quartier. Ces dernières y trouveront leur intérêt, comme les responsables d'associations locales qui obtiendront un moyen direct d'accéder à leurs voisins et d'enrôler de nouveaux bénévoles ou militants pour leurs actions. Une fois encore, avec Enzym le réel et le virtuel se confondent.

**Plus largement, la dimension locale du projet répond directement aux besoins de la mobilité, qu'elle soit académique, professionnelle ou conjugale.** Aujourd'hui, le parcours d'un étudiant est bien souvent nomade, jalonné par une ou plusieurs mobilités nationales ou internationales. Parfois c'est tous les deux ou trois ans qu'un étudiant change de ville, et à chaque fois il lui faut redécouvrir son environnement et reconstruire un cercle d'amis. Les individus en mobilité pour raisons

professionnelles ou conjugales sont tout aussi concernés. Ils sont souvent isolés socialement car il n'est pas aisé d'être muté, même pour une courte durée, sur un territoire sans l'avoir choisi et il est encore plus difficile de suivre son conjoint sans avoir accès à l'espace de socialisation qu'est le lieu de travail. **De fait, Enzym apparaît comme un outil simple et rassurant pour accélérer le processus d'intégration de ces profils mobiles sur un territoire qui leur est encore inconnu.**

### > Accélérer l'usage par le local

**En proposant des interactions réelles entre les individus, l'usage d'Enzym s'avère en partie conditionné par des contraintes géographiques. Plus le nombre de joueurs sur un même territoire sera important, plus les interactions seront nombreuses et l'expérience de jeu valorisée.** Ce phénomène sera d'autant plus fort que la distance sera faible entre les joueurs, les kilomètres pouvant vite devenir une barrière à l'usage. Plus déterminant encore sera la rapidité avec laquelle il sera possible de se lancer dans un challenge et rencontrer de nouvelles personnes. **L'instantanéité est un élément fondamental d'un jeu mobile et il ne sera ni possible ni souhaitable de faire patienter les utilisateurs ou de les inviter à un challenge trop éloigné de leur point**

**de départ.** La rétention des utilisateurs sur l'application dépend directement de cette facilité d'utilisation offerte par l'instantanéité. **Le sentiment de spontanéité sera aussi renforcé par le fait qu'on pourra s'immerger dans un challenge de manière impulsive, sur un coup de tête.**

La proximité géographique entre les joueurs est donc déterminante et permettra des interactions quasi-immédiates tout en éliminant l'attente éventuelle. Cet élément est fondamental car **nous serons dans un premier temps plus attentifs à la densité de joueurs sur un espace géographique donné qu'à l'évolution de la masse globale d'utilisateurs.** L'ancrage local est donc autant une ambition centrale du projet qu'une condition indispensable à sa réussite.

## UN JEU SOCIAL

### > Construire son réseau

**Enzym permettra aux utilisateurs de gérer leurs relations et de référencer et suivre leurs lieux de prédilection. La particularité du réseau de relations d'Enzym est qu'il est exclusivement composé de personnes rencontrées physiquement rencontrés par le jeu.**

Enzym ne sera pas un réseau social où l'on ajoute une personne à sa liste d'amis parce qu'elle paraît sympathique. **Sur Enzym, on ajoute quelqu'un à sa liste d'amis parce qu'on a passé un bon moment avec lui et qu'on prévoit d'en passer d'autres.** Nous voulons éviter le paradigme d'agrégation systématique qui caractérise les réseaux sociaux actuels

et aboutit à une course aux chiffres. Cette tendance crée une confusion entre les véritables amis et les relations superficielles.

La plupart des relations d'aujourd'hui sont éphémères. Il n'y a pas de mal à partager d'excellents moments avec une personne pendant quelques mois puis à la perdre de vue. Les réseaux sociaux traditionnels, à commencer par Facebook, répondent au besoin éventuel de maintenir le contact. Enzym vient compléter leur usage en proposant un réseau social conçu pour savourer le moment présent, pas pour archiver sa vie sociale.

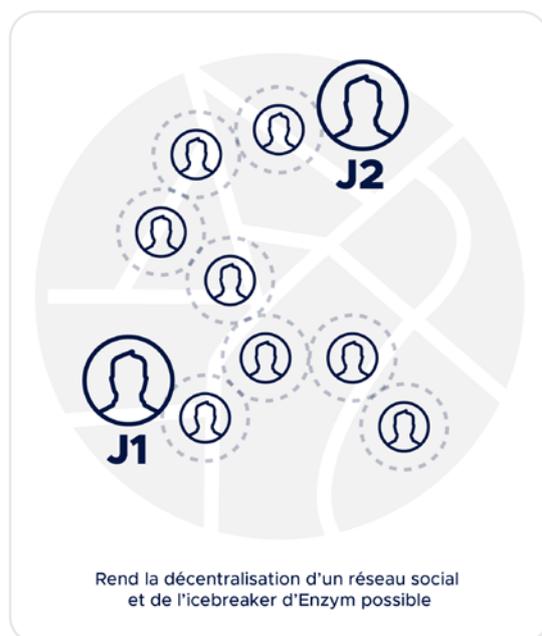


Cela signifie qu'Enzym est un réseau dans lequel il y a du roulement. Les théories sociales de Robin Dunbar, affirmant qu'on ne peut pas entretenir de relations stables avec plus de 150<sup>7</sup> personnes, s'appliquent ici pleinement. Si le nombre de contacts dans votre réseau Enzym est très important c'est que vous n'entretenez pas vraiment de relations avec tous. Chaque personne sur votre liste de contacts doit être une personne avec qui vous pourriez passer une soirée dans les mois à venir. **Cette vision sera servie par un système sophistiqué**

**ayant pour but non pas d'encourager les utilisateurs à faire et défaire leurs relations sans précautions, mais de les inciter à préserver l'actualité et la pertinence de leur réseau. La pierre angulaire de ce système est le gel de ZYMs.** Lorsqu'un utilisateur ajoute un contact à son réseau, quelques-uns de ses ZYMs sont gelés, c'est à dire mis en réserve. Si un utilisateur veut récupérer des ZYMs il lui suffit de supprimer les relations devenues obsolètes pour récupérer les tokens concernés.

### SOCIALCHAIN D'ENZYM

La SocialChain d'ENZYM permettra une utilisation de l'application sans internet en décentralisant la plupart des fonctions. Elle sera activable quand le joueur sera entouré d'autres joueurs pour former une chain dynamique de transmission de données. Le joueur J1 pourra aisément envoyer au Joueur J2 un Chat en passant par les tiers de confiance que sont les autres joueurs situés entre les deux. Cette SocialChain pourra être utilisée dans des évènements et au sein d'une cité universitaire. De cette façon, le rayon d'action ne sera plus de 80 mètres mais de la longueur de la Chain formée par les autres joueurs. Une des fonctions la plus intéressante sera un Chat de groupe instantané et dynamique. Ainsi, la capacité d'action des joueurs sera élargit, l'interactivité de cette SocialChain attirera encore plus de joueurs alors qu'elle représentera une étape majeur de la décentralisation de l'application ENZYM.



7: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Nombre\\_de\\_Dunbar#:~:text=Le%20nombre%20de%20Dunbar%20est,cognitives%20dites%20sup%C3%A9rieures%2C%20le%20n%C3%A9ocortex.](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nombre_de_Dunbar#:~:text=Le%20nombre%20de%20Dunbar%20est,cognitives%20dites%20sup%C3%A9rieures%2C%20le%20n%C3%A9ocortex.)

## RÉPUTATION SUR ENZYM

**À la suite d'une rencontre, les utilisateurs sont systématiquement invités à l'évaluer, à dire s'ils l'ont appréciée ou s'ils se sont sentis mal à l'aise.** Au fil du temps, la réputation d'un utilisateur sera automatiquement construite et affichée publiquement en utilisant ces données, ainsi que d'autres informations telles que le nombre de messages envoyés et le pourcentage de réponses, combien d'utilisateurs ont bloqué cette personne ou ont été bloqués par elle, combien de fois elle a été signalée, etc.

L'objectif de cette récolte d'informations sera double. D'une part, **nous souhaitons que les comportements inappropriés soient sanctionnés au plus vite car ils représentent un frein fondamental à l'usage de l'application:** une seule mauvaise rencontre peut conduire un utilisateur à quitter l'application. Nous ne souhaitons pas pour autant conditionner les comportements des utilisateurs, qui doivent être libre d'exprimer qui ils sont le plus naturellement possible. Dès lors, nous porterons une attention particulière aux comportements qui empêchent le bon déroulement d'une rencontre, comme l'agressivité, la violence et les insultes.

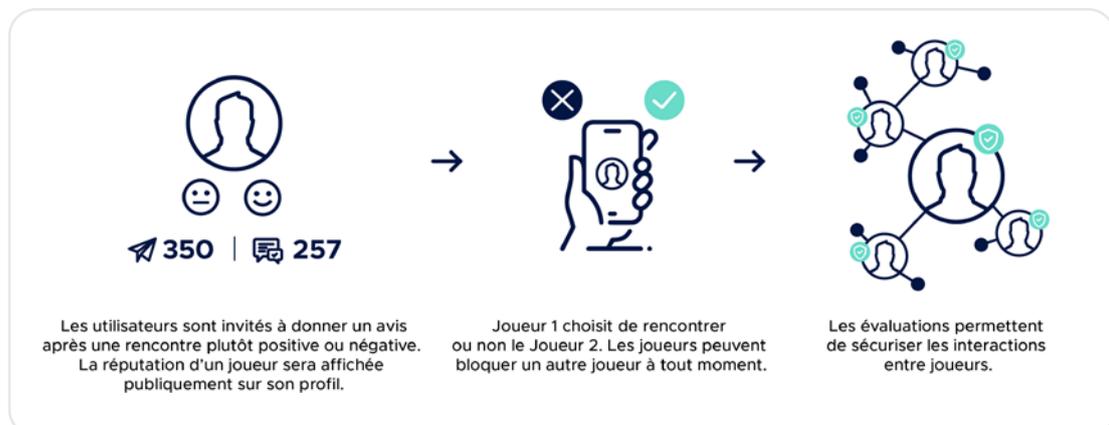
Les secondes chances sont importantes. **Enzym n'aura pas de système de bannissement d'utilisateur et les mauvais comportements seront progressivement oubliés. C'est avant tout aux utilisateurs qu'il appartiendra de tenir compte de la réputation pour déterminer s'ils veulent ou non participer à une rencontre**

**potentiellement risquée,** de la même manière que ce sera à eux de se racheter s'ils ont acquis une mauvaise réputation. On peut néanmoins signaler que la répétition de comportements inappropriés pourra entraîner une réduction des propositions de challenges.

**DANS TOUS LES CAS, LES UTILISATEURS PEUVENT BLOQUER N'IMPORTE QUI À TOUT MOMENT, SANS JUSTIFICATION. CELA COUPE LA COMMUNICATION ENTRE LES PERSONNES CONCERNÉES.**

D'autre part, l'évaluation de la rencontre nous permettra d'en savoir plus sur les préférences des utilisateurs et donc éventuellement de les rapprocher. Cela nous permet de pondérer le choix des rencontres aléatoires en s'appuyant sur des statistiques de rencontres réussies pour rapprocher des groupes d'affinités. Cette orientation des rencontres restera néanmoins modérée car notre promesse est de proposer des rencontres spontanées et donc parfois inattendues. Parallèlement, nous envisageons de favoriser en partie les rencontres entre les utilisateurs à forte notoriété pour les récompenser de leur forte activité.

**Quoi qu'il en soit, l'algorithme de la "réputation Enzym" étant fondamental, il sera open source et évoluera avec l'aide des conseils de la communauté.**



## UTILITÉ DU SYSTÈME DE RÉPUTATION

### > Sécuriser la rencontre, rassurer les utilisateurs

À priori, l'évaluation d'une rencontre n'est pas très naturelle. Néanmoins, **nous sommes rapidement venus à la conclusion qu'un système de réputation était nécessaire pour plusieurs raisons.**

D'une part, **ces retours sur la qualité des rencontres nous seront utiles pour orienter l'application dans le sens des utilisateurs.** Par exemple, certains challenges ne créeront peut-être pas une atmosphère propice à la rencontre ou certains établissements ne conviendront peut-être pas à des rencontres avec des inconnus.

D'autre part, **l'appréhension est une barrière importante dans la rencontre avec des inconnus. La confiance entre deux personnes se construit pendant la rencontre et c'est donc dans la plateforme que doivent d'abord avoir confiance les utilisateurs pour pouvoir aborder sereinement la rencontre avec de nouvelles personnes.** Il n'est pas nécessaire de préciser que cette inquiétude est particulièrement forte chez les femmes pour qui le harcèlement est une préoccupation quotidienne. **Pour que les rencontres d'Enzym soient des espaces de liberté et d'échanges, la réputation sera publique et donnera les moyens aux utilisateurs inquiets de vérifier par eux-mêmes la notoriété des inconnus qu'ils seront amenés à rencontrer.**

### > Favoriser l'honnêteté et le naturel

Avec le système de réputation, nous avons souhaité éviter les critiques que rencontrent aujourd'hui réseaux sociaux, sites et applications de rencontres.

Les outils de socialisation représentent un vivier de personnes fragiles pour des personnes malintentionnées. Ces dernières créent de faux profils afin de soudoyer les utilisateurs et de leur extorquer de l'argent.

**AUX ÉTATS-UNIS, 12%  
DES UTILISATEURS DE  
SITES ET APPLICATIONS DE  
RENCONTRE ONT ÉTÉ VICTIMES  
D'ESCROQUERIES<sup>8</sup>.**

D'une part, **l'usage d'Enzym est pensé pour entraîner des rencontres physiques au plus vite. Ainsi, il est presque impossible de conserver secrète son identité réelle.** D'autre part, pour ceux qui y parviendraient, **le système de notoriété mettra rapidement sur la touche les comportements malveillants.**

Avec l'évolution d'internet, les individus sont plus que jamais préoccupés par leur image. Ils réalisent des actions pour les diffuser sur

les réseaux et mettre en valeur une identité fantasmée qui réponde aux standards sociaux. Le "personal branding", pratique consistant à faire connaître ses succès et compétences pour valoriser son image, est devenue monnaie courante dans la vie professionnelle mais aussi sociale en général. L'entretien d'embauche comme la rencontre avec un inconnu suscitent la crainte du jugement, et donc l'édulcoration et le mensonge pour s'en protéger.

Nombreux sont les utilisateurs d'applications de rencontre qui se "survendent" et comptent sur la crédulité supposée de leur interlocuteur. Cette attitude est naturelle, mais si elle s'avère excessive, si l'asymétrie est trop importante avec l'identité réelle alors elle devient un frein à l'échange. Naturellement provisoire, la tromperie devient alors chronophage tant pour son émetteur que pour sa cible. **L'accès rapide à la rencontre réelle corrige largement ce phénomène, car les possibilités de tromperies sont bien plus limitées en face-à-face que lors d'échanges virtuels.** Le système de notoriété, quant à lui, viendra naturellement corriger ce type de comportements en sanctionnant à terme les profils trop stratèges. Les utilisateurs prendront peu à peu de nouvelles habitudes pour faire évoluer leur notoriété de façon positive.

8: <https://www.consumerreports.org/dating-relationships/online-dating-romance-scams/>

## ANALYSE DE MARCHÉ

Enzym a un positionnement économique particulier, qui ne s'appuie ni sur l'évolution d'un marché existant ni sur l'ouverture d'un nouveau marché. Étant un jeu mobile permettant de

faire des rencontres et de construire un réseau social local, **Enzym se situe dans un espace hybride, à cheval sur trois marchés en forte croissance :**



## MARCHÉ DES JEUX MOBILES

**Pour la première fois de son histoire, le marché du jeu mobile dépasse en importance les marchés consoles et PC réunis.** Ceci est le résultat d'une évolution exceptionnellement rapide. Depuis le lancement du premier iPhone en 2007, le jeu sur mobile n'a connu que des années de croissance à deux chiffres, et ce phénomène devrait atteindre son pic cette année 2024 avec une croissance de 25,5%. **Alors qu'il était encore le plus petit segment du marché du jeu vidéo en 2014, on estime aujourd'hui que le marché du jeu mobile atteindra les 100 milliards de dollars de revenus.**

Nous sommes loin du temps où le jeu mobile se résumait à la Game Boy et aux jeux rudimentaires inclus dans les premières générations de téléphones portables grand public.

**LE JEU MOBILE OCCUPE MAINTENANT 43% DU TEMPS TOTAL PASSÉ SUR DES SMARTPHONES<sup>9</sup>. IL EST INSTALLÉ DANS LES MŒURS ET SÉDUIT TOUTE SORTE DE PROFILS, LOIN DES CLICHÉS MASCULINS ET ADOLESCENTS ASSOCIÉS AU JEU VIDÉO.**

Les plus de 65 ans représentent ainsi 23% des joueurs mobiles. Les 13-24 ans, eux, sont devenus une tranche d'âge parmi d'autres, comparable en importance à celle des 25-34 ans et à celle des 34-44 ans. S'il est varié en âges, le public du jeu mobile reste cependant très féminin puisque 63% des joueurs mobiles sont des femmes.

C'est aussi un public volatile qui a l'habitude d'installer et désinstaller des apps fréquemment, sollicité en permanence par un marché en ébullition et fortement concurrentiel où l'offre gratuite abonde. **Le taux de rétention des utilisateurs dépasse rarement les 5%, le plus souvent faute de renouvellement de l'expérience du jeu et d'une socialisation faible ou absente. Dans le cas d'Enzym, le croisement avec le marché de la rencontre (fortement socialisé) et celui des réseaux sociaux (fort taux de rétention) semble particulièrement pertinent pour assurer un taux de rétention important. De même, la jouabilité à cheval entre le réel et le virtuel offre une expérience immersive et exigeante, bien différente des jeux passe-temps généralement proposés aujourd'hui sur le marché du jeu mobile.**

9: <https://www.go-globe.com/mobile-gaming-industry/>

## MARCHÉ DES SITES ET APPLICATIONS DE RENCONTRE

Le marché des rencontres en ligne regroupe les activités suivantes :

- > des services de rencontre par affinités (matchmaking), pour des relations à long terme,
- > des services de rencontre spécialisés dans les relations sexuelles sans engagement,
- > des services de rencontre généralistes, où les motivations des utilisateurs sont diverses,
- > et des services de rencontre amicales, pour l'organisation de soirées et d'activités.

**Ce marché devrait générer 40 milliards de dollars de revenus en 2022 et atteindre un taux de croissance annuel de 6 %.** Les services de rencontre par affinités et les États-Unis

représentent les segments les plus importants de ce marché avec des revenus projetés de 2,8 et 1,7 milliard de dollars, respectivement<sup>10</sup>. L'essentiel de ces revenus provient des abonnements divers que les utilisateurs paient pour avoir accès à ces services ou à leurs fonctionnalités les plus intéressantes.

**La dimension payante de la rencontre est un frein à la progression de ce marché. Malgré leur accès gratuit, les services payants offerts par Tinder ou Happn sèment la confusion et l'hésitation chez les utilisateurs qui considèrent la rencontre comme un espace dans lequel seules les qualités sociales sont légitimes.** À ce titre, Enzym se positionne sans offre payante, s'appuyant sur un business model en rupture avec celui des autres applications de rencontres.

## MARCHÉ DES RÉSEAUX SOCIAUX

Plus de la moitié de la population humaine a maintenant accès à Internet, et plus de deux internautes sur trois utilisent un ou plusieurs réseaux sociaux<sup>11</sup>. Le nombre de ces utilisateurs devrait continuer d'augmenter de 4,8% en moyenne lors des trois prochaines années. Les revenus provenant de la publicité sur ces réseaux devraient atteindre 68 milliards de dollars cette année, pour un taux de croissance de 28,4%, et le revenu généré par l'internaute moyen devrait être de 23 dollars<sup>12</sup>.

L'internaute moyen est également passé de 3 comptes sur les réseaux sociaux, en 2012, à 8 en 2020. Cette multiplication des comptes s'explique notamment par la diversification et la spécialisation des plateformes : l'utilisation des réseaux généralistes est de plus en plus complétée par l'utilisation d'autres réseaux spécialisés dans les relations professionnelles, les relations de proximité, le partage d'images,

d'idées, de hobbies, etc. La généralisation des smartphones a également beaucoup contribué à la montée en puissance des services de réseautage en offrant une accessibilité, une portabilité et une instantanéité sans précédent.

**AUJOURD'HUI 9 UTILISATEURS SUR 10 ACCÈDENT AUX RÉSEAUX SOCIAUX DEPUIS UN APPAREIL MOBILE<sup>13</sup>.**

Facebook est le leader de marché avec, en 2021, 60 milliards de dollars de revenus provenant de la publicité ciblée et des ventes de données<sup>14</sup>. La plupart des autres réseaux sociaux ont un modèle économique similaire. **Ce modèle économique basé sur les données personnelles est aujourd'hui menacé par les interrogations croissantes du public et une réglementation qui s'affermi.**

10: <https://www.statista.com/outlook/370/100/dating-services/worldwide#marketStudy>

11: <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/>

12: <https://www.statista.com/outlook/220/100/social-media-advertising/worldwide#>

13: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

14: <https://www.statista.com/statistics/277229/facebooks-annual-revenue-and-net-income/>

## POSITIONNEMENT D'ENZYM FACE À SES CONCURRENTS

On constate qu'en s'établissant entre ces trois marchés, Enzym est en mesure de **répondre aux limites d'un marché en s'appuyant sur les atouts d'un autre. La force de ce positionnement repose sur sa souplesse** : l'espace produit entre ces trois marchés offre une marge de manœuvre permettant d'adapter le positionnement d'Enzym, y compris face aux mutations

inattendues qui pourraient émerger sur l'un ou l'autre de ces marchés.

Les applications qui visent un positionnement similaire à celui d'Enzym sont rares, mais nous avons étudié deux des plus proches pour anticiper un éventuel chevauchement de marché :

### > Peachy - Application de rencontres

Application de rencontres amoureuses actuellement en beta test, **Peachy propose à ses utilisateurs d'apprendre à se connaître en se lançant des petits défis**. L'objectif est de réhumaniser la rencontre, de lui redonner son côté naturel et vrai malgré l'interface virtuelle. L'intention de Peachy n'est donc pas très différente de celle d'Enzym. Pourtant, le positionnement et l'approche sont différentes.

Premièrement, Peachy se présente clairement comme une alternative à Tinder, pourtant elle peine à s'en distinguer, même son slogan l'évoque : "Tu vauX plus qu'un swipe !" ("More than a match, a peach!"). Ainsi, **elle se positionne en concurrent direct de Tinder, sur un marché que ce dernier domine largement. À ce titre, l'arrivée tardive de Peachy ne lui permet pas d'espérer mieux qu'une position de niche sur le marché de la rencontre**. Deuxièmement, Peachy s'adresse clairement au public féminin, une stratégie pertinente pour deux raisons. D'une part, le ratio hommes/femmes sur les sites et applications de rencontres est déséquilibré avec 75/25 en général (68/32 en juillet 2016 pour Tinder par exemple<sup>15</sup>). D'autre part, les femmes sont plus exigeantes. Ainsi, pour qu'un homme hétérosexuel obtienne le même nombre d'opportunités de rencontres qu'une

femme hétérosexuelle, il devra swiper à droite 18 fois plus qu'une femme. Néanmoins, le positionnement stratégique de Peachy est si marqué qu'il risque d'enfoncer plus encore l'application dans un marché de niche, un risque majeur que la masse critique d'utilisateurs est indispensable pour garantir la rétention des utilisateurs sur une application de rencontres.

**À ce jour, Peachy se distingue par un seul argument de vente, l'ajout d'une nouvelle fonctionnalité : la possibilité de s'envoyer de petits défis** (faire un selfie en faisant une grimace, prendre une photo de son pied, etc.). Ces petits défis sont censés aider à mieux se connaître avant d'envisager une rencontre physique. **Au lieu de rapprocher les utilisateurs, cette fonctionnalité les éloigne, ajoutant une nouvelle condition virtuelle à la rencontre réelle. C'est donc à l'opposé de l'ambition d'Enzym qui vise à encourager autant que possible la rencontre physique, les challenges d'Enzym étant des invitations à rencontrer des inconnus aussi vite que possible. L'approche d'Enzym rend la rencontre d'autant plus naturelle que sa nature (amicale, amoureuse, professionnelle...) est indéfinie et sera déterminée pendant la rencontre.**

15: <https://www.statista.com/statistics/607430/tinder-gender-distribution-usa/>

## > Pokémon Go - Jeu mobile avec réalité augmentée

La sortie de Pokémon Go, début juillet 2016, fut un immense succès.

**L'APPLICATION DÉCROCHA LE RECORD DU JEU MOBILE LE PLUS TÉLÉCHARGÉ DANS LE MOIS SUIVANT SA SORTIE, ET CELUI DU JEU MOBILE AYANT ATTEINT LES 100 MILLIONS DE DOLLARS DE REVENUS LE PLUS RAPIDEMENT<sup>16</sup>.**

Ce succès produisit des effets spectaculaires et inattendus, comme des invasions d'espaces verts par des raz-de-marée de joueurs ou une augmentation du nombre des accidents de la route<sup>17</sup>.

Pour la plupart des joueurs qui l'ont essayé, **la découverte de Pokémon Go fut la découverte du pouvoir de la réalité augmentée.** Elle fut aussi la découverte d'un jeu mobile capable de susciter des échanges réels avec de parfaits inconnus, à une échelle sans précédent. Le caractère extrêmement viral du jeu amenait les joueurs à s'épier, s'identifier les uns les autres, et à avoir entre eux des échanges impromptus et conviviaux: "*N'allez pas par-là, il n'y a rien d'autre à attraper que des Rattatas et des Chenipans...*"; "*Vous aussi vous êtes tombés à court de pokéballs ?*". On peut donc noter d'une part que Pokémon Go a créé de l'échange et de la sympathie entre des inconnus, ce qui est l'objectif essentiel d'Enzym ; d'autre part, que ce phénomène a résulté de l'extrême viralité du jeu et non d'une volonté de ses créateurs. Si le phénomène Pokémon Go n'a duré qu'un été, il est aujourd'hui le troisième jeu mobile le plus rentable du marché. On peut néanmoins s'étonner qu'il n'ait pas réussi à s'installer durablement à la première place. Il a su conserver un public solide et générer une monétisation remarquable mais son caractère viral s'est vite effondré. Sa première année

fut marquée par des problèmes techniques (bugs, surcharges et failles), par des choix de design controversés et d'importantes erreurs de communication de la part de Niantic, le studio de l'application. C'est un premier facteur d'explication. Un deuxième facteur, plus important, réside dans **la pauvreté du gameplay qui se résumait essentiellement à la collection de Pokémon et à des batailles optionnelles pendant lesquelles on tapote l'écran. Le dernier et plus important facteur réside dans le fait que Niantic a lourdement négligé la dimension sociale de son jeu.**

C'est en juin 2018, près de deux ans après la sortie de l'application, qu'une mise à jour a instauré des systèmes de réseautage et d'échanges entre joueurs. Auparavant il n'y avait rien, ou presque. La dimension sociale du jeu consistait à prendre une photo d'un pokémon juché sur la tête d'un ami pour la partager sur les réseaux sociaux. En juillet 2017, un système de raids a été mis en place, permettant aux joueurs de s'allier pour combattre de puissants pokémons, mais en l'absence de fonctionnalités de réseautage cela s'est avéré d'un intérêt limité. L'intégration récente de la dimension sociale dans l'interface et le gameplay a d'ailleurs provoqué un regain d'intérêt notable pour le jeu.

**Il est bien sûr trop tard pour recréer l'engouement. On se souvient de Pokémon Go comme d'une mode qui a embrasé le monde très brièvement.** L'équipe de Niantic, largement dépassée par le succès, n'a pas su capitaliser sur cet effet de mode et l'inscrire dans la durée. Le fait que l'application ait connu un succès relativement continu malgré une foule de problèmes et une grave négligence de cette dimension sociale montre combien son concept était fort et combien elle a été **portée par le capital-sympathie de la licence Pokémon.**

16: <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/8/pokemon-go-catches-five-world-records-439327>

17: <https://gizmodo.com/study-estimates-that-pokemon-go-has-caused-more-than-10-1820776908>

Pokémon Go aurait pu être un pionnier du croisement entre jeu mobile et réseau social, tout en favorisant la rencontre. **Pokémon Go a failli inventer Enzym avant Enzym, par accident.** Cette application n'a pas pu ou su saisir cette opportunité elle fut condamnée à une certaine stagnation et à se faire ravir la suprématie du jeu mobile par Arena of Valor et

QQ Speed, des jeux chinois quasiment inconnus en occident. **Si Enzym ne prétend pas à la suprématie sur le marché du jeu mobile, elle profite par contre d'une stratégie dans laquelle la dimension sociale est totalement intégrée puisqu'elle est au cœur même de l'application.**

### > Synthèse du positionnement

En conclusion, l'offre d'Enzym est si particulière, à la croisée entre trois marchés si différents et en si forte évolution qu'il semble difficile - sinon impossible - de trouver un concurrent direct à Enzym. Pour autant, le projet Enzym n'est pas non plus conçu comme une ouverture de marché et repose sur trois marchés distincts, il existe donc bien des concurrents indirects. Les cas de Peachy et de Pokémon Go sont de bons exemples car certaines ambitions sont communes avec celles d'Enzym, ce qui démontre l'intérêt de notre démarche. Cependant, ils se distinguent largement d'Enzym dans la façon d'y répondre, de telle façon que chacun présente des offres bien

différentes d'Enzym, *a priori* trop frileuse dans le cas de Peachy et trop maladroite dans le cas de Pokémon Go.

**LES TROIS MARCHÉS SUR LESQUELS ENZYM SE POSITIONNE SONT SUSCEPTIBLES D'ÉVOLUER RAPIDEMENT, PARFOIS DE FAÇON SURPRENANTE.**

Pour s'en protéger plus encore, les sources de revenus d'Enzym ne s'appuient pas sur les caractéristiques endogènes de ces marchés comme nous le verrons dans la partie ci-dessous.

## BUSINESS MODEL, SOURCES DE REVENUS

### > Revenu régulier et proportionnel à l'activité des utilisateurs

Nous l'avons évoqué, **la plupart des interactions entre les utilisateurs conduisent à un échange de tokens. Notre première source de revenus est ainsi directement dépendante de l'utilisation des fonctions de mise en relation par le jeu qui propose un transfert de ZYM entre joueurs. La facturation de ce service sera de 1% des tokens échangés (1% supplémentaire ira vers le développement de la communauté).** Ce pourcentage est suffisamment faible pour que

l'impact sur la jouabilité soit insignifiant, mais l'agrégation de ce prélèvement sur l'ensemble des transactions représente une source de revenus majeure. **Ce choix nous apparaît d'autant plus pertinent qu'il nous invite à encourager l'augmentation du nombre de joueurs et la multiplication des interactions et c'est dès lors la garantie que l'intérêt financier d'Enzym et l'intérêt des joueurs restent indissociables au fil du temps.**

### > Service facturé pour l'utilisation de fonction de mise en relation spécifique

Il est, certes prévu de recourir à un prélèvement de 1% sur les fonctions de mise en relation qui utilisent des transactions entre joueurs mais aussi à une facturation avec un prix fixe en ZYM pour utiliser des fonctions qui fournira un service supplémentaire (sans transaction de ZYM entre joueurs) comme : "choisir le joueur qu'on veut rencontrer lors d'une mission", "voir le profil détaillé du joueur", et bien d'autres qui verront le jour.

Ces fonctions seront payées en ZYM.

Si le joueur n'a pas assez de ZYM et qu'il souhaite en acquérir, il pourra en acheter avec la monnaie de son pays sur l'application ou sur des plateformes d'échange.

Cette source de revenus comporte trois atouts :

### Régularité

Cette source de revenus évolue en fonction de l'activité sur l'application mais elle reste régulière dans la mesure où elle est le résultat de l'agrégation d'une infinité de micro-revenus acquis instantanément. **Cela facilite grandement le suivi financier, offre des garanties pour Enzym en termes de trésorerie et permet de meilleures projections d'investissements.**

### Automaticité

La simplicité de son fonctionnement facilite sa compréhension (et donc son approbation) par les utilisateurs curieux mais permet surtout l'automaticité de l'imposition. Ainsi, **elle ne dépend ni de l'efficacité d'une équipe commerciale ni de machines de calculs mais seulement la qualité de la rédaction des smart contracts.**

### Modularité

Il s'agit du point le plus stratégique. Comme évoqué auparavant, les montants des coûts de transaction sont déterminés par Enzym. **Nous porterons une attention particulière à ce levier influant sur la jouabilité de l'application et la valeur du token, mais aussi sur la valeur immédiate des revenus d'Enzym.**

## DISTRIBUTION DE TOKENS DANS DES ÉTABLISSEMENTS PRIVÉS

### > Distribuer des tokens pour attirer la communauté

**Notre seconde source de financement provient des établissements. Il s'agit de convaincre les propriétaires de lieux de distribuer des jetons.** Par la distribution, les utilisateurs sont incités à entrer, à apprécier le lieu et à interagir avec les autres utilisateurs.

Bien que la fidélisation de la clientèle ne puisse être garantie, **c'est une opportunité pour le propriétaire de faire découvrir son établissement et de créer de l'animation quand il le souhaite.**

### > La plateforme de distribution

Enzym entend n'être qu'un intermédiaire entre les plateformes d'échanges et les établissements acheteurs de ZYMs. **Le service d'Enzym est un gain de visibilité des établissements sur l'application et un accès à une interface pour acheter des tokens, en paramétrer la distribution et obtenir des statistiques concernant son efficacité.** La société ENZYM facturera uniquement un abonnement mensuel pour l'accès à la plateforme de pilotage de la distribution des ZYM et de statistiques (anonymes). Les ZYM seront achetés sur des plateformes d'échange par l'établissement pour être distribués. Le logiciel pourra les aider à réaliser ces achats. Aucune commission n'est envisagée.

**auront programmé une distribution de ZYM ou qui seront en cours de distribution, seront affichés sur la carte géographique de l'application mobile. Les établissements partenaires non-actifs (pas de distribution de ZYM prévue ou en cours) seront invisibles par les joueurs.**

Les établissements partenaires devront effectuer une distribution de ZYM au moins 1 fois / semestre et s'acquitter de l'abonnement mensuel pour rester établissement partenaire.

Les établissements partenaires seront contraints d'acheter des ZYM pour pouvoir en distribuer. Il ne pourront pas en gagner sur l'application.

Les joueurs seront informés sur l'application mobile ou par des notifications des possibilités de récupération de ZYM autour d'eux. Les établissements partenaires qui

Les établissements partenaires auront donc bien l'obligation d'acquérir des ZYM pour le rester, selon une fréquence et une quantité qui n'est pas encore fixée.

## > Des statistiques marketing précises

Les grands fournisseurs de publicités, Google, Facebook et même Nextdoor fournissent un service payant de visibilité sur leur plateforme, et des outils de tracking adaptés au support digital. De cette façon, leurs clients peuvent calculer leurs retours sur investissement.

Toutefois, **aucun fournisseur n'est capable de donner le coût moyen de l'acquisition d'un nouveau client pour un commerce de proximité car le tracking est incomplet, notamment de par l'absence d'information sur le taux de conversion dans l'établissement physique.**

**Aujourd'hui, les estimations suggèrent qu'au moins 20% du marché de la publicité en ligne, évalué à 80 milliards de dollars, est frauduleux. La solution d'Enzym ne sera donc pas de la publicité digitale mais de la distribution de ZYMs.** L'investissement en ZYMs permet de faire une distribution sur place avec des performances de marketing de proximité égales au marketing digital. **Le marché du marketing digital sur mobile** (200 milliards de dollars, dont plus de la moitié pour le marketing digital géolocalisé) est en

**croissance de 38% par an, pourtant les offres qui proposent des services au résultat sont inexistantes.**

Le ZYM est le carburant de l'application. Sans ce carburant, les joueurs ne pourront pas utiliser certaines fonctions qui en demandent. C'est pour cette raison qu'ils seront invités à venir en chercher dans les établissements qui les distribuent sous forme de QR codes visibles sur une tablette mais aussi sur des tickets de caisse. De cette façon, ENZYM sera en capacité de vendre des statistiques fiables similaires aux sites marchands, aux établissements physiques.

Ainsi les chefs d'entreprise et les responsables d'établissement pourront visualiser dans l'interface toutes sortes d'informations anonymes basées sur l'activité des joueurs d'ENZYM dans leur établissement : trafic, taux de rétention, ROI .Ces KPI leur donneront la possibilité de piloter plus efficacement la performance de leur points de vente physiques. Certains services supplémentaires leur permettront de communiquer avec les joueurs qui sont dans leur établissement ou qui y sont arrêtés (sondages, chat en direct...).

## SERVICES AUX ENTREPRISES

À la suite de ces deux sources de revenus, une troisième est envisagée pour compléter le dispositif financier. **Elle sera mise en place dans un second temps, une fois que l'application aura démontré son succès auprès du grand**

**public et des établissements et que les aspects techniques de l'application seront stabilisés.** Cette troisième source repose sur les services aux entreprises.

## > Services événementiels

La structure de l'application Enzym pourrait en effet se présenter comme un outil fort utile à tout type d'événements professionnels. En s'appuyant sur l'application Enzym, nous pourrions proposer des applications dédiées

et adaptées à ce type de besoins. Cet outil pourra prendre différentes formes en fonction des attentes des clients mais voici quelques exemples d'application :

### Salon professionnel

Favoriser l'échange sur ces événements où les interactions demandent la motivation des salariés présents. En invitant les membres du salon à s'inscrire sur l'application du salon, il sera possible de largement multiplier les interactions et donc d'assurer une meilleure mise en relations des personnes présentes.

### Team building

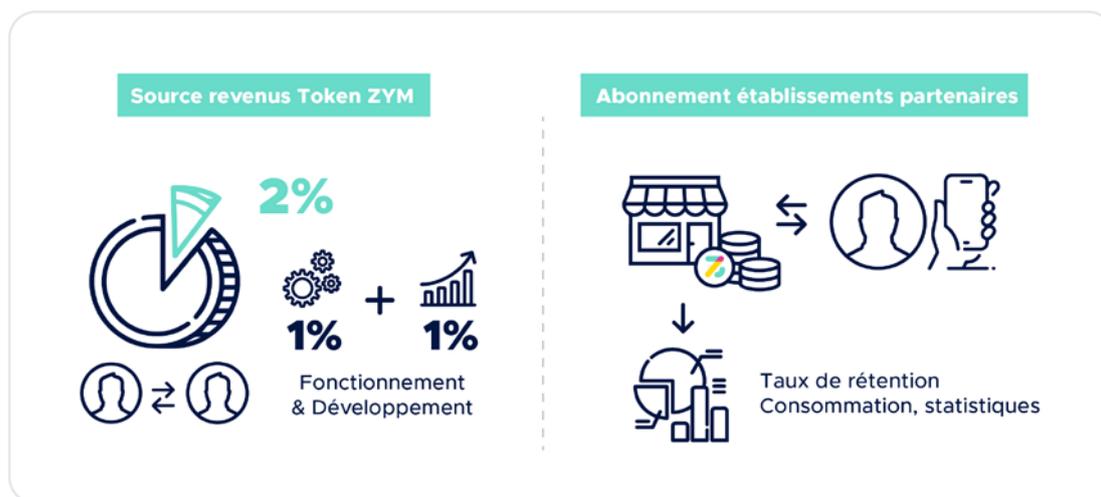
Dans le cadre du siège social d'un grand groupe, à l'occasion d'une opération événementielle ou de façon permanente, il sera possible d'offrir aux salariés une application les invitant à plus d'interactions autour de challenges divers et variés.

## > Services marketing B2C

Enzym possédera une grande base de données d'utilisateurs anonymes. L'identité de ces derniers sera donc protégée mais permettra à Enzym d'obtenir des données agrégées (si et seulement si les utilisateurs souhaitent les partager). Ce faisant, il sera possible de lancer des enquêtes d'opinion,

garanties anonymes, auprès des utilisateurs en échange de quelques ZYMs. Les thématiques de ces enquêtes dépendront des besoins des entreprises (produits, opinions, intérêts).

Ces services ne conditionneront pas l'usage et la jouabilité de l'application.



## > 2.2 Mécanismes décisionnels et gouvernance du projet

Les mécanismes décisionnels et la gouvernance du projet répondent aux mêmes principes de

gouvernance que ceux de la société ENZYM (cf. §1.5 supra).

## > 2.3 Souscripteurs auxquels l'offre s'adresse et restrictions éventuelles

### STRATÉGIE MARKETING

**Notre cible élargie, ce sont les hommes et femmes de 18 à 35 ans vivant dans les grandes villes des pays occidentaux. Après trois ans, notre objectif est une pénétration de 1% du segment du marché de la rencontre et du réseautage et une pénétration du marché du jeu mobile d'environ 2 millions d'utilisateurs**

**supplémentaires. Cela représente environ 10 millions d'utilisateurs, 36 mois après le lancement de l'application.**

La stratégie marketing repose sur une approche géographique régissant le périmètre d'action des éléments du dispositif marketing.

### > Approche géographique et périmètre d'action

Pour assurer la rétention des utilisateurs, l'utilisation d'Enzym doit être fluide. Cela signifie que l'utilisateur doit pouvoir jouer ou rencontrer des personnes de façon régulière

et sans attente. Il est donc indispensable que la densité des joueurs soit significative sur un espace géographique donné. **Durant la première phase d'acquisition d'utilisateurs,**

**nous serons donc plus attentifs à la densité de joueurs dans quelques grandes villes ciblées qu'à l'évolution de la masse globale d'utilisateurs.**

**La stratégie employée lors de cette phase repose sur une logique d'expansion par capillarité, comme une tache d'encre qui s'étend.** Ainsi, nous ciblons une ou deux grandes villes proches simultanément, suivies immédiatement des villes grandes ou

moyennes à proximité. Une fois les objectifs atteints sur ce territoire, nous ouvrirons un nouveau territoire.

Sur le long terme, notre stratégie commerciale se concentrera sur les grandes villes de France, puis se déplacera vers les capitales d'Europe, d'Amérique du Nord et d'Australie avant de passer finalement à la Russie, l'Amérique du Sud, l'Asie et l'Afrique.

## STRATÉGIE LOCALE : AFFICHAGE ET ÉVÉNEMENTIEL

En raison de cette approche géographique, **la première grande phase de la stratégie marketing est fondée sur des dispositifs locaux. Elle permet une acquisition d'utilisateurs ciblée sur des territoires donnés. Elle vise deux objectifs parallèles : faire connaître et faire adhérer.**

**Faire connaître** requiert une certaine forme de pédagogie, il s'agit de **“normaliser” la présence d'Enzym et ses concepts les plus saillants, les promouvoir et les rendre attractifs.** Sa mesure repose sur les retours des cibles sur le terrain ou sur internet.

**Faire adhérer** repose sur **l'acceptation de l'existence d'Enzym et le désir de l'essayer, il s'agit de faire passer de la curiosité à l'acte.** Sa finalité est le téléchargement de l'application et sa mesure repose donc sur le nombre de téléchargements depuis le PlayStore et l'AppStore.

À noter que les logiques du street marketing sont au cœur du dispositif événementiel d'Enzym pour plusieurs raisons : promotion de proximité, messages alternatifs impactants, coût acceptable et rentabilité des opérations.

### > Dispositif d'affichage physique extérieur

Enzym revêt de nombreux aspects innovants et impose d'être pédagogique. Il s'agit néanmoins de promouvoir autant une idée qu'un produit, il faut donc **habituer la cible à l'existence**

**d'Enzym, faire grandir sa présence dans la vie quotidienne des potentiels utilisateurs et créer la rupture dans cette vie quotidienne pour s'y introduire.**

### > Dispositif événementiel

En même temps que le lancement de l'étape 2 de l'affichage, nous lancerons des opérations promotionnelles dans l'espace public. L'objectif sera multiple :

- > Expliquer les caractéristiques du produit,
- > Distribuer des tokens gratuitement pour provoquer l'envie de l'essayer,
- > Faire découvrir l'application en live et accompagner son installation sur les téléphones,
- > Obtenir des retours sur la campagne d'affichage.

**Ainsi, nous mettrons en place des équipes dédiées, aux couleurs flashy d'Enzym, pour approcher les passants et leur présenter**

**Enzym. Les éléments de langage seront basés sur la découverte, le divertissement, la protection des données, l'absence d'engagement et la gratuité.**

Ces équipes seront positionnées près de nos cœurs de cible, c'est-à-dire dans des quartiers très animés et à proximité des universités et écoles supérieures. **Parallèlement, nous approcherons les établissements les plus emblématiques de la ville pour leur fournir des ZYMs gratuitement et organiser des opérations événementielles plus poussées, conçues en partenariat avec les propriétaires.**

Petit à petit, une dynamique se mettra en place et des communautés locales d'utilisateurs émergeront.

## STRATÉGIE GLOBALE : COMMUNAUTÉ, RÉSEAUX SOCIAUX ET PRESSE

### > Approche communautaire

Nous l'avons déjà évoqué, **nous souhaitons cultiver les relations entre Enzym et sa communauté.** Nous comptons d'ailleurs sur elle pour accompagner le développement de blocs fondamentaux de l'application comme les challenges ou l'algorithme de notoriété. Pour garantir la construction et le maintien de cette communauté, nous mettrons non seulement une plateforme et des outils à sa disposition, pour être à l'écoute de ses attentes, mais nous aurons également différents moyens de les remercier pour leur activité (ZYM, cadeaux, statut d'ambassadeur). Ce faisant, Enzym sera accompagné d'une communauté

transnationale dynamique et mobilisée autour du projet.

**Le statut d'ambassadeur récompensera les plus actifs et il nous permettra de mettre en place un réseau d'utilisateurs encouragés à "coloniser" certains espaces géographiques.**

Récompensés en jetons pour leurs actions, ils feront la promotion de la communauté et d'Enzym en distribuant des jetons aux nouveaux arrivants. **Ils seront les éclaireurs nous permettant d'orienter notre stratégie** de conquête territoriale en fonction du nombre de jetons distribués, signe de l'intérêt pour Enzym dans telle ou telle ville.

### > Dispositif réseaux sociaux

Les réseaux sociaux, à commencer par Facebook, LinkedIn, Twitter et Instagram (selon les besoins), seront les premiers relais de communication d'Enzym à travers la publicité payante, toujours ciblée géographiquement et démographiquement en fonction de notre cible.

La publicité payante remplira deux objectifs :

- > D'une part, **elle fera écho à chacune des opérations marketing en cours, renforçant leur impact et l'étendant à l'espace digital.** La multiplication des canaux a pour effet de renforcer l'efficacité de persuasion de chacun des messages, une méthode d'autant plus pertinente pour Enzym qui se positionne entre le réel et le virtuel.

- > D'autre part, **diverses campagnes seront organisées indépendamment,** fondées sur l'humour, le divertissement et la compétition.

**Elles conduiront toujours à gagner des cadeaux, une stratégie dont l'efficacité est prouvée sur les réseaux sociaux pour créer de l'engagement.** Les cadeaux

seront marqués par une empreinte locale (invitations pour des concerts ou festivals à proximité, restaurants gastronomiques emblématiques de la région, etc.) et leur efficacité sera testée au fil du temps pour déterminer lesquels sont les plus mobilisateurs.

*À noter que le statut d'ambassadeur pourra également être gagné par ce biais.*

## STRATÉGIE D'INFLUENCE : DISPOSITIF PRESSE & PARTENARIATS STRATÉGIQUES

**La stratégie d'influence est double car elle repose sur l'acquisition de deux cœurs de cible bien distincts :**

- > **Les "crypto-enthousiastes",** qui se définissent par un fort intérêt pour le monde des cryptomonnaies et bien souvent aussi pour les nouvelles technologies en général. Ce sont majoritairement des individus masculins âgés de moins de 50 ans. En dehors de ces critères, leur profil sociologique varie énormément.

- > **Les "millennials",** 18-35 ans sensibles aux évolutions sociétales. Ils sont curieux, pluridisciplinaires, digital-friendly (mais pas forcément technophiles) et plutôt socialisés. Ils sont en recherche permanente de surprises et de nouveautés.

Les moyens pour convaincre ces cœurs de cible sont similaires. Dans les deux cas, il s'agit de trouver les bons relais d'influenceurs et de presse spécialisée.

Pour les “cryptomaniaques” il faut privilégier les relais de la presse technologique : informatique, innovation et nouvelles technologies, économie numérique... À cela s’ajoutent les influenceurs du monde des cryptomonnaies et des nouvelles technologies. Les forums spécialisés concernant les cryptomonnaies sont aussi des relais majeurs de diffusion de messages auprès de ce cœur de cible.

Pour les “millenials” il faut privilégier les relais de la presse lifestyle, streetlife, pop culture, actualités et infodivertissement, etc. À cela s’ajoutent des influenceurs divers et variés, en premier lieu les blogueurs et blogueurs d’outils digitaux pratiques, de “life hacks”, de nouvelles tendances, de jeux vidéos, etc.

Ces deux campagnes presse ne seront pas cloisonnées et nous pouvons compter sur des effets croisés si elles sont menées en parallèle.

*Des campagnes presse sont également envisagées dans la presse généraliste, mais seulement dans un deuxième temps.*

Des partenariats stratégiques sont également prévus avec des organisations liées à la mobilité géographique. Des campagnes digitales Display nous apparaissent pertinentes ici en visant les sites d’informations universitaires ou liés aux questions Erasmus, les sites s’adressant aux expatriés et éventuellement les sites visant à accompagner l’installation dans des nouvelles villes.

## > 2.4 Plan d’activité du projet

### ÉVOLUTION DE L’APPLICATION MOBILE & CIRCULATION DU ZYM

Le développement de l’application est pensé autour du Token ZYM, de la décentralisation progressive et des tests des nouvelles versions auprès de notre cible : les étudiants. Le ZYM est le carburant de l’application et sa quantité

de 100 Milliard ne pourra être modifiée. Nous devons également assurer la sécurité de sa transmission entre les joueurs. C’est pour cette raison que nous avons établi 3 phases d’évolution.

#### 1<sup>ÈRE</sup> PHASE : ACTUELLE VERSION 2 - ZYM DB

La version actuelle nous permet de tester le comportement des joueurs et l’utilisation des ZYM lorsqu’elle est insérée dans des événements avec une masse critique présente. Au 15 Janvier 2024, 895 947 ZYM Db ont été distribués sur l’application ENZYM. Ces ZYM Db ne sont pas fongibles. Un pont sera établi sous 3 mois pour que ces détenteurs puissent les transférer en ZYM fongibles (ERC20). **Ils devront alors passer les mêmes procédures KYC /LCB FT prévues lors de l’ICO.**

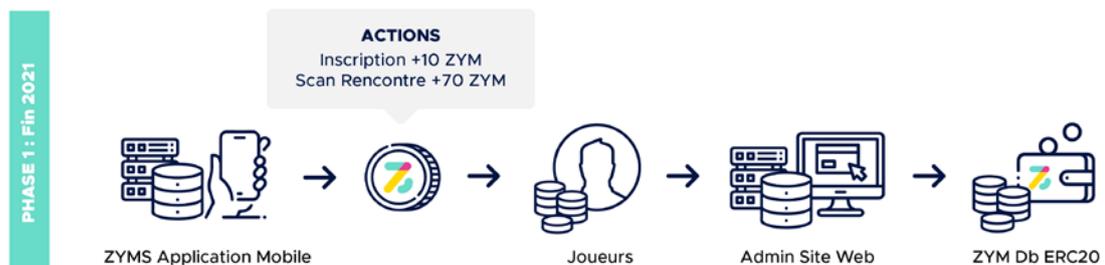
Chaque message coûte 1 Z.

Chaque rencontre réalisée dans le cadre d’une mission est récompensée d’un gain de 70 Z pour les 2 joueurs.

Les ZYM n’étant pas encore utilisables pour l’achat de biens et de services, les rencontres sont aussi récompensées avec des coupons cadeaux valables dans les établissements partenaires.

**LES JOUEURS REÇOIVENT 10 Z À L’INSCRIPTION, CE QUI LEUR PERMET DE CHATTER AVEC LES JOUEURS PRÉSENTS DANS L’ÉVÉNEMENT.**

L’amitié entre 2 joueurs gèle 1 ZYM par joueur qui leur est restitué comme une caution en cas de rupture de celle-ci.



**Les ZYM Db restant seront totalement brûlés 3 mois après l’ICO. Ce trimestre permettra aux joueurs Early Adopter de recevoir l’équivalent de leur ZYM Db en ZYM. Manipulations effectuées manuellement par notre équipe IT, après vérifications de l’historique des joueurs.**

## 2ÈME PHASE : APRÈS L'ICO, UN ZYM QUI A DE LA VALEUR, VERSION 3 - ZYM

La diffusion progressive du ZYM se fera à travers des tiers de confiance que sont les Ambassadeurs et les Établissements partenaires.

Les Ambassadeurs et les Établissements recevront des ZYM à chaque fois qu'ils valideront un nouveau joueur avec un scan de QR code. De cette façon les ZYM seront distribués par des personnes que ENZYM aura identifié comme authentiques.

Pour devenir Ambassadeur et Établissement partenaire, leurs joueurs devront faire une demande et passer un entretien en visio conférence pour valider certaines informations.

Ce lot de ZYM distribué aux nouveaux joueurs est dédié au développement de la communauté (45% de la totalité). Il sera régulé par un Smart Contract qui en débloquera 5% par an.

Nous avons remarqué qu'il est important de recevoir un lot de ZYM pour un nouveau joueur

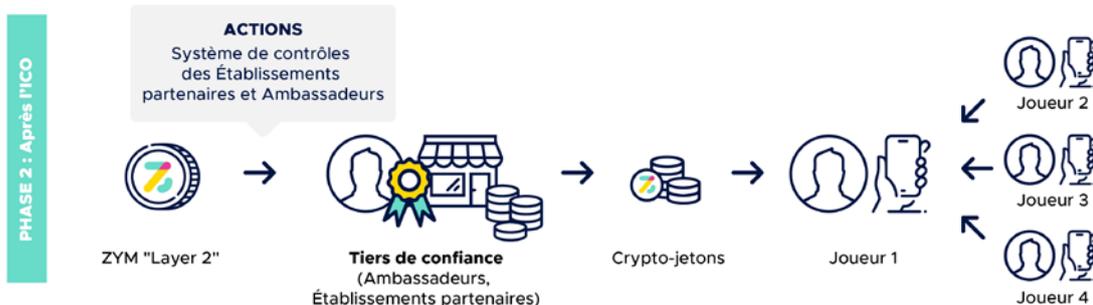
pour pouvoir commencer à jouer. C'est pour cette raison que le stock de ZYM carburant sera alimenté par la moitié des ZYM prélevés sur tous les échanges, c'est à dire 1%.

Comme évoqué dans le paragraphe [BUSINESS MODEL, SOURCES DE REVENUS p.27.](#)

Les joueurs devront avoir acquis des ZYM pour pouvoir avoir accès aux fonctions de mise en relation. Il y aura deux types de fonctions :

- des fonctions avec un prix fixe
- des fonctions avec un transfert de ZYM d'un joueur 1 vers x Joueur. Ce service de mise en relation sera payé par un prélèvement de 2 % sur les flux de ZYM.

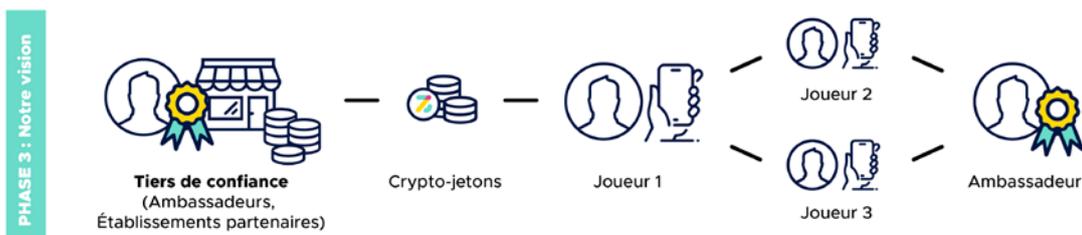
1% sera orienté vers le développement de la communauté (réinjection des ZYM dans le Lot 1 géré par un Smart Contract) et 1% vers la Société ENZYM SAS. [À voir également EXEMPLE DE FONCTIONNEMENT p.38.](#)



## 3ÈME PHASE : DÉCENTRALISATION DE CERTAINES FONCTIONS

ENZYM pourra fonctionner avec une connexion très limitée à internet, les téléphones communiqueront entre eux dans un rayon de 100 mètres et les échanges de ZYM se feront en Peer to peer (P2P) sans intermédiaire.

Les joueurs pourront choisir d'utiliser les fonctions liées à la géolocalisation ou d'utiliser l'application de façon décentralisée.



**À noter qu'aucun ZYM ne sera brûlé dans le cadre du fonctionnement de la phase 2 et 3.**

# RoadMap

Q1  
2024

## Agrément AMF

Obtention du Visa de la vente public du jeton ZYM

## Smart Contracts

Développement des Smart Contracts de l'ICO

## Application Mobile

Événements créés par l'utilisateur  
Discussion de groupe  
Chat des membres connectés

## Application Web

Développement du site ICO

## Marketing

Activation des Ambassadeurs qui recrutent les établissements partenaires et organisent des événements de street marketing dans leur ville.

> Établissement partenaire objectif 1 / 10 000 habitants en France.

> Objectif acquisition joueur + 5%/semaine

Q1  
2024

## Smart Contracts

Tests des Smart Contract ICO

## Application Mobile

Petites améliorations ergonomiques

## Marketing

Acquisition Joueurs et Établissements partenaires

Augmentation de la masse critique

Augmentation de la Notoriété

Q2  
2024

## ICO

## Application Mobile

**Espace commun dynamique :**  
Le "SocialChain" (un cloud éphémère constitué d'une chaîne d'utilisateurs qui se transforme en un chat local)

**Mission :** choisissez la personne que vous souhaitez rencontrer

**R&D :** optimisation de la consommation en énergie

## Marketing

Scaller le plan marketing en Angleterre

## Finances

Cotation du ZYM sur les plateformes d'échanges

Q3  
2024

## Application Mobile

Solution temporaire pour s'adapter aux coûts très élevés de la blockchain l'Ethereum

Solutions envisagées à plus long terme :

Utiliser une couche Ethereum 2

Utiliser une autre blockchain Smart Contracts (ex : Solana, Cardano, Tezos...)

Mécanisme de réputation

Selfies certifiés par les NFTs

Connexion de l'application à la blockchain

Décentralisation des données

Récompenses

Début des offres de services payantes aux établissements situés dans une zone à forte densité de joueurs

Q4  
2024

## Application Mobile

Réalité augmentée  
Mini-jeux entre les amis  
Jeux de rôle  
Jeux collectifs  
Application entièrement décentralisée  
Plateforme d'échange des Selfies NFTs entre amis

## Marketing

Déploiement de la stratégie marketing autour des Ambassadeurs et Établissements dans les Principaux Pays Européens.

Recherche de partenaires de développement aux USA.

## > 2.5 Besoins financiers pour le développement du projet et éventuels financements déjà obtenus

Le capital social de 38 100 Euros de la société ENZYM SAS provient d'un apport en nature d'une application et d'un site web amenés par Yannick Barnel pour une valeur de 38 000 Euros. La valeur de cet apport en nature a été vérifiée par le Commissaire aux Apports Arnaud VIVIER du Cabinet TEOREM A2C dans le cadre du rapport datant du 27/05/2017. Les 100 Euros restant ont été apportés en numéraire par Yannick Barnel au même moment.

Depuis cette date, les associés ont passé 235 jours à développer l'application et le site web. Plusieurs dizaines de séances de test sur le terrain ont été nécessaires pour aboutir à la version fonctionnelle V2.22 de l'application.

Le site web permet aujourd'hui de transférer les ZYM gagnés sur l'application vers la

blockchain Ethereum via une plateforme simple et ergonomique.

Nous évaluons le travail réalisé depuis la création à 185 000 Euros en prenant en compte un taux journalier de 750 Euros. Cette évaluation n'a pas fait l'objet d'une expertise et n'est pas visible dans les bilans comptables.

De plus, un investissement de 10 Ether a été réalisé le 12/11/2021 et de 15 Ether le 09/06/2022 dans le cadre de la private-sale actuelle. La valeur de ces ETH au moment de la vente était de 70 275 Euros. Ce qui permet à la société ENZYM de préparer l'ICO dans de meilleures conditions.

Par ailleurs, aucun emprunt Bancaire ou auprès d'un tiers n'a été contracté par ENZYM SAS.

### BESOIN EN FINANCEMENT

La société ENZYM a des besoins en financement court terme (2 ans) pour un budget de 750 K€ ou 536 ETH (au cours de 1 400 €/ETH).

**35 % Marketing : Faire connaître l'application et le concept ENZYM en développant son réseau partenaire et en effectuant du street marketing via ses Ambassadeurs.**

La cible géographique variera en fonction de la performance de l'ICO : Embauche de 1 Business Développeur. La société fera appel à des prestataires externes dans le webdesign et le community management.

**OBJECTIF DE CROISSANCE D'ACQUISITION JOUEURS:  
+ 5% DE JOUEURS / SEMAINE**

#### Actions

- Créer du contenu de qualité à fort potentiel de propagation virale tel que des vidéos.
- Lier des partenariats avec des influenceurs.
- Développer du réseau partenaire et l'organisation d'événements dans le milieu étudiant.
- Animer les Ambassadeurs (Early Adopter)

**35 % IT : Consolider l'équipe IT**

Recrutement 1 développeur Mobile Full stack et 1 développeur Solidity, la gestion serveur sera externalisée.

#### Actions

- Développer et maintenir l'application Enzym ainsi que les contrats intelligents (Smart Contract).
- Créer de nouveaux défis et de mini-jeux pour provoquer des rencontres instantanées dans la vie réelle.
- Sécuriser les échanges de ZYM entre les différents acteurs du jeu.

**15% Parité : Donner une valeur au ZYM en créant un premier cours sur une plateforme d'échange.**

La première cotation sera au moins égale au cours de vente ICO sans remise. Une partie du Lot carburant sera dédié à la création du marché, la 1<sup>ère</sup> année.

**5 % Juridique : Se faire conseiller juridiquement dans son développement**

**10% Divers : Faire face aux frais fixes et proportionnels tels que : la comptabilité, l'hébergement, location de bureau, assurances, ect...**

## > 2.6 Frais liés à l'offre

Les coûts de transaction induits par l'utilisation qui est faite de la Blockchain Ethereum pour souscrire à l'offre sont à la charge du souscripteur. Lors de la souscription à l'offre, le souscripteur devra donc posséder des jetons ETH pour couvrir le coût de la transaction Blockchain nécessaire pour convertir. La page qui permet la souscription à l'offre fera

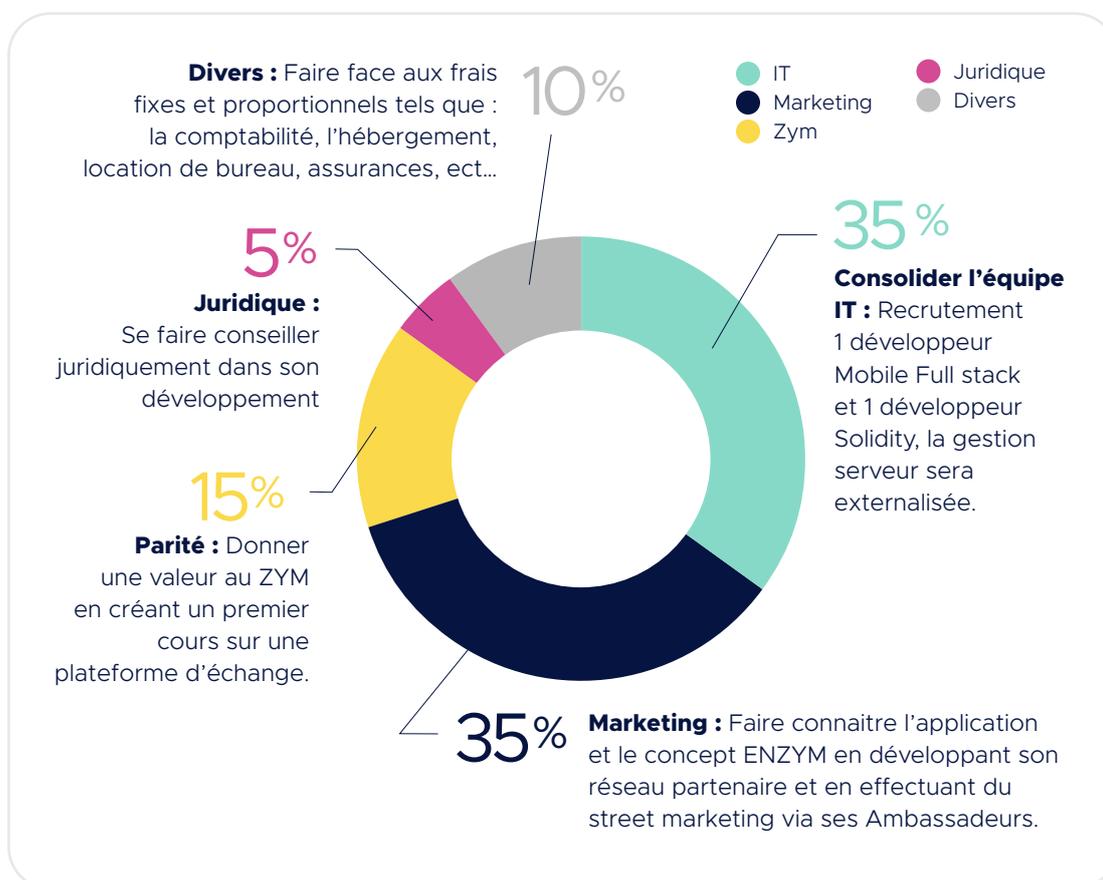
apparaître clairement les coûts de transaction induits par l'utilisation de la blockchain Ethereum. Les coûts de transactions ne peuvent pas être connus à l'avance, ils varient selon le cours du Gas. Ils sont donc variables d'un souscripteur à l'autre. Le Gas est la commission que l'on verse au mineur qui effectue la validation d'une transaction donnée.

## > 2.7 Utilisation des fonds de l'ICO

L'utilisation des fonds reprendra exactement la même répartition du besoin de financement court terme. Seul le recrutement variera en fonction des objectifs plus ambitieux en termes de développement marketing et de développement de nouvelles missions pour nos joueurs.

La répartition de l'utilisation des fonds de l'ICO n'a pas vocation à être modifiée en fonction des montants levés. Seule la vitesse de la mise en oeuvre opérationnelle pour suivre la Road map pourra être impactée. Les objectifs seront atteints avec du retard sur la feuille de route.

En fonction de la volatilité de notre crypto-monnaie, jusqu'à 20% des ressources de la société seront couvertes par des monnaies fiduciaires (USD et EUR) afin de garantir la fonctionnalité du projet au cours des six premiers mois. 15 % des fonds récoltés lors de l'ICO seront utilisés pour créer le premier cours sur une plateforme d'échange qui sera au moins égal au cours de l'ICO, soit de 0,00000003759398496 ETH pour 1 ZYM. Les ETHER seront déposés en face d'un Lot de ZYM pris sur le Lot 1 (carburant de l'application). Cette opération sera réalisée dans les 30 jours suivant la fin de l'ICO.



### 3. Fonctions, Droits et obligations attachés aux jetons ZYM

*L'offre public de jetons comprend l'émission d'actifs numériques au sens de l'article L. 54-10-1 du Code monétaire et financier (CMF) : les "ZYM", classés comme "utility tokens" ou "jetons utilitaires".*

L'intégralité des jetons émis sont fongibles et confèrent à leur détenteurs les mêmes droits : le paiement des services offerts par l'application ENZYM. Les souscripteurs à l'offre comprennent, reconnaissent et acceptent le fait que l'achat de jetons ne donne pas droit à la propriété de titres, actions ou participation dans le capital de la société ENZYM SAS ou de ses filiales, pas plus qu'il n'ouvre droit à la

qualité d'actionnaire ou d'associé, au partage des bénéfices, à participer aux assemblées générales ordinaires, extraordinaires ou mixtes, ou tout autre droit équivalent, ni aucun droit sur la propriété intellectuelle ou industrielle détenue par la société ENZYM SAS et/ou ses filiales. Les jetons émis n'impliquent aucune obligation particulière de la part de leurs détenteurs.

#### FONCTIONNEMENT ET CIRCULATION DU ZYM

Les ZYM circuleront entre les joueurs. Ils représentent le carburant de l'application. Les ZYM donneront droit à utiliser certaines fonctions de l'application comme demander une rencontre instantanée, valider une amitié, envoyer un message de proximité et plus tard participer à des mini-jeux, à des missions dynamiques (avec déplacement), organiser des

événements et transformer les ZYM amitiés en NFT- SELFIE.

Pour en recevoir, le joueur devra accepter de rencontrer d'autres joueurs et aller en récupérer dans des établissements partenaires. ENZYM prélèvera 2% des transferts de ZYM dont 1% pour le fonctionnement de la société et 1% pour le développement de la communauté.

#### EXEMPLE DE FONCTIONNEMENT

##### J1 envoie un message à J2

- > Coût du message de 1 Z pour J1
- > J2 recevra 0,98 Z avec le message
- > ENZYM recevra 0,02 Z
- > 0,01 Z pour le fonctionnement de la société ENZYM et 0,01 Z sera utilisé pour le développement de la communauté.

##### J1 demande une rencontre de proximité, ENZYM va lui proposer J3

- > Coût de la rencontre 70 Z pour J1
- > J3 recevra 68,6 Z
- > ENZYM recevra 1,4 Z.
- > 0,7 Z sera utilisé pour attirer de nouveaux joueurs et 0,7 Z pour le fonctionnement de la société ENZYM

##### L'Ambassadeur A1 fait télécharger l'App ENZYM au nouveau joueur J4

- > Une récompense de 100 Z venant du Lot Création de la communauté (Lot N°1) sera répartie entre les 2.
- > 70 Z ira vers J4
- > 30 Z ira vers A1

## ZYM-DB VERS ZYM

Le ZYM-Db utilisé actuellement avec la Version de l'App n'est pas le ZYM proposé à l'ICO pour des raisons de sécurité. Des ZYM-Db sont actuellement distribués par le WEB aux joueurs qui rencontrent d'autres joueurs, ce qui ne correspond pas aux bonnes pratiques de la gestion des crypto-jetons. En effet, même s'il existe des mesures de sécurité concernant les joueurs, comme la validation de la rencontre (+70 Z) conditionnée à une validation email et numéro de série du téléphone, des Hackers peuvent mettre en place un système de

création de faux comptes virtuels adossés à des numéros de série pour recevoir des ZYM. C'est pour cette raison que le ZYM se diffusera de joueur à joueur via un scan sécurisé en Peer To Peer construisant un réseau de tiers de confiance. À noter qu'un pont sera établi au Q1 2024 entre les ZYM Db et les ZYM fongibles (ERC20) avec une validation manuelle analysant le comportement normal du joueur. Les détenteurs devront alors passer les mêmes procédures KYC /LCB FT prévues lors de l'ICO. ([Voir 2.4 Plan d'activité du projet\\_p33](#))

### > 3.1 Frais de fonctionnement du projet supportés par le souscripteurs, notamment frais liés au dispositif d'enregistrement électronique partagé sur lequel les jetons sont inscrits

Tous les frais de transaction sur la blockchain sont à la charge des souscripteurs et ne sont pas remboursables. Ces frais sont néanmoins

très faibles soit l'équivalent en ETH de quelques centimes d'euros par transaction (quelque soit le montant envoyé ou la distance).

### > 3.2 Description du dispositif électronique d'enregistrement partagé sur lequel les jetons seront inscrits

Le dispositif électronique d'enregistrement partagé sur lequel les fonds seront collectés et où les jetons sont inscrits est la blockchain publique Ethereum. Les fonds collectés sont des ETH (Ether) et les jetons sont des jetons répondant au protocole ERC20 de Ethereum. Une fois l'ICO terminée, c'est à dire, Soft Cap et date de fin dépassée ou Hard Cap atteint :

> Les jetons réservés ZYM seront échangés contre les ZYM-TMP (livrés lors de l'investissement) et envoyés sur l'adresse Ethereum utilisée lors de leur(s) souscription(s)

> Les ETH collectés seront envoyés sur l'adresse ETH du Smart Contract ICO puis vers l'adresse de compte séquestre de la société ENZYM.

### > 3.3 Calendrier d'utilisation des jetons

#### DROIT AUX SERVICES DE L'APPLICATION ENZYM

Le crypto-jeton ZYM est le carburant de l'application ENZYM. Certaines actions de l'application consommeront des ZYM comme

l'envoi de messages, choisir une personne que l'on veut rencontrer, souder une amitié etc.

#### ÉVOLUTION DU ZYM1 VERS LE NOUVEAU ZYM

Actuellement l'application fonctionne en mode Beta avec un jeton ZYM-Db (Base de donnée) qui peut être transférable sur la Blockchain Ethereum via l'administration du site : <https://ico.enzym.io>.

1 Milliard de cryto-jetons ZYM1 ont été créés sous le contrat : 0xdc53ae3864dbaff56861228bbc-d83a026e4fe3e.

Ces jetons seront intégralement détruits une fois que les ZYM seront utilisables dans l'application.

La Version 3 de l'application (phase 2 - voir chapitre de *Évolution de l'application mobile & circulation du ZYM* ) qui le permettra, sera en production environ **10 mois après la fin de l'ICO**.

Les phases de revente des ETH contre des EUROS pour alimenter les besoins en trésorerie de la société ENZYM SAS se feront en fonction du cours et pourront parfois avoir des répercussions sur le respect de la road map.

#### ATTRIBUTION DU ZYM AUX JOUEURS EXISTANTS

Les joueurs de ENZYM Beta qui le souhaitent auront la possibilité de recevoir des ZYM en compensation des ZYM1 qui seront inscrits sur la Blockchain. Les joueurs doivent en faire la demande par mail à la société ENZYM à [gamer@enzym.io](mailto:gamer@enzym.io). Chaque demande fera l'objet d'une analyse de l'historique des actions faites sur l'application.

Concernant les ZYM détenus sur l'application (Base de données), une analyse minutieuse des comptes détenant plus de 3 000 ZYM sera effectuée et cela pour détecter des potentiels mouvements anormaux.

Si aucune anomalie n'est détectée, les joueurs seront crédités du même nombre de ZYM que précédemment.

### > 3.4 Modes de transmission des jetons et inscriptions sur une plateforme d'échange

Dès la fin de l'ICO, les jetons émis pourront :

- > Soit se transmettre de pair à pair, de portefeuille Ethereum à portefeuille Ethereum
- > Soit, un mois au plus tard après la fin de l'ICO, être vendus ou achetés sur une plateforme d'échange
- > Soit, quand cela sera possible, être échangés de joueur à joueur via l'application ENZYM

1 Mois au plus tard après la fin de l'ICO, le jeton sera listé sur une plateforme d'échange reconnue.

ENZYM SAS vise les plateformes Bitpanda et Litebit (enregistrées à l'AMF sous le numéro E2020-006 et E2021-015) qu'elle choisira en fonction des conditions générales de vente

et de la simplicité d'utilisation de l'interface. ENZYM se réserve le droit de choisir une autre plateforme d'échange en fonction des résultats des négociations.

Nous garantissons que nos jetons ZYM seront listés sur une plateforme d'échange reconnue proposant une interface en Français.

Les conversions ZYM / crypto-monnaies et ZYM / monnaies ayant cours légal seront possibles et inversement sous réserve de liquidité suffisante.

Un lien direct vers la plateforme d'échange sera disponible sur notre site.

L'utilisation de toute autre plateforme d'échange est de la responsabilité des utilisateurs.

### > 3.5 Description des modalités générales de comptabilisation des jetons objets de l'émission, selon la nature des droits attachés à ces jetons

Le traitement comptable des jetons de l'émission primaire a été déterminé conformément au règlement ANC de 2018-07 (articles 1 à 11 applicables à la comptabilisation des jetons ZYM) et 2020-05 (articles 1 à 9 applicables à la comptabilisation des échanges de crypto-actifs entre Coinhouse et Enzym) relatif à l'émission et la détention de jetons et conformément aux

articles L 54-10-1 et L.552-2 du CMF.

Tous les jetons ZYM émis à la fin de l'ICO sont comptabilisés en produits constatés d'avance pour un montant correspondant aux prestations restants à réaliser ou aux biens restants à livrer.

Il y aura deux flux de conversion des PCA (produit constaté d'avance) en CA: le paiement en ZYM pour une mise en relation et l'accès

- > aux fonctions forfaitaires (prix fixe) ou
- > aux fonctions avec transferts de ZYM de joueur 1 vers joueur 2 avec les 2% de prélèvement

Nous considérons que le stock de ZYM des joueurs utilisant les fonctions avec transfert de ZYM, restera constant car chaque joueur recevra aussi des ZYM d'autres joueurs pour participer aux jeux.

Dans ce cas nous comptabiliserons uniquement les 1% en CA pour épurer les PCA. **Nous considérons que le stock de ZYM sur lequel s'applique ces 1% restera constant pour un joueur ayant une utilisation normale de l'application. Ce prélèvement pour service pourra donc s'appliquer autant de fois qu'un mouvement de ZYM entre joueurs puisse se réaliser. A noter que le stock de ZYM en circulation dans l'application sera voué à se raréfier au fur et mesure que les prélèvements s'appliqueront. Ceux-ci pourront donc s'appliquer théoriquement jusqu'à la rupture de stock de ZYM en circulation dans l'application.**

La société ENZYM sera capable techniquement de tracer et comptabiliser les ZYM faisant l'objet de conversion de PCA en CA.

Le montant d'extourne et du chiffre d'affaires correspondant aux services réalisés sera égal au nombre de jetons ZYM utilisés multiplié par le prix de souscription moyen.

Le mécanisme sera géré par des smart contract liés à chaque fonction.

Ces smart contract enverront systématiquement 2 % du transfert de ZYM vers deux adresses Ethereum contrôlées par la société ENZYM SAS dont une dédiée au produit et l'autre alimentant le Lot 1.

Les ZYM de l'émission primaire seront constatés en chiffre d'affaires lorsqu'ils seront utilisés dans l'application mobile pour utiliser les fonctions qui en demandent. Ces ZYM seront facturés en Euros au prix d'émission et au cours Euros/ETH du premier jour de l'ICO.

Postérieurement à l'émission, ENZYM constatera au passif de son bilan le montant total des prestations restant à réaliser en contrepartie des jetons ZYM sous forme de "produit constaté d'avance sur jetons émis".

La vente de service au sein de l'application donnera lieu à l'émission de factures en euros qui déclencheront l'extourne de produits constatés d'avance en contrepartie du chiffre d'affaires.

100 Milliards de jetons ont été créés. L'ICO portera sur les 35 premiers milliards de jetons ZYM. En utilisant un smart contract spécifique, ENZYM SAS sera en capacité de suivre l'utilisation des ZYM de l'émission primaire dans l'application et de les comptabiliser dans une adresse Ethereum dédiée. Cette adresse Ethereum spécifique qui sera dédiée aux jetons issus de l'émission primaire permettra de les comptabiliser une fois par semaine. Une autre adresse Ethereum sera dédiée à la comptabilisation de ces jetons ZYM venant du Lot " App ". Ils seront également comptabilisés une fois par semaine.

Dans le cas où les détenteurs n'utiliseraient pas les jetons achetés lors de l'ICO, il n'existera aucune obligation de "droits de retour" implicite ou juridique de la part de la société ENZYM SAS une fois les ZYM vendus.

La société constatera en CA l'ensemble des ZYM reconnus en PCA non utilisés à la fin de 3 ans, à partir du lendemain du dernier jour de l'ICO.

La société ENZYM SAS est assujettie à la taxe sur la valeur ajoutée au taux en vigueur. La taxe sur la valeur ajoutée s'applique et est due par les clients lorsque ces derniers utilisent les jetons ZYM en échange de produits ou services proposés par la société ENZYM SAS.

## 4. Facteurs de risques

Conformément au règlement général de l'AMF, la société ENZYM a procédé à une revue des risques susceptibles d'avoir un effet défavorable significatif sur son activité, son

projet ou encore les jetons qu'elle envisage d'émettre. Ces risques ont fait l'objet d'un classement en fonction de leur nature.

### > 4.1 Risques économiques

#### RISQUE DE PERTE PARTIELLE OU TOTALE DE L'INVESTISSEMENT

Pendant l'ICO, si le plancher de souscription ("soft cap") n'est pas atteint : les souscripteurs pourront suivre la procédure de remboursement décrite en section "7.2 Remboursement des détenteurs de jetons". Néanmoins, le souscripteur ne sera pas remboursé du montant de sa souscription lié aux frais de transaction blockchain ;

Après l'ICO : Malgré tous les efforts fournis pour atteindre nos objectifs de performance,

la conduite d'un projet et le fonctionnement de toute entreprise présentent des risques parmi lesquels figurent la perte partielle ou totale du capital investi, ou l'absence de valorisation après l'investissement, ainsi que des risques spécifiques à l'activité du projet tels que détaillés dans le présent document d'information. En conséquence, les souscripteurs pourraient perdre tout ou partie de l'investissement réalisé.

#### RISQUE DE CHANGE, NOTAMMENT VERS L'EURO OU TOUTE DEVISE ÉTRANGÈRE, SUPPORTÉ PAR LE SOUSCRIPTEUR

Tant que le plancher de souscription n'a pas été atteint, les jetons ETH utilisés pour souscrire à l'offre restent bloqués sur le contrat "Séquestre". Durant toute cette période, le cours ETH en euros - et par extension dans toute autre devise - pourrait baisser de façon très significative, laissant les souscripteurs exposés au risque de fluctuation, sans pouvoir demander le remboursement des jetons ETH.

Si le soft cap de 536 ETH n'est pas atteint, le souscripteur sera remboursé selon les conditions inscrites dans le paragraphe 7.2 *Remboursement des détenteurs de jetons*.

Une fois le soft cap atteint et afin d'éviter le risque de variation de cours ETH en euros pendant l'ICO, les ETHER seront tous convertis automatiquement en stable coin TETHER sur le compte séquestre et cela jusqu'à la fin de l'ICO.

#### RISQUE LIÉ À LA VALORISATION DES JETONS

Les jetons ZYM sont valorisés en euro et ont une valeur évolutive en fonction de la phase de l'offre (Private Sales / Pre Sales / Public Sales).

Le cours d'échange du ZYM en euro ou d'autres crypto-monnaies dépend de l'offre et de la demande sur les places de marchés secondaires. Ces variations sont susceptibles d'influer sur le cours d'échange du jeton ZYM.

**À noter qu'ENZYM pourra à tout moment exécuter des ordres d'achat ou de vente de ses propres jetons ce qui pourra faire monter ou baisser le cours du jeton ZYM.**

De plus, en cas de mise en redressement, liquidation, ou dissolution de l'émetteur, les jetons ZYM pourraient perdre l'intégralité de leur valeur.

#### RISQUE D'ABSENCE DE LIQUIDITÉ DES JETONS

La capacité à vendre une large quantité de jetons ZYM dans une fenêtre de temps réduite dépend de la liquidité disponible sur les marchés secondaires du jeton. Une ou plusieurs places d'échange susvisées pourraient décider

de ne plus coter le ZYM sur leur plateforme ce qui réduirait en conséquence la liquidité du ZYM. En conséquence, il ne peut être exclu que ces sociétés et leur plateforme de négociation d'actifs numériques doivent faire l'objet d'un

enregistrement obligatoire auprès de l'AMF et que les conditions pour être enregistrée auprès de de l'AMF ne soient pas remplies. Le cas échéant, l'émetteur pourrait être amené à utiliser les services d'une ou plusieurs

autres plateformes d'échange préalablement enregistrées auprès de l'AMF. Le souscripteur pourrait avoir à s'assurer lui-même du respect de ces conditions en cas de changement de plateforme.

## > 4.2 Risques technologiques

### RISQUES D'ERREURS OU DE FAILLES DE SÉCURITÉ PERMETTANT UN PIRATAGE OU UN VOL DES DONNÉES DE L'ÉMETTEUR

Les protections suivantes seront mises en œuvre sur le site web de l'ICO afin d'assurer une sécurité optimale contre certaines attaques informatiques :

- > Mécanisme d'authentification fort utilisant des clés SSH
- > Protection aux attaques DDoS.
- > Monitoring temps réel de l'état de santé des serveurs et des alertes.
- > Pare-feu.

- > Antivirus à jour.
- > Mécanismes de détection et blocage des tentatives d'intrusions.
- > Système d'exploitation et logiciels à jour.
- > Sauvegardes journalières de la base de données sur un serveur additionnel.

Toutefois, toute attaque réussie représente un risque pour les souscripteurs de jetons ZYM de perte partielle ou totale de leurs fonds.

### RISQUE DE PERTE OU DE VOL DU SUPPORT DE LA CLÉ PRIVÉE DU SOUSCRIPTEUR

Toutes les transactions réalisées sur la blockchain se font par l'intermédiaire de la clé publique et privée du souscripteur.

Une clé privée est similaire à un mot de passe unique qui permet de valider les demandes de virements d'un ou plusieurs jetons sur la blockchain Ethereum. Tout tiers qui accède à la clé privée du souscripteur ou au système de gestion de la clé privée (dénommé le "wallet") peut dérober les fonds et jetons qui y sont stockés. En cas de perte de la clé privée, les

fonds et jetons détenus seront définitivement perdus. L'émetteur ne possède pas les clés privées des souscripteurs et en aucun cas une clé privée ne devrait être communiquée à une tierce personne.

Il relève de la responsabilité de chaque souscripteur de conserver de façon sécurisée sa clé privée. Les souscripteurs sont encouragés à utiliser des wallets open source, reconnus et audités pour gérer de manière sécurisée leurs clés privées.

### RISQUES LIÉS AU DISPOSITIF DE SUIVI ET DE SAUVEGARDE DES ACTIFS

Les ZYM utilisés pour souscrire à l'offre sont séquestrés sur le contrat "Séquestre" décrit en section 6. Dans l'éventualité où une faille non détectée de sécurité existe dans le code dudit contrat, les fonds séquestrés seraient exposés à un risque de vol partiel ou total. Il peut en effet exister un risque de dysfonctionnement inhérent à tout programme informatique et

malgré les contrôles effectués par l'émetteur, une défaillance technique reste toujours possible. Les ZYM souscrits sont générés sur le contrat "Séquestre". Pour minimiser ce risque, des tests intensifs du code du contrat "Séquestre", et un test de sécurité du code du contrat "Séquestre" ont été réalisés.

### RISQUES LIÉS AU DISPOSITIF ÉLECTRONIQUE D'ENREGISTREMENT PARTAGÉ SUR LEQUEL SONT INSCRITS LES JETONS ET AUX PLATEFORMES SUR LESQUELLES LES JETONS PEUVENT ÊTRE ÉCHANGÉS

Dans l'éventualité où la blockchain Ethereum est sujette à un dysfonctionnement ou piratage, les jetons ZYM existants mis en séquestre seraient exposés à un risque de vol partiel ou total.

Le code informatique d'un contrat déployé sur une blockchain n'est, en principe, pas modifiable. Toutefois, il peut être nécessaire au cours du cycle de vie d'un contrat de faire évoluer son périmètre fonctionnel. Cela inclut l'ajout de

fonctionnalités (une nouvelle fonctionnalité demandée par les utilisateurs de la place de marché qui requiert la modification du code des contrats Ethereum) ou de correctifs de sécurité (e.g. une faille de sécurité qui n'aurait pas été décelée durant le travail d'audit, et qui nécessiterait la modification du code des contrats Ethereum pour être corrigée). Dans

le cas où le périmètre fonctionnel des contrats était amené à évoluer, une nouvelle version des contrats pourrait être déployée. Cette possibilité de mise à jour réduit les limites fonctionnelles inhérentes à l'immutabilité d'un contrat blockchain. Toute mise à jour des contrats Ethereum fera l'objet d'un audit de sécurité.

#### **RISQUE D'ESCROQUERIE SUR INTERNET ET USURPATION DE L'IDENTITÉ DE L'ÉMETTEUR**

Il y a un risque que des malfaiteurs cherchent à escroquer des souscripteurs au moyen de faux comptes sur les réseaux sociaux qui reprennent l'identité visuelle de l'émetteur. Les souscripteurs doivent donc uniquement utiliser les réseaux de communication officiels de l'émetteur dont la liste est indiquée en section [\(1.3 Coordonnées de contact p7\)](#). La présente offre, pour fonctionner, nécessite l'utilisation d'applications blockchain (les contrats "Sequestre" et "Whitelist") et

d'applications non-blockchain (le serveur web qui héberge la page de souscription à l'offre). Dans l'hypothèse où un pirate arriverait à piéger la page de souscription à l'insu de l'émetteur et des souscripteurs, les fonds en ZYM initialement destinés à la souscription pourraient être détournés vers une ou plusieurs adresses Ethereum contrôlées par le pirate, résultant dans la perte irréversible des ZYM du souscripteur.

### **> 4.3 Risques liés au projet**

#### **RISQUE D'ÉCHEC DANS LE LANCEMENT OU LE DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE ET OPÉRATIONNEL DU PROJET**

L'application mobile V2.19 est téléchargeable sur les plateformes. Le site web permet d'ores et déjà d'inscrire les ZYM1 sur la Blockchain Ethereum. L'équipe en place a montré sa capacité à développer des applications dans le domaine du Mobile et de la Blockchain.

Le risque du déroulement opérationnel du projet est lié au recrutement et au management. Au vu de l'expérience des fondateurs, ce risque apparaît comme faible.

ENZYM recrutera des collaborateurs supplémentaires afin d'avoir les ressources nécessaires pour développer et faire connaître son concept.

Le risque principal est l'incapacité d'adoption de l'application ENZYM (fonctionnelle) par les étudiants et de ne pas réussir à créer une communauté importante autour du concept (masse critique).

#### **RISQUE DE MODIFICATION SUBSTANTIELLE DU PROJET ET DES DROITS ATTACHÉS AUX JETONS**

Les droits attachés aux jetons sont à minima ceux prévus au chapitre 3 du présent document d'information. De nouveaux produits et services

pourront être ajoutés, mais ceux prévus dans le présent document d'information ne seront pas supprimés.

**RISQUES LIÉS À L'ABSENCE DE VISIBILITÉ SUR LA RÉGLEMENTATION APPLICABLE À L'OFFRE DE JETONS DANS L'ENSEMBLE DES JURIDICTIONS DANS LESQUELLES LES JETONS SERONT OFFERTS AINSI QU'À LA FISCALITÉ APPLICABLE AUX SOUSCRIPTEURS DE JETONS**

Sans que cela ne constitue un conseil de nature contractuelle, il est recommandé à tout acheteur de se rapprocher d'un conseil juridique et fiscal afin d'être éclairé sur les implications de l'achat de jetons ZYM ou concernant leur échange avec d'autres actifs numériques ou monnaie ayant cours légal, notamment au regard de sa nationalité et de son lieu de résidence.

Aucune assurance ne peut être donnée quant aux conséquences d'une éventuelle décision judiciaire ou administrative ou d'une modification de la législation ou de la réglementation française intervenant postérieurement à la date du présent Document d'Information. Une telle décision ou modification pourrait avoir un impact négatif tant pour les souscripteurs que sur la valeur des jetons ZYM.

## 5. Caractéristiques de l'offre de jetons ZYM

### > 5.1 Caractéristiques du jeton ZYM



**Nom :** ZYM

**Nombre créé :** 100 Milliards (100 000 000 000 ZYM)

**Décimales :** 18

**Standard :** ERC20

**Blockchain :** Ethereum

**Adresse Etherscan :** <https://etherscan.io/token/0xfC4D2c10BEB523106F8d5cDDF4D84b9Bd858fe61>

### > 5.2 Répartition des lots de ZYM

	LOT 1	LOT 2	LOT 3	LOT 4	LOT 5
	100%	45%	35%	10%	5%
<b>TOTAL</b>	<b>App</b>	<b>Private sale &amp; ICO</b>	<b>Team</b>	<b>Advisor</b>	<b>Bounty Artist program</b>
100 000 000 000	45 000 000 000	<b>35 000 000 000</b>	10 000 000 000	5 000 000 000	5 000 000 000
Description	Carburant de l'application	<b>ICO</b>	Équipe	Advisors techniques et marketing	Influenceurs, Artistes
Utilisables ou lockés	Utilisables immédiatement après la mise sur le marché	<b>Utilisables immédiatement après la mise sur le marché</b>	Lock de 2 ans puis libération sur 1 an au compte goutte	Lock de 2 ans puis libération sur 1 an au compte goutte	Lock de 1 an puis libération sur 1 an au compte goutte
Détails lock	Débloquage de 5% /an Max		Date de démarrage à la cotation de l'échange	Date de démarrage à la livraison des tokens	Date de démarrage à la livraison des tokens
Gérés par	Smart Contrat	<b>Smart Contrat ICO</b>	Smart Contrat	Smart Contrat	Smart Contrat

### **Lot N°1**

Il s'agit du carburant de l'application qui est **dans un premier temps injecté pour créer la communauté**. Ce mouvement est géré par un Smart Contract qui va débloquer 5% du Lot /an pour la création de la communauté.

Ce mode de diffusion (création de la communauté) est décrit en [2<sup>ème</sup> Phase du chapitre 2.4 Plan d'activité du projet P33](#).

### **Lot N°2**

Il s'agit du Lot réservé à l'ICO.

### **Lot N°3**

10% des tokens sont réservés à l'équipe. Ces tokens sont gérés par un Smart Contract.

Ils sont bloqués pendant 2 ans et libérés au compte goutte pendant 1 an. Ces ZYM seront distribués gratuitement.

### **Lot N°4**

5 % des tokens sont réservés aux Advisors. Ces tokens sont gérés par un Smart Contract. Ils sont bloqués pendant 2 ans et libérés au compte goutte pendant 1 an. Ces ZYM seront distribués gratuitement.

### **Lot N°5**

5 % des tokens sont réservés aux Artistes et Influenceurs. Ces tokens sont gérés par un Smart Contract. Ils sont bloqués pendant 1 an et libérés au compte goutte pendant 1 an. Ces ZYM seront distribués gratuitement.

## **LOCK ET LIBÉRATION AU COMPTE GOUTTE**

Le Lot N°3, 4 et 5 sont soumis à des conditions d'utilisation gérées par des smart contract. Le "Lock" veut dire que les ZYM ne seront pas disponibles avant une durée limitée de 1 ou 2 ans suivant les Lots. La "libération au compte goutte" est une libération dite linéaire, c'est à

dire que le même nombre de ZYM est libéré chaque jour à une heure précise. Pour connaître le nombre de ZYM libérés chaque jour, il suffit de diviser le stock de ZYM à libérer par le nombre de jour de la durée de la libération.

## **> 5.3 Détails de l'offre**

La société a généré 100 Milliards de ZYM dont 35 milliards sont destinés à la vente. Ce crypto-jeton est le carburant de l'application ENZYM. Cette vente s'effectuera en trois phases : une vente privée, une ICO pre-sale et une ICO.

La private-sale a déjà commencé et se terminera au lancement de l'ICO, le Mardi 30/04/2024 à 23:59. La Private Sale est actuellement ouverte aux particuliers et aux entreprises qui souhaitent investir dans le projet ENZYM avec un investissement minimum de 5 ETH. Cet investissement ne sera pas remboursé si l'ICO n'atteint pas le small-cap. Durant cette phase, les acheteurs bénéficieront d'une réduction de 77%. Les ZYM restants seront transférés à la phase suivante. La private-sale n'est pas une offre au public, il s'agit d'une offre limitée à des partenaires d'ENZYM. **Dans ce cadre, la private-sale sera proposée par ENZYM à moins de 150 personnes.** À ce jour 1 209 358 138 ZYM ont été vendus à 1 souscripteurs. *Ces informations sont réactualisées tous les mois.*

L'ICO se déroulera du 01/05/2024 au 30/06/2024, soit pour une durée de deux mois, avec une première phase de pré -sale, qui se terminera à la première des dates suivantes : le 31/05/2024 ou la vente de l'intégralité des ZYM réservés à la pré-sale, comme cela est indiqué dans la section 5.5.

### **ICO et différents paliers de collecte atteints :**

**Small cap :** le montant minimum nécessaire pour assurer la viabilité du projet est de 536 ETHER. Si nous n'atteignons pas cet objectif, les fonds seront reversés aux investisseurs.

**Middle cap :** évalué à 1072 ETHER., le middle cap offrira au projet Enzym l'opportunité de réaliser une croissance rapide en R&D et en croissance commerciale.

**Hard Cap :** 2144 ETHER. est le montant maximum qui peut être collecté. Ce serait la situation idéale pour permettre un développement rapide sur le marché international.

La parité €/ETH sera consultable en page d'accueil et en temps réel sur le site ICO (<https://ico.enzym.io>) le jour du lancement de celle-ci.

<b>Nombre de ZYMs Total</b>	100 000 000 000
<b>(100%) Vente ICO Q2 2024</b>	35 000 000 000
<b>Small Cap hors Private sale</b>	536 ETH
<b>Hardcap hors Private sale</b>	2144 ETH
<b>Prix pour 1 000 000 ZYMs</b>	0,083045429 ETH
<b>ZYMs pour 1 ETH (sans réduction)</b>	12 041 602 Z
<b>ETH pour 1 ZYM</b>	0,000000083045429 ETH

<b>(10%) Private-sales (en cours, jusqu'au 30/04/2024)</b>	<b>3 500 000 000</b>
<b>Réduction</b>	<b>77%</b>
Prix pour 1 000 000 ZYMs	0,018796992 ETH
ZYMs pour 1 ETH	53 200 001 Z
Minimum d'investissement	5 ETH

**LA QUANTITÉ DE ZYM NON VENDUS À L'ÉTAPE DE LA PRIVATE SALES SERA AJOUTÉE À L'ÉTAPE SUIVANTE**

**L'INVESTISSEMENT EN PRIVATE SALES NE SERA PAS REMBOURSE SI LE SMALL CAP N'EST PAS ATTEINT**

<b>(20%) ICO - Pré-Sales (du 01/05/2024 au 31/05/2024)</b>	<b>7 000 000 000 Z</b>
<b>Réduction</b>	<b>40%</b>
Prix pour 1 000 000 ZYMs	0,049827257 ETH
ZYMs pour 1 ETH	20 069 337 Z
Minimum d'investissement	0,5 ETH

**LA QUANTITÉ DE ZYM LORS DE LA PRÉ SALES  
NON VENDUS SERA AJOUTÉE À L'ÉTAPE  
SUIVANTE**

**L'INVESTISSEMENT LORS DE LA PRÉS SALES  
SERA REMBOURSE SI LE SMALL CAP  
N'EST PAS ATTEINT**

<b>(70%) ICO (du 01/06/2024 au 30/06/2024)</b>	<b>1 PHASE SUR 30 Jours</b>
Nb de ZYMs proposés	<b>24 500 000 000 Z Mini</b>
Nb de ZYMs proposés par jour	816 666 666 Z Mini
Réduction	1 % par jour de -30% à -1% sur 30 jours
Prix pour 1 000 000 ZYMs	de 0,058131800 à 0,082214974 ETH
Minimum d'investissement	0,2 ETH

**LA QUANTITÉ DE ZYM NON VENDUS  
LORS DE L'ICO SERA BRULÉE**

**L'INVESTISSEMENT LORS DE L'ICO SERA  
REMBOURSÉ SI LE SMALL CAP  
N'EST PAS ATTEINT**

## RÉSEAU DE PARTENAIRES AFFILIÉS

ENZYM se reposera sur un réseau de partenaires reconnus dans l'environnement de la Tech et de la Blockchain pour promouvoir sa vente public de jetons ZYM. Ces partenaires sont présents sur les réseaux sociaux spécialisés: TW, Reddit, BitcoinTalk, Télégram

Une sous-adresse smart contract ICO leur sera attribué à chacun.

Tout investisseur qui enverra des ETH via l'adresse de l'affilié, recevra 5% de ZYMs supplémentaires à son investissement initial.

L'affilié sera commissionné de 5% en ZYM de la valeur des investissements qui ont transité par son adresse, dès que l'ICO sera finalisé (Lot N°5 Bounty Artists Influencer program).

Les ZYM seront envoyés 15 jours après la fin de l'ICO. Si le Small Cap n'est pas atteint, aucun ZYM ne sera envoyé. A noter que les partenaires feront (comme les investisseurs) l'objet de la même procédure de vérification du KYC et de l'analyse d'adresse Ethereum.

## > 5.4 Modalités des souscriptions des jetons

La souscription à l'offre est accessible sur la page : <https://ico.enzym.io>

Pour souscrire à l'offre au public de jetons ZYM, un souscripteur doit remplir les conditions suivantes :

> **Posséder un wallet Ethereum** : le wallet Ethereum contient l'adresse publique sur

laquelle seront envoyés les ZYM souscrits, et la clé privée nécessaire pour signer des transactions sur la blockchain Ethereum.

> **Détenir des ETH sur son wallet**

> **Ajouter son adresse publique Ethereum à la "whitelist"** : voir conditions dans la section 6.3 "Whitelist"

## > 5.5 Calendrier de l'offre : déroulement chronologique de l'offre, étapes importantes de l'offre, durée de l'offre et moyens de publication des résultats de l'offre

La private-sale se terminera le 30/04/2024 à minuit (Heure Française UTC+2). Durant cette phase, les acheteurs bénéficieront d'une réduction de 77% et recevront les ZYM 24H après leur achat. Les ZYM non-vendus seront transférés à la phase suivante. Les investisseurs ne seront pas remboursés en cas de soft-cap non atteint. L'investissement minimum est de 5 ETHER.

L'ICO se déroulera du 01/05/2024 au 30/06/2024.

Elle commencera par une phase de pré-sale qui se déroulera du 01/05/2024 au 31/05/2024 à minuit (Heure Française UTC+2).

Les investisseurs pourront acquérir 7 000 000 000 ZYM plus les jetons non-vendus de la private-sale avec une remise de 40%. Les investisseurs seront remboursés en cas de soft-cap non atteint. L'investissement minimum sera de 0,5 ETHER.

La deuxième phase de l'ICO sera la public-sales qui se déroulera du 01/06/2024 au 30/06/2024 à minuit (Heure Française UTC+2).

Les investisseurs pourront acquérir 24 500 000 000 ZYM plus les jetons non-vendus de la pré-

sale avec une remise qui commencera à 30% et qui perdra 1 % chaque jour, de telle façon que la réduction ne s'appliquera plus après les 30 jours de la public-sale. Chaque jour 816 666 667 ZYM seront proposés à la vente et les ZYM non-vendus seront ajoutés 816 666 667 ZYM du jour suivant. Les investisseurs seront remboursés en cas de soft-cap non atteint. L'investissement minimum sera de 0,2 ETH.

Les investisseurs, suite à leur investissement en ETH vers l'adresse ICO, recevront quasi instantanément en retour sur leur adresse initiale les jetons temporaires ZYM-TMP. 7 jours après la fin de l'ICO, tout investisseur possédant des ZYM-TMP "valides" pourra les échanger contre des ZYM, crypto-vendus lors de cette ICO. Cette échange pourra se faire sur la plateforme d'échange du site : <https://ico.enzym.io>.

Des indicateurs (Variographes) et des données précises seront présents sur la page du site ICO (<https://ico.enzym.io>). Ils indiqueront le nombre total de ZYM vendus, le nombre total d'ETHER récoltés ainsi que le nombre de ZYM encore disponibles quotidiennement durant la phase de la public-sales.

## > 5.6 Informations sur la période postérieure à l'offre

Après l'ICO, les jetons acquis lors de la levée de fonds pourront être échangés sur le marché. Les jetons du Lot Vente (35% de la totalité des ZYM

créés) non vendus lors de l'ICO seront "brûlés", c'est-à-dire détruits.

### **INTENTIONS DE L'ÉMETTEUR EN MATIÈRE DE DILUTION DES DÉTENEURS DE JETONS POSTÉRIEUREMENT À L'OFFRE :**

Il n'y a pour le moment aucune dilution planifiée.

### **CONDITIONS DANS LESQUELLES L'ÉMETTEUR PEUT RACHETER OU ANNULER DES JETONS :**

ENZYM pourra à tout moment exécuter des ordres d'achat ou de ventes de ses propres jetons. Ces ordres permettent, si nécessaire, de réguler le cours des jetons.

### **INTENTIONS DE L'ÉMETTEUR EN MATIÈRE DE CONSERVATION DES JETONS AUTO-DÉTENUS ET DE MISE SUR LE MARCHÉ DE JETONS AUTO-DÉTENUS :**

Les jetons auto-détenus proviennent du Lot 1 dédiés à la communauté. À tout moment, les jetons auto-détenus pourront être revendus ou offerts.

### **DESCRIPTION D'ÉVENTUELS ENGAGEMENTS (PAR EXEMPLE DE CONSERVATION DES JETONS) PRIS PAR L'ÉMETTEUR OU TOUTE PERSONNE VENANT À DÉTENIR DES JETONS :**

Il n'y a aucun engagement de conservation des jetons.

### **INTENTION DE L'ÉMETTEUR DE COMMUNIQUER SUR TOUT ÉLÉMENT SUSCEPTIBLE D'AVOIR UN IMPACT SUR LA VALEUR DES JETONS ET CONDITIONS DANS LESQUELLES L'ÉMETTEUR COMMUNIQUERA ANNUELLEMENT SUR L'UTILISATION DES FONDS ET DES ACTIFS NUMÉRIQUES RECUEILLIS DANS LE CADRE DE L'OFFRE :**

Une communication régulière sera faite sur le site internet d'ENZYM et sur l'application.

## 6. Modalités techniques de l'émission de jetons

### > 6.1 Description du dispositif électronique d'enregistrement partagé

Le dispositif électronique d'enregistrement partagé sur lequel se déroule l'offre est la blockchain publique Ethereum. Le jeton qui permet de payer les frais de transaction induits par l'utilisation de la blockchain Ethereum est l'ETH. En dehors des jetons ETH, il existe de nombreux autres types d'actifs numériques qui circulent sur la blockchain Ethereum. La propriété des jetons circulants sur la blockchain Ethereum est déterminée par la possession d'une clé privée. Une clé privée est similaire à

un mot de passe unique qui permet de valider les demandes de virements des jetons sur la blockchain Ethereum. À chaque clé privée est associée une adresse publique Ethereum. C'est l'équivalent du RIB pour un compte bancaire. Cette adresse peut-être partagée publiquement et permet de recevoir des jetons. Les jetons ZYM émis seront directement envoyés sur l'adresse publique Ethereum utilisée par le souscripteur pour souscrire à l'offre.

### > 6.2 Contrat "Séquestre"

La société ENZYM s'est rapprochée de la société COINHOUSE (PSAN) afin de mettre en place un contrat "Séquestre".

Le contrat "Séquestre" a pour fonction de séquestrer les ETH recueillis dans le cadre de l'offre au public de jetons.

L'investisseur enverra directement ses ETH sur l'adresse Ethereum ICO. Ce mouvement déclenchera le Smart Contract ICO qui lui enverra en retour les ZYM-TMP. Ces ETH seront automatiquement (inscrit dans le Smart Contract ICO) transférés vers le compte séquestre chez COINHOUSE 48h après, si aucune anomalie de scoring AML sur l'adresse Ethereum initiale est détectée.

Si une anomalie est détectée, les ETH seront remboursés à l'investisseur à ses frais dans les 48h nécessaires au traitement de cette information.

Le compte Séquestre sera transformé en un compte professionnel pour ENZYM SAS 10 jours après la fin de l'ICO, si le Soft Cap de 536 ETHER est atteint.

Si le Soft Cap n'est pas atteint, le compte Séquestre renverra l'ensemble des ETH sur l'adresse ICO qui déclenchera le remboursement des investisseurs (à leur frais) via le Smart Contract ICO, 10 jours après la fin de l'ICO.

### > 6.3 Whitelist et Scoring

Chaque investisseur autorisé à investir aura, au préalable, passé avec succès les étapes suivantes dont la résultante produira une signature cryptographique rattachée à son adresse Ethereum.

- > Se connecter au site ICO ou créer un compte
- > Se connecter à un Wallet qui fournira l'adresse Ethereum
- > Cliquer sur le bouton "Investir"
- > Passer avec succès l'étape KYC chez notre partenaire SYNAPS

Une fois l'adresse Ethereum de l'investisseur inscrite sur la whitelist, l'investisseur pourra envoyer les ETH sur l'adresse Ethereum ICO ce qui activera le Smart Contract ICO. Il recevra simultanément le nombre de ZYM-TMP achetés (jetons temporaires) qui seront échangeables en ZYM et cela 7 jours après la fin de l'ICO.

7 jours après la fin de l'ICO, tout utilisateur possédant des ZYM-TMP "valides" (*voir 6.3 Whitelist et Scoring*) pourra les échanger contre des ZYM. Pour 1 ZYM-TMP l'utilisateur recevra 1 ZYM.

L'adresse Ethereum de l'investisseur sera soumise à un Scoring AML par notre partenaire SCORECHAIN qui pourra évoluer dans le temps.

Si une note dégradée AML est fournie par SCORECHAIN, concernant une adresse d'un investisseur, et avant la fin de l'ICO ou dans les 7 jours suivants, ENZYM invalidera ses ZYM-TMP. Et cet utilisateur ne pourra donc pas récupérer les ZYM correspondants. Alors, cet investisseur sera remboursé.

Ce mécanisme a pour fonction de lister les adresses des personnes physiques ou morales autorisées à participer à l'offre au public de jetons.

La société ENZYM est la seule entité qui possède les clés privées permettant d'ajouter ou de retirer des adresses de cette liste. Chaque modification du contenu de la liste vise à s'assurer que seules les adresses qui répondent aux critères de contrôle de l'identité et de lutte anti-blanchiment décrites en section 8 du présent Document d'Information soient présentes dans la liste.

## **7. Conservation et restitution des fonds et des actifs numériques recueillis dans le cadre de l'offre de jetons**

### **> 7.1 Suivi et sauvegarde des fonds et des actifs numériques recueillis**

Les jetons ETH qui sont recueillis dans le cadre de la présente offre sont séquestrés sur le contrat "Séquestre". Les opérations de sauvegarde et d'émission suivent la logique suivante :

Tout jeton ETH reçu est séquestré, sous réserve que l'adresse du propriétaire du jeton soit inscrite dans la "Whitelist". Les adresses présentes dans cette liste sont gérées par la société ENZYM conformément aux procédures de contrôle de l'identité et de lutte anti-

blanchiment (*cf. section 8*).

Le jeton ZYM-TMP est envoyé à l'adresse du propriétaire, tandis que le jeton ETH reste séquestré. ([voir 5.5 Calendrier de l'offre : déroulement chronologique de l'offre, étapes importantes de l'offre, durée de l'offre et moyens de publication des résultats de l'offre.](#))

À aucun moment la société Coinhouse ne détient ni ne fera usage des jetons ETH séquestrés sur le contrat "Séquestre".

### **> 7.2 Remboursement des détenteurs de jetons**

Le remboursement des souscripteurs intervient, uniquement si l'ICO n'a pas atteint son objectif de vente de ZYMs pour un montant total de 536 ETH à l'issue de la vente public de jetons ZYM (le 30/06/2024 à 23:59).

Dans ce cas seulement, les contributions sont remboursables (minorées des frais de transaction blockchain dont le montant en Ether est équivalent à quelques centimes d'Euro).

Le souscripteur comprend, reconnaît et accepte que la présente ICO prévoit un "Soft Cap" et un "Hard Cap", définis comme le seuil minimum et

maximum de la collecte. Dans l'hypothèse où le soft cap n'est pas atteint avant la date de fin fixée au début de l'ICO, les contributions versées en ETHER par le souscripteur sont immédiatement et intégralement remboursables.

Alors les détenteurs de ZYM-TMP peuvent à tout moment et sans date butoir demander le remboursement des ETH séquestrés, sans encourir de risque sur la variation du taux de change entre les jetons ETH investis et le ZYM.

Le remboursement se fait uniquement en Ether (ETH) sur l'adresse Ethereum utilisée

par le souscripteur lors de ses contributions. Le remboursement se fait par l'intermédiaire du smart contract ICO et il est impossible de procéder au remboursement d'une autre manière.

Il n'y a pas de délai de rétractation possible après une contribution.

L'opération de remboursement suit la logique suivante :

> Les jetons ZYM-TMP rendus sont "brûlés".

> Pour tout jeton "brûlé", une quantité approximativement équivalente de jetons ETH est libérée par le contrat ICO en relation avec l'adresse séquestre, l'investisseur prenant à sa charge les frais de Gas en cas de remboursement de son investissement en ETH.

> Les jetons ETH nouvellement libérés sont envoyés à l'adresse de l'ancien propriétaire des jetons ZYM-TMP "brûlés".

## 8. Dispositifs de connaissance des souscripteurs, de lutte anti-blanchiment et de sécurité mis en place

### > 8.1 Description des mécanismes de connaissance des souscripteurs et de lutte anti-blanchiment mis en place

En application de l'article L. 561-2, 7° ter du Code Monétaire et Financier, ENZYM est assujettie aux obligations de lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme prévue par les dispositions des sections 2 à 7 du Chapitre 1<sup>er</sup> du Titre VI du Livre V du CMF ainsi qu'aux dispositions réglementaires y afférentes.

À ce titre, ENZYM a défini et mis en place une procédure de contrôle interne relative à la lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme, à usage interne uniquement.

Cette procédure fera l'objet d'un suivi régulier tout au long de la période de souscription à l'offre au public de jetons.

Suivant l'article L. 561-32 I alinéa 4 du CMF, ENZYM a désigné Monsieur Yannick BARNEL en qualité de responsable de la mise en œuvre du dispositif de lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme.

En tant que Président de la société, Monsieur Yannick BARNEL possède une connaissance suffisante des expositions au risque de blanchiment de capitaux et de financement du terrorisme.

### > 8.2 Classification des risques

Trois niveaux de risques de blanchiment des capitaux et de financement du terrorisme sont

considérés par ENZYM :

Niveau de risque	Profil client	Mesures appliquées
Faible	1	Contrôle standard
Modéré	2	Contrôle renforcé
Élevé	3	Souscripteur refusé

## > 8.3 Souscripteurs refusés

Les personnes suivantes ne seront pas autorisées à participer à l'Offre publique de Jetons :

### **En raison du risque souscripteur élevé :**

- > Les personnes mineures ;
- > Les personnes physiques, les personnes morales ou leurs bénéficiaires effectifs, identifiées au moment de leur inscription comme ayant commis un crime selon les bases de données qualifiées de Thomson Reuters World-check ;
- > Les personnes morales, les personnes physiques ou leurs bénéficiaires effectifs, n'ayant pas fourni des éléments cohérents ou suffisants pour justifier la provenance des fonds ;
- > Les personnes soumises à sanction(s) et/ou recherchées ;
- > Les personnes dont l'adresse publique Ethereum n'a jamais été inscrite dans la whitelist de la société.

### **En raison du risque pays élevé :**

- > Les personnes physiques ou morales soumises au droit américain au sens de la réglementation américaine ;
- > Les personnes physiques ou morales soumises au droit chinois ;
- > Les personnes physiques ou morales soumises au droit russe ;
- > Les personnes physiques ou morales de nationalité d'un Etat ou un territoire figurant sur les listes des Pays à risques, conformément à l'article L. 561-4-1 du CMF ou soumise au droit de ces Pays à risques.

Tout souscripteur fait l'objet d'une recherche dans la base de données Thomson Reuters World-check afin de permettre à ENZYM de s'assurer qu'il n'entre pas dans la catégorie des souscripteurs refusés.

Les adresses IP géolocalisées dans l'un des Pays à risques feront automatiquement l'objet d'un contrôle renforcé.

## > 8.4 Souscripteurs autorisés

L'offre s'adresse aux personnes physiques et morales dont l'adresse publique Ethereum est enregistrée dans la whitelist de la place de marché.

Seuls les souscripteurs ayant été contrôlés et pour lesquels les opérations de vérification ont été approuvées par ENZYM peuvent être inscrits sur la liste "Whitelist".

## > 8.5 Contrôles et mesures appliquées

Compte tenu de ce qui précède, la Société procède à l'identification et à la vérification de l'identité des souscripteurs. Aucune Souscription ne peut être réalisée si le souscripteur n'a pas renseigné et/ou fourni les informations et documents demandés en application de ce qui suit.

Les contrôles sont réalisés soit dans les locaux de la Société en présence du Déclarant Tracfin – également Président de la Société (8 quinquies Avenue Pierre de Coubertin 38170 SEYSSINET-PARISSET) soit à distance via une plateforme dédiée selon les modalités décrites ci-dessous.

### **QUEL QUE SOIT LE MONTANT DE LA SOUSCRIPTION, LA SOCIÉTÉ RECUEILLE LES ÉLÉMENTS SUIVANTS AUX FINS D'IDENTIFICATION ET DE VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ DU SOUSCRIPTEUR :**

- ✔ Une adresse e-mail ;
- ✔ Une attestation sur l'honneur, par écrit, attestant qu'il n'est pas une personne physique ou morale soumise au droit américain / chinois / russe ;
- ✔ Les éléments d'information nécessaires à la connaissance de l'objet et de la nature de la relation d'affaires, sous forme de questionnaire (montant et nature des opérations envisagées, provenance des fonds, destination des fonds, justification économique des opérations déclarées par le souscripteur) ;

- ✓ La géolocalisation de son adresse IP ;
- ✓ L'enregistrement de son adresse Ethereum.

#### **Personnes physiques :**

Copie d'un document officiel d'identité en cours de validité avec une photographie (*voir liste des documents à l'Annexe 10.2.1.*)

#### **Personnes morales :**

Copie de tout acte ou extrait de registre officiel datant de moins de 3 mois ou extrait du Journal officiel, constatant la dénomination, la forme juridique, l'adresse du siège social et l'identité des associés et dirigeants sociaux, ainsi que des représentants légaux ;

### **LORSQUE LE MONTANT DE LA SOUSCRIPTION EST COMPRIS ENTRE 1 000 € ET 10 000 €, LA SOCIÉTÉ RECUEILLE EN SUS, LES ÉLÉMENTS SUIVANTS<sup>18</sup>:**

#### **Personne physique :**

Copie d'un justificatif de domicile de moins de 3 mois (RIB ou facture).

#### **Personne morale :**

Copie des informations sur le ou les bénéficiaires effectifs de la société, personnes physiques qui contrôlent in fine la personne morale souhaitant pouvoir obtenir la qualité de souscripteur, ainsi que l'organigramme de la société permettant d'identifier clairement les bénéficiaires effectifs.

### **LORSQUE LE MONTANT DE LA SOUSCRIPTION EST SUPÉRIEUR À 10 000 €, LA SOCIÉTÉ RECUEILLE EN SUS, LES ÉLÉMENTS SUIVANTS:**

#### **Personne physique :**

La confirmation de l'identité du souscripteur de la part d'un tiers remplissant les conditions prévues au 1° ou au 2° du I de l'article L. 561-7 du CMF;

#### **Personne morale :**

La confirmation de l'identité du représentant légal de la personne morale de la part d'un tiers remplissant les conditions prévues au 1° ou au 2° du I de l'article L. 561-7 du CMF;

SYNAPS est responsable de mettre en œuvre la procédure de vérification de l'identité des souscripteurs grâce à une photographie du visage de la personne concernée prise en temps réel (liveness check).

**Lorsque le contrôle est réalisé sur place**, c'est-à-dire dans les locaux de la Société en présence du Déclarant Tracfin (également Président de la Société) les documents demandés ci-dessus sont présentés en originaux et une copie des documents est prise par le Salarié Exposé<sup>19</sup>.

**Lorsque le contrôle est réalisé à distance**, c'est-à-dire que le souscripteur personne physique ou que le représentant légal de la personne morale n'est pas physiquement présent aux fins d'identification au moment de l'établissement de la relation d'affaires, il est également exigé: la mise en œuvre d'un moyen d'identification électronique certifié ou

attesté par l'Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information ("ANSSI")<sup>20</sup>;

le recours à un service certifié conforme par l'ANSSI ou par un organisme de certification que cette agence autorise<sup>21</sup>.

Les mesures d'identification et de vérification portent également sur les Bénéficiaires effectifs des souscripteurs, le cas échéant.

En cas d'erreur sur les éléments fournis par un souscripteur, la Société demandera par email au souscripteur de confirmer et/ou préciser les informations demandées. Si le souscripteur ne répond pas à l'email, son adresse Ethereum ne sera pas ajoutée à la whitelist, et de fait, sera bloquée.

Si les nouveaux éléments transmis ne permettent pas de lever le soupçon, le souscripteur devra suivre la procédure de contrôle renforcé.

<sup>18</sup> Voir §10.2.1. Liste des documents d'identité acceptés

<sup>19</sup> Article R. 561-5-1 3° et 4° du CMF

<sup>20</sup> Article R. 561-5-1, 1°, a) du CMF

<sup>21</sup> Article R. 561-5-2, 5° du CMF

## > 8.6 Mise en œuvre technique des contrôles

Conformément à l'article R.561-38-2 du CMF, ENZYM a souhaité externaliser la mise en œuvre technique des contrôles KYC/KYB à la société SYNAPS (Société par actions simplifiée, dont le siège social est situé au 6 Allée Stendhal 69150 Décines Charpieu, immatriculée au registre du commerce et des sociétés sous le numéro 88201911 et représentée par M. Florian le Goff).

Afin de permettre une mise en œuvre efficace et sécurisée des procédures de contrôle LCB-

FT, la Société a également conclu un partenariat avec la société SCORECHAIN (SCORECHAIN SA, société immatriculée au Luxembourg dont le siège social est situé 12 avenue du Rock'n Roll L-4361 Esch-sur-Alzette, Luxembourg) pour le traçage des flux et la vérification de la provenance des crypto-actifs.

Les responsabilités et tâches sont réparties entre la Société et ses Prestataires tel que présenté ci-après :

	ENZYM	SYNAPS	SCORECHAIN
<b>Vérification des pièces d'identité à distance</b>		X	
<b>Vérification des pièces d'identité sur place</b>	X		
<b>Recherche de l'origine des fonds (questionnaire)</b>		X	
<b>Vérification des données Thomson Reuters World-check</b>		X	
<b>Vérification des listes sanctions PERP</b>		X	
<b>Géolocalisation des adresses IP de connexion</b>		X	
<b>Inscription de l'adresse publique Ethereum dans la whitelist</b>	X		
<b>Traçage des flux et vérification de la provenance des crypto-actifs</b>			X

## > 8.7 Description des dispositifs de cybersécurité et de détection des dysfonctionnements techniques mis en place

L'architecture informatique de l'offre repose sur deux types d'applications :

- > Les applications Blockchain (contrats Ethereum)
- > Les applications de type serveur et Internet qui permettent notamment d'interagir avec les contrats déployés sur la Blockchain.

ENZYM a mis en place des mesures pour renforcer la sécurité de ces deux types d'application.

### **Mesures de sécurité mises en place au niveau des applications Blockchain.**

Le périmètre fonctionnel des contrats utilisés est réduit autant que possible afin de diminuer la surface d'attaques.

Des tests unitaires ont été préparés pour vérifier le bon fonctionnement de chacune des fonctions qui composent le code informatique des contrats utilisés.

L'administration des contrats se fait grâce à un système de signatures multiples appelé "multisig". Une "multisig" est composée de plusieurs clés privées. Chacune de ces clés est stockée sur un support sécurisé, dans des lieux séparés et sécurisés.

### **Mesures de sécurité mises en place au niveau des applications serveur et internet**

Le site internet qui permet de souscrire à l'offre au public de jetons possède un certificat SSL et fonctionne uniquement en HTTPS.

Les serveurs qui hébergent les bases de données ainsi que les pages web nécessaires au fonctionnement de l'offre présentent toutes les mécanismes de sécurités suivants :

- > Mécanisme d'authentification fort utilisant des clés SSH
- > Protection aux attaques DDoS
- > Monitoring en temps réel de l'état de santé des serveurs et alerts
- > Pare-feu
- > Antivirus à jour
- > Mécanismes de détection et blocage des tentatives d'intrusions
- > Système d'exploitation et logiciels à jour
- > Sauvegardes journalières de la base de données sur un serveur additionnel

Les résultats des contrôles KYC/AML des souscripteurs sont conservés sur la base de données de notre partenaire SYNAPS (cf. *supra* Section 6.6).

## 9. Droit applicable et juridictions compétentes

### > 9.1 Description du droit applicable à l'émetteur

Le droit applicable est le droit français.

### > 9.2 Indication des juridictions compétentes en cas de litige

Les parties feront leurs meilleurs efforts aux fins de régler à l'amiable tout différend ou litige.

À défaut de résolution amiable, le tribunal compétent en cas de litige sera celui du lieu du domicile du défendeur.

## > 9.3 Description du régime fiscal applicable à la détention des jetons en France pour les souscripteurs français de type "personne morale"

De façon générale, il ressort de l'article 38, 1 du code général des impôts que toute plus-value tirée de l'activité d'une entreprise est à intégrer à son compte de résultat, qui se voit imposé au taux de l'impôt sur les sociétés (IS) en France.

En pratique, en l'absence de dérogation prévue par les textes fiscaux, le traitement fiscal en matière d'impôt sur les bénéfices suit le traitement comptable.

### COMPTABILITÉ DÉTENTEUR PERSONNE MORALE EN FRANCE

Lorsqu'une entreprise détient, par souscription ou acquisition, des jetons en vue d'utiliser les services ou les biens associés au jeton, et qu'il en est attendu une utilisation au-delà de l'exercice en cours, ces jetons sont comptabilisés en immobilisations incorporelles, amortis et même dépréciés si nécessaire.

Les jetons comptabilisés en immobilisation incorporelle de durée d'utilisation non définie peuvent être transférés à titre définitif en jetons détenus lorsque l'usage attendu des services ou des biens associés n'existe plus. Le transfert est comptabilisé pour sa valeur nette comptable.

Les jetons obtenus à des fins de spéculation sont comptabilisés dans le compte 5202 "jetons détenus".

Aucun transfert en immobilisation ne peut être effectué à partir des jetons détenus (compte 5202).

Dans le cas où les jetons détenus par l'entreprise sont comptabilisés dans le compte 5202 "jetons détenus", la "valorisation se fait à la valeur actuelle avec neutralisation des variations dans un compte transitoire actif ou passif".

Les droits et les obligations attachés aux jetons sont évalués à la date d'émission des jetons pour leur prix de souscription en ETHER, ce prix étant défini dans le document d'information de l'offre de jetons.

Les "plus ou moins-values sont comptabilisées au moment de la cession des jetons".

Les plus et moins-values de cession des jetons détenus sont calculées selon la méthode du premier entré/premier sorti (PEPS-FIFO) ou du coût moyen pondéré d'acquisition (CMP), et sont comptabilisées, selon le cas, en produit ou en charge. Le compte 7661 "Produits nets sur cessions de jetons" est utilisé lorsque la cession des jetons est génératrice d'un profit, le compte 6661 "Charges nettes sur cessions de jetons" est utilisé lorsque la cession est génératrice d'une perte.

La cession revêt le plus souvent la forme d'une vente, mais peut également consister en d'autres opérations (apports en société, échanges, renonciation contre indemnité à un droit d'exclusivité, partage, donation, etc.).

L'éventuelle moins-value latente fera l'objet d'une provision pour charges à la clôture de l'exercice.

## TAXE SUR LA VALEUR AJOUTÉE (TVA)

La question du régime de TVA applicable aux ICO a été tranchée par un rescrit rendu par l'administration fiscale en date du 7 août 2019<sup>22</sup>.

Il en résulte que :

- > l'émission d'un utility token est soumise à la TVA dès lors qu'il confère à son titulaire le droit de bénéficier de la fourniture d'une prestation de service ou de la livraison d'un bien ;
- > à l'inverse, l'émission d'un security token, qui ne confère à son titulaire que des droits de vote ou des droits financiers, n'est pas assujettie à la TVA.

Lorsque, dans le cadre d'une émission d'utility token, la TVA est applicable, sa date d'exigibilité diffère selon que :

> lors de son émission, le lieu de la livraison du bien ou de l'exécution de la prestation de service sont connus : dans ce cas, la TVA est exigible dès cette émission ;

> à défaut, la TVA n'est exigible qu'à la date d'exercice du token, c'est-à-dire au moment où il est échangé pour obtenir la prestation de service ou la livraison du bien.

Il en résulte que la TVA s'appliquera et sera due par les souscripteurs en ETHER, ce prix étant lorsque ces derniers utiliseront les jetons ZYM en échange de produits ou services proposés sur la place de marché par une personne morale assujettie à la TVA.

La base d'imposition à la TVA est égale au montant ou à la contrepartie reçue par l'émetteur, prestataire de service ou fournisseur d'un bien<sup>23</sup>.

## > 9.4 Régime fiscal en France applicable aux souscripteurs de type "personne physique"

### RÉGIME FISCAL APPLICABLE AUX SOUSCRIPTEURS PERSONNE PHYSIQUES AGISSANT À TITRE OCCASIONNEL

L'article 150 VH bis du CGI précise le régime fiscal des gains réalisés à titre occasionnel pour les particuliers lors de la cession d'actifs numériques ou de droits s'y rapportant.

Ce régime concerne les jetons mentionnés à l'article L.552-2 du CMF (code monétaire et financier), à l'exclusion de ceux répondant aux caractéristiques des instruments financiers mentionnés à l'article L.211-1 du CMF et des bons de caisse mentionnés à l'article L.223-1 du CMF.

#### Suivant ce régime :

1. Les gains réalisés à titre occasionnel par les particuliers lors de la cession de crypto-actifs seront imposés à un taux global de 30 % (12,8 % au titre de l'impôt sur le revenu et 17,2 % au titre des prélèvements sociaux).

L'article 79 de la loi de finances pour 2022 prévoit qu'à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2023, le contribuable pourra exercer une option annuelle pour soumettre ces plus-values de cession d'actifs numériques réalisées dans un cadre non professionnel au barème progressif de l'impôt sur le revenu.

<sup>22</sup> BOI-RES-000054-20190807 relatif aux offres publiques de jetons)

<sup>23</sup> CGI, art. 266, 1, a bis

2. En cas de gains, les plus-values totales sont réduites d'un abattement de 305 €.

3. Les opérations d'échanges entre crypto-actifs ne sont pas imposables, elles sont considérées comme intercalaires

**A contrario, les transactions suivantes sont qualifiées de "cession de crypto-actifs" et donnent lieu à taxation au cours de leur année de réalisation :**

- > L'échange contre une monnaie ayant cours légal (ex: euros) ;
- > L'échange d'un bien autre qu'un actif numérique ;
- > L'échange avec soulte d'un actif numérique ;
- > La contrepartie d'un service.

#### **Modalités de calcul de la plus-value globale**

La plus-value globale est déterminée en additionnant les plus-values et les moins-values constatées sur l'ensemble des cessions d'actifs numériques réalisées durant l'année d'imposition.

Ces plus ou moins-values sont égales à la différence entre, d'une part, le prix de cession et, d'autre part, le produit du prix total d'acquisition de l'ensemble du portefeuille d'actifs numériques par le quotient du prix de cession sur la valeur globale de ce portefeuille.

Elle est donc obtenue par la formule suivante :

Plus ou moins-value brute = prix de cession - [prix total d'acquisition × prix de cession / valeur globale du portefeuille].

Le montant de la plus-value de cession d'actifs numériques doit être déterminé pour sa valeur en euros.

Ainsi, les éléments de détermination de la plus-value (notamment le prix de cession, le prix ou la valeur d'acquisition, le capital initial, la valeur globale du portefeuille) libellés dans une devise autre que l'euro doivent être convertis en euros par application du taux de change à la date de chaque opération.

De même, en cas de cession d'actifs numériques en contrepartie de biens ou services, ou d'acquisition par remise de biens ou services, il convient de retenir la valeur vénale, en euros, des biens ou services à la date, respectivement, de la cession ou de l'acquisition.

#### **Modalités déclaratives**

Les redevables inscrivent sur la déclaration annuelle prévue à l'article 170 du CGI le montant global de la plus ou moins-value réalisée au titre des cessions imposables de l'année. Ils joignent à cette déclaration une annexe sur laquelle ils mentionnent et évaluent l'ensemble des plus ou moins-values réalisées à l'occasion de chacune des cessions imposables effectuées au cours de l'année ou les prix de chacune des cessions exonérées en application du B du II de l'article 150 VH bis du CGI.

## **RÉGIME FISCAL APPLICABLE AUX SOUSCRIPTEURS PERSONNE PHYSIQUES AGISSANT À TITRE HABITUEL**

### **Cession d'actifs numériques à titre habituel : régime des BIC**

Les souscripteurs personnes physiques qui effectuent des opérations habituelles sur des crypto-monnaies sont imposables à l'impôt sur le revenu dans la catégorie des bénéfices industriels et commerciaux (BIC).

Ainsi, le revenu imposable sera déterminé en faisant la somme de l'ensemble des produits et charges de l'exercice et sera soumis au barème de l'impôt sur le revenu dont le taux marginal est de 45%. Ce revenu sera également soumis aux prélèvements sociaux au taux de 17,2%.

Il convient de préciser qu'en cas de réalisation d'un chiffre d'affaires inférieur à 70.000 €, le régime dit du "micro-BIC" pourrait être

applicable, permettant d'imputer un abattement de 50% sur ce chiffre d'affaires réputé tenir compte de toutes les charges engagées pour l'exercice de l'activité.

**À noter :** l'article 70 de la loi de finances pour 2022 complète l'article 92, 1 du CGI et prévoit qu'à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2023, les gains regardés comme provenant d'une activité exercée à titre professionnel seront considérés comme provenant de l'exercice d'une profession non commerciale ou comme revenus assimilés aux bénéfices non commerciaux.

Ces gains seront donc taxés dans la catégorie des BNC et non plus dans la catégorie des BIC.

### **Critères qualifiant l'exercice d'activité occasionnelle ou habituelle**

Un examen au cas par cas basé sur les critères jurisprudentiels suivants permet de déterminer si l'activité est de type occasionnelle ou habituelle :

- > Le nombre d'opérations ;
- > La fréquence des opérations ;
- > Les moyens utilisés pour la réalisation des opérations (utilisation de robots de trading, de mécanismes d'investissement tels que les *leverage, short...*)
- > L'importance des revenus générés par les ventes au regard des revenus habituels,

### **Déclaration obligatoire**

La loi précise que *"Les personnes physiques, les associations, les sociétés n'ayant pas la forme commerciale, domiciliées ou établies en France, sont tenues de déclarer, en même temps que leur déclaration de revenus ou de résultats, les références des comptes de crypto-actifs ouverts, détenus, utilisés ou clos auprès d'entreprises, personnes morales, institutions ou organismes établis à l'étranger"*.

Cette déclaration s'effectue grâce au formulaire "CERFA 3916-BIS - Déclaration par un résident d'un compte d'actifs numériques ouvert, détenu, utilisé ou clos à l'étranger".

## **> 9.5 Régime fiscal à l'étranger**

Si le souscripteur est un particulier ou une entreprise, et qu'il réside à l'étranger, il est entendu qu'il est de sa responsabilité de

déclarer ses jetons selon le régime fiscal en vigueur de son pays de résidence.

## **10. Attestation des personnes responsables**

*"J'atteste, après avoir pris toute mesure raisonnable à cet effet, que les informations contenues dans le document d'information sont, à ma connaissance, conformes à la réalité et ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée."*

Fait à Grenoble, le 06/02/2024

**Yannick BARNEL**

*Président*