



ARTICLE

LE MARCHÉ DES NFT : UN BREF ÉTAT DES LIEUX



IT et données personnelles Droit de la propriété intellectuelle, média et art | 12/07/21 | Eden Gall

Le 11 mars 2021, l'œuvre numérique « Everydays : the First 5 000 Days » du crypto-artiste Beeple est adjugée à 69,3 millions de dollars par la maison de vente aux enchères Christie's[1].

Cette transaction record et très médiatisée permet au grand public de découvrir le marché des « jetons non fongible » (en anglais « non-fungible tokens » ou « NFT »), des actifs cryptographiques uniques inscrits sur une blockchain – généralement, sur la blockchain Ethereum sous la forme de jetons ERC-721[2] ou ERC-1155[3] – assurant une traçabilité quasi-infaillible dès leur création.

En quelques mots, un NFT peut être assimilé à un certificat de propriété d'un bien numérique, qui n'implique pas nécessairement la cession des droits de propriété intellectuelle qui y sont associés. Le NFT d'une œuvre n'est en effet pas l'œuvre elle-même, mais un titre de propriété cryptographique sous forme de hash, stockée de manière – en principe – pérenne et inviolable sur une blockchain et rattaché à un fichier numérique.

Quelques jours après cette vente historique, Jack Dorsey, cofondateur et PDG du réseau social Twitter, vend sous la forme d'un NFT le tout premier tweet mis en ligne sur la plateforme (« just setting up my twttr »), dont il est l'auteur, pour 2,9 millions de dollars[4].

Depuis leur création en 2012, et de manière exponentielle depuis janvier 2021, des NFT de toutes sortes font l'objet d'une forte spéculation et sont échangés aux enchères ou via les marketplaces spécialisées : des memes iconiques du web (par exemple le fameux Nyan Cat, vendu pour l'équivalent de 580 000 dollars en février 2021[5]), des cartes ou éléments à collectionner (comme les célèbres CryptoKitties lancés en 2017[6]), des articles de presse, des morceaux de musique, des œuvres d'art graphiques... ou encore une surface de 15x8cm du bras d'une joueuse professionnelle de tennis[7], des parts de pizza[8] et hamburgers McDonald's[9] virtuels, ou des extraits de matchs de NBA [10].

Si les ventes de NFT ont considérablement chuté entre mai et juin 2021, d'environ 90% en valeur[11], le marché singulier de ces cryptoactifs ne semble pas menacé pour autant. Au contraire, il s'étend à toujours plus de secteurs et attire de plus en plus de grandes entreprises :

- Le 14 juin 2021, quelques jours après le début de l'Euro 2020 de football, la Fédération française de football a annoncé avoir signé un accord de licence avec la plateforme Sorare (un jeu de fantasy football en ligne) permettant aux utilisateurs de cette dernière d'acquérir sous forme de NFT les représentations numériques des joueurs de l'équipe de France[12] .
- Le 24 juin, c'est au tour du géant des médias Marvel Entertainment, filiale de Walt Disney Company, d'annoncer son lancement sur le marché des NFT[13], après la société de développement et d'édition de jeux vidéo Sega Corporation le 27 avril[14] .
- Le 30 juin, le tout premier code source du Web accompagné d'une lettre de Tim Berners-Lee, son inventeur et « père » du World Wide Web, a été vendu pour la somme de 5,4 millions de dollars.

Les NFT, qui ont d'ores et déjà pleinement intégré le marché de l'art en 2021 (d'aucuns parlent de « révolution »[15]), auront l'occasion de se faire encore plus largement connaître à l'occasion des Jeux Olympique 2020 (à l'été 2021) de Tokyo, où une galerie exposera quelques 150 œuvres numériques dans le cadre de l'évènement CrypTokyo[16]. Avant le Japon, des expositions d'œuvres d'art en NFT avaient déjà eu lieu à New York[17], Pékin[18] et Shanghai[19] plus tôt dans l'année.

Le marché des NFT devrait ainsi continuer de se développer et de se démocratiser, pour le plus grand bonheur des « crypto-artistes », des salles de ventes et des différents acteurs engagés dans le secteur.

Cette tendance nouvelle, par ailleurs très critiquée pour ses effets extrêmement néfastes pour l'environnement[20], dénote une certaine mutation de la notion de propriété et des nouvelles habitudes de consommation. D'une part, le grand public jouit toujours d'un accès étendu et gratuit à un grand volume de contenus numériques (des œuvres d'art numérisées en passant par des memes ou des Tweets). D'autre part, les NFT s'imposent comme un mode de consommation à rebours, fondé sur le principe de la propriété et de l'exclusivité. En effet, alors que les œuvres et les contenus sur lesquels les NFT portent demeurent accessibles et gratuits pour le public, les NFT, qui ont généralement pour seule vocation de certifier les droits de propriété de leur détenteur sur ces œuvres et contenus, s'échangent paradoxalement au prix fort sur les marchés. Or, le propriétaire d'un tel NFT ne dispose pas de droits ou de contrôle particulier sur l'œuvre ou le contenu numérique concerné, si ce n'est d'être en mesure d'affirmer en être propriétaire, et éventuellement espérer que ce titre prendra de la valeur avec le temps. Aussi pouvons-nous voir dans l'essor des NFT un phénomène à contre-courant de la consommation des œuvres et contenus numériques : la volonté de certains de réintroduire une certaine notion de possession, de propriété et d'exclusivité dans notre ère numérique et dématérialisée, et son corollaire, l'émergence d'un nouveau mode de spéculation.



- 1 <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx>
 - 2 <http://erc721.org/>
 - 3 <https://eips.ethereum.org/EIPS/eip-1155>
 - 4 <https://www.reuters.com/article/us-twitter-dorsey-nft-idUSKBN2BE2KJ>
 - 5 <https://foundation.app/@NyanCat/nyan-cat-219>
 - 6 <https://www.cryptokitties.co/>
 - 7 <https://www.lequipe.fr/Tennis/Actualites/La-joueuse-oleksandra-oliynykova-vend-une-partie-de-son-bras-contre-de-la-crypto-monnaie/1240886>
 - 8 <https://www.newswire.ca/news-releases/pizza-hut-launches-new-1-byte-favorites-pizza-824510721.html>
 - 9 <https://www.instagram.com/p/CNPWshlB6g/>
 - 10 <https://nbatopshot.com/>
 - 11 <https://nonfungible.com/market/history>
 - 12 <https://medium.com/sorare/introducing-sorare-national-team-cards-24c3b605581>
 - 13 <https://www.marvel.com/articles/gear/marvel-and-veve-collaborate-to-offer-digital-collectibles-experience-for-marvel-fans-worldwide>
 - 14 https://www.sega.co.jp/release/210427_1.html
 - 15 <https://www.lefigaro.fr/culture/nft-le-marche-de-l-art-passe-a-la-cryptomonnaie-20210402>
 - 16 <https://www.lefigaro.fr/culture/du-crypto-art-expose-a-tokyo-une-premiere-au-japon-20210630>
 - 17 <https://www.businessinsider.com/new-york-gallery-display-nft-art-crypto-art-2021-3?IR=T>
 - 18 <https://news.artnet.com/art-world/crypto-art-show-ucca-beijing-1949592>
 - 19 <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-chinas-art-market-embraced-nfts>
 - 20 <https://www.wired.com/story/nfts-hot-effect-earth-climate/>
-