

Marchés NFT Rapport Annuel 2021

COMMENT LES NFTS INFLUENCENT LE MONDE ?

Avant-Propos

NFT : le mot de l'année 2021.

“NFT” a été élu mot de l'année 2021 selon le Collins Dictionary. Pas mal pour un terme qui était seulement utilisé par une poignée de passionnés à travers le monde il y a seulement 12 mois.

Quelle autre technologie dans l'histoire peut se vanter d'avoir créé un marché de plus de 10 milliards de dollars en moins de 4 ans ? Soyons réalistes, ce que nous vivons en ce moment est tout bonnement historique.

Qui aurait pu voir venir cette lame de fond médiatique, financière et sociale qui a fait exploser l'industrie des NFTs en moins d'un an ? Vous vous souvenez, en janvier 2021, on entendait vaguement parler d'un jeu blockchain qui ne marchait pas trop mal : NBA Top Shot. Deux mois plus tard, un artiste vendait la troisième œuvre d'art la plus chère de tous les temps pour 69 millions de dollars. Dès cet instant, la frénésie a commencé, et il ne se passait plus une semaine sans une annonce fracassante liée aux NFTs.

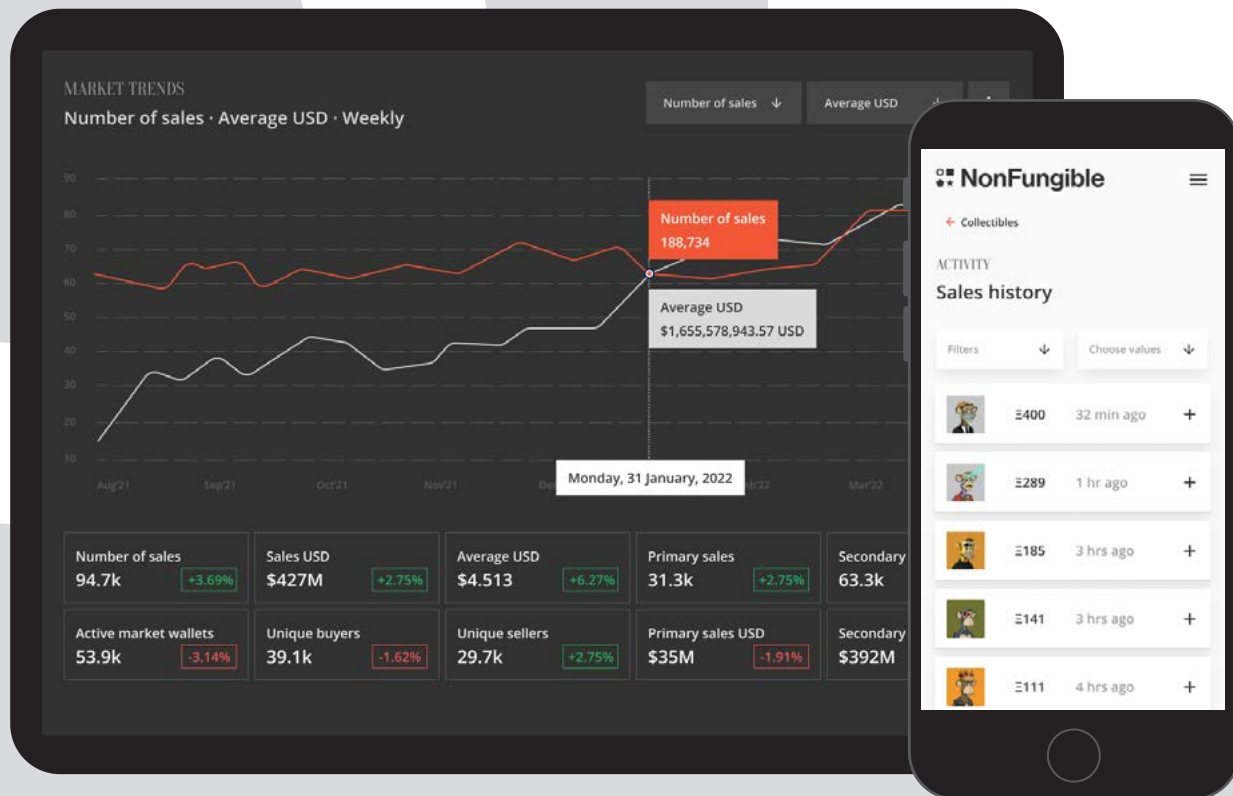
Il est maintenant difficile d'avoir une vue d'ensemble claire de l'écosystème. Où en sommes-nous ? Les NFTs sont-ils une bulle ? Quels sont les cas d'usages les plus en vogue ? Quelle est la taille du marché ?

Comment aborder ce rapport ?

Cette nouvelle édition du rapport annuel NonFungible.com a été pensée pour permettre à chacun de s'y retrouver dans cette industrie en pleine explosion. Notre équipe a travaillé en étroite collaboration avec un grand nombre d'acteurs internes et externes à l'écosystème NFT, pour vous offrir le panorama le plus complet et le plus objectif possible sur l'industrie qui connaît une des croissances les plus rapides de l'histoire des technologies.

Nous vous invitons à utiliser ce rapport comme une source d'information globale sur les NFTs. Les 180 et quelques pages de ce rapport ne sont pas nécessairement à consulter de manière cursive. Nous vous recommandons donc de consulter les sections pertinentes selon vos enjeux et vos attentes, sans vous sentir obligé de consommer le rapport de la première à la dernière page.

L'ÉQUIPE NONFUNGIBLE



**Vous aider à naviguer sereinement dans
l'industrie NFT et à prendre les bonnes décisions
au bon moment, telle est notre mission
depuis 4 ans**

Que vous soyez porteur d'un projet NFT, artiste digital,
un grand collectionneur de NFT, un groupe financier
ou que vous souhaitiez mieux comprendre l'industrie des NFTs
avant de vous lancer, nous saurons vous accompagner dans votre projet.

Les équipes de NonFungible.com ont déjà suivi plusieurs dizaines
d'entreprises et d'investisseurs dans leur stratégie NFT,
de la "due diligence" à l'analyse de marché en passant
par l'évaluation de portefeuille.

Découvrez l'intégralité de nos services sur notre site !

Merci à tous

Merci à tous

Nous avons publié notre première édition du “Rapport Annuel NFT” début 2019, pour analyser les tendances de 2018. Du chemin a été fait depuis cette première édition.

L'an dernier, nous avons pris le pari de vous proposer un panorama complet de l'industrie, de ses acteurs, de son marché et le moins que l'on puisse dire c'est que vous avez réservé un accueil chaleureux à ce nouveau format. Cette année, nous avons décidé d'aller plus loin, en espérant que ça vous plaira.

A travers ce rapport, nous souhaitons remercier tous ceux qui nous ont soutenus depuis nos premiers jours en 2018, et tous ceux qui ont croisé notre route depuis et ont cru en notre capacité à produire un rapport avec ce niveau d'exigence et de qualité : L'Atelier BNP Paribas, Ubisoft, les collectionneurs dont nous avons évalué les portefeuilles cette année, tous nos partenaires, clients, lecteurs et utilisateurs quotidien.

Ce rapport est votre rapport, créé grâce à vous, et pour vous.

Merci infiniment pour tout ce que vous nous apportez depuis le début.



Un merci tout particulier à notre partenaire, pour une année de plus !

Ce rapport n'aurait pas été complet sans le précieux soutien de notre partenaire L'Atelier BNP Paribas. L'Atelier BNP Paribas est une entreprise de prospective axée sur l'identification des opportunités et des défis émergents à l'intersection des changements sociaux et technologiques. L'économie virtuelle est un domaine clé de leurs recherches depuis plusieurs années. Toujours à l'affût des tendances émergentes et des projets innovants, leurs conseils dans la conception de ce rapport, de la structure à l'analyse, ont été inestimables.

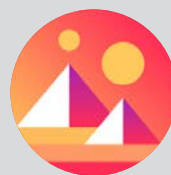
C'est un honneur pour nous d'avoir publié cette nouvelle édition de notre rapport annuel NFT en partenariat avec eux.

Un grand merci à nos sponsors



The Sandbox

The Sandbox est un monde virtuel où les joueurs peuvent créer, posséder et monétiser leurs expériences de jeu sur la blockchain Ethereum à l'aide de SAND, le jeton utilitaire de la plate-forme. Leur vision est d'offrir un métavers profondément immersif dans lequel les joueurs créeront des mondes et des jeux virtuels de manière collaborative et sans autorité centrale.



Decentraland

Decentraland est une plateforme de réalité virtuelle sur la blockchain Ethereum. Contrairement à d'autres mondes virtuels et réseaux sociaux, Decentraland n'est pas contrôlé par une organisation centralisée. Les utilisateurs peuvent créer, expérimenter et monétiser du contenu et des applications. Il n'y a pas d'acteur unique ayant le pouvoir de modifier les règles du logiciel, le contenu du terrain, les tokenomics, ou d'empêcher d'autres d'accéder au monde.



PlayDapp

La vision de PlayDapp est de créer un monde où les actifs numériques ont plus de valeur mais restent accessibles à tous. Les joueurs pourront non seulement s'approprier véritablement leurs actifs dans le jeu, mais pourront également gagner des récompenses pour leur participation. PlayDapp est un portail de jeux qui propose une Marketplace grand public. Tous les jeux PlayDapp sont interopérables, fournissant un portefeuille de contenu de jeu que les joueurs peuvent apprécier avec leurs NFTs.



Animoca Brands

Animoca Brands est un leader du divertissement numérique, de la blockchain et de la gamification. Animoca Brands développe et publie un large portefeuille de produits, notamment les jetons REVV et SAND ; des jeux originaux tels que The Sandbox, Crazy Kings et Crazy Defense Heroes. Le portefeuille d'investissements et de partenariats d'Animoca Brands dans la blockchain comprend Sky Mavis, Dapper Labs, OpenSea, Harmony, Bitski et Alien Worlds.



Pinata

Pinata est le premier centre de gestion multimédia pour les créateurs, les développeurs et les artistes dans l'espace Web3. Créé en 2018, Pinata offre aux utilisateurs le moyen le plus simple de télécharger, gérer et stocker leur contenu via le système de fichiers interplanétaire (IPFS) avec puissance et rapidité. Leur vision est de favoriser un sentiment d'appartenance pour chacun de chaque créateur sur Internet qui lui est propre.

Merci à nos interviewés

Nous avons mené plus d'une dizaine d'interviews avec des experts de tous horizons, certains déjà très actifs dans l'industrie des NFTs, et d'autres apportant un regard neuf sur cet écosystème florissant.

Ce rapport n'aurait pas été le même sans les regards croisés, le partage d'expérience et l'esprit critique de tous ces intervenants. Artistes, investisseurs, pionniers, fondateur de projets, chacun d'entre eux est à sa manière un artisan de l'écosystème NFT et participe à le construire au jour le jour.

Malgré des emplois du temps chargés, ils ont tous accepté de participer à ce rapport en témoignant et en partageant leur expertise.

Un grand merci à toutes et tous !



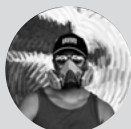
Sébastien Borget

Co-fondateur The Sandbox



Michael Bouhanna

Co-Head of Digital Art Sales,
Sotheby's



Pascal Boyart

Artiste digital



Benoît Couty

Fondateur du MOCA
(Museum of Crypto Art)



Sang Chung

PlayDapp COO



Gabby Dizon

Fondateur Yield Guild Game



John Egan

L'Atelier BNP Paribas CEO



Daniel Garcia

Fondateur de Polygonal Mind
Metaverse 3D Designer



Shari Glazer

Philanthrope, entrepreneuse,
investisseuse



Fanny Lakoubay

Conseillère en Crypto-art



Aleksander Larsen

Co-fondateur Axie Infinity



Sebastian Pozzo

Blockchain E-sport
Joueur professionnel Axie Infinity



TokenAngels

Collectionneur NFT



TJ Kawamura

Co-fondateur Republic Realm



WhaleShark

Fondateur de la communauté
Whale
Collectionneur NFT

CONTÉNU SPONSORISÉ

THE VIRTUAL ECONOMY

L'Atelier BNP Paribas est une société de prospective quantitative. Nous découvrons les marchés futurs qui émergent des changements technologiques et sociétaux.

Nous pensons que les NFTs contribueront à combler le fossé entre l'économie physique et virtuelle.

Lisez notre plongée en profondeur dans l'économie virtuelle ici

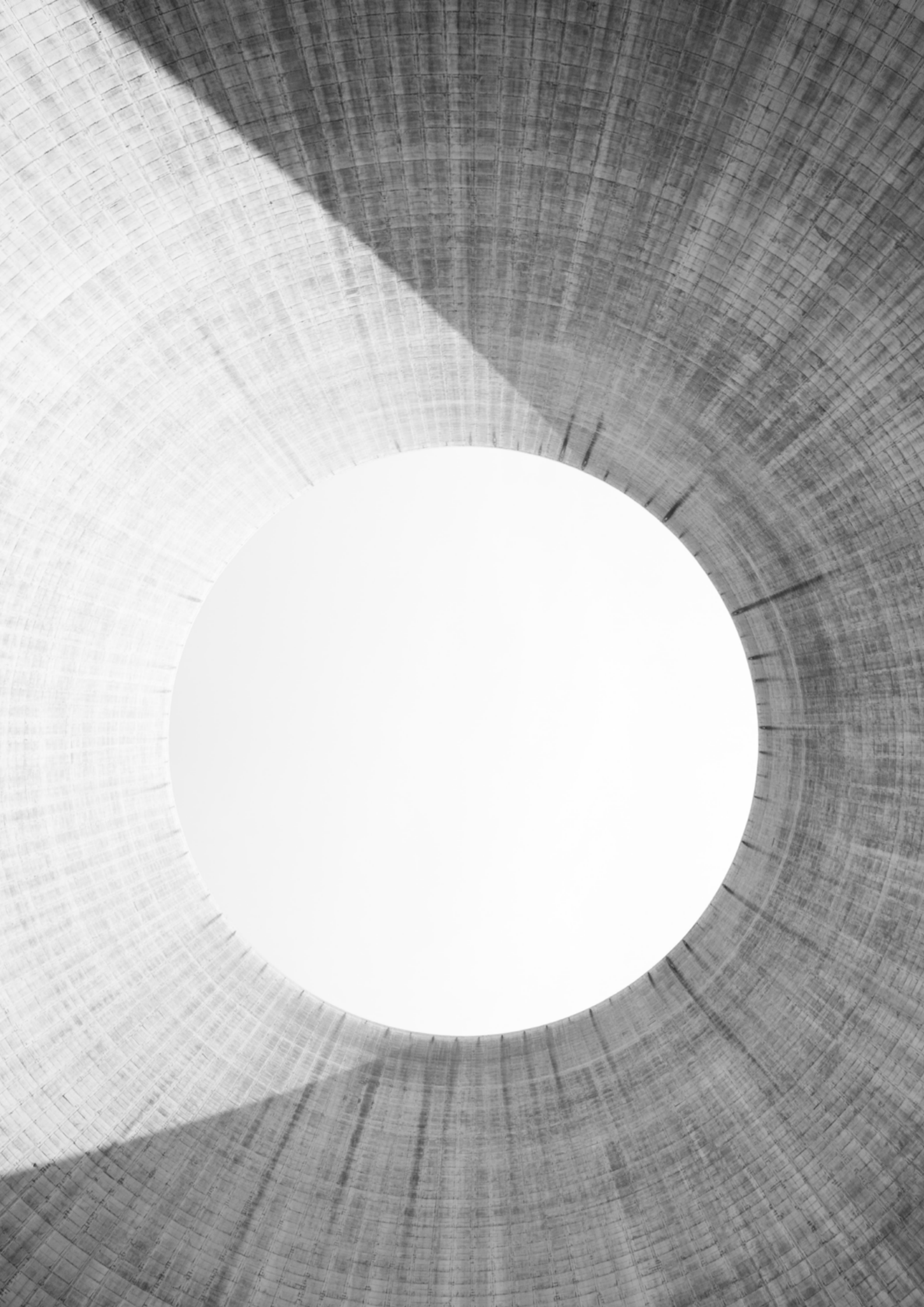


Pour suivre nos futurs projets, suivez-nous sur Twitter et LinkedIn.

L'ATELIER
BNP PARIBAS

Sommaire

1	Les fondamentaux.....	13
2	Le rapport en 5 minutes.....	23
3	Retour sur 2021.....	27
4	Performance globale	33
5	Performance détaillée	39
6	Qui sont les acheteurs de NFT ?.....	53
7	Qui sont les collectionneurs de NFT ?.....	67
8	Estimer et acheter vos premiers NFTs.....	79
9	Comment vendre des NFTs ?.....	87
10	Le profit généré sur le marché NFT.....	91
11	Focus : Art	103
12	Focus : Collectibles	115
13	Focus : Jeux Vidéos	123
14	Focus : Metaverses	133
15	Focus : Utilitaires et Finance	143
16	Les nouveaux emplois	153
17	Les prochains grands défis	167
18	Nos prédictions pour 2022	173
19	Conclusions générales	177



Les Fondamentaux

1

Qu'est-ce qu'un NFT?

Pour répondre à cette question, il est important de connaître la définition de « fongible » pour comprendre son contraire. Il existe plusieurs nuances de fongibilité en fonction de l'usage.

Tokens fongibles

Voici la définition de « fongible » du dictionnaire Larousse :

“Se dit de choses qui se consomment par l'usage et qui peuvent être remplacées par des choses de même nature, de même qualité et de même quantité”

Deux éléments sont importants à retenir dans cette définition :

- Celle de choses qui peuvent être remplacées par d'autres choses de même nature. Par exemple, deux pièces d'un Euro datant de 2015.
- Celle de l'usage. C'est la plus importante mais aussi la plus vague.

Dans l'écosystème blockchain, les tokens \$SAND sont fongibles. Ils auront toujours la même valeur s'ils sont échangés entre eux. Ils peuvent être dépensés pour acheter des \$LAND qui sont eux, non-fongibles.

Tokens non-fongibles

Un Non-Fungible Token n'est PAS fongible. C'est un token qui représente un actif unique avec des caractéristiques qui lui sont propres. Il ne peut pas être interchangé, ni remplacé par un autre équivalent.

Un NFT peut prendre la forme d'une œuvre numérique, un terrain virtuel, un nom de domaine ou encore des équipements dans un jeu vidéo.

Le NFT n'est qu'un medium technologique qui permet de stocker et de faire circuler virtuellement n'importe quel objet digital sur une blockchain.

Dans une certaine mesure un « NFT » peut être comparé à un fichier sur un ordinateur, dans la mesure où sa nature et son usage peuvent être extrêmement variés.

Tokens semi-fongibles

Le Semi-Fungible Token quant à lui va avoir une toute autre utilité. Prévu pour être produit massivement et consommé, ce token doit tout de même garder une identité qui lui est propre.

L'exemple le plus parlant pour illustrer les Semi-Fungible Tokens est celui de tickets de cinéma ou de concerts. Ici par exemple, chaque token possède des informations liées à la date, l'heure et la nature de l'évènement. Dans le cas des assets semi-fongibles, ce n'est pas l'actif mais la série qui présente des caractéristiques uniques.

Glossaire

*La liste détaillée des projets au sein de chaque segment est disponible à la fin du rapport

Il ne fait guère de doute que le monde blockchain peut apparaître comme très complexe pour les nouveaux arrivants et il arrive même que les vétérans ne parviennent pas à en comprendre toutes les subtilités. C'est encore plus le cas avec les Non-Fungible Tokens où des termes techniques et un vocabulaire souvent très spécifiques sont utilisés.

Pour aider à rendre cet écosystème accessible au plus grand nombre, nous voulions vous donner les bases d'un vocabulaire simplifié que nous utiliserons tout au long de ce rapport.

SEGMENTS*

Art

NFTs créés sur les marketplace artistiques, de collections individuelles d'artistes ou d'algorithme d'art génératif.

Collectibles

Projet dont le but est d'être collectionné. Cela peut être des avatars (PFP), des planètes ou des animaux. Ces actifs de collection peuvent avoir plusieurs utilités : faire partie d'une communauté comme servir pour des jeux-vidéo.

Jeux vidéo

Jeux vidéo utilisant les NFTs dans son gameplay. Cela peut être des armes ou équipement dans un RPG, des apparences uniques d'armes ou de son personnages (skins).

Metaverses

Monde virtuel interconnecté. Les NFTs représentent majoritairement des terrains virtuels dans ce segment. Ils peuvent prendre aussi la forme

de vêtements et accessoires pour personnaliser son avatar.

Utilitaires

Les Utilitaires couvrent des cas d'usage très variés, allant du nom de domaine aux tickets de concert. Cela peut être aussi des badges ou clés d'accès qui permettent d'accéder à des contenus exclusifs.

Miscellaneous

Cette dernière catégorie de projet comprend tous les smart contracts qui sont suivis par NonFungible.com mais qui ne sont pas vérifiés, ou ceux dont les créateurs ne sont pas connus. Ce segment n'apparaît pas dans le rapport en tant que tel, mais est inclus dans les volumes globaux de l'année.

VOCABULAIRE

Actif

Un actif est un NFT qui représente soit une possession uniquement numérique, soit le jumeau numérique d'une possession physique.

Bitcoin

La première crypto-monnaie de l'histoire, souvent appelée or numérique. Ce terme fait référence aussi bien à la crypto-monnaie (également appelée BTC) et au réseau blockchain. Née après la crise financière de 2007, Bitcoin est la première crypto-monnaie à avoir résolu le problème de la double dépense et un réseau P2P décentralisé.

BUIDL / Buidlers

Personnes travaillant sur les différents cas d'utilisation liés à une blockchain. La faute d'orthographe est voulue, en référence au célèbre HODL.

Crypto-artiste

Les créatifs, les artistes visuels, les musiciens et les cinéastes qui transmettent les valeurs liées aux crypto-monnaies.

Crypto Monnaie

Fonctionnant sur un réseau pair-à-pair sans tiers confiance, les transactions des crypto-monnaies sont vérifiées et maintenues par un système décentralisé de nœuds informatiques utilisant la cryptographie.

Jeu Crypto / Blockchain

En utilisant une blockchain décentralisée plutôt qu'un serveur centralisé, les NFTs dans un jeu vidéo sont distribués directement aux joueurs, sont interopérables entre les jeux et leur rareté est vérifiable.

DeFi

La finance décentralisée représente le prêt, l'emprunt ou l'échange de jetons effectué par des contrats intelligents.

dApp

Les dApps ou applications décentralisées correspondent aux interfaces graphiques des smart contracts pour les utilisateurs.

ERC

Ethereum Request for Comment est le nom qui désigne les standards de jeton pour le réseau Ethereum. Les ERC permettent à n'importe quelle machine virtuelle de les reconnaître.

Ethereum

Plateforme logicielle programmable décentralisée, elle permet aux développeurs de créer des dApps sans construire leur propre blockchain. Sa monnaie native est l'Ether ou ETH.

ETH

La monnaie native du réseau Ethereum. Nécessaire pour chaque transaction sur la blockchain, Ethereum nécessite des frais de gas (Gwei).

Frais

Chaque action ou transaction sur la blockchain Ethereum implique de payer des frais. Le Gas ou Gwei est le frais que vous payez et les prix fluctuent en fonction de la congestion du réseau.

Flipper

Trader qui achète bas pour vendre à prix plus élevé.

Token fongible

La fongibilité est une capacité à être échangée avec un autre actif de même valeur. Par exemple, en échangeant 1 BTC contre un autre, les deux ont la même valeur à ce moment-là.

Gas / Gwei

Le Gwei est une unité ou une dénomination d'Ether, ou GigaWei. 1 ETH = 1 000 000 000 000 000 000 WEI, la plus petite unité du réseau Ethereum. 1 GWEI = 0,000000001 ETH. Les frais de réseau Ethereum sont payés en Gwei, également appelé gas.

HODL / Hodlers

Argot crypto pour une personne qui détient à long terme ses actifs. Le terme a été utilisé

pour la première fois en 2013 sur le Forum BitcoinTalk par un utilisateur prétendument en état d'ébriété avec la phrase désormais emblématique, « I AM HODLING ».

Mineur

Ethereum utilise actuellement un mécanisme de consensus Proof of Work. Les mineurs sont des ordinateurs exécutant des logiciels, les connectant au réseau et utilisant leur temps et leur puissance de calcul pour traiter les transactions et vérifier les blocs qui sont ajoutés à la blockchain Ethereum.

Minage

Réalisé par de puissants ordinateurs connectés au réseau Ethereum et résolvant des problèmes mathématiques complexes. Ce système d'exploitation minière PoW ou Proof of Work donne aux « mineurs » Ethereum des récompenses pour le travail effectué.

Mint

Le mint est le processus de création d'un NFT. Vous pouvez « Mint » vos propres jetons en créant un smart contract dédié ou utiliser l'une des nombreuses plates-formes dédiées à la création de NFT.

Non-Fungible Token (NFT)

Un actif numérique unique. Non fongible signifie que chaque actif est individuel et ne peut pas être remplacé par un autre. Les humains ne sont pas fongibles.

Play to earn (P2E)

Jeu dans lequel le temps passé dans un jeu peut être monétisé. Cela peut être en vendant des objets d'un jeu sur un marché

secondaire, mais aussi en louant vos actifs numériques gagnés, vos terres, vos wearables, etc.

RPG / JdR

Jeu de rôle, un genre de jeu basé sur votre contrôle d'un personnage dans un monde numérique. Le personnage peut être développé au fil du temps en accomplissant des quêtes et en surmontant des défis.

Semi-Fungible Token (SFT)

Les SFT ressemblent beaucoup aux jetons fongibles pour le développeur, mais pour l'utilisateur final, le jeton fonctionne comme une copie indiscernable d'un autre dans le même ensemble. Les développeurs peuvent les vendre sous la forme d'un ensemble du même jeton ou individuellement.

Smart contract

Un programme qui exécute automatiquement les actions sur une Blockchain. Un smart contract s'enclenche lorsqu'on crée ou échange un NFT mais aussi en échangeant des tokens entre eux en utilisant la DeFi.

Social Token

Jeton lié à un individu ou à une organisation dans le but de promouvoir une communauté et ses interactions sociales.

Trading Card Game (TCG)

Jeu de cartes où les joueurs se battent contre d'autres joueurs ou collectent des cartes rares.

Transaction

Action sur une blockchain qui envoie de la crypto-monnaie ou interagit avec un smart contract pour stocker ou initier différents programmes. Par exemple : Transfert d'un NFT.

Wallet

Portefeuille pour stocker de la crypto-monnaie et des jetons.

Whale

Portefeuille généralement riche de crypto-monnaie ou d'actifs NFTs précieux.

INDICATEURS**Wallets actifs**

Nombre de crypto-portefeuilles uniques dans un projet. Un seul utilisateur peut avoir plusieurs portefeuilles.

Acheteur

Tout utilisateur qui achète au moins un NFT.

Volume de crypto-monnaie (dApp)

Volume total de crypto-monnaie qui a circulé au sein d'un projet, y compris les achats, les ventes et l'interaction avec les contrats intelligents tels que les mises à niveau, les frais, les mises à jour, etc.

Volume de crypto-monnaie (provenant des ventes)

Volume total de crypto-monnaie généré uniquement par les ventes, à l'exclusion de tous les autres types d'interactions et des frais.

Taux de liquidité

Pourcentage de l'offre totale d'un type spécifique d'actif qui a été négocié sur les marchés secondaires.

Prix

Prix déterminé par le vendeur ou souhaité par l'acheteur.

Marché / vente primaire

Marché déterminé par la vente initiale d'un actif.

Vente rentable

Lorsque la revente d'un actif génère plus d'argent (USD) que le prix d'achat initial.

Taux de rétention

Taux d'utilisateurs ayant interagit régulièrement avec un projet au cours d'une période donnée. Ce taux est un signe de fidélité de la communauté.

Volume des ventes

Volume / quantité / nombre de ventes d'actifs. 10 NFTs vendus en un seul paquet sont considérés comme 10 ventes.

Marché / vente secondaire

Marché déterminé par les ventes survenant après la vente initiale sur le marché primaire.

Vendeur

Tout portefeuille qui vend au moins un NFT.

Volume de transactions (dApp)

Nombre total de transactions d'une dApp, y compris les achats, les ventes et les interactions avec les smart contract tels que: offres et retraits, transferts, mint, configuration, etc.

Volume USD (dApp)

Volume total en USD d'une dApp, y compris les achats, les ventes et l'interaction de contrats intelligents tels que les offres et retraits, transferts, frappe, configuration, etc.

Volume en USD (à partir des ventes)

Volume total en USD provenant uniquement des ventes NFT.

Foire aux questions (FAQ)

Avant de rentrer dans le détail, nous vous proposons une session de mise à niveau sur les basiques.

Où sont stockés les NFTs ?

Les NFTs sont stockés sur la blockchain. Ces jetons existent de manière décentralisée et peuvent s'échanger de manière pair-à-pair. Si vous désinstallez votre portefeuille, le NFT existera encore sur la blockchain. Lorsque vous achetez un NFT, vous pouvez vérifier sur n'importe quel explorateur de bloc son origine, son auteur et ses métadonnées.

Où sont stockées les métadonnées ?

Les métadonnées des NFTs peuvent être l'emplacement d'un terrain virtuel, l'image d'une création artistique ou encore le nom du créateur. Bien que certaines données puissent être présentes directement dans le NFT, les images sont généralement hébergées ailleurs (sur un serveur centralisé ou avec des solutions IPFS).

Doit-on forcément acheter un NFT avec de la crypto-monnaie ?

Non. Il existe de plus en plus de solutions où seule une carte bleue est nécessaire pour procéder à l'achat de NFT. Cela dit, pour que le NFT soit créé, il est nécessaire d'utiliser une blockchain et par extension, des crypto-monnaies. Le prix payé avec une carte bleue comprendra les frais de création du NFT.

Que puis-je faire avec un NFT ?

Enormément de choses ! Les NFTs servant à prouver l'appartenance d'un actif unique sur la blockchain. Cela peut donc prendre la forme d'identifiant décentralisé, d'armes ou armures dans un jeu vidéo, de cartes à collectionner, d'œuvres d'art numérique, d'avatars pour les réseaux sociaux ou encore des terrains virtuels.

Est-ce que je peux revendre mes NFTs ?

N'importe quel NFT sur une blockchain décentralisée et ouverte peut être vendu. Plus la blockchain est centralisée, plus la liberté de vendre le NFT dépendra des créateurs du réseau sur lequel il est hébergé.

Quel est le ticket d'entrée minimum pour acheter un NFT ?

Cela dépend du NFT voulu ! En 2018, il était possible de gagner des NFTs simplement en interagissant avec un post sur les réseaux sociaux. Aujourd'hui, il est possible d'acheter un nom de domaine décentralisé pour moins de \$10. Le prix des terrains virtuels, carte à collectionner ou encore œuvres d'art par contre, est extrêmement variable.

Aujourd'hui les "Airdrops" sont encore fréquents, mais les NFTs ayant le plus de valeur ne sont donnés qu'à des portefeuilles possédant déjà certains types de NFT.

Pour rappel, les CryptoPunks ont été initialement donnés aux portefeuilles qui sont venus les réclamer en juin 2017 sur le site de LarvaLabs. De la même manière, la majeure partie des premiers "Axies" du jeu Axie Infinity ont été donnés aux joueurs du monde entier qui souhaitaient découvrir le jeu.

Quel est le rapport / la différence entre Metaverses et NFT ?

Ce qu'on appelle un Metaverse est un monde virtuel. La définition d'un monde virtuel est assez large, et de fait, il existe autant de Metaverses que de définitions qu'on peut donner à ce terme.

Les actifs qui constituent un Metaverse peuvent être très nombreux : vêtements, équipements, terrains, véhicules, animaux de compagnie, bâtiments, etc.

Un NFT est la représentation d'une réelle possession d'un actif virtuel, permettant ainsi de développer une économie réelle à l'intérieur d'un monde virtuel.

Quelles données ont été utilisées pour ce rapport ?

NonFungible.com collecte les données sur la blockchain via des “Blockchain Nodes” dédiés, propriétés de NonFungible.com, sans faire appel à aucun intermédiaire ou tierce partie.

Liste des sources de données prises en compte dans ce rapport :

Données collectée automatiquement



ETHEREUM
ERC-721



RONIN



FLOW

Données transmises par des tierces parties



IMMUTABLE X



CHRISTIE'S

Sotheby's

PHILLIPS

A noter que NonFungible.com tracke 100% de l'activité des tokens ERC-721 sur Ethereum, mais que seule l'activité qualifiée comme provenant de vrais projets a été prise en compte. Sur l'ensemble des transferts de NFT, une partie conséquente ne peut être considérée comme faisant partie intégrante du marché (tests, robots, wash-trading,...).

1 955 Smart Contracts actifs sur Ethereum ont été pris en compte dans le cadre de cette étude sur un total de 10 915 Smart Contracts trackés.

Annonces légales

L'information contenue dans le présent rapport n'est destinée qu'à communiquer au lecteur une connaissance générale et ne vise pas à fournir un inventaire exhaustif des tous les thèmes et développements des sujets présentés dans le rapport. Nonfungible.com a apporté tout le soin raisonnablement possible à l'élaboration et à la publication des informations que contient ce rapport.

Toute l'information est fournie sur la base des « meilleures intentions »

Des éléments de ce rapport peuvent présenter des inexactitudes, imprécisions, omissions techniques ou typographiques ou d'autres erreurs pour lesquelles Nonfungible.com n'assume aucune responsabilité. NonFungible n'offre aucune garantie ni protection juridique pour ce qui concerne la validité, l'exactitude, l'intégrité ou la fiabilité de quelque assertion, affirmation ou information que ce soit figurant dans ce rapport. En aucun cas, y compris, et ce non exclusivement, la négligence, ni Nonfungible.com ou sa direction générale, ses directeurs, employés, agents ne pourront être tenus responsables de dommages directs ou indirects, spécifiques ou occasionnels, induits, y compris, et ce de manière non restrictive, de pertes de logiciels, d'informations, privation de jouissance de matériels ou systèmes, manque à gagner, découlant de l'utilisation ou de l'incapacité à faire usage des contenus de ce rapport. Tous les éléments, y

compris des textes, graphiques, images et informations contenus ou disponibles dans le cadre de ce rapport ne sont destinés qu'à une information générale. Les opinions et estimations proposées ne représentent que notre perception et sont appelées à pouvoir changer sans préavis, tout comme le sont les constats quant aux tendances des marchés des « tokens » nonfungible. Nonfungible.com croit sincèrement que l'information ici contenue est fiable, mais ne garantit en rien son exactitude ni son exhaustivité. Les positions et stratégies peuvent ne pas convenir à tous les lecteurs. Les éléments ici présentés n'ont d'autre intention que de renseigner et non de fournir des conseils, supposés fiables, en matière légale, fiscale ou d'investissement, et le lecteur est par conséquent invité et encouragé à consulter en ces domaines, ses propres conseillers professionnels pour confirmation et à s'entourer d'avis contradictoires. L'information fournie dans ce rapport ne saurait se substituer à l'avis professionnel indépendant qui devra être pris avant toute décision d'investissement. Le présent rapport n'a pas pour but de fournir des conseils en matière commerciale ou des garanties d'aucune sorte (y compris, et ce de manière non exclusive, en matière de profits, bénéfices, retours sur investissement). Nonfungible.com n'avalise aucun marchand, produit ou service décrit dans ce rapport.

Aucune instance de régulation n'a avalisé le présent rapport

Aucune instance de régulation n'a avalisé ni examiné le contenu du présent rapport et aucune n'accepte la moindre responsabilité quant à sa pertinence ou son exactitude. Le but de ce rapport n'est pas d'inciter à accepter ou d'offrir des garanties ou à proposer un quelconque instrument financier dans quelque juridiction que ce soit et l'information ci-incluse ne doit en aucun cas être comprise ou interprétée de la sorte.

Copyright et Marques déposées (Trademarks)

Certains des éléments présents dans ce rapport sont protégés par un copyright. Certains noms, graphiques, logos, icones, dessins, mots, titres, expressions de ce rapport représentent des marques de fabrique, marques commerciales ou de services de Nonfungible.com ou autres organisations. Des marques déposées peuvent avoir été enregistrés au Canada et d'autres Etats, selon les législations. L'utilisation de marques déposées sur les pages de ce rapport n'implique en rien qu'une quelconque licence ait été accordée. Hormis pour des finalités non commerciales, personnelles ou pédagogiques où les éléments ne sont pas modifiés et si les copyrights et marques déposées ne sont pas effacés, les contenus ne sont pas autorisés à être copiés, reproduits, modifiés, téléchargés, envoyés, transmis ou distribués d'aucune manière sans l'accord écrit explicite de Nonfungible.com.

Tout téléchargement, retransmission ou tout autre forme de copie ou de modification des marques déposées et/ou des contenus figurant ici seraient en violation des lois fédérales ou de la loi commune (Common Law), aussi bien que des lois sur les marques et le copyright et exposeraient le copieur à des poursuites judiciaires.

Tous droits réservés

Tous les droits d'accès à l'information contenue dans ce rapport sont réservés. Vous n'êtes pas autorisé à modifier ou reproduire sous quelque forme que ce soit, électronique ou autre, quelque information que ce soit contenue dans ce rapport, excepté pour votre usage personnel à moins d'en avoir obtenu la permission expresse par écrit de la part de Nonfungible.com. Les documents publiés par Nonfungible.com dans ce rapport ou toute partie de ceux-ci ne sauraient être copiés, reproduits, publiés, traduits, modifiés, distribués ou utilisés sous quelque forme que ce soit sans le consentement explicite écrit des détenteurs des droits (copyrights) autrement qu'aux fins de servir de référence individuelle et non-commerciale et ce à condition d'être assorties des notes de droits et propriétés intellectuelles et commerciales requises.

Sites internet des de tierces-parties

Nonfungible.com peut fournir des liens ou inclure dans le présent rapport des articles et rapports produits par des

partis tiers. De tels articles et rapports ne sont destinés qu'à informer. Toute opinion, assertion, prévision quant aux performances rédigées par des partis tiers – comprenant mais pas exclusivement, des analystes, journalistes, rédacteurs de périodiques – n'engagent que ceux-ci, et ne représentent en rien les opinions, prévisions et prédictions de la direction de Nonfungible.com.

Énoncés prospectifs

Ni Nonfungible.com ni aucune partie impliquée dans la création, la production ou la livraison des rapports de Nonfungible.com ne seront responsables des dommages directs, accessoires, consécutifs, indirects ou punitifs découlant de l'accès, de l'utilisation ou de l'incapacité d'utiliser les rapports, ou de toute erreur ou omission dans le contenu de ceux-ci.

Nonfungible.com déploiera des efforts raisonnables pour inclure des informations exactes et à jour sur tous ses rapports, mais Nonfungible.com ne donne aucune garantie ou représentation quant à leur exactitude. Tous les utilisateurs conviennent que tout accès et utilisation des rapports de NF, et de ceux liés au présent rapport et de leur contenu est accompli à leurs propres risques. Nonfungible.com met en garde contre le fait que certaines déclarations contenues dans ce rapport sont des déclarations prospectives. Toutes les déclarations, autres que les déclarations de faits historiques, contenues dans ce rapport, y compris

les déclarations concernant les attentes de Nonfungible.com en matière de résultats futurs, de situation financière, de perspectives, de l'industrie des jetons non fongibles et de l'environnement réglementaire et l'incertitude persistante dans l'environnement économique mondial, sont des déclarations prospectives. Les mots "sembler", "croire", "vouloir", "pouvoir", "estimer", "continuer", "projection", "anticiper", "avoir l'intention de", "devrait", "planifier", "s'attendre à", "prédire", "pourrait", "potentiellement" ou d'autres expressions similaires sont destinés à identifier les énoncés prospectifs, bien que tous les énoncés prospectifs ne contiennent pas ces mots identificateurs. Les résultats et les tendances réels à l'avenir peuvent différer sensiblement de ceux suggérés ou sous-entendus dans les énoncés prospectifs en fonction de divers facteurs. Les énoncés prospectifs contenus dans le présent rapport ne sont valables qu'à la date à laquelle ils sont formulés et sont fondés sur les renseignements dont dispose Nonfungible.com à ce moment-là et/ou sur la bonne foi de la direction. NonFungible n'assume aucune obligation de mettre à jour les énoncés prospectifs pour refléter le rendement ou les résultats réels, les changements d'hypothèses ou les changements d'autres facteurs ayant une incidence sur l'information prospective, sauf dans la mesure requise par les lois applicables sur la sécurité. Par conséquent, les lecteurs ne doivent pas se fier indûment aux énoncés prospectifs.



Le rapport en 5 minutes

2

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



Retour sur 2021

3

as'ync.

\$2M round

sorare

\$50M round

Dapper

\$305M round

OpenSea

\$23M Series A round



Telos lance des NFTs qui agissent comme des bons du Trésor américain



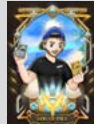
Le GIF original de Nyan Cat vendu pour 600 000 \$



Le tout premier tweet de Jack Dorsey se vend \$2.9M



Le créateur de Rick et Morty vend une collection d'art NFT pour plus d'un million de dollars



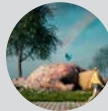
Logan Paul vend pour \$3.5 millions en NFT en 1 journée



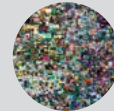
Un original de Banksy brûlé puis vendu en NFT



CryptoPunks
Punk #2890
\$751,692
600 ETH



Beeple
CrossRoads
\$6,600,000
(NiftyGateway)



Beeple
EVERYDAYS: THE
FIRST 5000 DAYS
\$69,346,250
(Christie's)

250 000
200 000
150 000
100 000
50 000
-

\$400 000 000
\$300 000 000
\$200 000 000
\$100 000 000
\$-
-

100 000
75 000
50 000
25 000
-



\$1.2M round



\$18.9M round



\$65M round



\$19M round



\$2M round



\$138M
(\$88M + \$50M from Samsung)



\$75M



Le NFT d'Edward Snowden vendu pour \$5.5M



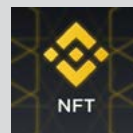
Le Meme « Disaster Girl » vendu à \$500K



Le Meme « Charlie Bit My Finger » vendu pour £500K



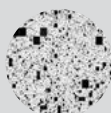
Larva Labs lance Meebits



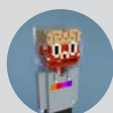
Lancement de la marketplace NFT Binance



Twitter vend des NFTs sur Rarible



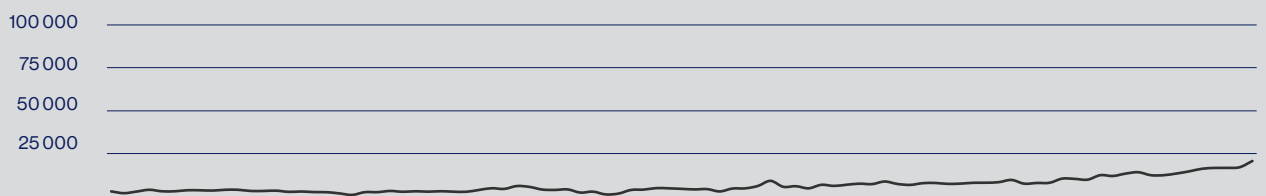
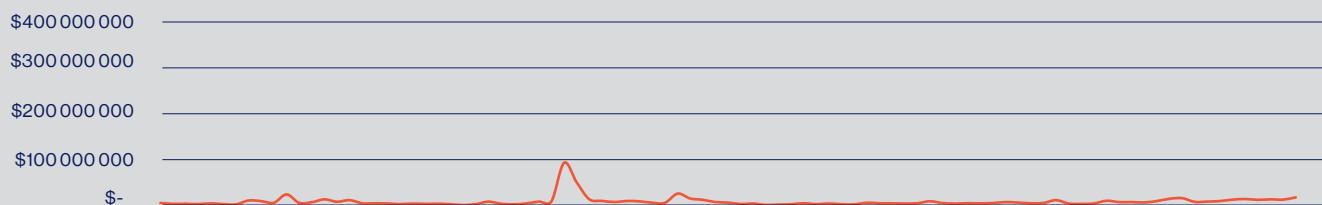
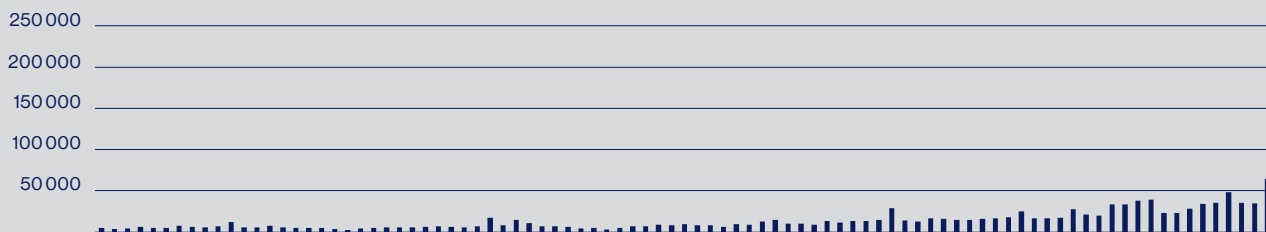
Foundation
Dreaming at Dusk
\$5,454,382
2,224 ETH

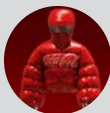
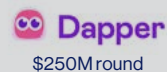
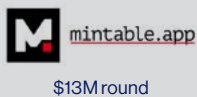


Meebits
#10761
\$2,674,665
700 ETH



CryptoPunks Punk
#7523 \$11.8M
(Sotheby's)

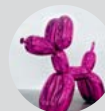




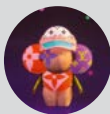
Coca Cola rejoint l'écosystème NFT via Decentraland



Deviantart collabore avec OpenSea pour détecter les infractions NFT



Jeff Koons révèle qu'il fabrique des NFT



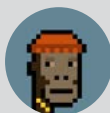
Louis Vuitton présente son premier jeu vidéo NFT



SuperRare lance le jeton \$RARE



Les fans peuvent gagner un rôle dans le nouveau film d'Anthony Hopkins en achetant son NFT



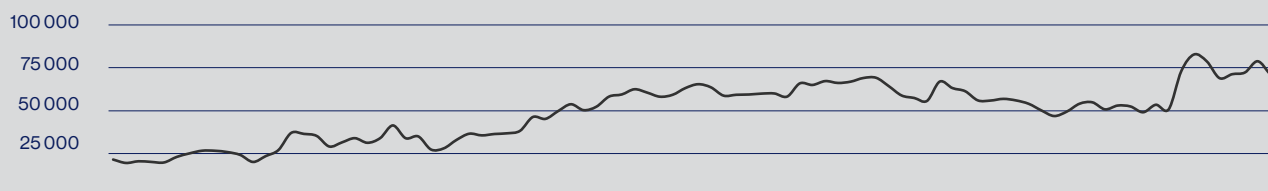
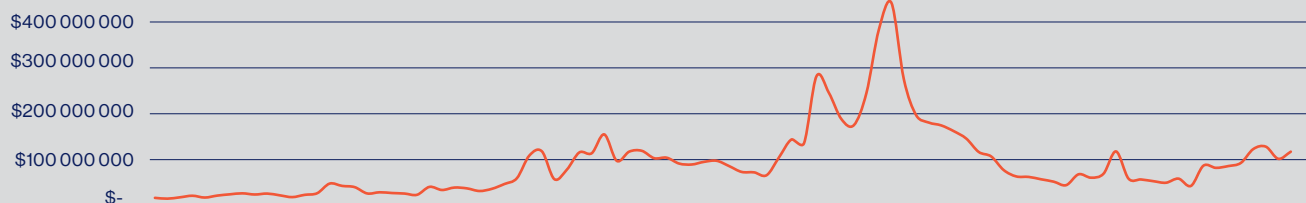
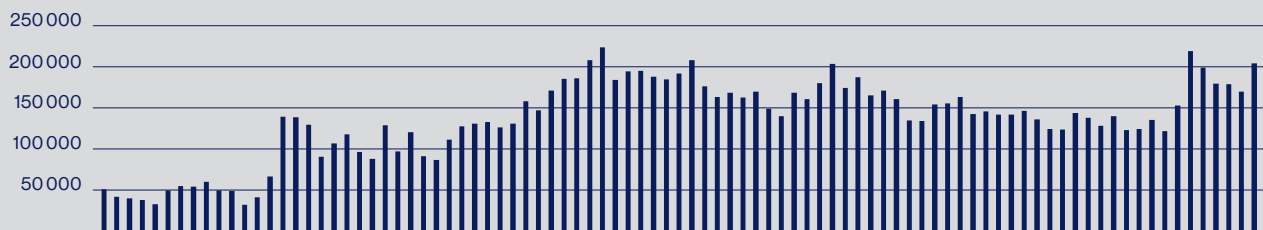
CryptoPunks Punk #5217
\$5,500,597
2,250 ETH



ArtBlocks Rings #879
Dmitri Cherniak
\$5,698,249
1,800 ETH



CryptoPunks Punk #8857
\$6,641,920
2,000 ETH





\$65M at
\$2.2B valuation

MYTHICAL™

\$150M at
\$1.25B valuation

brinc

\$130M



SKY MAVIS

\$152M at
\$3B valuation

THE
SANDBOX

\$93M round

Arcade.

\$15M



Facebook annonce qu'il
devient META



Séoul annonce le
lancement de son
propre métaverse



Vodafone vend aux
enchères le tout
premier SMS en NFT
en faveur des réfugiés



Coinbase lance sa
propre plateforme
NFT



Airdrop de la crypto-
monnaie "Ethereum
Name Service



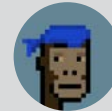
The Giving Block
lève \$2.4M pour des
œuvres caritatives
grâce aux NFT



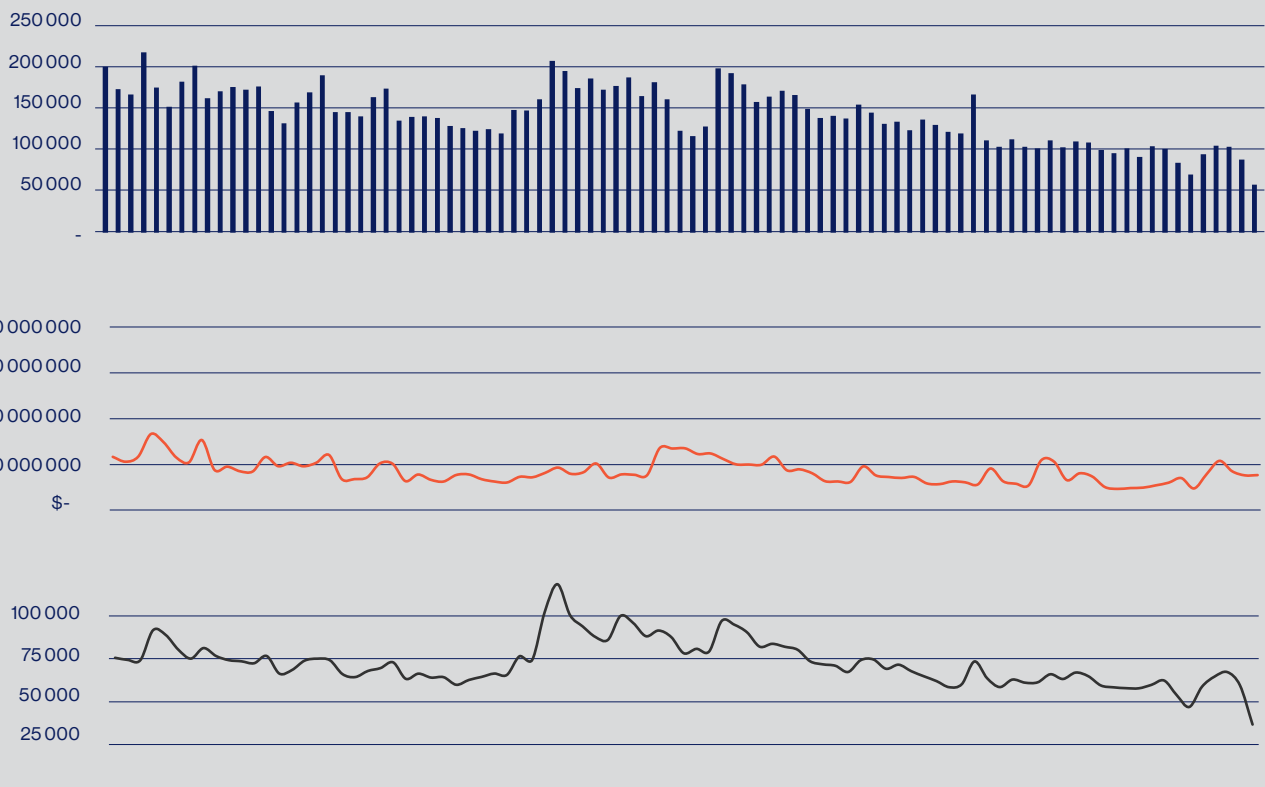
ArtBlocks
Ringers #109
Dmitri Cherniak
\$6,934,137
2,100 ETH



The "Official Edition"
of the United
States Constitution
\$43,173,000



CryptoPunks
Punk #4156
\$10,256,825
2,500 ETH





Perfomance globale

4

Performance de l'année

	2019	2020	2021
Volume de dollars échangés	\$24,532,783	\$82,492,916 +236%	\$17,694,851,721 +21,350%
Volume de ventes	1,619,516	1,415,638 -13%	27,414,477 +1,836%
Acheteurs	44,324	75,144 +70%	2,301,544 +2,962%
Vendeurs	25,036	31,774 +27%	1,197,796 +3,669%
Total portefeuilles actifs	55,330	89,061 +61%	2,574,302 +1,822%
Profit total (lors de reventes)	\$2,890,230	\$12,074,654 +317.77%	\$5,407,158,315 +44,681%
Pertes totales (lors de reventes)	\$1,372,663	\$1,990,198 +44.99%	\$667,191,955 +33,423%
Nombre moyen de transactions	2.0	1.9 -5%	1.8 -5.26%
Durée moyenne de propriété	84	156 +85.71%	48 -69.23%
Capitalisation de marché	\$123,999,573	\$372,203,300 +200%	\$16,898,362,987 +4,440%
Nombre de Smart Contracts actifs	988	2,001 +103%	10,017 +401%
Prix moyen	\$15.17	\$49.18 +224%	\$807.52 +1,542%

Définition des indicateurs

- **Volume de dollars échangés** - Volume total échangé lors de l'achat ou la revente de NFT. Inclus le marché primaire et secondaire.
- **Volume de ventes** - Nombre de ventes de NFT au cours de l'année. Inclus le marché primaire et secondaire.
- **Acheteurs** - Nombre de portefeuilles ayant acheté au moins un NFT au cours de l'année. Une même personne peut posséder plusieurs portefeuilles.
- **Vendeurs** - Nombre de portefeuilles ayant vendu au moins un NFT au cours de l'année. Une même personne peut posséder plusieurs portefeuilles.
- **Nouveaux portefeuilles actifs** - Nombre de portefeuilles ayant acheté ou vendu au moins un NFT pour la première fois dans l'année.
- **Total portefeuilles actifs** - Nombre de portefeuilles ayant acheté ou vendu au moins un NFT dans l'année.
- **Profit total (lors de reventes)** - Volume cumulé de dollars gagnés lors de revente d'actifs sur le marché secondaire (différence entre le prix d'achat et le prix de revente).
- **Pertes totales (lors de reventes)** - Volume cumulé de dollars perdus lors de revente d'actifs sur le marché secondaire (différence entre le prix d'achat et le prix de revente).
- **Nombre moyen de transactions par NFT** - Nombre moyen de d'achat / revente par NFT sur l'année.
- **Durée moyenne de propriété** - Nombre de jours moyen entre deux transactions.
- **Capitalisation de marché** - Valeur moyenne cumulée de tous les NFTs.
- **Nombre de Smart Contracts actifs** - Nombre total de "Contrat Intelligent" qui ont permis la transactions de NFTs. Un même projet peut utiliser plusieurs Smart Contracts.
- **Prix moyen** - Prix moyen en dollars observé sur les marchés de tous les NFTs échangés au cours de l'année. Inclus le marché primaire et secondaire.

Comment interpréter ces résultats?

L'année 2020 présentait déjà une croissance importante par rapport à l'année passée, mais il faut reconnaître qu'en 2021, l'industrie est rentrée dans une nouvelle ère.

On peut tout de même observer que la croissance a été quelque peu déséquilibrée :

- d'un côté nous avons vu un volume d'échanges, un prix moyen et une taille de marché exploser du point de vue financier.
- de l'autre côté la croissance a été bien plus modérée du point de vue du nombre de smart contracts actifs (indicateur qui offre un aperçu du nombre de projets actifs au cours de l'année).

En résumé, on constate que la demande a explosé, et que l'offre a peiné à suivre, ce qui a eu pour effet deux conséquences principales :

- L'augmentation rapide des prix.
- La multiplication de nouveaux projets "Quick win", à faible valeur ajoutée.

La communauté de plus de deux millions de portefeuilles actifs se retrouve donc en ce début d'année 2022 dans l'attente de nouveaux projets, à plus forte valeur ajoutée, à la hauteur de la promesse faite par la technologie NFT.

Volume par réseau & blockchain

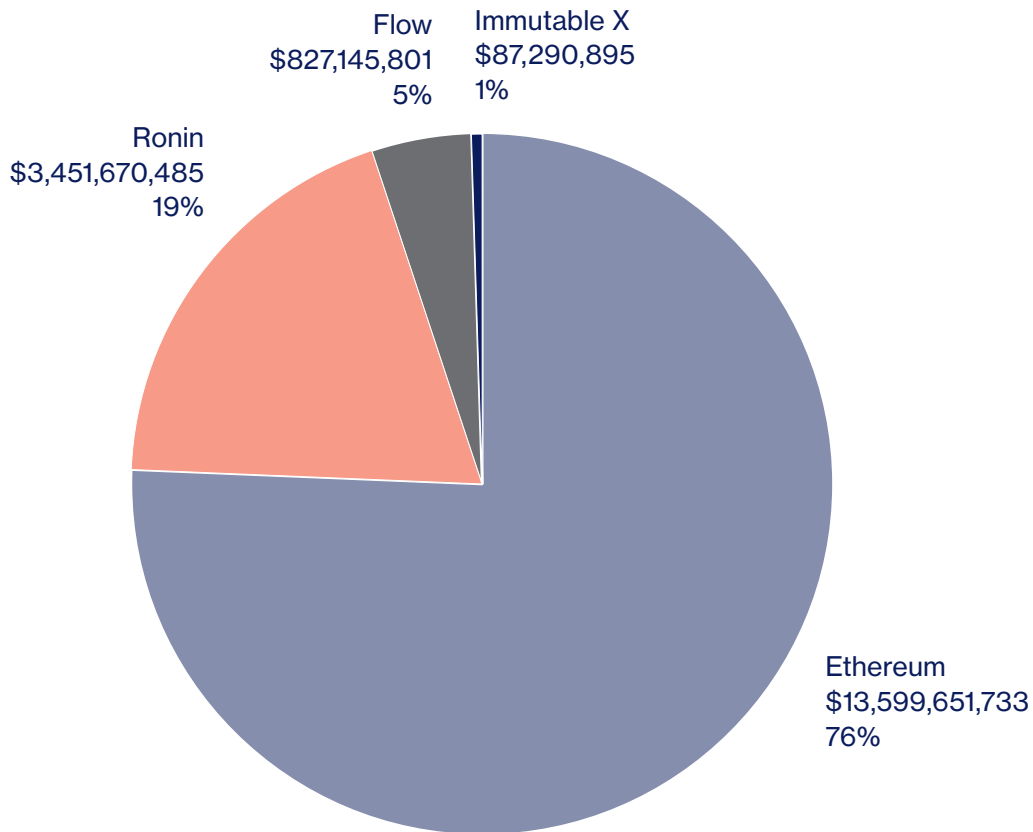


Fig. 01 – Répartition du volume de dollars échangés entre 4 des principales blockchains NFT (2021)

Bien que l'on assiste à une multiplication des réseaux et des solutions technologiques, Ethereum reste de loin la blockchain principale pour ce qui est des transactions NFT avec 78% de l'ensemble du marché.

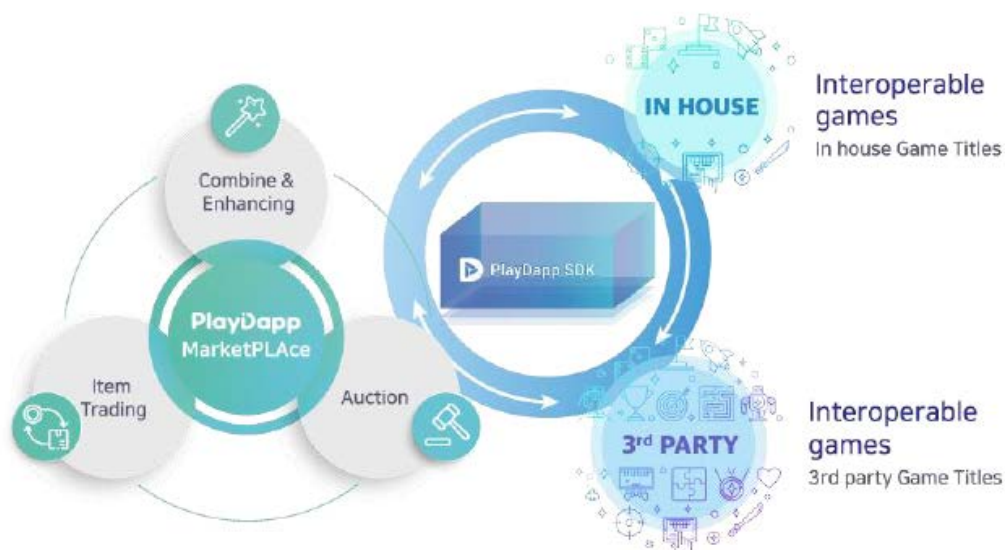
Ronin (Axie Infinity) a su se faire une place de choix en moins d'un an et représente 19% du marché, en comparaison Flow (NBA TopShot, MotoGP) et Immutable X (SoRare, Gods Unchained, TikTok...) ne représentent à eux deux que 6% de l'activité on-chain.

Notons cependant que Immutable X n'a commencé son activité qu'en avril 2021 et que les annonces de projets qui commencent à migrer vers leur solution se multiplient. Il est possible que leur part de marché augmente fortement sur 2022.



Qu'est-ce que PlayDapp ?

PlayDapp est un portail de jeux dApp qui propose une Marketplace grand public. Tous les jeux de PlayDapp sont interopérables, offrant ainsi un portefeuille de d'actifs de jeu dont les joueurs peuvent profiter grâce aux NFTs. Le SDK de PlayDapp aide les développeurs de jeux et les entreprises qui ont des difficultés à créer une infrastructure de blockchain à connecter leurs actifs ou les éléments numériques souhaités avec une simple intégration système.



Interopérables et « Play to Earn » NFTs

Les NFTs interopérables, qui utilisent la licence de PlayDapp, peuvent servir de récompense pour des parties passées et assurent une cross-promotion mécanique pour de nouveaux jeux. C'est un moyen de minimiser les coûts de marketing lors du recrutement d'utilisateurs, tout en renforçant davantage l'écosystème PlayDapp et en offrant des avantages plus diversifiés aux utilisateurs.





Performance détaillée

5

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



The Sandbox : Bienvenue dans le Metaverse

The Sandbox est un monde virtuel unique où les joueurs peuvent construire, posséder et monétiser leurs expériences de jeu en utilisant les NFTs (Non-Fungible Tokens) et le \$SAND : le principal jeton utilitaire de la plateforme. \$SAND sert de base aux transactions et aux interactions, permettant aux joueurs de jouer, de posséder, de gouverner, d'échanger et de générer des revenus. Les joueurs peuvent créer des NFTs via VoxEdit, les télécharger sur le marché et les intégrer dans des jeux via le Game Maker #no-code.

Au cours de l'année écoulée, The Sandbox est devenu la principale destination du Metaverse pour les NFTs et les propriétaires fonciers virtuels. Avec plus de 16 600 propriétaires de LAND, The Sandbox est aujourd'hui la première société immobilière virtuelle, notamment grâce au soutien d'innombrables marques, célébrités et communautés crypto / NFT.

The Sandbox a établi des partenariats avec plus de 200 marques, licences et artistes, dont Adidas, Snoop Dogg, DeadMau5, Avenged Sevenfold, The Walking Dead, Les Schtroumpfs, Manchester City, Square Enix,

Atari et d'autres, atteignant un public de plus d'un milliard de fans.

Notre vision à long terme pour les cinq à dix prochaines années est de devenir l'un des principaux Metaverses ouverts. Nous voulons être au même niveau que les Metaverses centralisés tout en offrant une meilleure proposition de valeur pour les créateurs et les joueurs.

2022 sera l'année du métaverse.

Rejoignez plus d'un million de membres dans la communauté de The Sandbox.





Qui sont les acheteurs de NFT?

★ Qui sont les membres de la
communauté NFT?

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

Volume de portefeuilles actifs par mois



CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



Qui sont les collectionneurs de NFT?

7

Certains dépensent des millions dans les NFTs, d'autres ont construit des collections de plusieurs milliers de NFTs en l'espace de quelques années. Qui sont ces collectionneurs ? Quelles sont leurs motivations ?

Nous sommes allés à la rencontre de ces individus hors du commun afin de mieux comprendre ce qui les a amenés à entreprendre dans l'industrie des NFTs.

Comment ces pionniers de l'industrie perçoivent-ils les dernières tendances du marché ? Quel est leur diagnostic de la situation actuelle ? Découvrons le portrait de ceux qui façonnent l'industrie NFT depuis ses débuts.

Créer le premier musée de Crypto-Art



Benoît Couty

Fondateur du Museum of Crypto-Art (MOCA)

Benoît Couty est sans conteste un des premiers porte-paroles du crypto-art en Europe. Avocat le jour et collectionneur de crypto-art la nuit, il a fondé le premier musée concentré sur le Crypto-Art en 2018, en plein marché baissier des crypto-monnaies.

Quand on lui demande comment et pourquoi il a initié le projet du MOCA, il convient avec humilité qu'il s'agit d'un concours de circonstances qui l'a mené à fréquenter certains des artistes les plus prometteurs de l'art crypto dès les premiers temps de l'industrie.

« J'ai commencé en achetant des parcelles dans CryptoVoxels. Puis en faisant la connaissance de mes voisins j'ai découvert qu'il s'agissait principalement d'artistes qui exposaient leurs NFTs. J'ai racheté le musée officiel de CryptoVoxels, et j'ai exposé certaines de leurs

œuvres sans forcément les posséder. Quelques artistes (Xcopy notamment) m'ont donné des œuvres à exposer tout début 2019.

Ça fait maintenant 3 ans que j'achète des œuvres tous les jours. J'ai aujourd'hui une collection de plus de 600 œuvres (500 sur Ethereum et environ une centaine sur Tezos). J'achète essentiellement des œuvres d'artistes OG, ceux qui étaient là dès le début en avril 2018 avec le lancement de SuperRare et KnownOrigin. »

« Je n'avais jamais acheté d'art physique avant les NFTs, mais depuis que j'ai découvert l'art NFT, ça m'a donné l'envie de collectionner des œuvres d'art physiques. »

Benoît n'était pas un collectionneur d'art avant de découvrir les NFTs. Son intérêt s'est d'abord porté sur les Metaverses via Cryptovoxels puis sur l'art crypto en rencontrant ses "voisins". Phénomène intéressant, sa collection d'art NFT l'a petit à petit incité à se tourner vers l'art dit "traditionnel".

« Je n'avais jamais acheté d'art physique avant les NFTs, mais depuis que j'ai découvert l'art NFT, ça m'a donné l'envie de collectionner des œuvres d'art physiques. Quand j'ai vu les prix auxquels j'achetais certaines œuvres NFT et que j'ai commencé à regarder ce qui se passait dans l'art traditionnel, je me suis rendu compte qu'on était dans la même gamme de prix. Vera Molnár est un exemple flagrant. Il s'agit d'une pionnière de l'art génératif, c'est quasiment une légende vivante dans le monde de l'art traditionnel à 97 ans, et je me suis rendu compte que ses œuvres se vendaient en galerie à \$8,000, \$10,000. Alors que moi j'achetais des NFTs de crypto-artistes, qui étaient des hommages à Vera Molnár pour le même prix. »

L'exemple de Vera Molnar est un cas extrêmement intéressant qui illustre le décalage de valeur que l'on peut observer entre les marchés du crypto-art et de l'art traditionnel.

Benoît ne s'étonne pas de ce décalage mais le perçoit davantage comme deux économies parallèles répondant chacune à ses codes.

« Quand on regarde les Autoglyphes dans le monde de l'art génératif, on a

l'impression de voir une œuvre de Vera Molnár, et pourtant les Autoglyphes se vendent à plusieurs centaines de milliers de dollars. En vendant un Autoglyphe à un million de dollars, tu peux quasiment acheter le supply complet des œuvres de Vera Molnár dans les galeries du monde entier. Il y a un décalage qui peut sembler choquant, mais il s'agit de deux marchés différents avec deux types d'acheteurs. »

Pour conclure, le fondateur du Museum of Crypto-Art revient sur ce qui l'a motivé à initier ce projet de musée il y a déjà quatre ans en établissant le lien entre son initiative et la définition même du Crypto-Art.

« Ce qui me tient à cœur c'est de pouvoir contribuer à définir le crypto-art comme un mouvement artistique à part entière. Le crypto-art c'est différent de l'art digital, les NFTs c'est encore différent il y a plein de sous segments dans les NFTs. Le crypto-art est un mouvement artistique qui a ses codes, son esthétique, ses thèmes. Tout l'art digital ne fait pas nécessairement partie du crypto-art, tous les NFTs ne sont pas non plus nécessairement du crypto-art. Le crypto-art est incarné par les artistes qui expriment la culture crypto à travers leur art. »

Ainsi le crypto-art ne réside pas uniquement dans un medium technologique. L'ADN même du crypto-art relève plus d'une hybridation entre un mouvement techno-social et artistique que les artistes font vivre jour après jour via leurs œuvres.

Créer un Vault et une Communauté



WhaleShark

Fondateur de la communauté \$Whale
Collectionneur NFT

Ce "Vault" n'était au final qu'une pièce d'un projet beaucoup plus ambitieux : le \$Whale Token. Premier "Social Token" au monde adossé à un portefeuille NFT. Dès 2019, et dans un contexte encore très incertain, WhaleShark avait déjà investi plusieurs millions de dollars en NFT. Nous avons ainsi demandé à WhaleShark quelle relation il entretenait avec les NFTs à cette époque-là, et de quelle manière il a géré le risque financier associé à ses premiers investissements.

« D'un point de vue personnel, les NFTs ont toujours été un passe-temps et une passion, ils ne sont pas mon gagne-pain. J'ai investi 1 à 2 % de ma fortune totale dans des NFTs lorsque j'ai commencé. Lorsque vous avez analysé la situation exacte NFTs, tout cela était très logique, l'élément manquant était de savoir quand et comment les NFTs attireraient l'attention du grand public. J'ai acheté des NFTs à un moment où l'ETH se situait entre 100 et 250 USD. J'ai

WhaleShark est pratiquement devenu une légende dans le petit monde des NFTs. Cet homme d'affaire hong-kongais a su entretenir le mystère autour de sa réelle identité tout en devenant petit à petit un des porte-paroles de toute l'industrie NFT.

WhaleShark s'est d'abord fait connaître de la communauté NFT à travers ses innombrables acquisitions dès 2019. Un peu plus tard, le collectionneur a annoncé la création du "Vault", un coffre-fort public, composé de ses plus belles acquisitions (aujourd'hui estimées à plus de \$100 millions par NonFungible.com).

vérifié récemment combien j'aurais gagné si je détenais uniquement de l'ETH et ce serait 2 000%. Sur la base de la dernière estimation du coffre-fort NFT, nous sommes à 6 150% de croissance. »

Pourquoi avez-vous décidé de devenir WhaleShark au lieu de révéler votre identité ?

« Cela était principalement dû à des raisons de confidentialité et de sécurité. Lorsque vous détenez une telle classe d'actifs attirant autant d'attention dans le monde, la confidentialité est vraiment quelque chose que vous ne pouvez pas acheter avec de l'argent. »

Ce que WhaleShark ne précise pas ici, mais qui pose une différence énorme avec les autres types d'actifs qu'il peut posséder, c'est que dans le monde des NFTs, tout est public. Le portefeuille de WhaleShark a ainsi très rapidement attiré

l'attention. Depuis les évaluations mensuelles de son portefeuille, le monde entier peut avoir une notion de la valeur du « Vault » construit par WhaleShark. Face à un collectionneur qui semble sentir les tendances à l'avance, nous lui demandons si il avait pressenti l'explosion du marché NFT en 2021.

*« En 2020, quand on m'a demandé quand les NFTs commenceraient à exploser, je répondais toujours dans deux ans. Tout collectionneur qui vous dit avoir vu le boom arriver en 2021 n'est probablement pas totalement honnête.
[En 2019] Je pouvais regarder chacune des œuvres d'art qui étaient créées sur les principales plateformes pratiquement tous les jours. Alors que maintenant, je pourrais passer 24 heures par jour et aller sur chaque plate-forme, je ne serais toujours pas en mesure de passer en revue toutes les œuvres d'art créées. C'est devenu pratiquement impossible. »*

Le marché est arrivé à un point où même les collectionneurs les plus chevronnés se retrouvent dans l'incapacité de suivre les tendances de manière très détaillée. Nous avons appris lors d'une autre interview que WhaleShark était désormais accompagné d'une curatrice d'art qui le conseille dans sa stratégie d'achat. Dans un contexte où il ne peut plus suivre les tendances comme il le faisait avant, quelle est sa vision pour les prochaines années ? Explosion de la bulle ? Croissance exponentielle ? Stabilisation du marché ? Bien que l'adoption des NFTs par le grand public reste l'horizon attendu par tout collectionneur, WhaleShark demeure quelque peu critique vis-à-vis de l'emballement des marchés et des effets de spéculation irrationnels.

« La grande majorité des gens tweetent « Nous allons y arriver » (WGMI: We're gonna make it) alors que 99% d'entre eux ne comprennent même pas ce que cela veut dire « d'y arriver » ni comment ils vont y arriver... c'est extrêmement dangereux pour l'espace. »

Le fameux « WGMI » est devenu quasiment un slogan sur Twitter, illustrant une réussite potentielle dans le milieu des cryptos et plus spécifiquement des NFTs. Même si ce n'est pas systématiquement le cas, « WGMI » est généralement associé à un profit, à une réussite

financière. WhaleShark rappelle, en contraste, la vision partagée par les collectionneurs de NFTs lorsqu'il a débuté dans cette industrie, trois ans auparavant.

« Nous étions en train de construire quelque chose, de contribuer à une nouvelle culture, une révolution par laquelle, à l'ère numérique, chacun possède vraiment ses actifs numériques. Quand vous regardez ce genre de processus de pensée par rapport à ce que vous voyez aujourd'hui, les gens ne sont pas ici pour ce point de vue philosophique, mais plutôt : comment puis-je devenir riche d'ici la semaine prochaine. C'est très risqué. Je vois tellement d'histoires tristes sur Twitter de personnes investissant dans cinq PFP (Profile Pictures) différents, qui n'ont réussi à générer de profit avec aucun d'entre eux et maintenant qui sont fauchés. »

Les choses ont considérablement changé en seulement trois ans. Le type d'acheteurs, le rapport aux actifs, la place de la spéculation... le « NFT Dream » semble plus que jamais tourner beaucoup plus autour du profit rapide. Dans ce contexte où tout s'est accéléré, où la spéculation semble être la principale motivation de beaucoup d'acheteurs, et où il est à peine possible de suivre la production de NFT au jour le jour, quels seraient ses conseils à un nouveau WhaleShark entrant dans l'industrie aujourd'hui ?

« Numéro 1 : Assurez-vous de faire preuve de diligence raisonnable et de faire de nombreuses recherches avant de décider d'investir.

Numéro 2 : Assurez-vous de développer une thèse d'investissement claire, non seulement pour l'espace dans son ensemble, mais aussi pour les secteurs et les classes d'actifs individuels dans lesquels vous allez investir. Vous devez savoir pourquoi vous investissez et vous avez également besoin de comprendre quel est exactement le potentiel de votre investissement.

Numéro 3 : Vous ne devez pas nécessairement arriver le premier, vous devez trouver le bon timing. Si vous entrez dans certains secteurs des NFTs et que vous êtes arrivés trop tôt, la masse critique de talents n'est pas encore là. »

Construire une des premières collections de crypto-art au monde



TokenAngels

Collectionneur anonyme
de crypto-art depuis 2018

Collectionniez-vous de l'art avant
les NFTs ?

*“Oui, mais j'étais un petit
collectionneur. Je viens d'une famille
de collectionneurs d'art.”*

Est-ce que cela vous aide dans votre
approche des NFTs ?

*“Ça me donne une approche
différente sans aucun doute, cette
expérience et ce passif m'aident à
choisir ce que je collectionne.”*

Que dit votre entourage de votre activité
de collectionneur NFT ?

*“Mes amis ne savent pas que je suis
TokenAngels dans le monde des
NFTs, je préfère garder ça privé. Je
parle rarement de NFTs, je ne les
mentionne qu'auprès de quelques
personnes si je pense qu'elles
peuvent comprendre ou qu'elles
seront intéressées.”*

Il est intéressant de souligner
cette séparation claire que pose le
collectionneur entre ses activités dans

Token Angels est un des pionniers de
l'art NFT. Si vous suiviez les marchés
en 2018, vous croiriez déjà son nom
sur la plupart des art marketplaces.
Collectionneur avide de la première
heure, Token Angels a souhaité garder
l'anonymat mais a accepté de nous
faire partager son expérience de
collectionneur NFT et de revenir sur
son parcours en tant que Crypto-Art
collectionneur.

et en dehors des NFTs. Plus tard dans
la conversation, TokenAngels revient sur
son sentiment vis à vis de l'évolution de
l'industrie depuis ses débuts, et sur le fait
qu'il regrette quelque peu le “bon vieux
temps” :

*“Au début, il s'agissait de s'amuser
et de collectionner ce que vous
aimez. L'énergie dans l'industrie
était meilleure. Maintenant avec le
battage médiatique et la spéculation,
l'arrivée de nouveaux influenceurs,
cela est devenu bruyant et l'énergie
a changé. Le bon côté, c'est que j'ai
plus d'expérience et je comprends
mieux ce qui a de la valeur, je suis
devenu plus critique et professionnel
lorsque j'achète de nouveaux actifs,
il ne s'agit plus seulement de mes
goûts personnels. Je suis vraiment
concentré sur la période et les artistes
qui étaient dans l'industrie avant
2020, tout ce qui est après cela ne
m'intéresse pas, à moins que cela ne
change vraiment la donne. »*

Le collectionneur avoue ensuite qu'il
construit son portefeuille NFT depuis le
début comme une vitrine de ses goûts
et de son expérience dans la curation

« N'oubliez pas qu'un jour peut-être les gens inspecteront votre portefeuille... et cela en dit long sur le genre de personne que vous êtes »

de crypto-art. Il souligne le fait que tout est public et que toute action que vous faites avec votre wallet est inscrite pour toujours dans la blockchain.

« N'oubliez pas qu'un jour peut-être les gens inspecteront votre portefeuille... et cela en dit long sur le genre de personne que vous êtes. Si vous faites des choses folles, faites-le avec un autre portefeuille et sauvez votre réputation. »

Quels conseils donneriez-vous à un nouveau collectionneur de crypto-art qui arriverait en 2022 ?

« Tout d'abord, respectez les personnes qui ont déjà fait partie de l'écosystème, remerciez ceux qui ont créé l'industrie, en particulier les artistes, les fondateurs d'entreprises et les premiers collectionneurs. Deuxièmement, faites vos propres recherches, étudiez les NFTs et l'histoire de l'art cryptographique. Troisièmement, faites partie de la communauté et n'écoutez pas trop les personnes avec plus de 10 000 abonnés sur Twitter. Tout le monde peut acheter des actifs, mais tout le monde ne peut pas créer une collection qui a une valeur réelle. C'est un peu de chance, c'est un peu de tout. Quiconque y met de la passion, du temps et des ressources peut y arriver. »

Que prévoyez-vous pour les années à venir ?

« Je pense que nous assisterons à une crise financière, il sera donc très important de comprendre si l'espace blockchain suivra l'effondrement traditionnel du marché ou s'il prendra une autre direction et ouvrira une nouvelle ère de prospérité pour le monde. Je suppose que le marché NFT suivra d'abord le marché standard pendant quelques mois, puis il sera considéré comme la nouvelle alternative qui permettra au monde d'entrer dans une nouvelle ère où la tokenisation des actifs sera le moteur d'un nouvel essor économique pour le monde entier. Je pense que les NFTs deviendront un jour la plus grande classe d'actifs au monde. Quand il y a un choc financier, tout s'effondre, les gens ont besoin de liquidités et vendent, donc les prix baissent mécaniquement. Les mauvais NFTs perdront beaucoup de valeur, les bons perdront probablement un peu mais ça ne sera que temporaire. Pourtant, nous devons rester prudents sur les évolutions de la Blockchain. Cela doit rester un espace de liberté pour les personnes et la communauté et ne doit pas se transformer en chaînes de surveillance. J'espère vraiment que la blockchain ne deviendra pas seulement un outil marketing pour tuer notre vie privée et les NFTs un jouet d'ego pour nous faire adopter la blockchain et contrôler nos vies. »

Quels sont les freins qui retiennent encore certains acteurs ?



Shari Glazer

Entrepreneure, Philanthrope,
Investisseuse
Fondatrice de Kahlo Labs et du
US Digital Trust

Shari Glazer s'est prise de passion pour les NFTs lorsqu'elle a découvert le potentiel de cette technologie et la manière dont ils avaient fait souffler un vent de renouveau sur la NBA avec l'essor de "NBA TopShot" début 2021. Cependant, malgré un intérêt très fort pour cette technologie et un travail d'évangélisation auprès de ses pairs, Shari n'est pas encore une collectionneuse de NFT.

Pour rappel, la famille Glazer est propriétaire de clubs sportifs de renom parmi lesquels les Tampa Bay Buccaneers (gagnant du Super Bowl 2020) et du club de football Manchester United. A noter que Shari Glazer ne parle ici qu'en son nom propre et que ses propos n'engagent en aucune manière les intérêts financiers ou stratégiques de la famille Glazer.

« Mon intérêt pour les NFTs est né de la perspective de « comment jouent-ils un rôle dans l'écosystème du sport ? ». En savoir plus sur la technologie blockchain et réfléchir aux cas d'utilisation potentielle pour les fans était mon point d'entrée dans ce monde. Il y a tellement d'applications pour les NFTs dans le sport - la billetterie, les expériences des fans, les récompenses, les objets de collection, le streaming en direct, les

jeux, les paris jusqu'au « fantasy sport » et aux Social Tokens... »

Shari établit ensuite le pont entre ses intérêts personnels et le potentiel offert par les NFTs. Il est intéressant de remarquer que l'intérêt pour les NFTs est parti d'un point d'entrée très clair sur les enjeux autour du sport puis s'est propagé sur des enjeux plus personnels.

« Une fois que j'ai compris la technologie et l'évolutivité des NFT, j'ai commencé à chercher comment ils pourraient être intégrés à mes intérêts personnels autour de l'art, de la mode et de la philanthropie. »

Lorsqu'on l'interroge sur son rapport aux NFTs et à la collection, sa réaction est immédiate : elle n'intégrera pas cette industrie pour construire un large portefeuille de NFTs :

« Je ne suis pas le genre de collectionneur à vouloir dire ‘j’ai tous ces NFTs dans mon portefeuille’ »

« Je ne suis pas le genre de collectionneuse à vouloir dire « J’ai tous ces NFTs dans mon portefeuille ». Je considère davantage les NFTs comme un moyen de changer l’économie, d’apporter aux gens de nouvelles expériences et un moyen de leur apporter un avantage financier. Je regarde la vue d’ensemble des NFTs. »

En parallèle, il semble que son engouement pour les NFTs ne soit pas encore partagé par ses pairs. Les retours qu’elle nous fait nous invite à partager qu’il reste un travail important d’éducation et de sensibilisation à mener.

Quelle est la réaction de vos pairs lorsque vous évoquez le sujet des NFTs ?

« Vous avez beaucoup de regards vides, beaucoup de « Je ne comprends pas ce qu’est un NFT », « Pourquoi voudrais-je un NFT au lieu de l’art traditionnel ? » - vous avez beaucoup de mépris. »

Bien que ses enjeux soient plus d’un ordre corporate que de pure collection, il semble que Shari rencontre une autre forme de décalage à ce niveau là. Il ne s’agit pas ici d’une incompréhension au sujet des NFTs, mais plus d’une peur du risque qui ralentit l’adoption :

« Je pense que le plus gros problème que j’ai rencontré est que les entreprises ont tendance à avoir une aversion au risque, ce qui conduit à une appréhension autour du Web 3.0. Cela me frustre un peu car je sais ce que les NFTs peuvent faire et j’aimerais voir les applications du monde réel progresser un peu plus vite. »

Pour conclure, elle nous révèle une pièce qui présente à ses yeux un des enjeux les plus importants dans l’industrie des NFTs : la “Creators Economy” et les opportunités de revenus qui y sont associés

« Je suis particulièrement passionnée par la façon dont la technologie blockchain peut donner aux créateurs un pouvoir financier. Cela peut changer la vie de quelqu’un n’importe où dans le monde, d’avoir une nouvelle source de revenus en jouant à un jeu ou en vendant son art. »

Créer un patrimoine immobilier virtuel



TJ Kawamura
Realm Metaverse Real
Estate Inc co-fondateur

Realm Metaverse Real Estate est une des premières organisations au monde à avoir construit un patrimoine foncier à travers les Metaverses. TJ a identifié le potentiel de ces Metaverses dès 2017, mais n'a formalisé ce projet sous la forme d'un Trust qu'en 2019. Nonfungible.com évalue la valeur du portefeuille de Realm Metaverse Real Estate tous les trimestres, l'ensemble de leurs actifs présentait une valeur totale d'un peu plus de \$42 millions de dollars au 31 décembre 2021.

Pourriez-vous vous présenter et nous en dire plus sur le projet de Republic Realm?

« Je m'appelle TJ Kawamura, co-fondateur de Republic Realm, qui est l'un des plus grands investisseurs et développeurs de Metaverse. Nous construisons des services publics, des infrastructures et des expériences dans le Metaverse. Nous détenons le record du plus gros achat de terrains dans The Sandbox et possédons plus de 3 000 NFTs immobiliers sur 24 plateformes Metaverses différentes. »

Pour Republic Realm, la clé de la réussite est clairement dans la diversification. Cette stratégie est le reflet d'une logique plus globale, d'après eux les metaverses ne devraient pas se cannibaliser, mais offrir au contraire toute une myriade d'expériences complémentaires. La diversité offerte ici peut être comparable à celle offerte par les réseaux sociaux : Telegram et TikTok cohabitent car ils répondent à des usages différents, tout comme Decentraland et The Sandbox n'ont pas vocation à répondre aux mêmes usages.

« Nous pensons qu'il y aura plusieurs gagnants du Metaverse, chaque Metaverse contenant

différents cas d'utilisation, du jeu au commerce électronique. »

Quand on l'interroge sur sa vision à long terme du projet et des Metaverses, il faut reconnaître que la réponse donne à réfléchir :

« Nous nous considérons comme des créateurs de lieux offrant des expériences où chacun aura la possibilité de développer et d'exprimer son identité physique à travers ses alter-ego numériques. »

En d'autres termes, le projet de Republic Realm est de construire la couche d'expérience au dessus des Metaverses. Il s'agit là de transformer la feuille blanche proposée par les Metaverses en expériences sociales, culturelles ou ludiques. Il est intéressant de noter que ce projet s'inscrit également dans une dynamique plus large d'expression de son identité numérique. Cette notion est capitale au sein des NFTs avec l'essor des Metaverses et la multiplication des projets d'avatars permettant d'évoluer au sein de ces espaces numériques.

De la vision à la collection

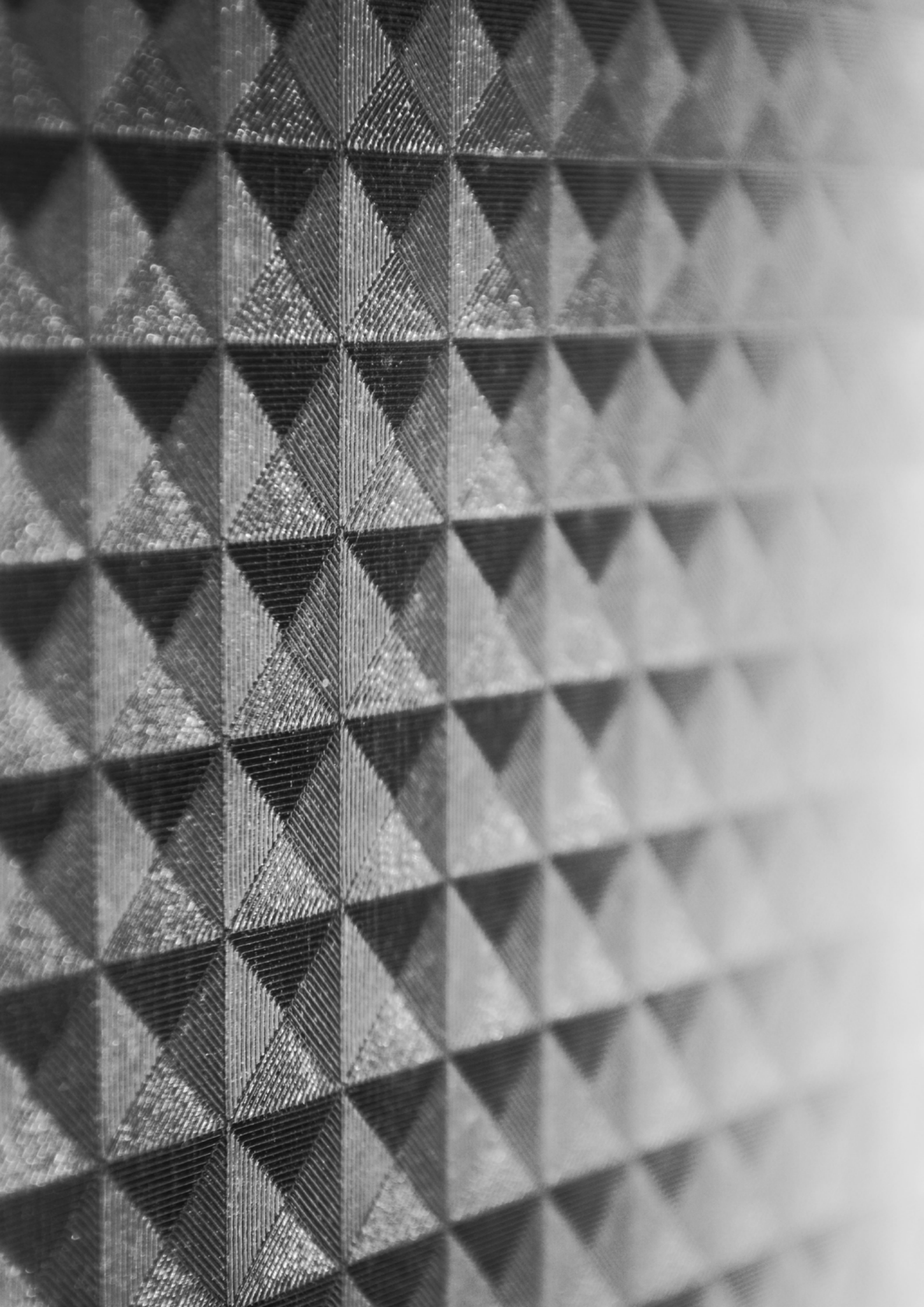
Ces « collectionneurs » de NFTs ont décidément des profils bien différents. Ce sont pourtant ces individus qui ont contribué à façonner l'industrie depuis ses débuts, qui ont su voir le potentiel de la technologie et les opportunités offertes dès l'aube des NFTs.

Certains ont pris le parti de construire dans ce nouveau monde des structures qui existent déjà dans le monde traditionnel : comme un musée ou un trust immobilier, en les adaptant aux enjeux de cette technologie.

D'autres, cependant, ont imaginé des mécaniques totalement inédites, mêlant social, finance et collection d'art...

A travers cette série de portraits, nous avons également pu appréhender un peu mieux le rapport qu'entretiennent certains collectionneurs historiques avec la nouvelle ère des NFTs. Un sentiment de "C'était mieux avant" commence à se faire sentir, avec l'arrivée de nouveaux acheteurs et d'une spéculation de plus en plus présente.

Ces collectionneurs chevronnés ont également fait part d'un sentiment un peu plus diffus de difficulté à suivre l'ensemble du marché comme ils pouvaient le faire avant. En effet, cette industrie qui était auparavant encore à échelle humaine a muté en un gigantesque marché mondial à plus de \$10 milliards de dollars en seulement un an : de quoi perdre ses repères.



Estimer et acheter vos premiers NFT

Acheter son premier NFT

Pour un débutant dans l'univers des crypto-monnaies, acheter un NFT peut sembler intimidant. Le processus est en effet un peu plus complexe qu'il n'y paraît quand on débute, et les frais peuvent sembler effrayants.

Pourtant tout ce processus a une raison d'être : vous rendre réellement propriétaire de vos actifs à 100%, sans dépendre d'aucune tierce partie.

Pour rappel, si une plateforme vous propose d'acheter un NFT directement par carte bancaire, sans que vous ayez eu à créer de Portefeuille sur la blockchain, c'est que vous

ne possédez pas réellement l'actif, mais qu'il est en « gestion » sur la plateforme où vous l'avez acheté. En d'autres termes, ils peuvent en disposer comme bon leur semble sans votre accord.

Ce petit guide n'a pas vocation à vous aider à acheter votre premier NFT, mais à donner une idée à tout un chacun du parcours nécessaire pour acquérir un NFT pour un individu qui fait ses premiers pas dans l'univers de la crypto-monnaie.

1

ACHETER DES CRYPTO-MONNAIES

Il faut d'abord se créer un compte sur une des plateformes listées ci-dessous (il en existe de nombreuses autres)

Il faut ensuite mettre des fonds sur ce compte via votre carte bleue ou virement bancaire. Une fois les fonds sur votre compte vous pouvez acheter la crypto-monnaie qui vous servira ensuite à acheter les NFTs (ETH, MANA, SAND, TEZOS...). Attention toutes les plateformes ne permettent pas forcément d'acheter toutes les crypto-monnaies. Renseignez-vous avant de créer votre compte.



Frais techniques (gas fees) lors de l'envoi de la monnaie notamment sur Ethereum



Frais de transaction variables selon la blockchain lors de l'achat de la crypto-monnaie



2

CRÉER VOTRE WALLET

Il suffit ensuite de transférer la crypto-monnaie sur un portefeuille dit « non-custodial » pour l'utiliser sur les marketplaces NFT. (cf. noms ci-dessous)

Si vous n'en avez pas encore, il suffit d'installer le plug-in sur son navigateur et de vous laisser guider dans le processus d'installation.

**METAMASK****Trust Wallet**

Félicitations ! Vous venez d'acheter votre premier NFT !
Bien que le parcours ne demande pas de connaissances techniques avancées, il reste intimidant pour un nouvel arrivant, spécifiquement dans un monde où nous sommes habitués à acheter n'importe quel objet sur internet en quelques clics.

L'acte d'achat a été simplifié au maximum, que ce soit sur internet ou en boutique avec le paiement en sans-contact. Le process d'achat NFT est de fait en décalage majeur avec cette hyper-simplification de l'acte d'achat en ligne à laquelle nous avons pu assister au cours de ces dernières années.



4

ACHETER OU FAIRE UNE OFFRE

Selon les marketplaces vous aurez la possibilité de l'acheter directement ou de faire une offre au prix qui vous semble juste.



Frais techniques (gas fees) lors de l'achat du NFT (indépendant de la marketplace)

Buy now

Make offer



3

CHOISIR SON NFT SUR LA MARKETPLACE

Il existe une large variété de marketplaces NFT. La plus connue est incontestablement OpenSea, qui est la première et la plus généraliste. Une fois sur le site (opensea.io), il suffit de connecter son plugin « Web 3 » (cf. étape précédente) puis de naviguer sur la marketplace pour identifier le NFT que l'on souhaite acheter.



OpenSea

SuperRare



Decentraland makersplace



KnownOrigin.

Bien choisir son premier NFT

Il n'existe pas de « bonne » manière d'acheter un NFT. La seule chose qui importe est d'acquérir un actif qui corresponde à vos attentes. Souhaitez-vous acheter un actif pour sa valeur spéculative ? Pour son usage dans le cadre d'un projet ? Parce que l'œuvre résonne avec sensibilité artistique ?

Se renseigner sur le projet

Nous ne pouvons vous dire quels NFTs acheter ou ne pas acheter, mais nous souhaitons partager certaines bonnes pratiques vis-à-vis des vérifications nécessaires à mener avant tout achat.

Bien que cette question soit tout sauf évidente, il est capital de prendre le temps d'estimer si le projet est prometteur ? Est-il différent d'autres projets NFT comparables ? Est-il vraiment innovant ? L'équipe à l'origine du projet semble t-elle capable de délivrer le produit final ? Quel est leur historique ? S'agit-il de leur premier projet ? Le modèle économique semble-t-il viable sur le long terme ? Le modèle économique fait-il penser à un modèle pyramidal type Ponzi ? La fonction première du projet est-elle de générer un profit rapide pour son créateur (« Money Grab ») ?

Se poser des questions sur l'actif lui-même

Dans le cadre d'un investissement spéculatif, il convient tout de même d'évaluer la valeur d'usage de l'actif : L'actif présente-t-il une fonction ? Quelle est sa fonction dans l'absolu ? Quelle est sa fonction dans le cadre du projet ? Qu'est-ce qui différencie cet actif des autres actifs du projet ?

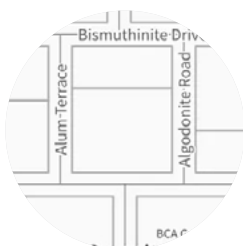
Savoir lire le marché et rester impartial

Il convient de connaître certaines pratiques sur les marchés pour mieux comprendre les tendances et prendre les bonnes décisions sans se laisser influencer.

- Wash trading : la manipulation de marché n'est pas un phénomène nouveau, est difficilement détectable, et demande de s'appuyer sur des acteurs spécialisés pour identifier des prix ou des volumes artificiellement gonflés.
- Bots : il existe un très grand nombre de robots actifs sur les marchés, ils ne peuvent être identifiés qu'en observant leur volume d'interactions. Il n'est pas rare que la quasi-totalité des enchères sur une collection soit déposée par des robots. Ces enchères sont le plus souvent totalement décorréliées de la réalité du marché.
- Spéculation à outrance : les tendances vont et viennent parfois extrêmement rapidement. Un projet qui affiche une croissance à 5 ou 6 chiffres n'est pas rare mais cela ne présage pas nécessairement d'un projet prometteur sur le long terme.

Valeur en dollars ou en crypto-monnaie ?

La quasi-totalité des NFTs s'achètent via une crypto-monnaie, la valeur de l'actif peut augmenter en termes de crypto, mais la valeur de la crypto peut baisser en parallèle. C'est pour cette raison que prédire la valeur des NFTs est un exercice extrêmement complexe.



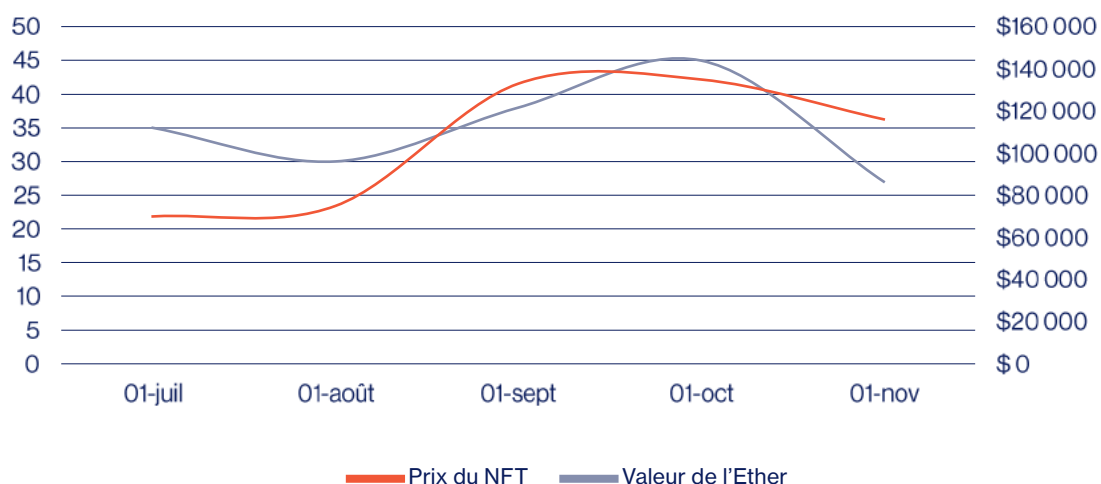
Exemple

3 Fault Line – CryptoVoxels

Les parcelles dans CryptoVoxels sont généralement tradés via la crypto-monnaie ETH (Ethereum). La valeur de l'ETH évolue au fil du temps, comme pour n'importe quelle crypto-monnaie.

*	01-juil	01-août	01-sept	01-oct	01-nov
Prix de l'ETH	\$ 2 000	\$ 2 500	\$ 3 500	\$ 3 000	\$ 4 300
Prix de l'actif en ETH	35	30	38	45	27
Prix de l'actif en USD (résultat)	\$ 70 000	\$ 75 000	\$ 133 000	\$ 135 000	\$ 116 100

*valeurs factices données à titre d'illustration



Il convient à chacun de définir sur quelle base il jugera l'évolution du prix d'un actif et par conséquent, son profit éventuel. Dans le cadre de ce rapport, le profit a été calculé sur la base du prix en dollars.

Comment estimer la valeur d'un NFT ?

Il n'existe pas de juste prix pour un NFT, il existe un prix de marché à un instant T, qui peut sembler juste ou non.

Depuis mai 2020, NonFungible.com est le leader de l'estimation de NFT et évalue notamment certains des plus larges portefeuilles NFT au monde : \$Whale, Metapurse, Republic Realm et bien d'autres. Nous souhaitons ici partager certains des principaux défis liés à l'évaluation de NFTs, sur la base de notre expérience en la matière :

#1 | Un marché jeune

Le marché des NFTs a débuté il y a moins de 5 ans et a connu une croissance extrêmement forte depuis ses débuts. Il n'est pas forcément possible d'identifier des motifs récurrents au fil du temps sur une période courte ponctuée de tendances de marchés très fluctuantes.

#2 | Autant de méthodologies que de types d'actifs

Evaluer un NFT ce n'est pas comme évaluer une voiture de collection ou un bien immobilier. Evaluer des NFTs correspond donc davantage à donner une valeur à l'ensemble de tous les objets que vous possédez, de votre voiture à vos porte-clés en passant par votre électroménager. Il n'existe donc pas une seule et unique méthodologie permettant d'évaluer tous les NFTs de la même manière. Chaque NFT présente ses spécificités, une liquidité propre, des attributs qui le rendent plus ou

moins rare, et potentiellement un usage qui va participer à augmenter sa valeur.

#3 | Une très forte volatilité

Les marchés NFT sont plus que jamais soumis à des phénomènes de hype, de tendances parfois très ponctuelles qui peuvent drastiquement impacter la valeur de certains assets. Une évaluation précise demande donc de prendre en compte ces phénomènes de hype et de temporalité au niveau de chaque type d'asset.

#4 | Une liquidité parfois inexistante

A l'inverse, certains des actifs les plus rares et les plus précieux (notamment les 1/1) ne présentent que peu ou pas du tout de liquidité sur les marchés. Sur un marché très mouvant, adossé à des crypto-monnaies elles-mêmes fluctuantes, ces actifs d'exceptions sont parmi les plus durs à estimer.

#5 | La décorrélation entre l'offre et la demande

Ce n'est pas une chose nouvelle, les vendeurs et les acheteurs n'estiment généralement pas leurs actifs de la même manière. Le « Floor price » représente le prix minimum auquel un propriétaire souhaite vendre un actif. Ce prix n'est pas nécessairement le reflet de la réelle valeur de marché de l'actif, spécifiquement sur un marché aussi spéculatif que les NFTs. En parallèle, les offres qui sont faites sur les actifs (en vente ou non) ne sont le plus souvent pas le reflet de la valeur de marché de l'actif, mais une tentative d'obtenir l'actif à un bon prix.

A noter également que la majeure partie des enchères sur les marketplaces NFT sont effectuées de manière automatique par des bots.

#6 | Outliers

En statistique, un « Outlier » est une observation (vente) en décalage avec le reste du marché. Une vente dix fois supérieure ou inférieure au prix moyen de cette gamme d'actifs, sans raison apparente est un outlier.

Dans certains cas, ces outliers peuvent s'expliquer par des raisons techniques (DeFi, prêts...). Dans d'autres cas, ces outliers peuvent être purement et simplement des tentatives de manipulation de marché. Dans tous les cas, il convient d'exclure les ventes qui pourraient biaiser le résultat final.

#7 | Manipulation de marché

La manipulation de marché est un phénomène que l'on observe sur tous types de marchés. Dans l'industrie des NFTs, il convient de rappeler qu'effectuer une transaction sur la blockchain (Ethereum) engendre des coûts techniques (le gas). Ainsi, créer de « fausses » transactions pour falsifier un marché demande d'avoir de solides raisons financières.

Les motivations derrière la manipulation de marché peuvent être nombreuses :

- Donner une impression de succès et de volume sur un projet pour le faire apparaître en haut des classements.
- S'acheter un type d'actif particulier à un prix supérieur au prix actuel de marché pour essayer de vendre ses autres actifs sur la base de cet historique de marché falsifié.
- Sur les plateformes offrant une récompense au nombre de transactions faites, il a été observé que le volume de fausses transactions explosait.

Les équipes de NonFungible.com ont publié un rapport détaillé sur l'état du Wash Trading et de la manipulation de marché en 2021. Ce rapport est disponible à l'adresse suivante :

<https://nonfungible.com/subscribe/nft-market-safe-practices-2021>



Comment vendre des NFTs?

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



Le profit généré sur le marché NFT

10

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



Focus : Art

11

Le marché du crypto-art

L'art a en quelque sorte été l'étincelle qui a mis le feu à l'industrie NFT, suite à la vente de l'artiste Beeple « EVERYDAYS: THE 5,000 FIRST DAYS » en mars 2021 pour plus de 69 millions de dollars, ce qui en fait encore à ce jour le NFT le plus cher de tous les temps.

Le crypto-art est tout sauf un concept facile à appréhender. Considéré par certains comme l'avenir de l'art, ou rejeté totalement par d'autres, le moins que l'on puisse dire est que ce segment en plein essor soulève de profonds débats sur la notion même d'Art.

Nous n'avons pas l'ambition ici de trancher l'épineuse question de savoir ce qu'est l'art ou même si le crypto-art est à proprement parler de l'art.

Dans le cadre de cette étude, nous avons considéré comme crypto-art tout actif et collection à vocation artistique dont au moins une partie de l'œuvre est enregistrée sur la blockchain.

A noter que les collections telles que CryptoPunks ou Bored Ape Yacht Club ont été considérées comme « Collectibles » bien que certains aient été vendus chez Christie's et Sotheby's.

Les crypto-art en 2021 en quelques chiffres :

Marché

\$2 798 220 643*

Volume total (USD)

774 307

Nombre de ventes

*Inclus \$2,500M de volume sur Ethereum, \$150M de ventes NFT de Christie's, \$100M de ventes NFT de Sotheby's et \$6.2M de ventes NFT de Phillips (données transmises par les Auction Houses)

Actifs et rentabilité

\$3 282

Prix moyen (USD)

\$1 212 655 909

Profit total

78.76%

De ventes à profit

\$153 216 027

Perte totale

Communauté

33.3

Durée moyenne de détention (jours)

148 124

Portefeuilles actifs

212 579

Nombre de propriétaires

3 558

Nombre total d'artistes

Volume d'œuvres d'art et circulation

427 165

Nouveaux actifs créés en 2021

86%

Pourcentage de tout le stock d'actif qui a circulé en 2021

1 639 782

Nombre total d'actifs identifiés

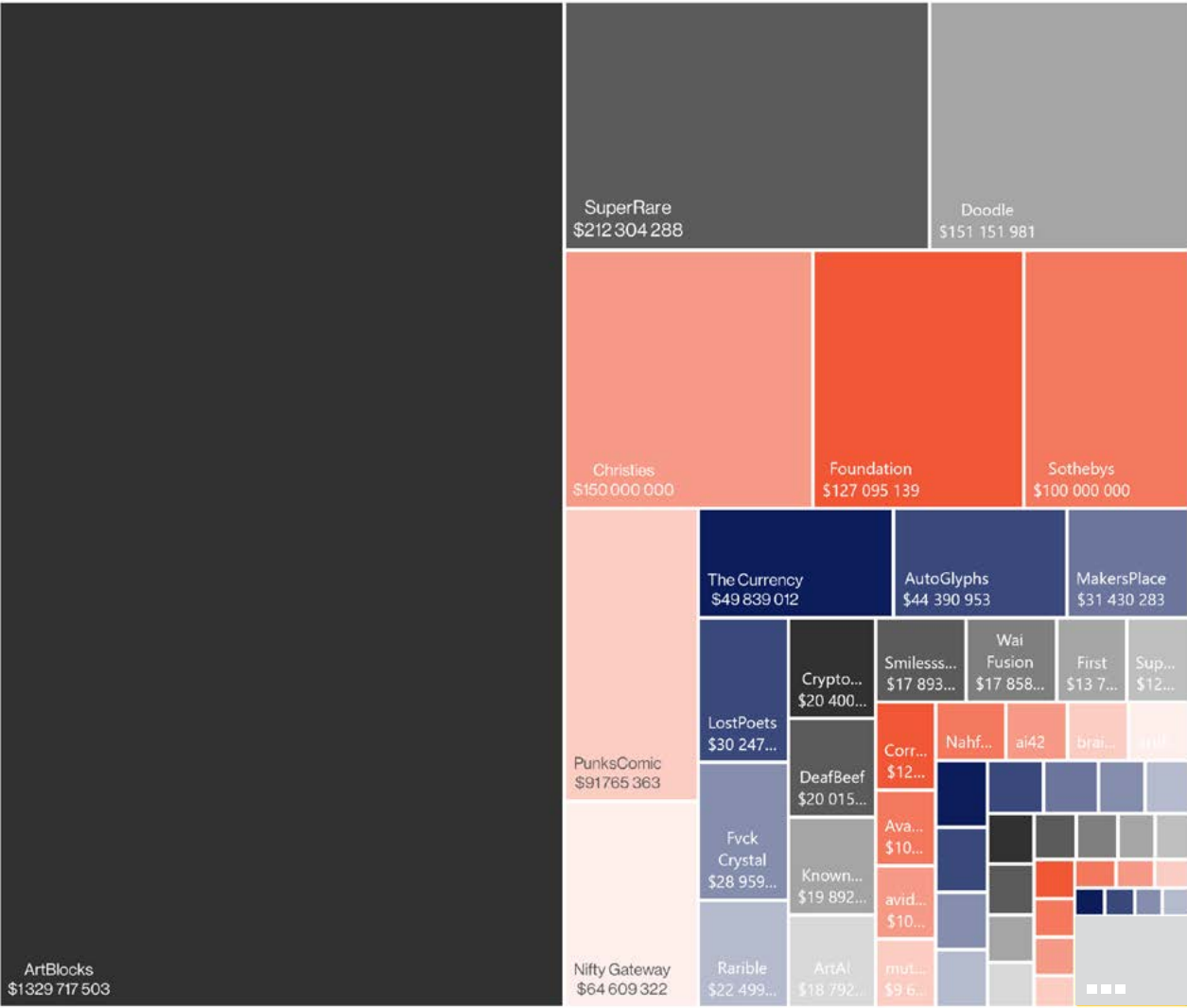


Fig. 28 – Évolution hebdomadaire du volume de profit et de pertes lors de l'achat / vente de NFTs

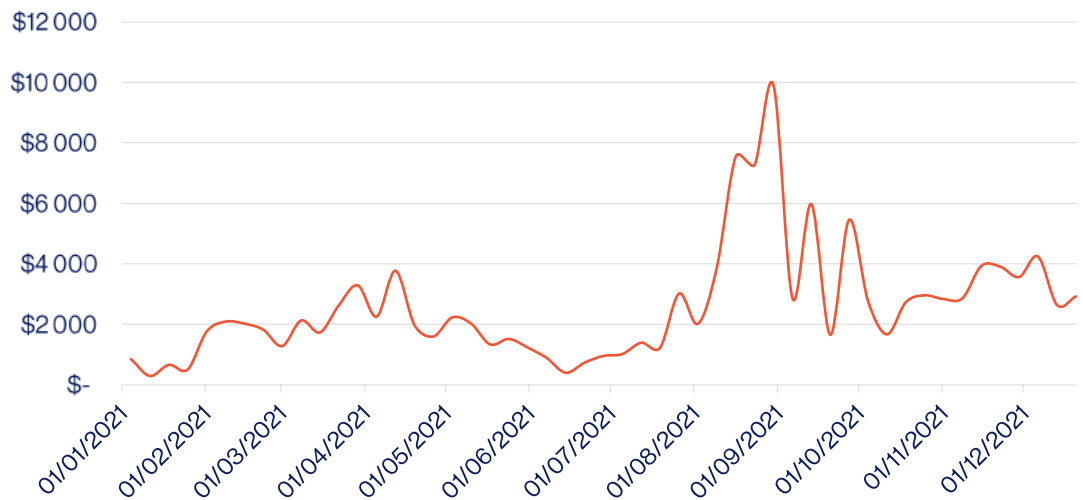
Le marché du crypto-art est largement dominé par ArtBlocks, avec plus d'un milliard de dollars tradés uniquement sur ce projet. SuperRare, une des Art marketplaces historiques se retrouve à la seconde avec un volume bien moindre.

A noter que le volume indiqué pour Nifty Gateway correspond au volume de transactions faites sur la blockchain Ethereum, sur le marché secondaire. Les ventes sur le marché primaire de Nifty Gateway s'effectuent « off chain ».

Prix moyen une œuvre d'art crypto au fil du temps

Le prix moyen d'une œuvre d'art crypto a presque décuplé au cours de l'année, en passant d'environ \$300 à un peu plus de \$3 000, en passant par un pic à plus de \$10 000 en août.

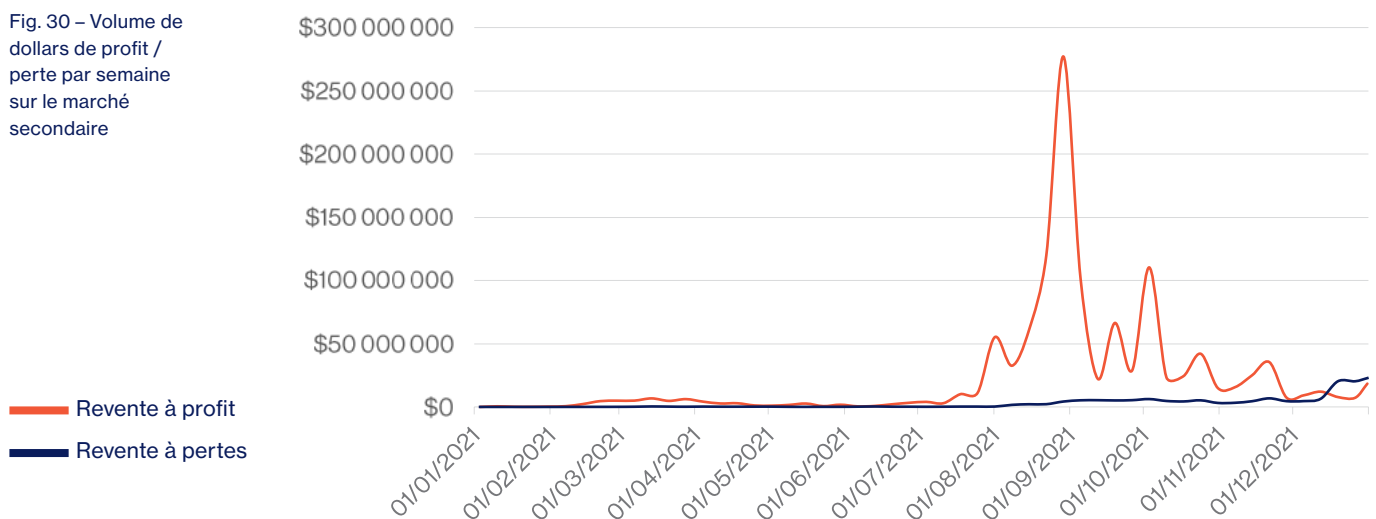
Fig. 29 – Évolution du prix moyen d'une œuvre de crypto art



Évolution du taux de revente à perte et à profit

Le taux de reventes à perte est resté relativement bas en 2021 sur le segment de l'art, bien qu'il ait sensiblement augmenté jusqu'à atteindre 3 600 ventes à perte sur la dernière semaine de septembre. Ce taux restait anecdotique sur la période de juillet à octobre, mais sur la fin de l'année on remarque que les courbes ont fini par se croiser, ce qui implique qu'il y a eu d'avantages de ventes à pertes que de ventes à profit sur les dernières semaines de l'année.

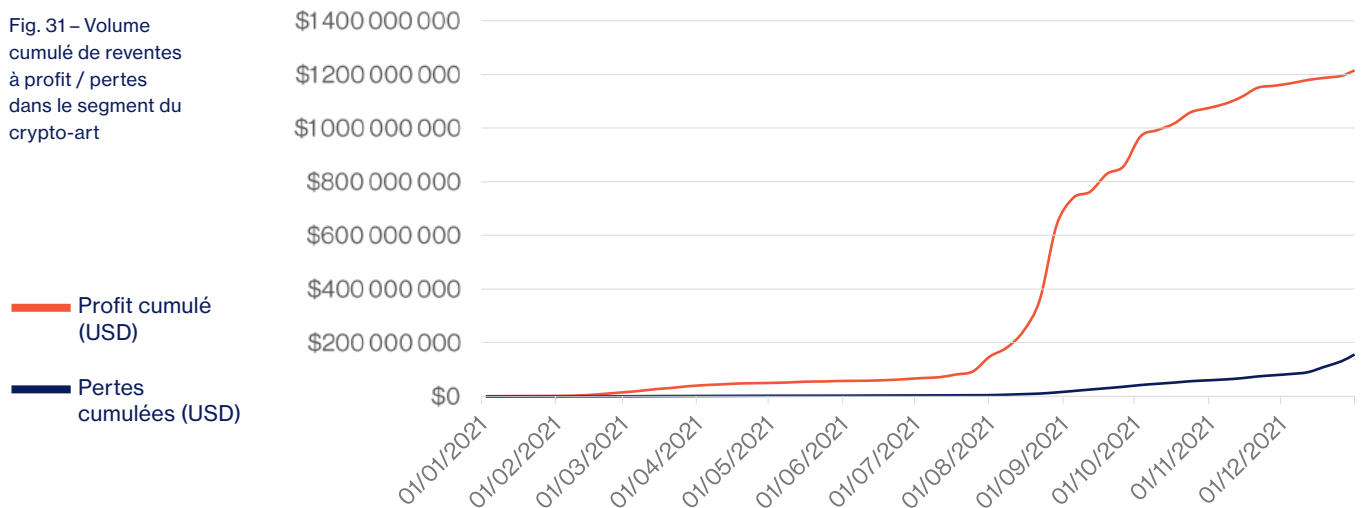
Fig. 30 – Volume de dollars de profit / perte par semaine sur le marché secondaire



Le profit cumulé sur le segment du crypto-art dépasse le 1.2 milliards de dollars, pour une perte totale cumulée à 153 millions de dollars lors de reventes.

On observe un déclic très important sur le marché sur le mois d'août, qui a vu le profit cumulé augmenter de plus de 550 millions en l'espace de quatre semaines.

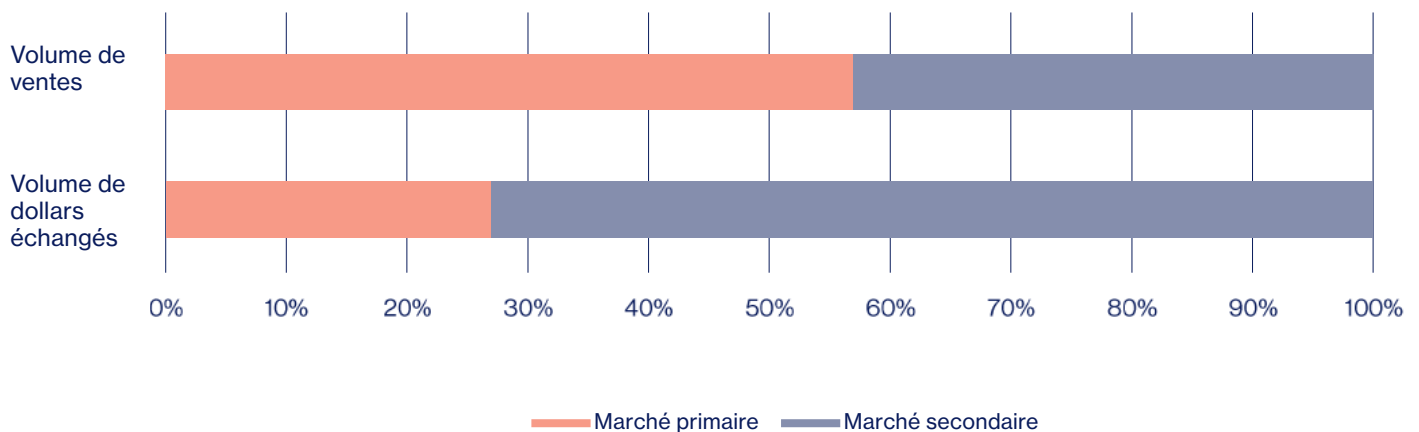
Fig. 31 – Volume cumulé de reventes à profit / pertes dans le segment du crypto-art



Marché primaire vs. secondaire

La plus importante partie du volume de ventes a eu lieu sur le marché primaire avec près de 60% des ventes, cependant le marché primaire ne représente qu'à peine un quart du volume en termes de dollars échangés.

Fig. 32 – Répartition du volume de dollars entre marché primaire et secondaire



Il est très net ici que les actifs échangés sur le marché secondaire ont une plus forte valeur, ce qui peut s'expliquer de deux manières :

- Les actifs prennent de la valeur une fois sur le marché secondaire
- Le marché de l'art a été submergé de nouveaux actifs à faible valeur produits par des artistes qui cherchent à percer

Mise en perspective : Art traditionnel vs. Crypto-art

En 2021, le marché de l'art dit « traditionnel » a représenté un total plus de \$14.6 milliards* échangés contre \$2.8 milliards pour le crypto-art.

A ce jour, l'art NFT représente donc moins de 16% du marché de l'art total. Ce pourcentage est à mettre en perspective, en rappelant que la technologie qui a permis au crypto-art d'émerger a été mise au point il y a moins de 5 ans.

Sur les \$14.6 milliards échangés, 45% de ce volume correspond à des œuvres d'après guerre et d'art contemporain, soulignant l'intérêt très fort des

collectionneurs pour les œuvres récentes. L'engouement pour le crypto-art et les NFTs s'inscrit nettement dans cette tendance.

*A noter que ce chiffre correspond à approximativement 70% du marché secondaire public de l'art, monitoré par notre partenaire Artory. La base de données d'Artory, qui contient plus de 30 millions d'enregistrements de transactions provenant de maisons de ventes aux enchères à travers le monde, fait partie intégrante du rapport annuel Art Basel et UBS Global Art Market Report publié par la célèbre économiste Dr. Clare McAndrew.

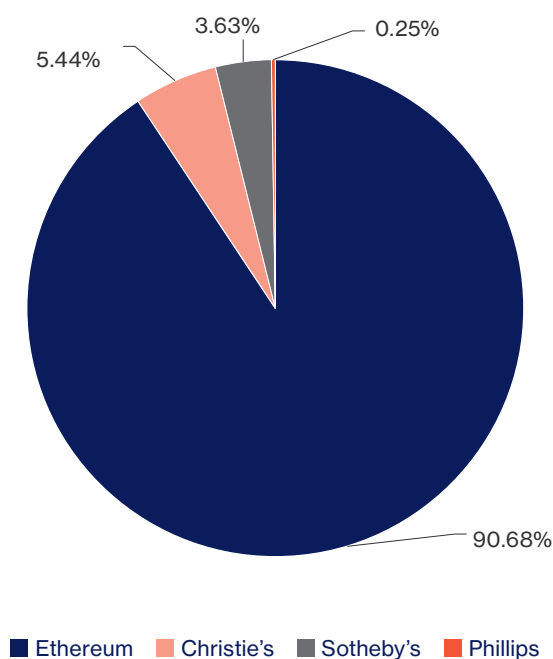


Fig. 33 – Répartition du volume de dollars échangé entre Ethereum et les principales maisons d'enchères effectuant des ventes NFTs.

Maisons d'enchères et Crypto-Art

En ce qui concerne l'incursion des acteurs du marché traditionnel dans le marché de l'art crypto, on constate qu'ils sont parvenus à faire une entrée relativement remarquée et représentent déjà presque 10% (9.32%) du marché du crypto-art via des ventes menées le plus souvent off-chain.

Quelle est la stratégie d'une maison d'enchère telle que Sotheby's vis-à-vis des NFTs?



Michael Bouhanna
Co-Head of Digital Art
Sales, Sotheby's

Les maisons de vente aux enchères ont fait leur grande entrée dans le monde des NFTs avec la vente de Beeple à \$69M en mars 2021, chez Christie's. Depuis, d'autres Auction Houses comme Sotheby's ont annoncé une stratégie claire de développement vis-à-vis des NFTs, Sotheby's est parvenue à vendre pour plus de \$100 millions de NFTs au cours de l'année.

Nous avons eu la chance de pouvoir échanger avec Michal Bouhanna, Co-Head of Digital Art chez Sotheby's, et une des personnes à l'initiative de Sotheby's Metaverse : la plateforme officielle de vente de NFTs par la célèbre auction house.

« Sotheby's Metaverse a été lancée en octobre 2021 après plusieurs mois d'activité dans le NFT Space. Nous avons rapidement identifié que l'on pénétrait un marché qui était déjà développé depuis plusieurs années, qui avait une audience, une appréciation de l'art qui lui étaient propres, ainsi que tout un pool de collectionneurs déjà existant et totalement inconnu du marché traditionnel de Sotheby's. Le rapport à l'art et à l'investissement y sont très différents. »

Le témoignage de Michael fait ici écho aux réflexions partagées par Benoît Couty, fondateur du Museum of Crypto-Art (cf. Section 7). Les marchés d'art crypto et traditionnels cohabitent tout en répondant à des codes différents. L'apprentissage des habitudes et des attentes des collectionneurs de NFT serait a priori la clé du succès pour entrer sur les marchés crypto-art.

« Avec Sotheby's Metaverse, on combine l'expertise, le marketing de Sotheby's tout en ajoutant une expérience NFT qui se rapproche de ce que les NFTs Natives ont l'habitude d'expérimenter sur d'autres plateformes comme SuperRare, OpenSea,... par exemple le fait de voir les Alias Name des sous-enchérisseurs et de l'acheteur est un élément qui a été puisé dans la culture du monde NFT / Crypto. »

Sotheby's cherche à établir le pont entre les marchés NFT et Art traditionnel. Cela passe par les types d'objets vendus, mais aussi par une expérience d'achat et une transparence nouvelle qui peut sembler déconcertante pour les collectionneurs d'art non NFT. Michael résume le défi que représente la mise en place d'une expérience unifiée pour les collectionneurs d'Art et de Crypto-Art :

« Le défi est de satisfaire les attentes des collectionneurs NFT qui attendent beaucoup de nous, tout en ne mettant jamais de côté nos clients traditionnels qui sont très curieux de comprendre le marché NFT. On essaie d'améliorer l'expérience de chacune de ces deux audiences. »

Nous interrogeons Michael sur leur approche de l'univers NFT, et sur ce qui a motivé leur choix de mettre aux enchères certains types d'actifs plutôt que d'autres. Par exemple des CryptoPunks ont pu être vendus via Sotheby's Metaverse. S'agit-il de Collectibles ou d'œuvres d'art ? Comment une Auction House comme Sotheby's considère-t-elle les CryptoPunks ?

« Un CryptoPunks c'est une pure œuvre d'art. Dès le moment qu'il y a un élément historique qui s'attache à l'œuvre, ça rentre dans le domaine de l'art. C'est le cas pour les CryptoPunks mais aussi pour les Bored Apes même si c'est beaucoup plus récent. »

Michael développe cette différence entre Collectibles et Digital Art :

« La limite entre les catégories Collectibles et Digital Art, est

extrêmement floue. Mais il y a de toute évidence une différence majeure avec les 1/1 : les œuvres uniques. La manière dont elles sont répertoriées sur OpenSea est très différente, il est plus difficile de monitorer le marché, les acheteurs sont souvent intéressés par du long terme, ils apprécient davantage l'esthétique,... il y a une approche avec les 1/1 qui est davantage comparable à la collection d'art contemporain.

Les Collectibles sont encore très connectés à la crypto-culture, Il y a quelques projets iconiques qui ont leur place dans l'histoire de l'art. La spéculation et les mouvements du marché sont des éléments intégrants de l'œuvre. On y trouve parfois un market gamification autour de ces projets qui peut prendre le pas sur la qualité artistique ou conceptuelle du projet lui-même. Cet aspect spéculatif rend plus compliquées les conversations avec nos clients traditionnels bien qu'ils aient l'habitude des fluctuations des prix dans l'art traditionnel mais dans un espace-temps plus étendu. »

C'est ici un point de friction capital qui est évoqué, vis-à-vis de la spéculation sur les NFTs. Les fluctuations de marché que l'on observe sur les marchés NFT sont en effet plus proches de celles sur les marchés boursiers que du marché de l'art. Il peut être très difficile pour un collectionneur expérimenté de se projeter sur un marché d'art dans lequel les tendances peuvent varier d'une semaine à l'autre.

« Dans les NFTs, c'est extrêmement rapide d'acheter et de consommer le NFT, et c'est tout aussi rapide de s'en défaire, alors ça augmente le nombre de transactions. [...] Dans l'art contemporain [...] à partir de 3 mois tu commences seulement à profiter de ton œuvre. »

Au fil de la conversation, Michael évoque une autre différence majeure entre le marché NFT et celui de l'art physique : le délai d'obtention de l'actif. Cette différence de délai et le rapport à la collection qui en découle expliquent en partie la forte liquidité et la durée moyenne très courte de détention d'une œuvre de crypto-art :

« Dans les NFTs, c'est extrêmement rapide d'acheter et de consommer le NFT, et c'est tout aussi rapide de s'en défaire, alors ça augmente le nombre de transactions. En un clic sur OpenSea, je peux acheter l'œuvre, être débité, et dans le même clic j'aurais reçu mon œuvre. Une minute après, je peux la remettre en vente. Dans l'art contemporain, si tu achètes une œuvre dans une galerie, il faut que l'exposition dans laquelle l'œuvre est exposée se termine, il se passe un mois, deux mois, ensuite il y a des échanges de mails pour gérer la livraison de l'œuvre, enfin tu l'accroches au mur : Il s'est passé 3 mois. A partir de 3 mois tu commences seulement à profiter de ton œuvre et tu commences à penser à la seconde œuvre de ta wishlist. »

Dans le cadre des vastes chantiers de sensibilisation de leurs clients traditionnels aux problématiques NFT, nous interrogeons Michael sur les typologies de collectionneurs qui se sont montrées les plus intéressées par cette nouvelle forme d'art :

« L'intérêt premier qu'on a perçu, dès avril 2021, venait de

collectionneurs d'art conceptuel. Il s'agit de collectionneurs d'art qui sont facilement capables de comprendre qu'une œuvre d'art ce n'est pas forcément quelque chose de physique, quelque chose de beau, ça peut aussi être quelque chose d'immatériel. Ils sont à l'aise avec l'idée d'acquérir un concept lorsqu'ils collectionnent, Daniel Buren, Sol Lewitt etc.. »

Ce constat fait écho à la tendance enregistrée en 2021 par Artory, avec une prédominance du marché de l'art contemporain. Certains collectionneurs d'art contemporain et conceptuel semblent déjà prédisposés à comprendre le concept du crypto-art.

Pour conclure, Sotheby's prévoit-elle de se concentrer uniquement sur le crypto-art ou au contraire d'ouvrir le Sotheby's Metaverse à d'autres types d'actifs numériques ?

« Nous avons 3 catégories chez Sotheby's NFT : Digital Art, Luxury et Rare objects (exemple : le World Wide Web, c'est plus un objet digital), et enfin le Sport, Luxury et Fashion. Demain il n'est pas à exclure que l'on vende des The Sandbox ou Decentraland, c'est un des segments les plus importants, donc il faut que l'on puisse raconter cette histoire à une audience plus large. »



Pinata



La référence pour les media NFT

Pinata est le premier centre de gestion multimédia pour les créateurs, les développeurs et les artistes dans l'espace Web3. Créé en 2018, Pinata offre aux utilisateurs le moyen le plus simple de télécharger, gérer et stocker leur contenu via le système de fichiers interplanétaire (IPFS) avec puissance et rapidité. Notre vision est de favoriser un sentiment d'appartenance à chaque créateur sur Internet qui lui est propre. Et à mesure que de plus en plus de gens découvrent Web3 et s'impliquent dans cet espace, c'est exactement ce qui se passe. #WAGMI #welovetoseeit

S'il y avait déjà eu le moindre doute sur la pertinence des NFTs ou de l'espace Web3 auparavant, 2021 a démystifiée toutes ces fausses alertes. Au contraire, 2021 restera dans les mémoires comme l'année qui a solidifié l'espace NFT, avec davantage de marques et de célébrités créant des projets NFT et établissant de nouveaux partenariats.

La croissance en chiffres

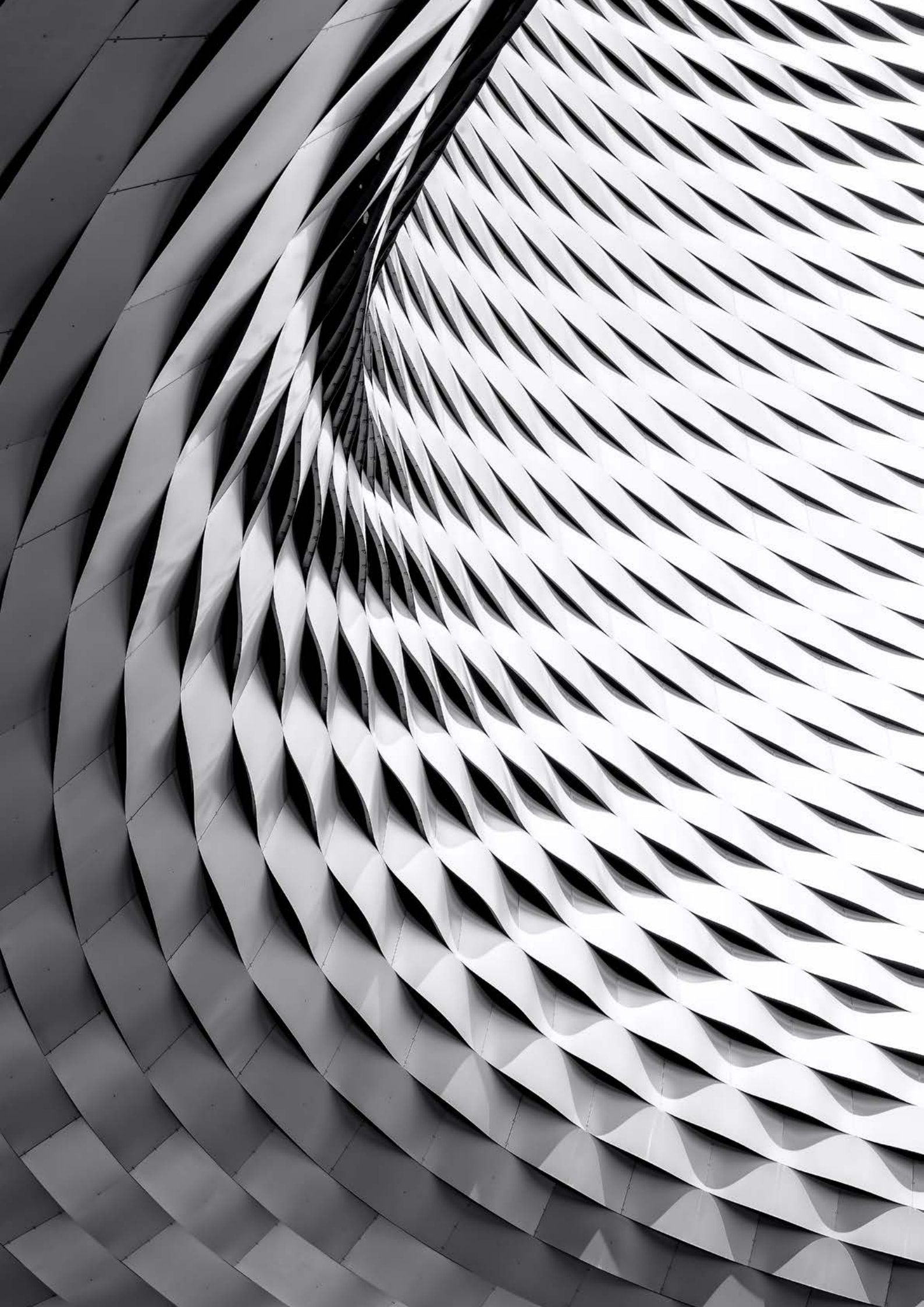
Notre communauté, en particulier, a connu une croissance incroyable en 2021. Pinata a commencé avec moins de 10 000 utilisateurs en ce début d'année et compte maintenant plus de 100 000 utilisateurs. En tant qu'entreprise, Pinata a plus que doublé son nombre d'employés pour pouvoir fonctionner à plein régime, et nous recrutons toujours pour de nombreux postes : angel.co/company/pinatacloud

Chaque jour, nous voyons une activité inédite de notre communauté. Au cours des derniers mois de 2021, il y a eu plus d'un milliard de demandes de contenu envoyées sur Pinata, ces chiffres augmentant d'un mois à l'autre. Nous sommes fiers de supporter certains des meilleurs projets et créateurs NFT dans le monde.

Encore davantage pour 2022

2022 sera une nouvelle année de croissance et de défis pour le monde NFT. À mesure que de plus en plus d'utilisateurs non techniques pénètrent dans l'espace Web3, les entreprises devront aider à combler le fossé entre les technologies Web2 et Web3, ce qui facilitera l'entrée sur ce nouveau terrain. Les créateurs et constructeurs existants exigeront des expériences de meilleure qualité et voudront plus de contrôle sur la façon dont ils diffusent leur contenu. Nous nous engageons à servir tout le monde, nous nous adaptons donc à ces besoins tout en continuant à développer notre équipe et notre produit.

Apprenez-en plus sur Pinata et rejoignez notre communauté active de plus de 100 000 utilisateurs.



Focus : Collectibles

12

Le marché des Collectibles

En 2021 il est probable que vous ayez vu un Collectible NFT avant même de savoir ce qu'étaient les NFTs. De Jay-Z à Snoop Dogg en passant par Jordan Belfort, on ne compte plus les célébrités du monde entier qui ont remplacé leur photo de profil par un de ces petits personnages, adossant ainsi à la mode des Collectibles celle des « PFP » : « Profile Pictures ».

Posséder certains de ces Collectibles est de toute évidence devenu un signe d'appartenance à un certain groupe ou à une certaine caste sociale.

Un Collectibles est un actif dont la principale fonction est d'être possédée pour être affiché comme faisant partie de votre collection.

Les plus connus (et premiers) sont les CryptoPunks, dont l'essor en 2021 a fait naître un raz-de-marée de collections de 10,000 assets autour de thématiques extrêmement diverses, des animaux aux robots en passant par les cartoons ou encore le pixel-art.

Les Collectibles en 2021 en quelques chiffres :

Marché

\$8 471 807 117

Volume total (USD)

4 500 827

Nombre de ventes

Actifs et rentabilité

\$1 882

Prix moyen (USD)

\$3 574 733 293

Profit total

76.80%

De ventes à profit

\$432 815 281

Perte totale

Communauté

40.9

Durée moyenne de détention (jours)

483 948

Portefeuilles actifs

718 888

Nombre de propriétaires

593

Nombre total de projets Collectibles

Volume de NFTs et circulation

2 408 423

Nouveaux actifs créés en 2021

64%

Pourcentage de tout le stock d'actif qui a circulé en 2021

6 018 262

Nombre total d'actifs identifiés

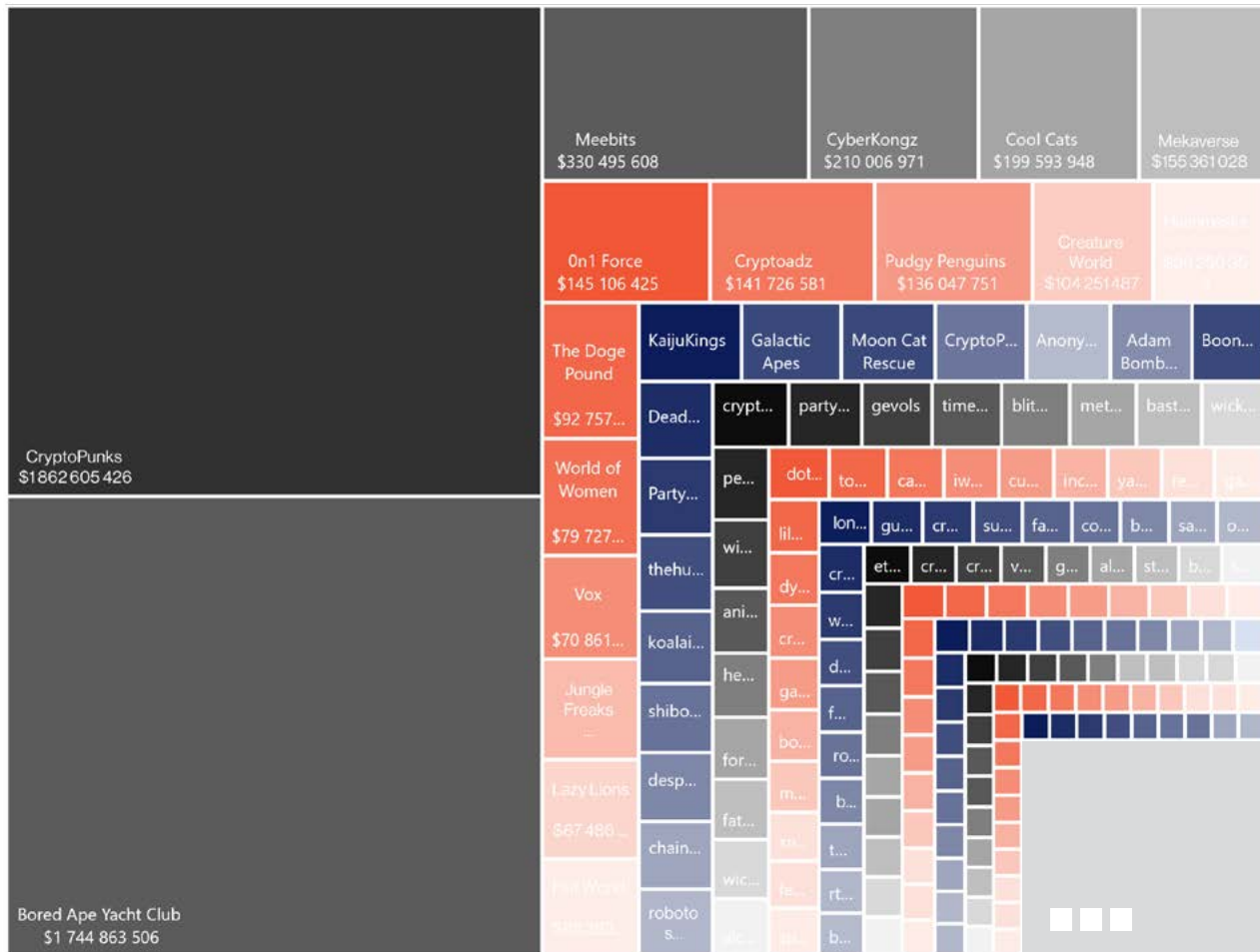


Fig. 34 – Évolution hebdomadaire du volume de profit et de pertes lors de l'achat / revente de NFTs

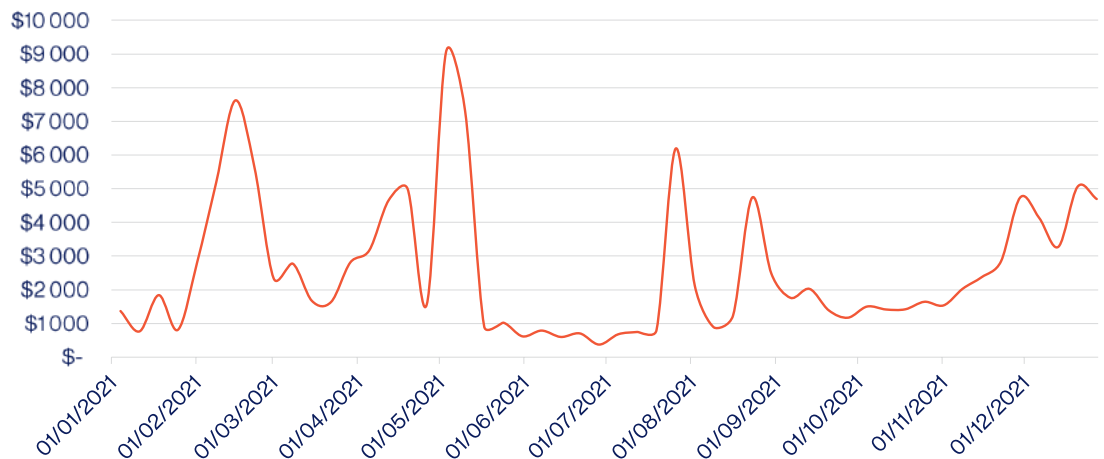
Les deux projets Collectibles phares de l'année sont sans conteste CryptoPunks et Bored Ape Yacht Club, qui représentent à eux seuls un volume de plus de 3,5 milliards de dollars de transactions, soit plus d'un tiers de l'activité du segment. CryptoPunks reste légèrement en tête mais il est possible que le classement s'inverse en 2022 entre les deux mastodontes du segment.

Notons également que Meebits, classé 3^{ème} en termes de volume de dollars échangé, a été créé par LarvaLabs, le studio qui est également à l'origine de CryptoPunks.

Prix moyen d'un actif de Collectible au fil du temps

Le segment des Collectibles est soumis à de fortes fluctuations, avec des pics réguliers entre \$5 000 et \$10 000 de prix moyen sur certaines semaines. On remarque une tendance intéressante sur le dernier trimestre 2021, avec une baisse progressive de la valeur moyenne des Collectibles suivie d'une remontée entre octobre et décembre. Cette tendance est à lire en parallèle avec la baisse progressive de liquidité de certaines des collections Collectibles les moins prometteuses du segment. Ainsi, le prix moyen semble avoir augmenté suite à une concentration du marché sur les collections les plus valorisées.

Fig. 35 – Prix moyen d'un collectible au fil du temps

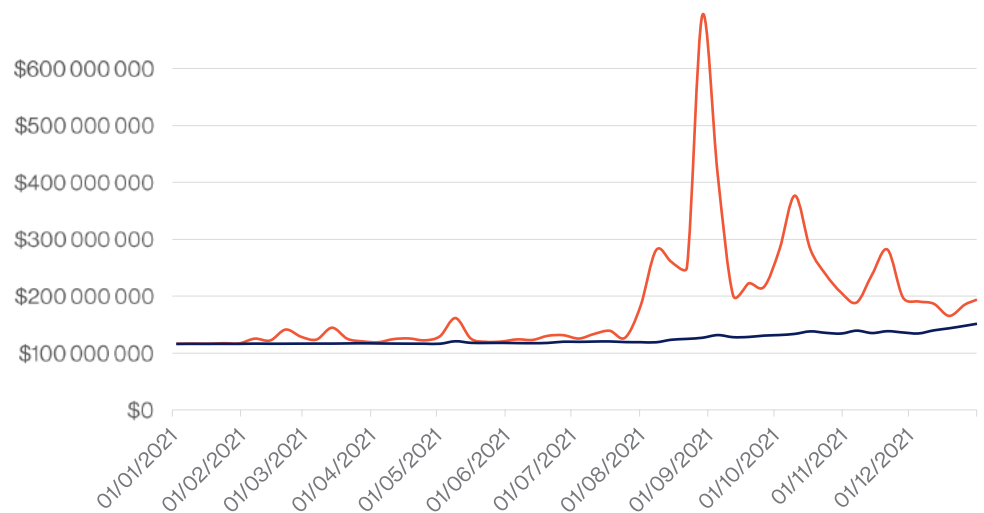


Évolution du taux de revente à perte et à profit

Le trading des collectibles est resté une activité particulièrement rentable tout au long de l'année, et plus spécifiquement sur le deuxième semestre 2021. On notera la présence de plusieurs pics en août, octobre puis fin novembre. Ces pics sont le plus souvent dûs au lancement de nouveaux projets de collectibles qui entraînent une spéculation immédiate après leur lancement. Le taux de revente à perte n'est pas impacté par ces pics, indiquant que les utilisateurs préfèrent garder leurs actifs que de les revendre à perte.

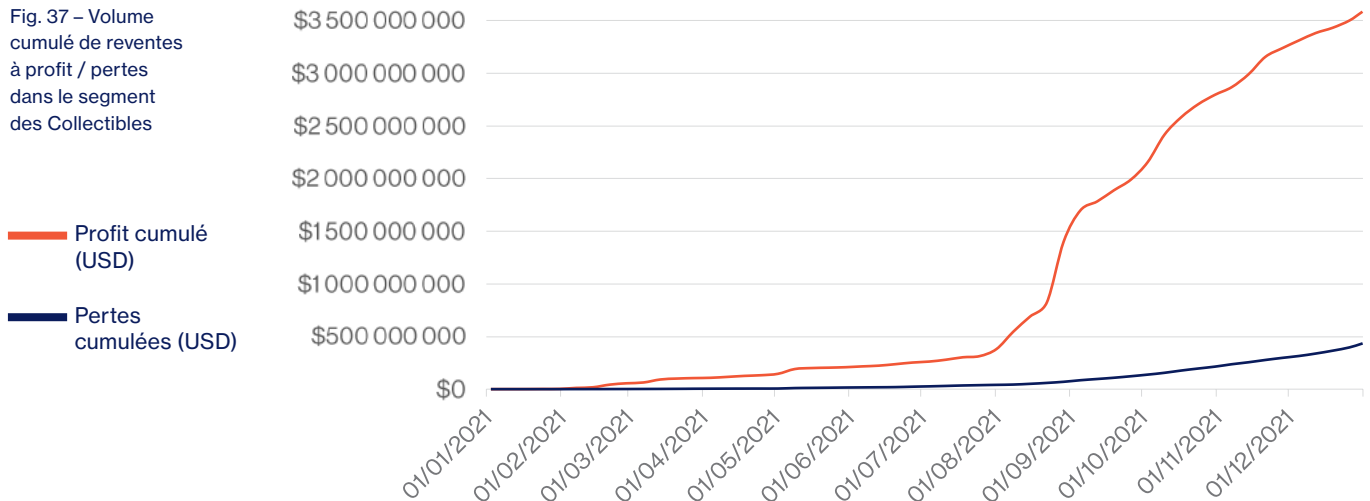
Fig. 36 – Volume de dollars de profit / perte par semaine sur le marché secondaire

— Revente à profit
— Revente à pertes



Du point de vue du profit / perte cumulé, on retrouve un pic très net entre août et septembre en termes de profit. Le volume total de pertes a, quant à lui, tendance à augmenter sensiblement sur la fin d'année, bien qu'il soit resté globalement stable tout au long de l'année.

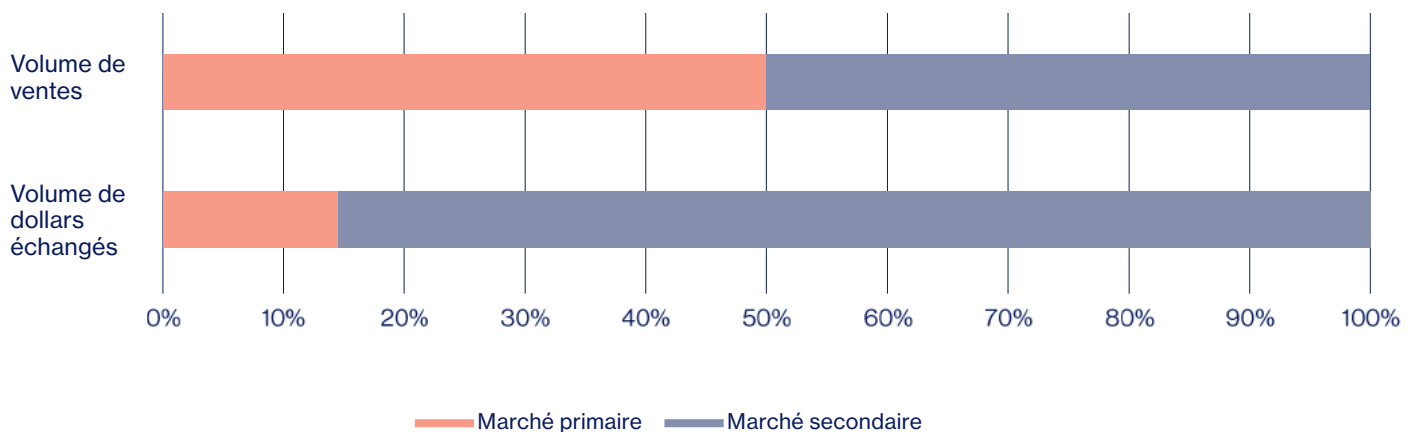
Fig. 37 – Volume cumulé de ventes à profit / pertes dans le segment des Collectibles



Marché primaire vs. secondaire

Le segment des Collectibles est très largement dominé par son marché secondaire avec près de 85% du volume de dollars échangés. Cette tendance est particulièrement contrastée avec l'équilibre que l'on observe du point de vue du volume de ventes où les marchés primaire et secondaire sont à l'équilibre.

Fig. 38 – Répartition du volume de dollars entre marché primaire et secondaire



Tout comme pour le marché de l'art, le delta entre le volume de ventes et le volume de dollars échangés sur le marché secondaire laisse supposer que les actifs ont tendance à prendre de la valeur sur le marché secondaire.

CONTENU SPONSORISÉ



Créez, explorez et échangez dans le tout premier monde virtuel appartenant à ses utilisateurs

Decentraland est une plateforme sociale virtuelle, construite sur la blockchain Ethereum. Chaque jour, des utilisateurs entrent dans le monde pour se rencontrer, jouer à des jeux, assister à des événements en direct, échanger sur la place de marché, interagir avec des marques, visiter des galeries et bien plus encore.



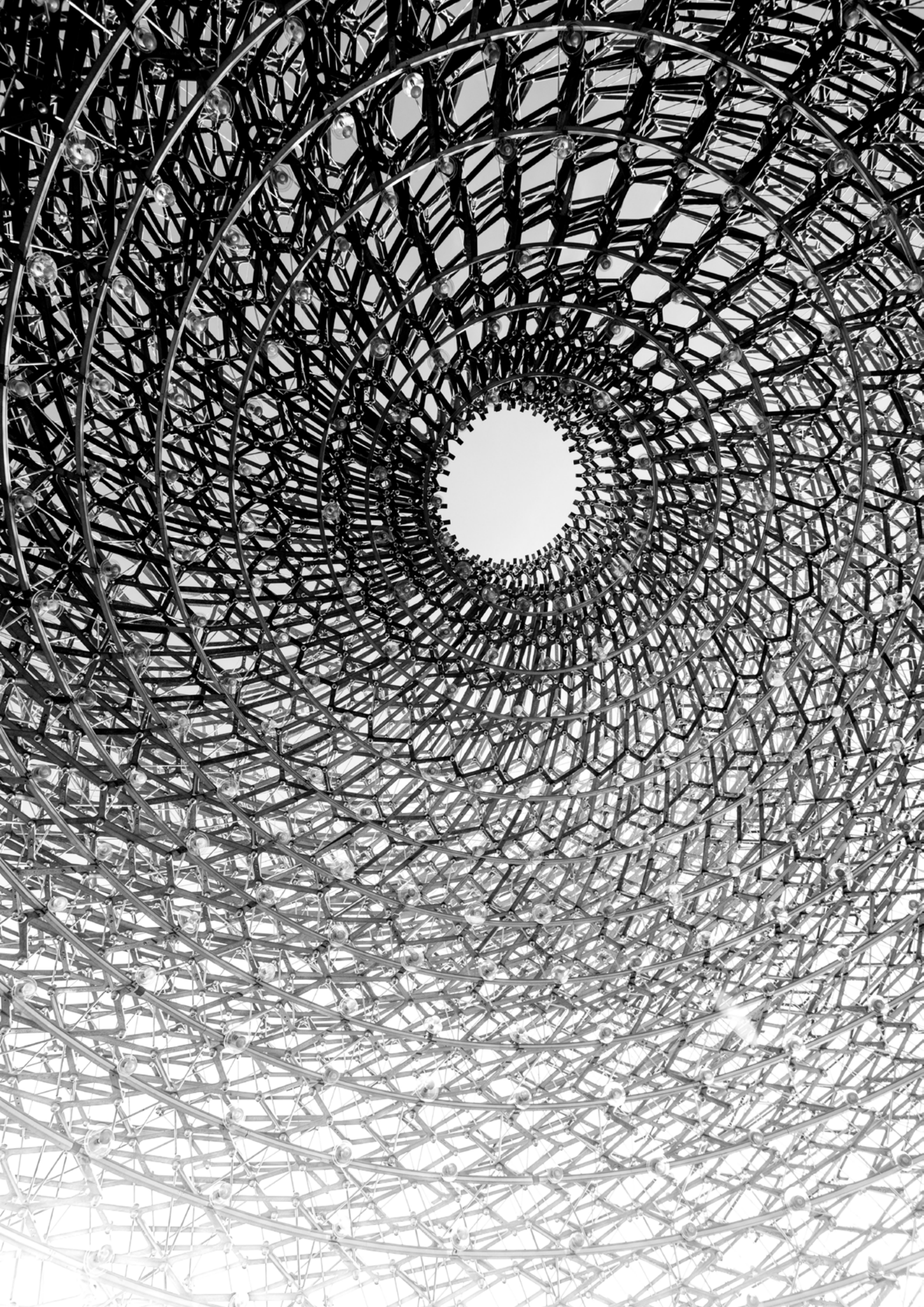
Le monde est dirigé sur les principes de la décentralisation, ce qui signifie qu'il n'y a pas de point central de propriété – Decentraland est détenu et gouverné par les gens qui l'utilisent tous les jours. Cette communauté est également un groupe actif et collaboratif de créateurs, imaginant des scènes, des jeux et d'autres expériences interactives pour le plaisir de tous.



Lorsque vous faites partie de Decentraland, le monde est réellement ce que vous en faites.

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ





Focus : Jeux Vidéos

13

Le marché du jeux vidéo blockchain

Le Crypto-Gaming fait partie du paysage NFT depuis le tout début, mais ce n'est qu'en 2021 qu'il a réellement connu un essor avec l'explosion de la tendance « Play to Earn » (Jouer pour Gagner), notamment via le jeu Axie Infinity.

Les jeux blockchains peuvent être subdivisés entre jeux de stratégie, de cartes, de gestion,... dans le cadre de cette étude, nous ne rentrerons pas dans ce niveau de détail et analyserons les tendances du segment du jeu vidéo blockchain dans son ensemble.

On définit comme jeu blockchain toute expérience vidéo-ludique dont les actifs principaux sont stockés sur une blockchain ou un réseau directement dépendant de la blockchain (Side-chains, ...).

Un jeu blockchain peut être jouable depuis un mobile, un PC ou n'importe quel autre device. La blockchain ne constitue qu'un socle technologique à l'expérience de jeu et ouvre de nouvelles perspectives telles que la monétisation du jeu pour les joueurs, la propriété réelle des actifs et la décentralisation de la gouvernance du jeu.

Jeux vidéo blockchain en 2021 en quelques chiffres :

Marché

\$5 177 192 804

Volume total (USD)

20 986
532

Nombre de ventes

Actifs et rentabilité

\$207

Prix moyen (USD)

\$247 634 943

Profit total

73.68%

De ventes à profit

\$42 592 925

Perte totale

Communauté

67.1

Durée moyenne
de détention (jours)

1 880 614

Portefeuilles actifs

1 722 714

Nombre de propriétaires

112

Nombre total de jeux
blockchains

Volume de NFTs et circulation

15 719 929

Nouveaux actifs créés en 2021

94%

Pourcentage de tout le
stock d'actif qui a circulé
en 2021

21 156 291

Nombre total d'actifs identifiés

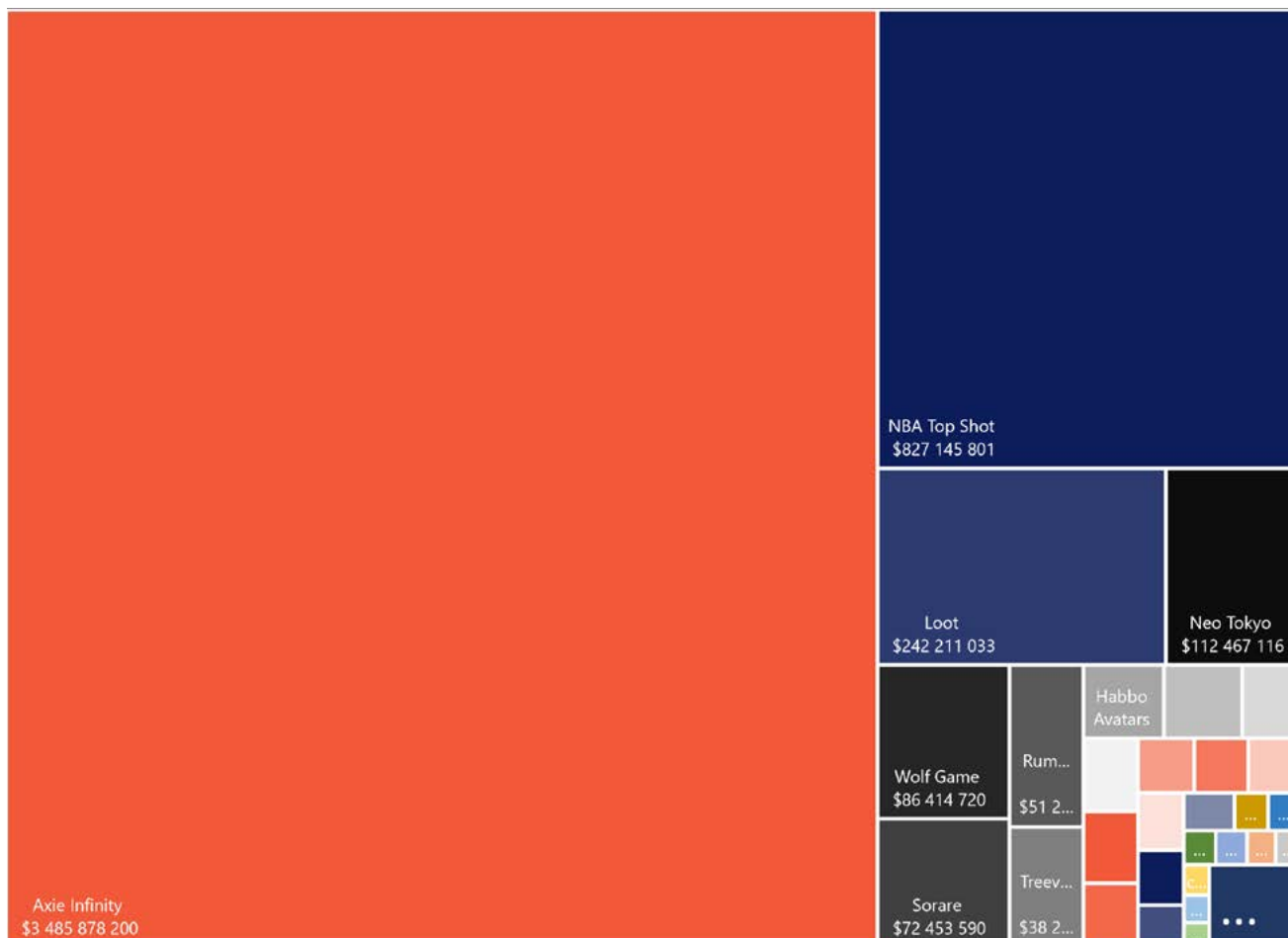


Fig. 39 – Répartition du volume du segment par projet (USD)

Axie Infinity est clairement le projet jeu vidéo de l'année 2021, il représente à lui seul près de 2/3 de l'industrie du jeu vidéo blockchain.

A noter que le volume de Sorare enregistré ici ne correspond qu'à son activité sur la blockchain Ethereum, le projet ayant opté pour la technologie Starkware en cours d'année.

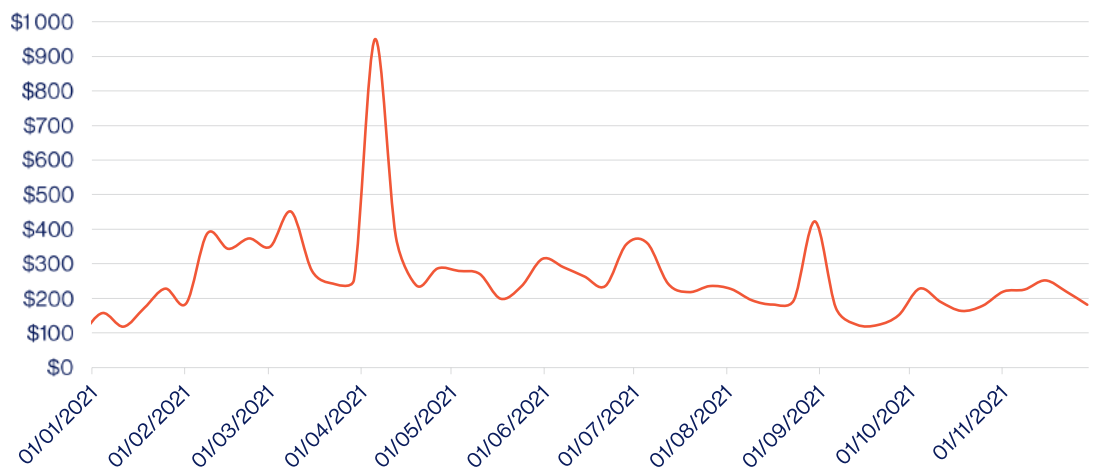
NBA TopShot, projet phare du début d'année occupe la seconde place avec un volume de près de \$800 millions de dollars échangés.

Prix moyen d'un actif de jeu vidéo blockchain au fil du temps

Le prix moyen d'un actif de jeu vidéo blockchain est resté relativement stable au cours de l'année, hormis un pic majeur sur le mois d'avril à près de \$1 000.

L'année a démarré avec un prix moyen à \$150, le prix est resté au dessus du seuil des \$200 pendant plus de 6 mois et a connu son plancher à \$122 sur la fin septembre.

Fig. 40 – Prix moyen d'un actif de jeu vidéo blockchain au fil du temps

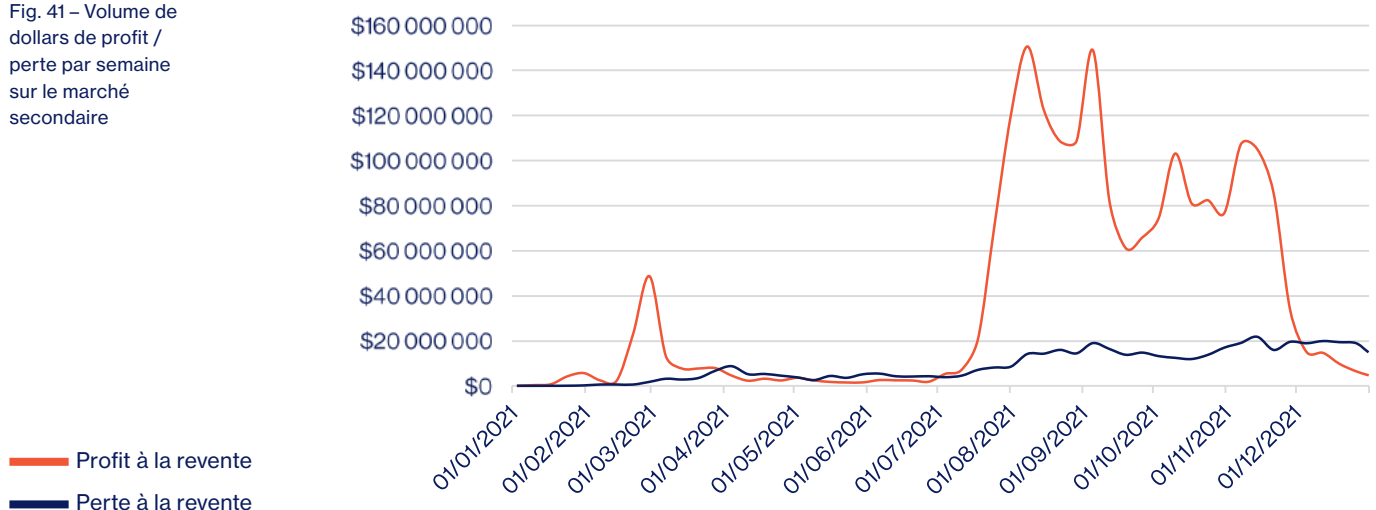


Évolution du taux de vente à perte et à profit

Suite au pic majeur d'août / septembre, les courbes se sont très rapidement rejointes pour finalement inverser la tendance sur les premières semaines décembre. L'année 2021 se clôture avec un volume de revente à perte approximativement trois fois supérieur au taux de revente à profit.

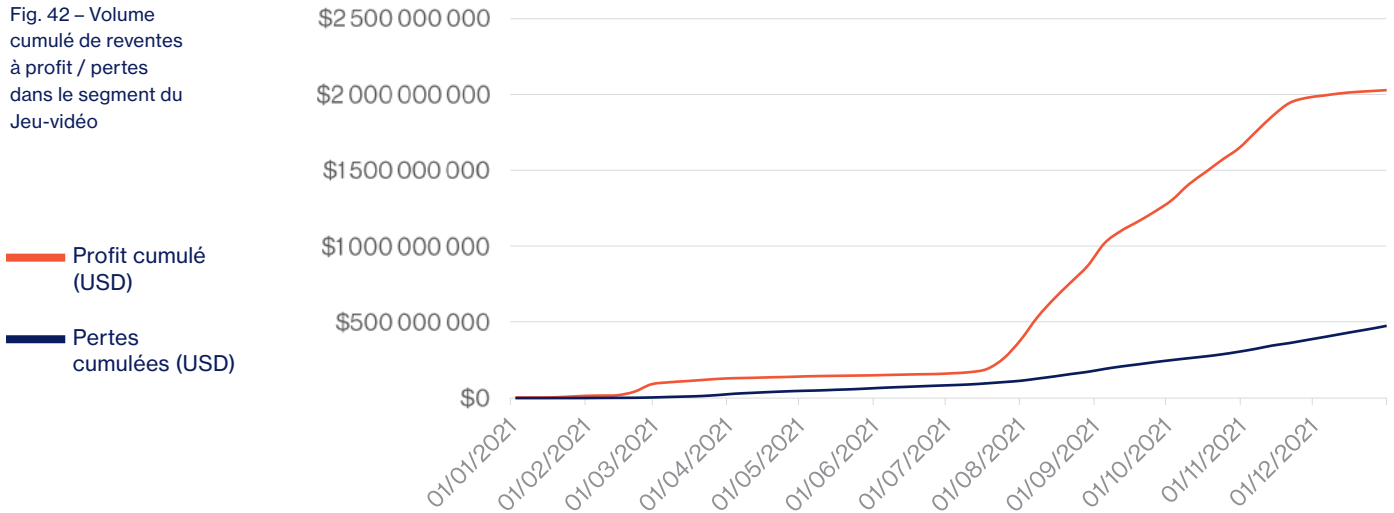
On retrouve cette tendance sur le volume de profit / pertes cumulé, avec une accélération progressive du taux de ventes à perte dès le milieu de l'année face à une stabilisation nette du profit cumulé sur le dernier trimestre.

Fig. 41 – Volume de dollars de profit / perte par semaine sur le marché secondaire



On peut en conclure que tous ceux qui ont subitement achetés de grands volumes d'actifs à des prix importants en août ont progressivement réalisé qu'ils ne pourraient générer de profit à la revente rapidement. Ce que nous observons sur le dernier trimestre correspond à une « liquidation » progressive du stock d'actifs achetés entre août et septembre.

Fig. 42 – Volume cumulé de reventes à profit / pertes dans le segment du Jeu-vidéo

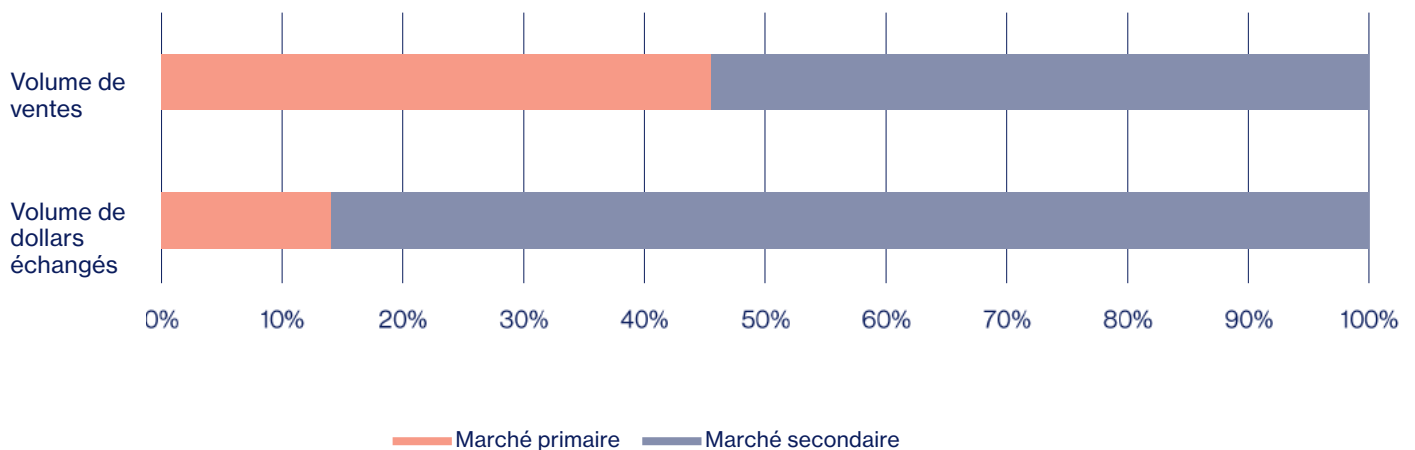


Marché primaire vs. secondaire

Le marché secondaire représente un peu plus de la moitié de l'activité du segment en termes de volume de vente, pour plus de 85% du volume total sur le marché secondaire.

A l'instar de la plupart des autres segments, il semble que les actifs aient rapidement pris de la valeur sur le marché secondaire.

Fig. 43 – Répartition du volume de dollars entre marché primaire et secondaire



Mise en perspective : L'industrie du jeu-vidéo vs. blockchain gaming

Bien qu'il soit encore trop tôt pour comparer la performance du segment du jeu-vidéo "traditionnel" avec le jeu video blockchain, il est important de remettre en contexte la performance de ce segment des NFTs.

Selon le rapport publié par Mordor Intelligence, le marché global du jeu vidéo était estimé à environ \$173.7 milliards en 2020, ce marché se situait aux alentours de \$151 milliards l'année d'avant. D'après leurs prédictions, le marché du jeu-vidéo devrait dépasser les \$300 milliards d'ici 2026, ce qui représenterait une croissance d'environ 9 à 10% par an.

Avec un marché d'un peu plus de \$4 milliards en 2021, le jeu-vidéo NFT ne représenterait à date que 2.18% du marché du total du jeu-vidéo en 2021.

Si on considère le taux de croissance actuel des deux segments, le jeu-vidéo NFT devrait représenter près de 10% de toute l'industrie du jeu-vidéo d'ici 2026, avec un marché qui pourrait dépasser les \$25 milliards.

*Source: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market>

Retour d'expérience du jeu-vidéo blockchain qui a marqué 2021 : Axie Infinity



Aleksander Larsen
Co-fondateur Axie Infinity

Le succès a été tel dans certains pays que des économies parallèles ont commencé à se créer avec la mise en place de "Scholarships" dans lesquels les propriétaires d'actifs dans le jeu prêtent certains de leurs comptes à des joueurs à travers le monde et partagent ainsi les revenus générés.

Aleksander Leonard Larsen, co-fondateur et COO d'Axie Infinity a accepté de répondre à nos questions et de nous partager ses réflexions sur les enjeux actuels du jeu-vidéo blockchain.

« Je pense que le jeu Blockchain, avec Axie Infinity comme fer de lance, est pris très au sérieux à ce stade. Les gens sont maintenant conscients qu'il est possible de créer un jeu en utilisant la technologie blockchain. Cela ouvre de nouveaux espaces de conception. Maintenant, avec l'avènement du « Play to Earn », les gens voient qu'il y a beaucoup d'argent dans l'industrie et beaucoup de battage médiatique. Il y a eu quelque chose de comparable à une « explosion cambrienne » de jeux qui sont encore en phase de test mais qui n'ont pas encore été officiellement

Axie Infinity est sans conteste le jeu qui a mis le jeu-vidéo blockchain sur le devant de la scène. Le grand public a réalisé avec ce succès fulgurant, qu'il était possible d'utiliser la blockchain, les NFTs et la crypto-monnaie pour déployer des mécaniques de jeu complexes, dans lesquelles l'utilisateur peut générer une forme de revenu.

publiés, donc je suis optimiste pour les années qui viennent. »

Compte tenu de la performance d'Axie Infinity et de l'ensemble du segment du jeu vidéo blockchain sur l'année, on peut comprendre son optimisme. Aleksander revient également sur une notion clé qui a fait le succès d'Axie Infinity et qui a ouvert de nouvelles perspectives pour l'industrie du jeu vidéo : le "Play to Earn". Le « Play to Earn » représente-t-il selon lui l'avenir du jeu-vidéo ?

« Le discours autour du « Play to earn » va changer à mesure que nous passerons à des jeux plus matures. Dans Axie par exemple, nous visons à proposer des jeux de meilleure qualité et à devenir davantage un « Play and Earn ». Dans le « Play to Earn », l'accent est généralement mis sur l'extraction de valeur, il y a un côté mercenaire un peu trop présent.

Dans le « Play and Earn », les gens viennent pour le jeu et peuvent gagner quelque chose en même temps. Générer un revenu est plus une valeur ajoutée que le but premier. Les gens débutent le jeu pour le divertissement

« Pour que ce genre d'économie reste sain, il doit y avoir des problèmes à résoudre par la communauté. »

et pourraient en profiter d'autant plus parce qu'ils peuvent « gagner » quelque chose en jouant. Mais il n'est pas question ici de remplacer des emplois. »

Cette nuance introduite entre le « Play to Earn » et le « Play and Earn » est fondamentale. Le jeu-vidéo tel qu'Aleksander le décrit est avant tout une expérience ludique, qui offre en complément une forme de revenu. La motivation #1 doit rester autour de l'expérience vidéo-ludique et non du « grinding » pour générer un revenu.

Aleksander développe ce concept en allant un peu plus loin et introduit une notion de collaboration :

« Pour que ce genre d'économie reste sain, il doit y avoir des problèmes à résoudre par la communauté. On peut trouver des problèmes à résoudre dans les jeux vidéos. Les gens doivent collaborer pour résoudre ces problèmes. Ce type de collaboration pourrait être à l'origine de nouveaux emplois, du moins ce sont les pistes que nous examinons en ce moment. »

Ce concept n'est pas sans rappeler un des principes fondamentaux de la Blockchain : le minage. Bien entendu, le concept doit être largement adapté dans le contexte d'un jeu vidéo mais le principe même du minage sur une blockchain correspond à résoudre des problèmes qui apportent de la valeur à l'ensemble de l'écosystème.

Dans le cadre de la blockchain, ce sont des machines qui résolvent des problèmes cryptographiques éminemment complexes. Dans un jeu-vidéo, il est capital que ce soit

toujours des humains qui résolvent ces problèmes :

« L'un des principaux défis auxquels nous sommes confrontés est de nous assurer que ce sont de vrais êtres humains qui jouent au jeu. Chaque humain ajoute une certaine valeur à Axie Infinity, et cette valeur peut consister à discuter entre joueurs, à parler à ses amis, à créer du contenu, à organiser des tournois, à participer à la construction d'un réseau autour du jeu... »

De manière générale, l'ensemble des actions que les joueurs pourront avoir dans et hors du jeu apporteront de la valeur et participeront au développement du jeu.

Pour conclure, le co-fondateur du jeu met l'accent sur les enjeux liés au lancement d'une crypto-monnaie dans son jeu (pour rappel, Axie Infinity repose sur deux monnaies différentes : le SLP et l'AXS) :

« La mise en circulation d'une crypto-monnaie ajoute beaucoup de responsabilité à un projet. Avoir un token dans la nature transforme globalement votre entreprise en une entreprise publique. Il faut donc toujours faire attention au prix du token, ce qui demande d'autant plus de rigueur dans la gestion de sa communauté.

Ne créez pas un token trop tôt, à moins que vous n'ayez le début d'un produit ou une stratégie pour vous assurer que la valeur du token ne baissera pas trop rapidement. »



Focus : Metaverses

14

Le marché des Metaverses

Le segment des Metaverses est sans conteste celui qui a généré le plus d'intérêt sur la fin de l'année, notamment grâce à l'annonce fracassante de Facebook (devenu META) qui commence à travailler à la mise en place de son propre Metaverse.

Pourtant le principe de Metaverse est un des piliers de l'industrie NFT, parmi les tout premiers projets NFT sur Ethereum en 2017, on comptait déjà un projet de Metaverse : Decentraland.

Un Metaverse est une forme d'univers parallèle, accessible de manière digitale via un écran (ordinateur, téléphone,...) ou via une expérience mixte de type Réalité Augmentée ou Réalité Virtuelle.

A l'instar du film Ready Player One, un Metaverse est susceptible d'offrir des expériences de jeu-vidéo, des expériences sociales mais peut également ouvrir des possibilités d'économie parallèle : vente d'objets dans le Metaverse (Vêtements, accessoires, objets en 3D...) ou encore e-commerce traditionnel, à travers une expérience au sein du Metaverse.

Les Metaverses en 2021 en quelques chiffres :

Marché

\$513 868 780

Volume total (USD)

133 452

Nombre de ventes

Actifs et rentabilité

\$3 850

Prix moyen (USD)

\$254 726 672

Profit total

88.66%

De ventes à profit

\$6 806 895

Perte totale

Communauté

159.5

Durée moyenne de détention (jours)

44 527

Portefeuilles actifs

54 333

Nombre de propriétaires

14

Nombre total de projets Metaverses

Volume de NFTs et circulation

58 138

Nouveaux actifs créés en 2021

45%

Pourcentage de tout le stock d'actif qui a circulé en 2021

496 953

Nombre total d'actifs identifiés

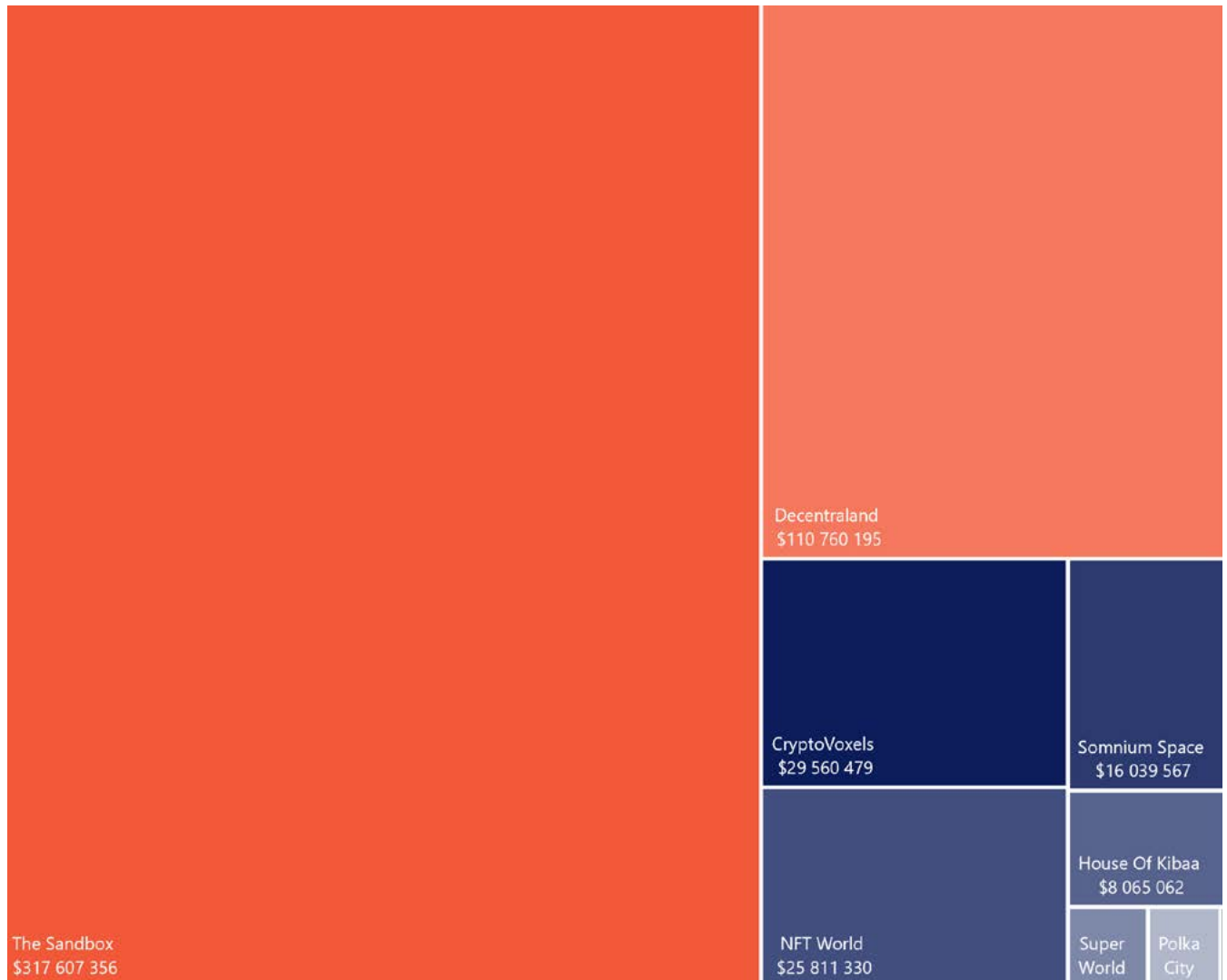


Fig. 44 – Répartition du volume du segment par projet (USD)

The Sandbox est le projet Metaverse qui a le plus profité de la visibilité offerte par l'annonce du groupe Facebook. The Sandbox représente plus de 50% de l'activité de marché du segment Metaverse sur 2021, suivi par l'acteur historique du secteur : Decentraland.

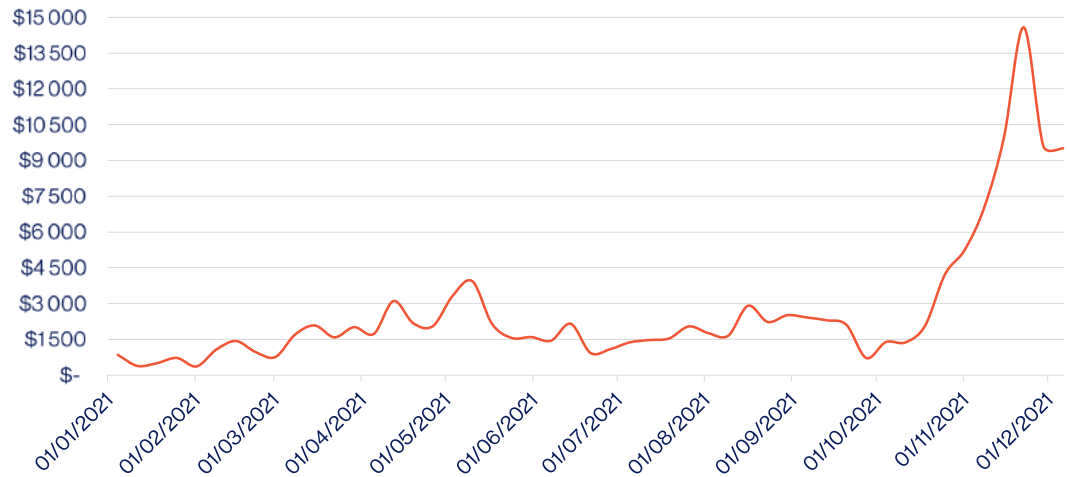
L'ensemble des autres Metaverses représente moins d'un quart du volume total sur la blockchain Ethereum. Ce segment devrait se transformer profondément l'an prochain, compte tenu de la hype autour des univers digitaux : le marché devrait devenir beaucoup plus compétitif et diversifié.

Prix moyen d'une parcelle de Metaverse au fil du temps

Le prix moyen d'une parcelle de Metaverse a progressivement augmenté au fil de l'année jusqu'à exploser sur les derniers mois, en partie suite à l'annonce de Facebook devenant Meta.

Au plus haut, le prix d'une parcelle de Metaverse a été multiplié par 28 en passant de \$500 à environ \$14 000 pour finalement se stabiliser autour des \$10 000.

Fig. 45 – Prix moyen d'un actif de Metaverse au fil du temps



Évolution du taux de revente à perte et à profit

Le segment des Metaverses a été épargné par le pic soudain de fin août / début septembre qui a marqué la plupart des autres segments. Cependant, tous les propriétaires de LAND ont pu profiter de la dynamique de fin octobre pour enregistrer des records de profit avec un pic à \$58 millions de dollars de profit enregistré sur la semaine du 28 novembre. Le volume de revente à perte reste particulièrement bas. Ce taux fait écho à la durée moyenne de détention relativement longue (supérieur à 150 jours) : les propriétaires de parcelles dans un metaverse sont a priori des acteurs économiques patients qui visent une plus-value sur le long terme.

Fig. 46 – Volume de dollars de profit / perte par semaine sur le marché secondaire

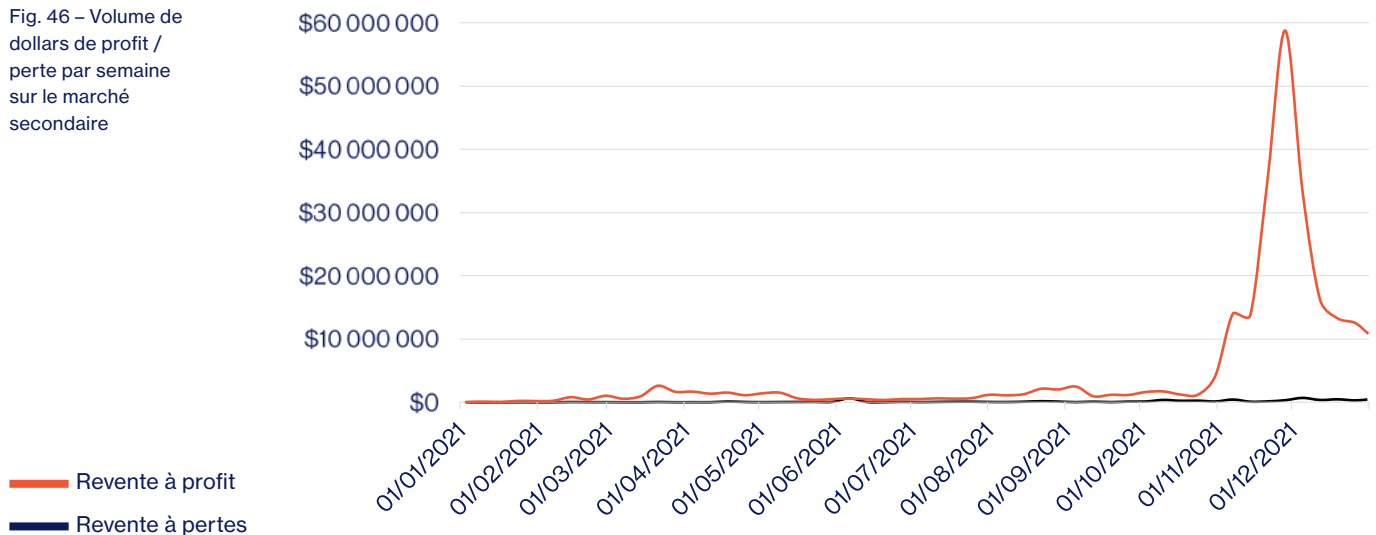
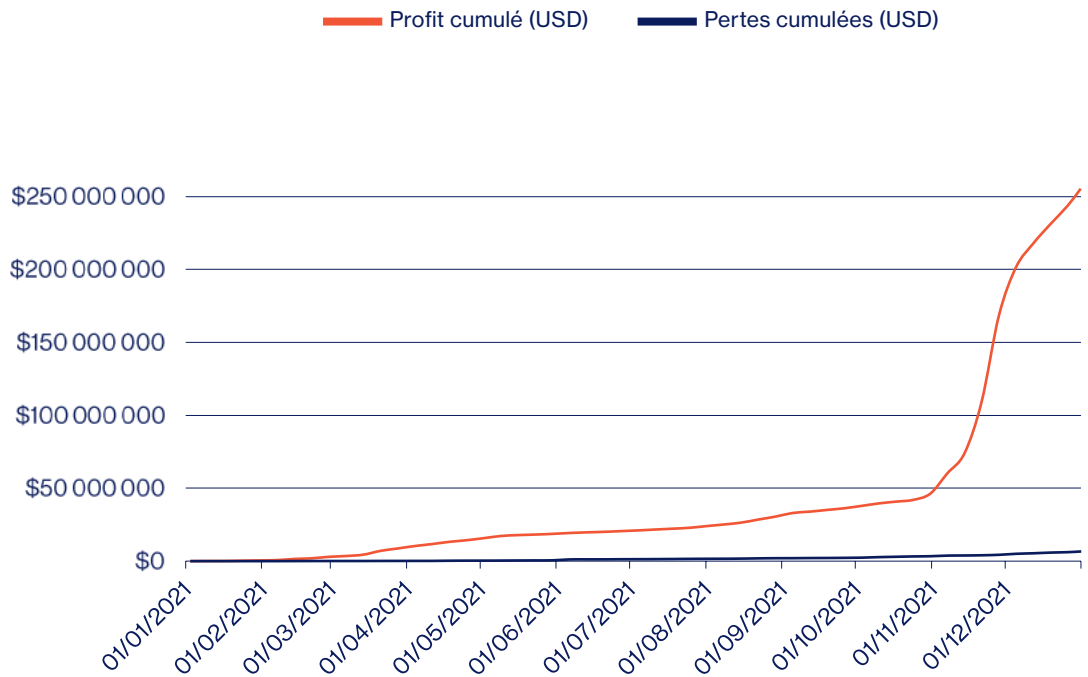


Fig. 47 – Volume cumulé de reventes à profit / pertes dans le segment des Metaverses

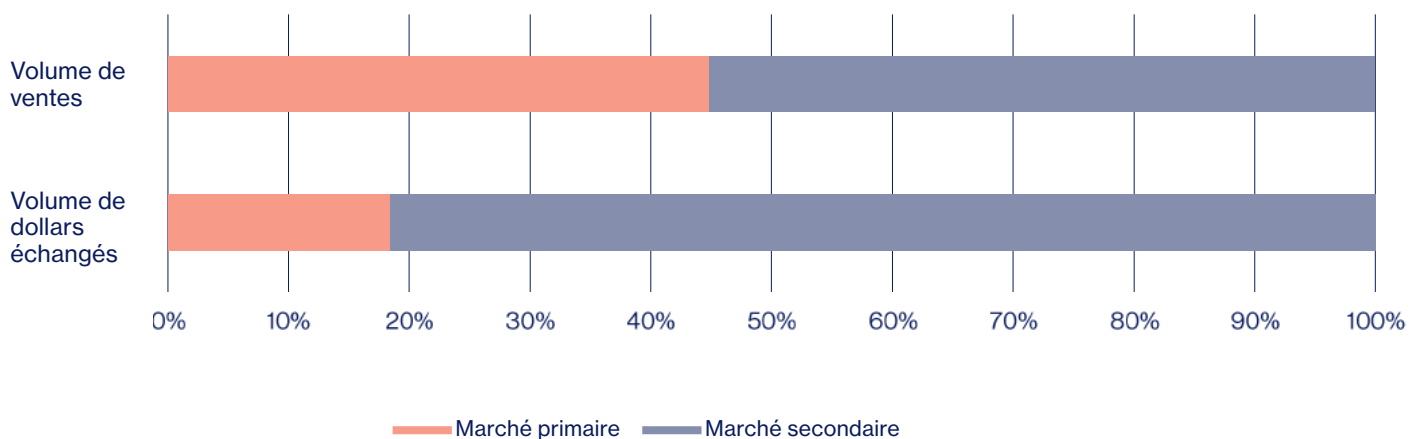


Marché primaire vs. secondaire

Le marché primaire du segment des Metaverses est principalement alimenté par The Sandbox qui continue à organiser des vagues de préventes régulières. Decentraland a, quant à lui, fini sa vente de LAND en Décembre 2018, depuis les ventes de LAND n'ont lieu que sur le marché secondaire.

Fig. 48 – Répartition du volume de dollars entre marché primaire et secondaire

On remarquera que le volume de nouvelles parcelles de Metaverses émis sur le marché reste relativement important avec 45% du volume de ventes en marché primaire. La valeur reste, quant à elle, concentrée sur le marché secondaire avec plus de 80% du volume de dollars échangés.



Que signifie créer un Metaverse en 2021 ? Retour d'expérience de The Sandbox



Sébastien Borget
Co-fondateur et COO de
The Sandbox

Avec plus de 300 millions de dollars échangés, et des dizaines de partenariats avec les principaux studios et licences de jeux vidéo The Sandbox est devenu le projet Metaverse incontournable de 2021.

Bien que le concept de Metaverse ne soit pas récent, il interroge plus que jamais. Le terme semble prêter à de nombreuses interprétations, et les cas d'usages ne sont pas nécessairement évidents pour le grand public.

Afin d'éclaircir ces différents points et de mieux comprendre les enjeux liés à un projet d'une telle envergure, Sébastien Borget, COO et co-fondateur de The Sandbox a accepté de répondre à nos questions et de revenir sur l'incroyable succès de son projet de Metaverse.

Quelle est l'origine du projet The Sandbox ?

« A l'origine The Sandbox était un jeu mobile lancé en 2012, qui a rencontré un grand succès sur la génération de contenu par les utilisateurs (UGC) avec plus de 70 millions d'assets créés dans le jeu. Mais ça a aussi été à l'origine d'une frustration : nous n'avions pas de moyen de rémunérer dans le jeu ces utilisateurs, qui passent beaucoup de temps à créer de la valeur par le contenu qu'ils génèrent. »

Quelle est la définition d'un Metaverse selon The Sandbox ?

« Pour moi le Metaverse c'est un monde parallèle dans lequel les utilisateurs vont pouvoir, via une représentation sous forme d'avatar 3D, participer à toutes sortes d'expériences plus riches, plus sociales, plus immersives. On peut par extension appeler des mondes 3D comme Second Life, Fortnite, Roblox ou World of Warcraft des Metaverses dans le sens où les utilisateurs ont des avatars et vivent des « mono expériences ». Le Metaverse va exister dans la myriade, dans la multiplicité de ces mondes virtuels où les utilisateurs détiennent leur identité, sous forme d'avatar, détiennent leur monnaie sous forme de crypto-monnaie et détiennent leurs actifs digitaux sous forme de NFTs. Ils peuvent les transférer librement d'un compte à l'autre. On va donc distinguer les Metaverses centralisés comme Fortnite ou Roblox et les Metaverses décentralisés comme The Sandbox, Decentraland, ... »

« Le Metaverse c'est un monde parallèle dans lequel les utilisateurs vont pouvoir, via une représentation sous forme d'avatar 3D, participer à toutes sortes d'expériences plus riches, plus sociales, plus immersives »

Le Metaverse “final” ne serait donc pas le fruit d'un projet ou d'un créateur unique comme on peut le voir dans le film “Ready Player One”. Au contraire, il s'agirait d'un réseau d'univers digitaux interconnectés, présentant chacun ses particularités et répondant à des besoins bien précis. Sébastien met l'accent sur la notion de “Metaverse décentralisé” en opposition aux univers gérés par une organisation centrale. Cependant, cette notion de décentralisation pose nécessairement la question des dérives. Comment s'assurer qu'un Metaverse puisse rester un lieu agréable et accueillant pour tout le monde sans qu'une “autorité centrale” assure un rôle de régulateur ?

« Ce qui se passe dans un monde décentralisé gouverné par une communauté c'est que la communauté a déjà plus de pouvoirs pour décider et participer activement à la modération. La modération sera de fait plus équitable que si elle était gérée de manière centralisée par une personne qui décide de ce qui peut ou ne peut pas être fait.

En parallèle, nous avons également des Terms of Services qui font que les contenus à caractères violents, ou liés au jeux d'argent par exemple ne sont pas autorisés. Nous avons des mécaniques qui font que ces contenus ne seront simplement pas affichés sur la plateforme.

Des incitations ainsi que la monétisation vont impliquer davantage les utilisateurs, qui s'assureront que la plateforme sur laquelle une partie

de leurs revenus sont générés reste accessible au plus grand monde.

Chez The Sandbox, on tend vers une décentralisation complète, mais pour l'instant on est encore très proche de la qualité et de la responsabilité éditoriale de la plateforme. »

The Sandbox mise donc sur une gouvernance décentralisée, autonome de la plateforme, assurée par ses utilisateurs. L'économie amenée à se développer dans le Metaverse devrait inciter tous les acteurs économiques du monde virtuel à assurer ce rôle de régulateur.

Un tel modèle totalement décentralisé ne pourra voir le jour qu'à l'issue d'une longue transition entre la modération assurée en centrale par The Sandbox et une modération gérée par les utilisateurs.

Quand on l'interroge sur ses pronostics pour l'an prochain, Sébastien se montre extrêmement optimiste vis-à-vis du segment des Metaverses qu'il voit comme le segment leader en 2022 :

« Sur la base des performances que l'on a observé en 2021, le secteur qui je pense va décoller en 2022 est celui des metaverses.

Les LAND ont pris une valeur très importante, le nombre d'utilisateurs qui s'intéresse aux LAND a explosé, pour des raisons très simples : l'absence de contrainte dans la construction, la rapidité d'exécution, les opportunités de job, les possibilités de revenus liés à une audience globale décentralisée.

Nous ne sommes qu'au tout début de ce que The Sandbox peut offrir, dans les deux, trois années qui viennent, on va se rapprocher petit à petit de 166 464 LAND ouverts et qui proposent des expériences uniques, chacun détenu par un utilisateur.

Dans The Sandbox, quand tu crées du contenu que tu mets en vente, tu reçois 95% de la valeur de la vente, alors que dans Roblox il n'y a que 30% qui revient au créateur. Sur les App Stores de Google ou Apple, c'est 70% qui te revient, mais tu es obligé de dépenser en ads pour être bien référencé donc quelle part te revient réellement ? »

On a pourtant pu observer que la spéculation va bon train sur les marchés, augmentant le prix des actifs très rapidement et les rendant parfois inaccessibles à ceux qui souhaiteraient réellement construire dans le Metaverse. Cet aspect ne semble pas inquiéter Sébastien qui voit la spéculation comme une conséquence temporaire de la hype autour des métaverses.

« Comme toute économie de marché, il va y avoir une régulation qui va venir de l'offre et de la demande. Pour l'instant on continue à avoir de l'offre sur The Sandbox, à chaque Land Sale de nouvelles parcelles sont mises en ventes au prix fixe de 1 011 SAND par LAND. Comme dans l'immobilier réel, le LAND seul ne va pas continuer à gagner de la valeur comme on a pu le voir jusque là, c'est le travail, une valeur ajoutée créée par les utilisateurs qui va apporter la richesse complémentaire au LAND.

Par exemple Republic Realm fait partie des premiers promoteurs

immobiliers à acheter des LAND, ils construisent en ce moment même 144 Fantasy Island, chacune unique, avec une maison virtuelle, une expérience et une histoire. C'est là que la plus-value se crée. »

Le parallèle que Sébastien établit entre l'économie virtuelle et le marché de l'immobilier est particulièrement intéressante : la valeur supplémentaire de tout terrain réside dans le travail, dans le talent de celui qui construit dessus. Il file la métaphore encore davantage et conclut sur l'économie globale que les Metaverses peuvent créer. Il ne s'agit plus de spéculation, mais de création d'emplois, de développement de start-ups à travers le monde entier pour participer au développement des Metaverses :

« Avec nos 16 000 propriétaires de LAND, il y a une économie circulaire qui se met en place. Ils ne cherchent pas juste à acheter un LAND, ils cherchent à recruter des constructeurs, qu'ils payent en SAND (la monnaie de The Sandbox), ils développent toute une économie pour construire des expériences avec un grand nombre de studios. The Sandbox a aidé à incorporer 6 studios cette année. Ces studios font généralement de 5 à 10 personnes et le plus gros est passé à plus de 40 personnes en l'espace de quelques mois, afin de soutenir les initiatives des propriétaires de LAND. La croissance de notre écosystème est une de nos priorités : que chacun puisse à son niveau tirer profit de la réussite du Metaverse. »



Focus : Utilitaires et Finance

Le marché des Utilitaires

Le marché des Utilitaires est sans nul doute le segment le plus difficile à cerner et le plus sous-estimé à ce jour. Le cas d'usage le plus connu des NFTs de type « Utilitaires » est depuis longtemps celui des noms de domaines avec l'avènement d'Ethereum Name Service et Unstoppable Domains.

Une tendance de fond s'est développée au cours de 2021 avec la fractionnalisation de NFT et la propriété divisée. Ce cas d'usage autour de la finance ouvre de nouvelles perspectives d'usage des NFTs comme réserve de valeur.

On considère comme Utilitaires tout actif qui a vocation à répondre à un usage bien précis qui ne soit pas directement ludique ou dont le but premier soit d'être possédé.

Aujourd'hui on compte une très grande diversité de cas d'usages, notamment autour de : la finance, l'identité numérique, l'accès et l'authentification, le ticketing, la sécurité, la tokenization d'actifs physiques, la certification de biens, la chaîne logistique, la santé...

A noter que dans le segment des Utilitaires, la nature même de certains actifs ne permet pas la création d'un marché: carte d'identité, identifiants, diplômes, dossiers médicaux. La nature des actifs en circulation rend par définition le segment des Utilitaires difficilement comparable aux autres segments de l'industrie NFT.

Les Utilitaires en 2021 en quelques chiffres :

Marché

\$530 836 246

Volume total (USD)

543 479

Nombre de ventes

Actifs et rentabilité

\$976

Prix moyen (USD)

\$117 407 499

Profit total

74.53%

De ventes à profit

\$31 760 828

Perte totale

Communauté

162.8

Durée moyenne de détention (jours)

222 478

Portefeuilles actifs

336 953

Nombre de propriétaires

64

Nombre total de projets Utilitaires

Volume de NFTs et circulation

334 814

Nouveaux actifs créés en 2021

82%

Pourcentage de tout le stock d'actif qui a circulé en 2021

1 328 071

Nombre total d'actifs identifiés

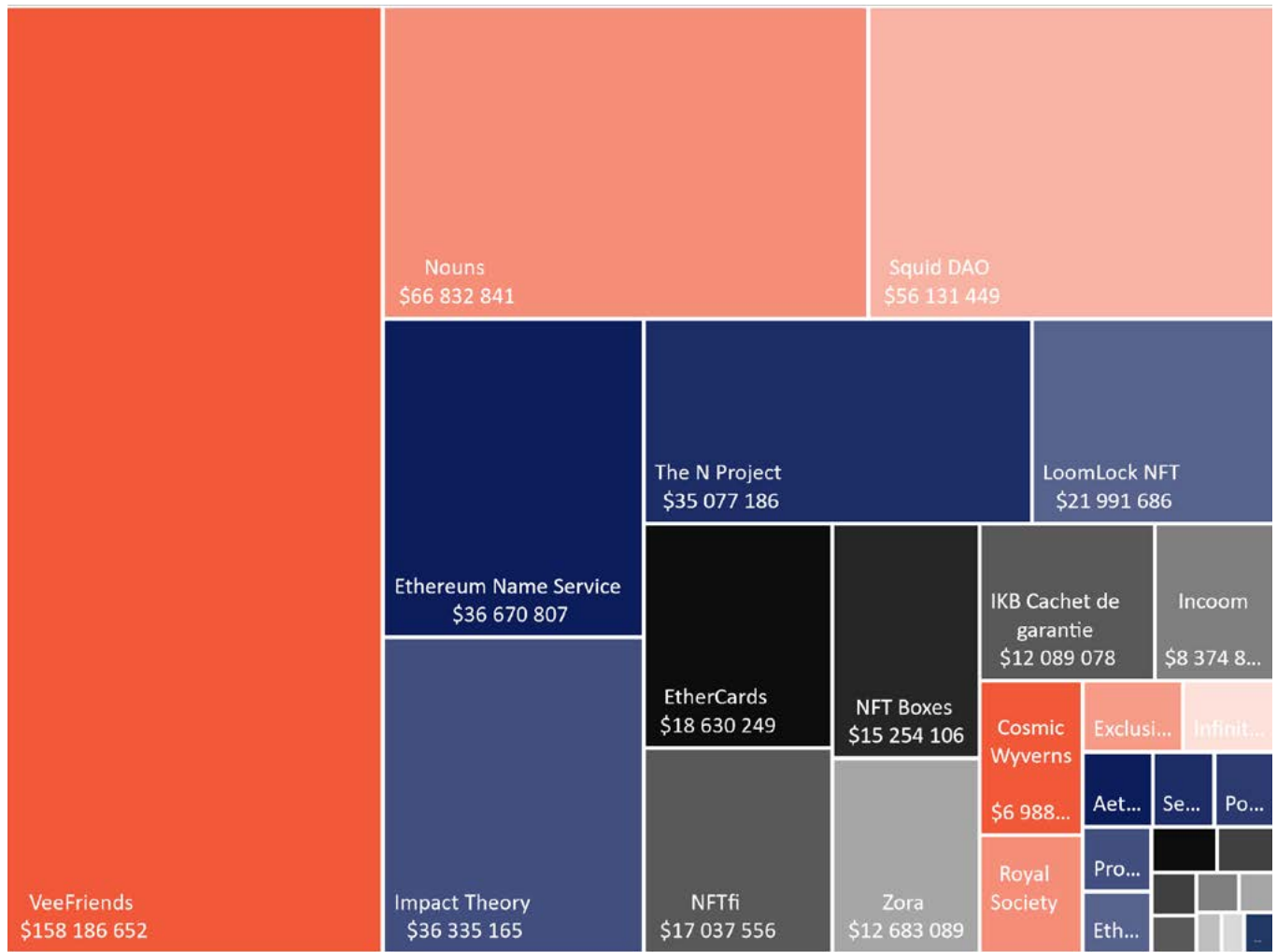


Fig. 49 – Répartition du volume du segment par projet (USD)

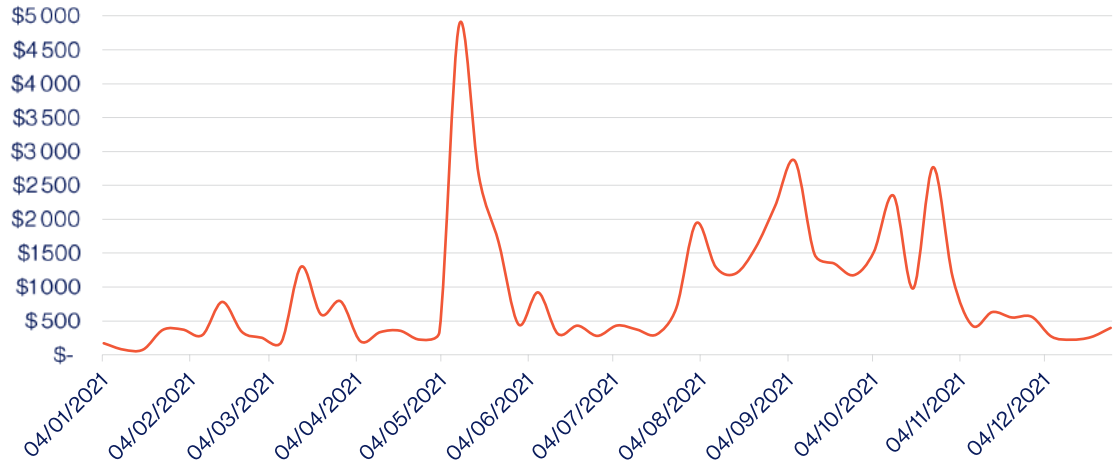
Le segment des utilitaires est de loin le plus diversifié et le mieux réparti entre projets. Bien que VeeFriends soit le projet majeur du segment, il représente moins d'un tiers de toute l'activité du segment, ce qui détonne particulièrement par rapport aux autres segments de l'industrie, généralement très centralisés autour d'un ou deux projets qui représentent la majeure partie de l'activité.

Les projets qui performant le mieux s'organisent autour d'usages liés à la finance, aux noms de domaine, aux DAOs, à l'accès à certaines communautés ou encore à l'assurance.

Prix moyen d'un NFT « Utilitaire » au fil du temps

Le prix des « Utilitaires » a considérablement fluctué au cours de l'année, au fil des projets et des annonces. Le segment des utilitaires ne présente en apparence pas de tendance visible, en grande partie de par le caractère polymorphe de ce segment.

Fig. 50 – Prix moyen d'un NFT « Utilitaire » au fil du temps



Évolution du taux de revente à perte et à profit

On note une décorrélation assez importante entre les tendances du segment des Utilitaires et les autres segments de l'industrie NFT. Le pic est ici enregistré début août, alors que la plupart des segments ont eu leur temps fort quelques semaines plus tôt sur l'été 2021. Comme pour le segment de l'Art la tendance sur la fin d'année est plutôt à la vente à perte avec un pic soudain à plus de \$4 millions de reventes à perte pour seulement \$1.3 millions de revente à profit sur le marché secondaire.

Fig. 51 – Volume de dollars de profit / perte par semaine sur le marché secondaire

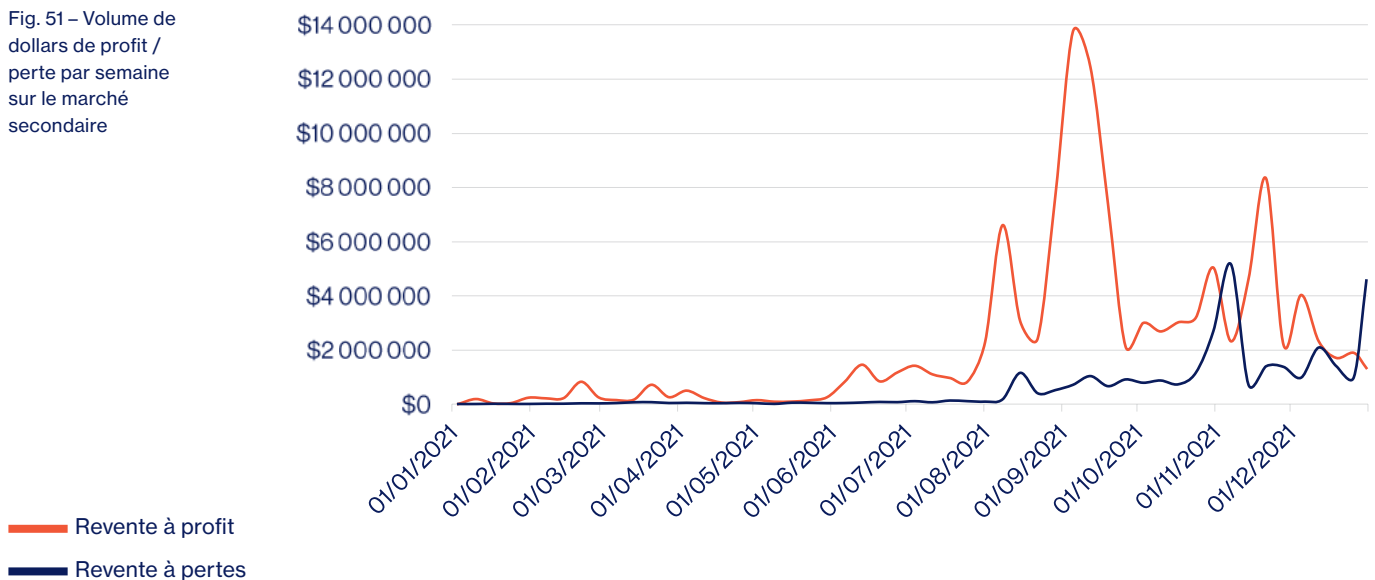
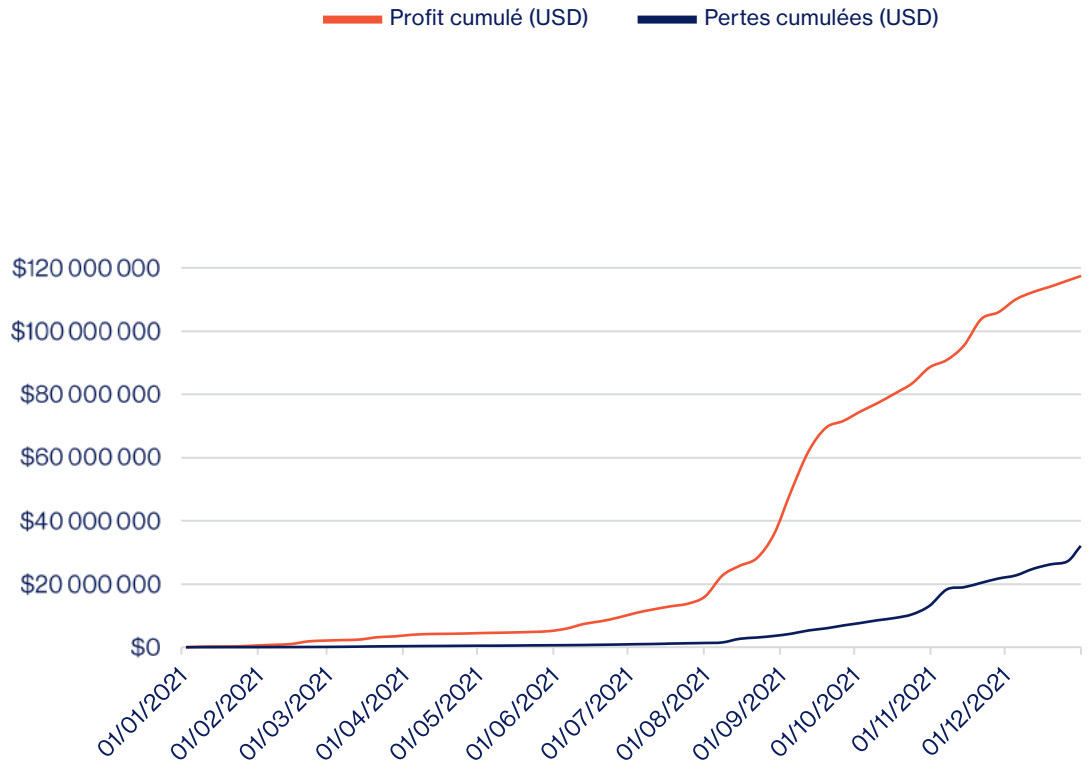


Fig. 52 – Volume cumulé de ventes à profit / pertes dans le segment des Utilitaires

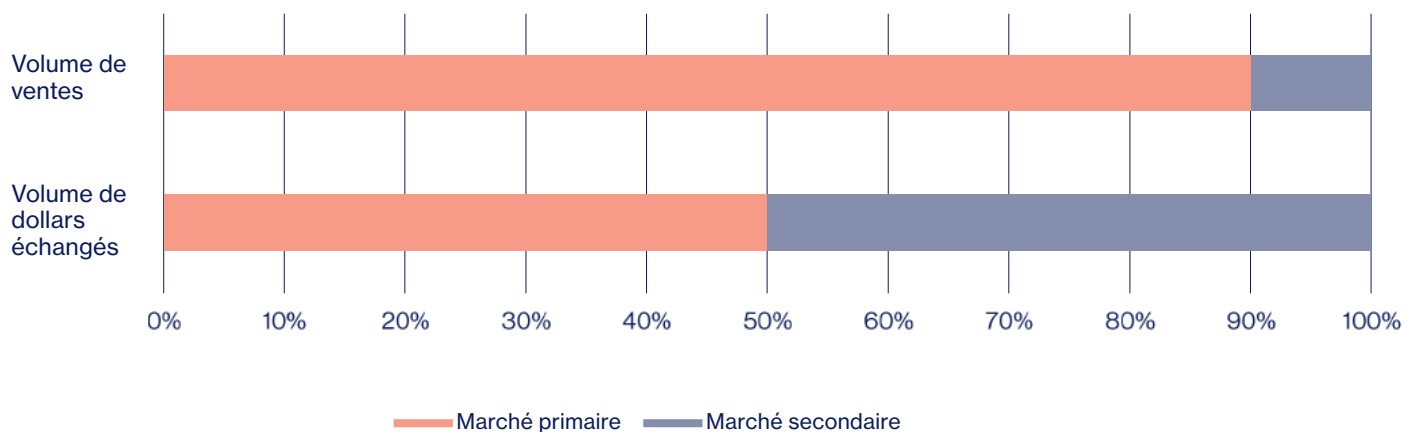


Marché primaire vs. secondaire

Le marché des Utilitaires présente une morphologie très différente des autres segments. De par la nature des objets en circulation et de leur fonction, on observe un marché secondaire extrêmement faible (10% seulement).

Fig. 53 – Répartition du volume de dollars entre marché primaire et secondaire

Ces actifs qui trouvent acquéreur sur le marché secondaire présentent toutefois une valeur très importante avec un peu moins de 50% de la valeur totale tradée sur le segment (plus de \$264 millions de dollars).



NFT x Finance : l'essor des NFTs utilitaires ?



John Egan
CEO – L'Atelier BNP Paribas

C'est par exemple le cas de la Finance avec l'essor de nouveaux cas d'usages autour des NFTs. Pour explorer cette intersection entre Finance et NFT, le CEO de L'Atelier BNP Paribas a accepté de nous communiquer ses réflexions sur le potentiel de ces nouveaux crypto-actifs et sur l'impact qu'ils peuvent avoir à court et long termes sur le monde de la finance "traditionnelle".

Pour débuter, nous lui demandons son sentiment sur la situation en 2021 et sur le la "hype" récente autour de l'industrie des NFTs :

« 2021 a été une année décisive pour les NFTs, qui prouve que la motivation et les efforts des premiers développeurs de projets, des investisseurs, des créateurs de contenu et des utilisateurs ont commencé à converger. Pour la première fois, les NFTs ont stimulé une grande partie de l'activité économique dans l'économie virtuelle, alors que les investisseurs et les marques ont commencé à capitaliser sur le passage à l'activité virtuelle et aux premières formes de propriété numérique. Cependant,

Au delà des tendances ultra visibles et médiatisées tels que les Metaverses et les Collectibles, d'autres tendances de fond sont en train de se structurer, et peuvent potentiellement disrupter certaines industries profondément dans les prochaines années.

nous avons également constaté des niveaux croissants de complexité, de fraude et un transfert de capital opportuniste de la cryptographie vers les NFTs. »

L'idée que le succès de l'industrie NFT soit issu de la convergence de motivation entre les différentes parties prenantes de l'industrie est extrêmement intéressant et offre une nouvelle perspective à cette notion de "communauté NFT". Face à tous ces changements et cette spéculation à outrance, quelle est le regard de l'Atelier BNP Paribas sur les NFTs ?

« Nous considérons les NFTs comme la preuve de la convergence croissante des environnements physiques et virtuels, qui viendra après l'Internet actuel en raison des nouvelles technologies et des changements sociaux émergents. S'ils mûrissent sur le plan technologique, juridique et social, les NFTs pourraient s'étendre au-delà des objets de collection populaires et des actifs investissables, et devenir la base même de tous les types de propriété d'actifs numériques. »

Quels sont selon vous les principaux obstacles qui empêchent les institutions financières traditionnelles de déployer des fonds et de développer de vraies stratégies d'investissement vis-à-vis des NFTs ?

« À l'heure actuelle, les NFTs offrent des opportunités claires de croissance du commerce électronique, de la propriété intellectuelle et des utilisateurs pour le retail. Cependant, il est peu probable que les grandes institutions financières agréées négocient ou entretiennent activement des NFTs tant que la réglementation qui les entoure reste aussi fragmentée et imprévisible. »

Les NFTs ont démontré en 2021 qu'ils pouvaient être considérés comme une réserve de valeur. Cependant, la spéculation et la volatilité des marchés ont également mis en lumière les fluctuations importantes en termes de valeur de cette classe d'actifs. Quel avenir voyez-vous dans ce contexte pour les « Vaults » et les prêts adossés à des NFTs ?

« Il est peu probable que les NFTs constituent une réserve de valeur efficace s'ils continuent à être à la fois si volatiles et si illiquides. Si les NFTs prouvent qu'ils peuvent conserver de la valeur dans le temps - y compris grâce à de nouvelles infrastructures économiques et de nouveaux mécanismes de marché - les instruments financiers et financiers suivront inévitablement. C'est potentiellement un domaine de croissance important. »

La SEC (Securities and Exchange Commission - le gendarme de la Bourse Américaine) s'est exprimée au sujet de la propriété fractionnée des NFTs et semble

considérer cela comme une forme de « Security Token », elle les soumet donc à un tout autre type de réglementation. Quel est votre point de vue sur la propriété fractionnée de NFT ?

« Le fractionnement a le potentiel de transformer les NFTs en actifs générateurs de revenus et d'aider à établir des mécanismes de tarification plus efficaces sur le marché dans son ensemble. Dans l'ensemble, le processus d'intégration des services financiers dans les produits et services NFT vient à peine de commencer et nous prévoyons qu'il s'accélérera au cours des 12 prochains mois. Cela conduira inévitablement à plus de réglementation financière. »

Tout le monde est dans l'expectative par rapport à cette nouvelle année. Qu'attendre des NFTs ? Pensez-vous que nous verrons de nouveaux cas d'usages ou enjeux intéressants pour le monde de la finance en 2022 ?

« En 2022, les NFTs continueront d'être volatiles, mais les meilleurs projets devraient également commencer à passer progressivement d'actifs largement spéculatifs à des actifs présentant davantage d'utilité pour les utilisateurs, les développeurs et les marques. Il existe encore des lacunes importantes - et donc des opportunités - qui pourraient faire ou défaire le marché des NFTs à moyen et à long terme : le besoin d'une infrastructure et de services associés plus évolutifs et interopérables, des mécanismes de marché dynamiques et une expérience utilisateur beaucoup plus intuitive. »

Données comparatives par segment

	Art	Collectibles	Jeux-vidéos	Metaverse	Utilitaires
Volume total (USD)	\$2 798 220 643	\$8 471 807 117	\$5 177 192 804	\$513 868 780	\$530 836 246
Nombre de ventes	774 307	4 500 827	20 986 532	133 452	543 479
Prix moyen (USD)	\$3 282	\$1 882	\$207	\$3 850	\$976
Profit total (USD)	\$1 212 655 909	\$3 574 733 293	\$247 634 943	\$254 726 672	\$117 407 499
Perte totale (USD)	\$153 216 027	\$432 815 281	\$42 592 925	\$6 806 895	\$31 760 828
Pourcentage de reventes à profit	79%	76%	73%	88%	74%
Durée moyenne de détention (jours)	33	41	67	159	162
Portefeuilles actifs	148 124	483 948	1 880 614	44 527	222 478
Nombre de propriétaires	212 579	718 888	1 722 714	54 333	336 953
Nombre total de projets	3 558 (artistes)	593	112	14	64
Nouveaux actifs créés en 2021	427 165	2 408 423	15 719 929	58 138	334 814
Pourcentage du stock d'actifs en circulation en 2021	86%	64%	92%	45%	82%
Nombre total d'actifs identifiés	1 639 782	6 018 262	21 156 291	496 953	1 328 071



Les nouveaux emplois

16

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

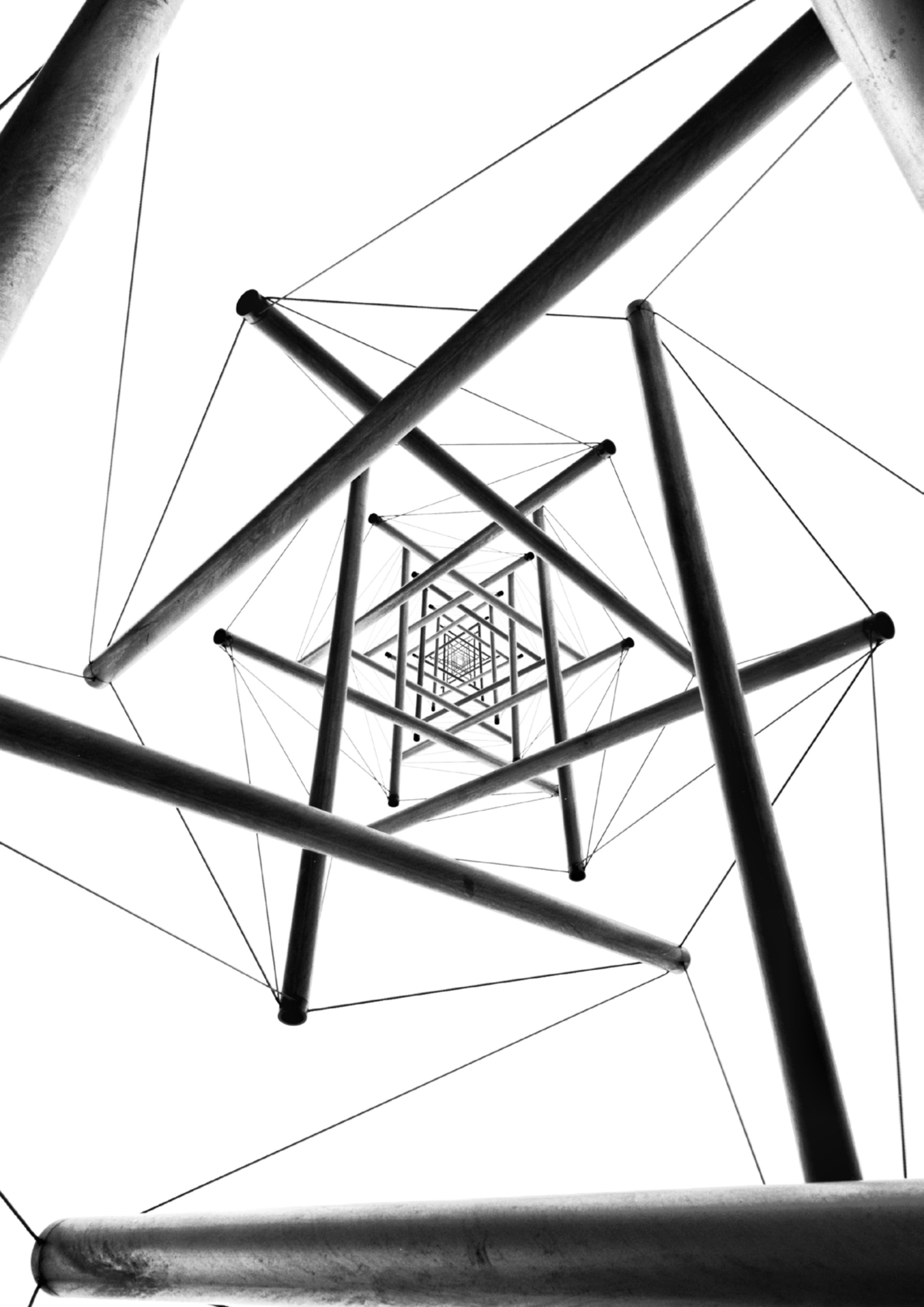
CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



Les prochains grands défis

17

Les prochains grands défis

En 2021, le mot « NFT » a été classé comme “le mot de l’année” par le dictionnaire Collins. Preuve d’une adoption globale et totale ? Pas vraiment. Il reste encore de nombreux défis à surmonter pour l’écosystème des Non-Fungible Tokens.

UX

Aujourd’hui, tout est fait pour réduire le nombre de clics entre le choix d’un article en ligne et le moment de passer à l’achat. L’expérience utilisateur doit être la plus fluide possible. Mais ce n’est pas le cas avec les NFTs.

Pour acheter un NFT de manière décentralisée, il est nécessaire de télécharger un portefeuille, sauvegarder ses clés privées, le charger en crypto-monnaie et enfin, passer à l’achat après plusieurs confirmations du portefeuille et de la blockchain.

Concernant l’achat sur les plateformes centralisées comme Crypto.com ou Binance NFT, l’expérience utilisateur est beaucoup plus facile. Mais cette rapidité d’achat se fait au détriment de la « réelle possession » du NFT car il n’est pas possible de le vendre ensuite sur une autre plateforme.

Pour l’instant, il n’existe pas de solution qui a réussi à assurer l’équilibre entre une expérience utilisateur similaire à ce qui existe déjà tout en préservant les bénéfices qu’apporte la décentralisation.

Cadre légal et imposition

Le cadre législatif des NFTs est variable en fonction des différents pays. L’un des seuls points communs est la séparation de la législation des crypto-monnaies et celle des NFTs. Il y a une absence de législation claire sur les actifs sous-jacents à chaque NFT. Certains pays associent les jeux blockchain aux jeux de hasard, d’autres au régime fiscal de l’immobilier, d’autres encore à de l’art. Le problème majeur étant qu’il existe des projets

NFTs qui recouvrent plusieurs segments en même temps : Metaverse et art, collectible et DeFi...

Pour les particuliers, il peut donc être très compliqué de savoir comment déclarer les revenus provenant de vente de NFT. Pour les entreprises, c’est encore plus compliqué. Beaucoup d’entre elles doivent vérifier si leur projet est conforme au cadre de la loi de leur pays ainsi que les lois des pays dans lesquels elles comptent vendre leurs NFTs. Les restrictions n’étant pas les mêmes partout, certaines entreprises demandent l’envoi d’une carte d’identité ou interdisent l’utilisation de VPN pour accéder à leur service.

Régulation du marché

A cause de ces disparités législatives, la protection de l’utilisateur dans les différents projets est difficile à mettre en place. Une forme d’auto-régulation s’est organisée parmi la communauté et les principales marketplaces (Opensea ou SuperRare par exemple) sont de plus en plus réactives face aux arnaques ou copies illégitimes.

La blockchain étant décentralisée par définition, il est quasiment impossible de prévenir des arnaques en amont. Certaines marketplaces centralisées sont cependant obligées d’être en contact avec les régulateurs pour mettre en place différentes méthodes de KYC / AML (Know Your Customers / Anti-Money Laundering) afin d’agir plus efficacement.

La régulation du marché des NFTs peut s’avérer être un des plus grands défis pour les années à venir. Les autorités doivent être souples pour ne pas freiner l’innovation mais l’un des intérêts majeurs des NFTs est la revente sur les marchés secondaires de manière libre et ouverte.

Écologie

La question écologique n'est pas seulement propre à l'écosystème des NFTs mais est une urgence mondiale. Tout émetteur du CO2 doit réduire ses émissions : les blockchains Proof of Work et les serveurs centralisés. Selon un rapport de l'université de Cambridge, en 2020 les mineurs des blockchains Proof of Work utilisent de plus en plus un mix énergétique renouvelable. Avec l'interdiction du minage en Chine en 2021, ces chiffres ont cependant dû évoluer. L'écosystème NFT n'est pas resté sourd à cette problématique. Aujourd'hui de nombreuses alternatives existent avec un consensus moins énergivore : la Preuve d'Enjeu. Les projets déjà existants quant à eux compensent leurs émissions CO2 estimées par l'achat de crédit carbone (offsetting).

C'est en partie pour cette raison que de plus en plus de projets se développent autour d'autres blockchains utilisant la Preuve d'Enjeu. D'une part parce que les frais de transactions sont moins élevés mais aussi parce que leur consommation énergétique est très faible comparée à Ethereum.

Spéculation et inflation

Bien que nous puissions nous réjouir de l'évolution croissante du marché des NFTs, il existe néanmoins une forte spéculation. Le troisième trimestre 2021 a été particulièrement marqué par des volumes records du segment des Collectibles notamment avec la mode des « ProFile Pictures (PFP) ».

En parallèle, plusieurs marques internationales (Coca-Cola, Adidas, Nike...) ainsi que des stars comme Snoop Dogg ont montré un intérêt pour les NFTs. En plus de ces acteurs internationalement connus du public, de nombreuses Venture Capital ont investi dans les levées de fond des projets.

Dans ce contexte d'effervescence, il semblerait qu'une compétition soit en train de s'établir entre les communautés déjà présentes dans l'écosystème et les arrivants de cette année. L'attention en ligne étant un critère de valeur dans l'espace numérique, des moyens de plus en plus importants sont déployés pour faire valoir son projet.

Cette compétition entraîne plusieurs conséquences :

- Une spéculation artificielle et temporaire sur certaines arnaques au détriment de projets plus petits mais plus sérieux.
- L'accélération du développement et de la création de projets NFT.
- Une inflation globale des volumes de l'écosystème.

Face à toutes ces influences extérieures puissantes, le plus grand défi posé à l'avenir ici sera de maintenir la valeur qui définit la communauté NFT : l'authenticité.

Éducation et acceptation

Grâce à la promotion des grandes marques et l'intégration de l'usage de la carte bleue pour acheter des NFTs, le nombre de portefeuilles actifs s'est envolé en 2021. Mais l'univers des crypto-monnaies prend du temps à appréhender et les NFTs n'en représentent qu'une porte d'entrée. Face à cet afflux de nouveaux arrivants, la communauté NFT doit continuer de communiquer objectivement sur les bonnes pratiques et d'aider à réduire les risques. Elle doit également faire preuve d'acceptation et d'adaptation face aux nouveaux usages. Cela va demander des deux parties d'être à l'écoute l'une de l'autre pour trouver des terrains de compromis. Les NFTs soulèvent beaucoup d'interrogations et leur démystification va être un défi majeur pour qu'ils se démocratisent réellement.

Les NFTs : nouvelle alternative pour les jeunes générations



Sang Chung
PlayDapp COO

Dans le cadre de la série d'interviews menée pour ce rapport, le COO de PlayDapp, Sang Chung, nous a permis d'identifier un enjeu complémentaire lié à l'adoption.

Dans certains pays, les crypto-monnaies et les NFTs représentent une alternative aux modèles économiques traditionnels et plus précisément, une opportunité unique d'escalader une échelle sociale de plus en plus réservée à l'élite.

Dans l'exemple développé par Sang Chung, le cas de l'acquisition immobilière est extrêmement parlant et illustre les problématiques rencontrées aujourd'hui par les jeunes diplômés, même dans un pays développé comme la Corée du Sud.

« Des rapports récents suggèrent qu'un cinquième de la nation coréenne aurait installé des applications d'échange de crypto-monnaies et que plus de 50% des utilisateurs ont entre 20 et 30 ans.

Ce public plus jeune a vu les anciens modèles économiques devenir de moins en moins applicables en raison de la pandémie et de la situation économique mondiale. Cela a créé un environnement difficile pour les diplômés universitaires, les emplois solides et durables étant plus rares. Ajoutant à la situation, le prix de l'immobilier est en constante augmentation.

Selon certaines études, il faudrait en moyenne 13.6 années en économisant 100% de ses revenus à un habitant de Séoul pour acheter un appartement dans la capitale. Les jeunes actifs reconsidèrent l'économie traditionnelle et de plus en plus de personnes se renseignent sur les crypto-monnaies avant d'investir. Simultanément, l'appétit et la compréhension envers la technologie NFT et la blockchain sont en augmentation constante, ce qui se traduit par un public plus informé sur les NFTs.

Les sociétés de jeux traditionnels accordent une place de plus en plus importante aux NFTs. C'est dans ce contexte que PlayDapp aide les sociétés traditionnelles à développer un marché de masse pour le jeu-vidéo blockchain. »



NOT YOUR TYPICAL BLOCKCHAIN GAMES...

CONTENU SPONSORISÉ

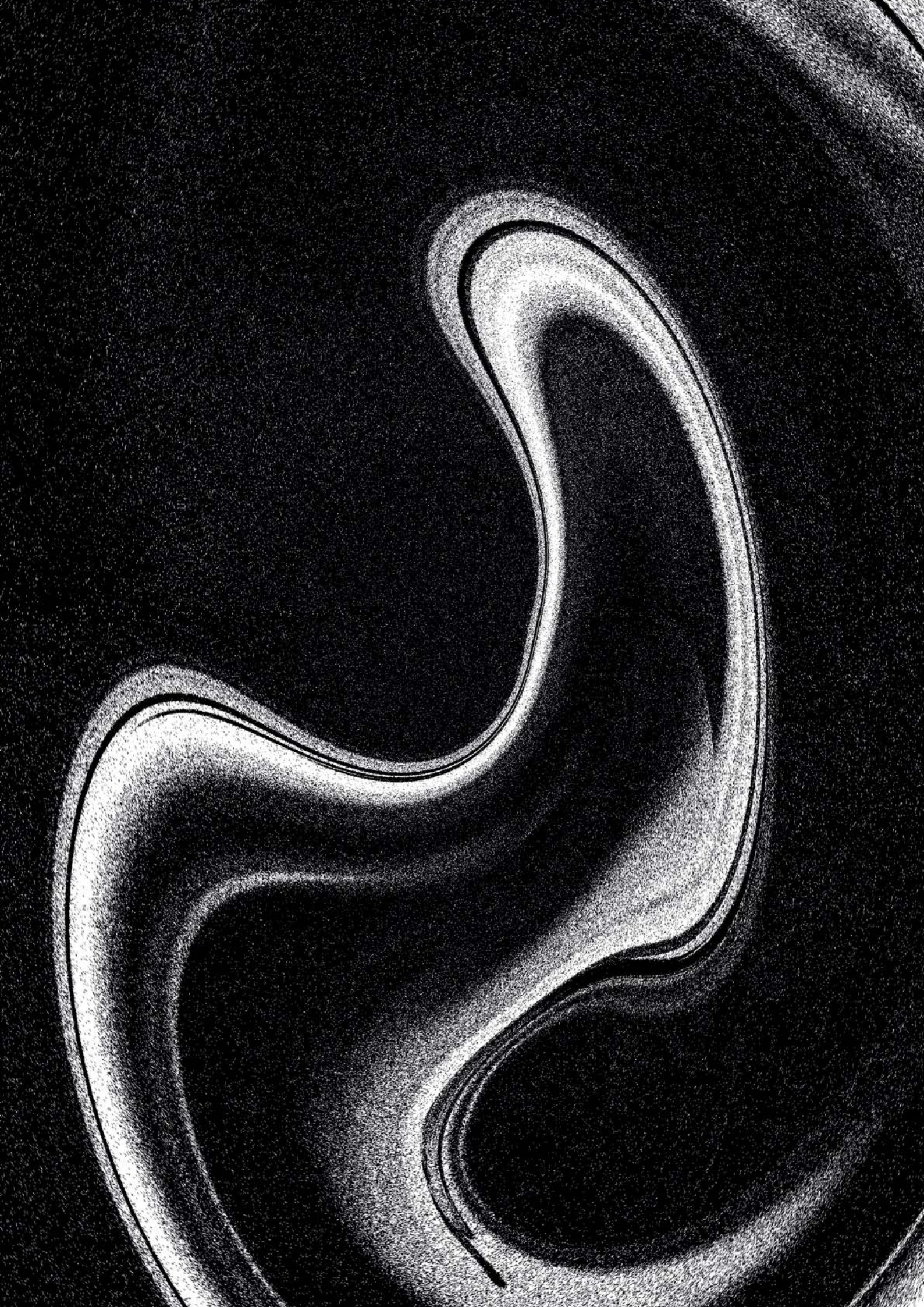
**PHANTOM
GALAXIES**

www.PhoantomGalaxies.com



coming in 2022



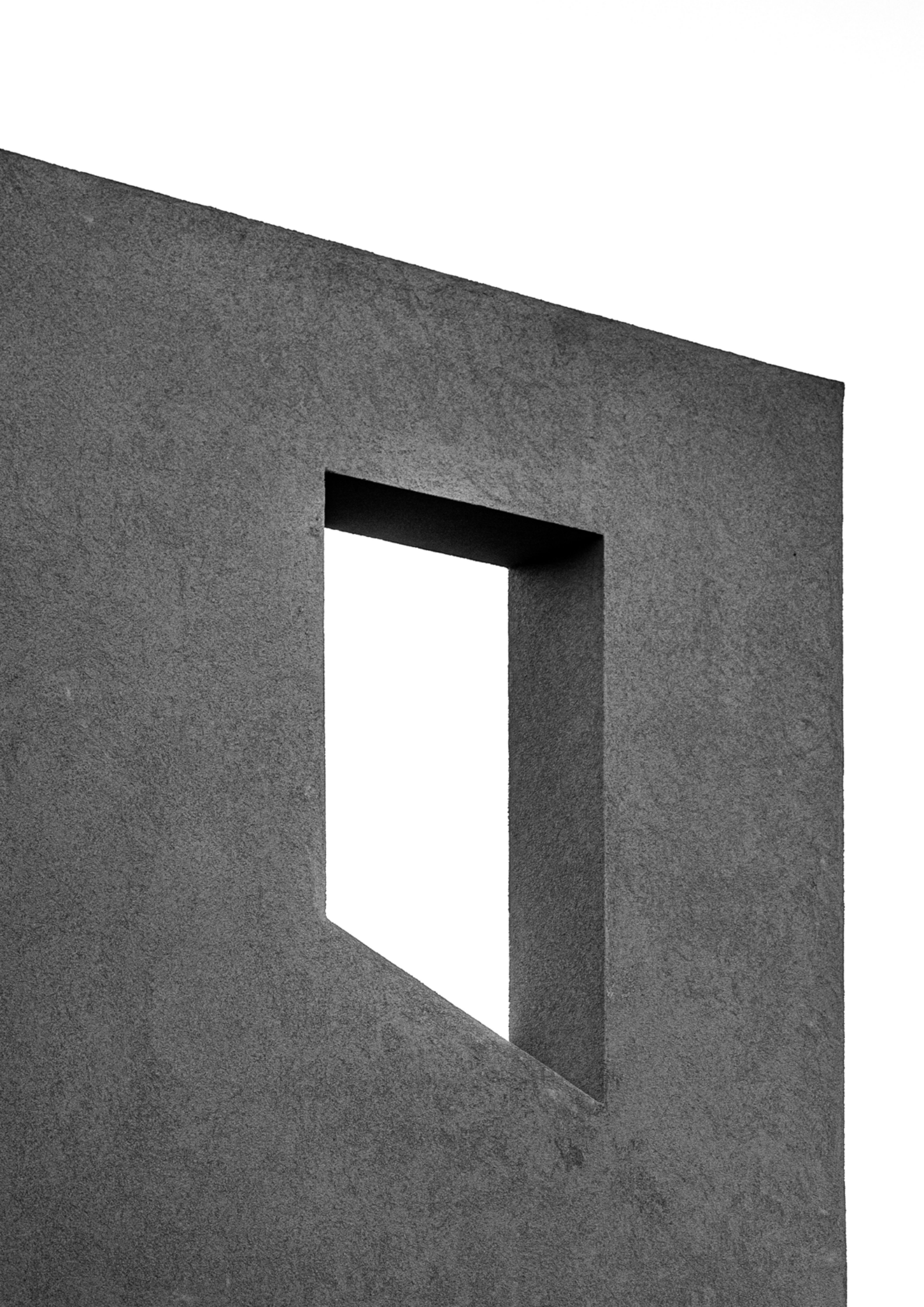


Nos prédictions pour 2022

18

CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE

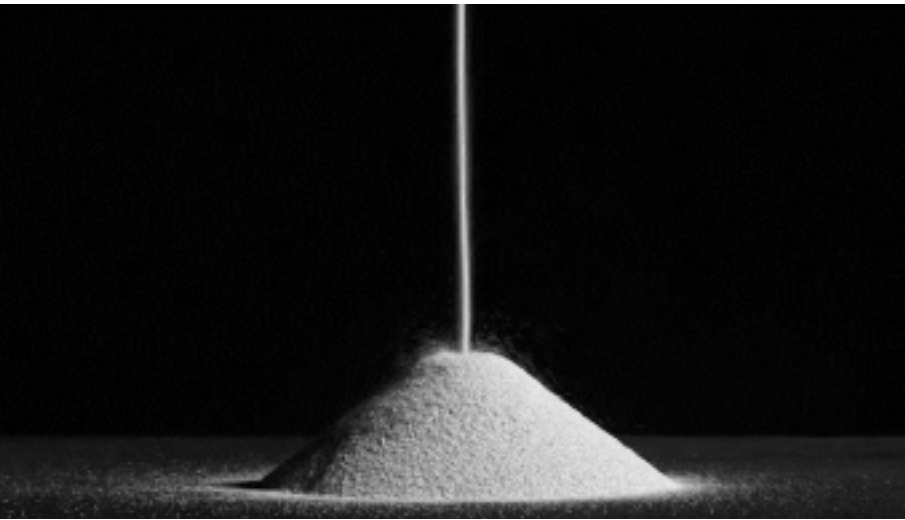
CONTENU DISPONIBLE UNIQUEMENT
DANS L'ÉDITION PROFESSIONNELLE



Conclusions générales

19

Conclusions



Vous avez déjà construit un tas de sable ?

Vous savez, quand vous ajoutez du sable sur un tas existant ? Vous avez l'impression que la plupart du sable que vous venez de déposer roule le long du tas de sable jusqu'au sol. Pourtant une partie de ce que vous venez d'ajouter reste en haut de votre pyramide. « Ça peut être imperceptible, et vu de loin vous avez l'impression que chaque ajout se retrouve systématiquement en bas de votre tas et que cela ne l'aide pas à grandir ? Ajout après ajout, votre œuvre grandit pourtant un petit peu plus, se renforce, consolide ses bases et trouve naturellement l'endroit où chaque grain doit aller.

L'industrie des NFTs fonctionne de la même manière. Chaque projet, chaque expérimentation, chaque nouveau NFT créé, aussi insignifiant ou surprenant qu'il puisse paraître, ajoute quelque chose à l'écosystème. Cette industrie se construit jour après jour, projet après projet, et apprend chaque jour un peu plus, afin de ne pas reproduire les erreurs du passé : qu'elles aient été commises dans l'écosystème NFT ou dans les marchés traditionnels.

Une industrie à la fois plus mature et plus immature que jamais.

Peut-être s'agit-il là d'un des plus grands paradoxes de l'écosystème.

Fin 2021, nous avons face à nous un marché qui est plus que jamais sujet à une spéculation à outrance, avec de nouveaux acheteurs peu expérimentés et des prises de risques de moins en moins mesurées. S'ajoute à cela une multiplication quasi-infinie de projets à relativement faible valeur ajoutée, qui participent à une saturation du marché et à une suspicion sur la réelle valeur ajoutée et le potentiel des NFTs.

Et pourtant... l'écosystème n'a jamais été aussi innovant et mature. Le battage médiatique autour des NFTs a attiré l'attention d'acteurs d'une autre envergure, a permis d'amorcer de nouvelles réflexions sur de nouveaux cas d'usages et plus largement d'intégrer cette technologie au cœur de toutes les grandes industries.

La question n'est plus aujourd'hui de savoir si les NFTs peuvent apporter de la valeur à ces industries, mais quand et comment elles vont pleinement les utiliser.

De la beauté au luxe, du transport au tourisme, du sport au ticketing, de la finance à l'assurance... quel secteur au monde n'est pas en train de s'interroger sur l'usage des NFTs ?

Restons ouverts, restons lucides et continuons à construire le futur des NFTs.

Les Metaverses : catalyseurs prévisibles

L'explosion des Metaverses sur la fin d'année était au final assez prévisible. Non pas en raison de l'annonce de Meta, mais tout simplement parce que les Metaverses sont par définition l'espace central qui fait le lien entre tous les segments et toutes les activités NFTs.

Quel meilleur endroit qu'un univers virtuel décentralisé aux possibilités quasi-illimitées pour déployer tout le potentiel de cette nouvelle classe d'actifs, et explorer l'interopérabilité dans le même temps ?

Les Metaverses ne sont pas seulement la version moderne et décentralisée d'expériences digitales comme « Second Life », ils sont à la fois le catalyseur de toute l'industrie NFT et son meilleur espace d'expression.

Une étape charnière du développement

Les NFTs sont à une étape clé où les avis les plus contradictoires peuvent être lus et entendus : « Il s'agit d'une bulle spéculative absurde » ; « Les NFTs sont l'avenir de la technologie et du web » ; « Ils vont disparaître d'ici quelques années » ; « Le monde entier possédera des NFTs d'ici 10 ans »

Quel que soit votre avis sur la question, il convient de reconnaître que les NFTs ont marqué 2021 comme peu de technologies ont pu le faire. D'une manière ou d'une autre, les années qui viennent vont voir de nouvelles expérimentations, de nouveaux challenges, des réussites incroyables et de nouvelles dérives.

Rappelons que l'une des plus grandes forces de l'industrie NFT est qu'elle a vu le jour pendant le plus important marché baissier des crypto-monnaies. Les projets, les fondateurs, les collectionneurs qui ont participé au développement de cet écosystème ont le cuir solide, ils savent depuis le premier jour qu'ils construisent pour le long terme.

Gardons la tête froide, restons vigilants quant aux prochaines évolutions et ne nous laissons pas étourdir par toutes ces voix.

Liste des projets par segment

ART

303

1997

1000eye

256art

89secondsatomized

Aabranches

Abnerharris

Abstractions

Adespress

Adidust

Ai42

Aicryptoart

Aivatar

Alinadreiman

Alinalosevalove

Allbi

Alottamoney

Amazonelope

Angietaylor

Anonymousnobody

Arkcovers

Arkgallery

Artai

Artblocks

Artbynelly

Artificial

Artisteenherbe

Artistliberation

Artistsunleashed

Artmart

Askey

Asyncart

Autoglyphs

Automaton

Autovoxx

Avatars

Avidlines

Beh0dlers

Bergerandfohr

Binaryrefinery

Bishopstattoolots

Bitairt

Bitartwork

Bitgallery

Bitjamin

Bitpix

Bitsforai

Blackboxart

Blackboxdolls

Blockart

Blockchainartexchange

Blockchainminersclub

Blockfame

Blockparty

Braindrops

Brainvomit

Brucethegoose

Bunnyinvasion

Buschgirl

Cadaf

Carlkidart

Ceyadams

Chenandink

Chruchofwhatever

Civit

Club99

Codexprotocol

Coinartist

Colorglyphs

Conniedigital

Contoured

Coronababies

Corrosive

Corruptions

Creativepixler

Criscyborg

Crypters

Cryptoart

Cryptoarte

Cryptoblobs

Cryptochild

Cryptograph

Cryptohobos

Cryptoinvaders

Cryptokanji

Cryptomingbi

Cryptomorph

Cryptomutts

Cryptoparadoxx

Cryptopepemarket

Cryptoskulls

Cryptostarks

Cryptotonya

Cryptowiener

Cryptoyuna

Cryptozr

Cyberc0n

Cyberpop

Cybertrashnart

Dabdragon

Dada

Dankyard

Davincicollection

Dclmemes

Deafbeef

Decryptoart

Decryptolorian

Devolz

Didierra

Diegoredriguez

Digiartworld

Digitalart

Digitalartchain

Digitalartcollective

Digitalprintimage

Digitible

Dinizbrart

Distantvoidces

Doggyethpics

Doodles

Dreamstone

Dyasart

E9art

Echo

Ejthek

Ellesse

Emotions

Emotionull

Ephimera

Errorinname

Espenkluge

Eternalfragments

Ethdenver

Ethernalart

Evilvoxels

Exhto

Fabianospeziari

Facies

Filaments

Filles

Finecryptoart

First

Foodmasku

Foundation

Fractaldimensions

Framergence

Frenetikvoid

Fuzz

Fvckcrystal

Gandesigns

Ganoodles

Garycartlidge

Gener8tive

Geneticchain

Geomatrix

Giantswan

Glitchedartgallery

Glitchyartgallery

Globalcryptoart

Glowingfingerdesign

Goldweard

Gxfart

Hackatao

Hanafuda

Harrisontiller

Hashrunes

Hdrr

Hex6c

Hextruchets

Himesaarts

Hipworth

Honeybadger

Huxleycomics

lh0dl

Infinft

Infiniteloop

J48baforms

Jamesgilna

Jaydelay

Jbgarrison

Johnnydapp

Johorionyoung

Jonnoorlander

Josie

Joyworld

Kaijaart

Kaleidoscope

Kamagang

Kamimart

Kasm

Katevassdigital

Keilimajor

Khan

Kleee02

Km-att

Knownorigin

Knownorigin2

Ledgart

Lipsmak

Litcollective

Logankurtzlarkin

Logbook

Londongift

Loopbomb

Lostpoets

Lovelybones

Luchampions

Lyleowerk

Machix

Maddogjones

Magnft

Makeitbeautiful

Makersplace

Markjdiez

Markozubak

Mattiacuttini

Mattiecuttini

Maxonbollocks

Maxosiris

Maxosiriscryptoart

Metabots

Metageist

Metaglitich

Mfers

Mighty33

Minerva

Minervavol1

Missalsimpson

Momentomori

Mosocial

Mrmonk

Mryuk

Murall

Museumofcryptoart

Mutantgardenseeder

Mutatismutandis

N0shot

Nahfungiblebones

Naturalwarp

Nellybaksht

Neolastics

Nfmedia

Niftygateway	Squiggly	Angryapesunited	Bullshillamaclub
Niftyink	Statusstickerpack	Angryboards	Bullrunbabes
Niftymoji	Stellarx	Animalkingdom	Bullseum
Ninoarteiro	Stinajones	Animalsociety	Bullsontheblock
Nonfungerbils	Sugarclub	Animetas	Bunker2171
Nylacollection	Superlativesecretsociety	Anonymice	Bushidos
Obxium	Superrare	Apedaoremix	Butts
Oculardelusion	Sweetvoid	Apekidsclub	Buzzedbearhideout
Odysseum	Technorigami	Apeonlyisland	Byopills
Ogarsvoxelmodels	Tedbundyletters	Apesruntheworld	Byzantinespacequest
Oliveallen	Thebigwavecollection	Apexoptimizers	Capitalcities
Onlyonepixel	Thecurrency	Apymon	Capsulehouse
Ooakosimo	Thisisalwaysonsale	Arabiancamels	Chainfaces
Osinachiart	Tillustrative	Arcadians	Chainrunners
P1xelfool	Timvi	Artstars	Chameleoncollective
Palmrealityfineart	Tokensmart	Astroheads	Cheekylionclub
Papereditions	Tomyoo	Astroledger	Chibidinos
Pascalboyart	Toon	Avariksaga	Chibilabs
Perrycooper	Toonpunk	Axolittles	Chillbearssociety
Perseverance	Toyfactory	Azimuthpoints	Chillfrogs
Piggericks	Trashgifs	Babyapesrescue	Chillinchameleons
Pixelarts	Trevorjonesart	Badkidsalley	Chubbies
Pixelchain	Trevorlawrencetoppschrome	Bamboozlers	Chubiverse
Pixelcons	Trislitsfineart	Baroquegame	Citizensofbullieverisland
Polygondisasters	Tunachum	Basementdwellers	Claylings
Portion	Twistedsister	Bastardganpunks	Clovers
Potenza	Twistedvacancy	Bastardpenguins	Coalitioncrew
Powzone	Urban	Bearsdeluxe	Collectibleclips
Pranksy	Vinniehager	Bearx	Coolcats
Projectiwantart	Vixvaporwave	Billionairecoyotecartel	Cooldogs
Prokopevone	Vron	Bitcoinbillionaires	Cosmiccowgirls
Prometheusx	Waifusion	Bitmonsters	Cosmiclabs
Pumpametti	Waveblocks	Bitpainting	Cosmomasks
Punkscomic	Wavelength	Bitpony	Covidpunks
Quasimondo	Wenft	Bitverse	Crazycamels
Raptorjesus	Whale	Blankface	Crazylizardarmy
Rarecandy3d	Wizardx	Blazedcats	Crazyskullz
Raretrash	Wowcrypto	Blitmap	Creaturetoadz
Rarible	Xcopy	Blockchainfootball	Creatureworld
Rendar	Xdonkey	Blockchina	Creepycreams
Retornável	Yetepeysfineart	Blockheads	Creepycryptos
Retroartauction	Yrdgz	Blockmarkgems	Crisscross
Reviiser	Zenart	Blocktimebuddies	Cryptoadz
Robness	Zplit	Bloemeneveiling	Cryptoalchemy
Robots		Bluboy	Cryptoamulets
Rockingarts	COLLECTIBLES	Bmby	Cryptoanime
Rugstore		Bocklin	Cryptoartai
Sappohstokensbazar	On1force	Bonesandbananas	Cryptoarts
Scribble	Oxbitcoinmemes	Bonesclub	Cryptoathletes
Scsspixelart	Oxearth	Bonsai	Cryptoatoms
Secondrealm	Oxmon	Boonjiproject	Cryptoav
Shaolinsshoppe	Oxverse	Boredapeclub	Cryptoballers
Shortcut	365days	Boredmummywakingup	Cryptobeasties
Skeenee	Absurdarboretum	Boredpunkychachtclub	Cryptobeasts
Smilesssvrs	Abysms	Boringbananasco	Cryptobeauty
Snarkart	Adambombsquad	Bossbeauties	Cryptobots
Soundmoney	Adorablealiensclub	Bosslogicuniverse	Cryptobull society
Spacedpainter	Alcabones	Botheadcollection	Cryptoburrito
Spectraart	Alpacadabraz	Bricktopians	Cryptobuttonpins
Sphericalart	Alphabettydoodles	Bubblegumkids	Cryptocannabisclub
Squareka	Angryapearmy	Bullionix	Cryptocaps

Liste des projets par segment

Cryptocars	Cryptopets	Degeneraterobotravingtribe	Etherpornstarsstar
Cryptocelebrities	Cryptophones	Derpybirbs	Etherprincesses
Cryptochampions	Cryptophunks	Derpydragons	Ethersark
Cryptochamps	Cryptopinions	Desperateapewives	Etherspace
Cryptocharms	Cryptopizza	Diamondboyzarmy	Etherstar
Cryptochicks	Cryptoplaces	Diamondcryptodunks	Etherstrike
Cryptocolors	Cryptoplanets	Digible	Ethertulips
Cryptocountries	Cryptopoliticians	Digidragonz	Ethervillains
Cryptocoven	Cryptopolz	Digitalaxgenesis	Ethervirus
Cryptocrystal	Cryptoporn	Digitalmetamorphoses	Etherwaifus
Cryptodads	Cryptopornscenes	Dirtybirdflightclub	Etherwords
Cryptodates	Cryptopornstaraward	Dirtydogs	Etherworld
Cryptodickbutts	Cryptopornstars	Dlvisualcard	Etherworlds
Cryptodoggies	Cryptoportraits	Dogsofelon	Ethmoji
Cryptodrinks	Cryptopunks	Dogsunchained	Ethpiranha
Cryptoelements	Cryptopuppies	Doomcatrescue	Ethpizzeriaonline
Cryptoemoji	Cryptopups	Dopeshibas	Ethquarter
Cryptofantasysoccer	Cryptopussy	Dopeyducklings	Ethwaterloo
Cryptoflowers	Cryptorabbits	Dormantdragons	Everdragons
Cryptoflyz	Cryptoracing	Dotdotdots	Evilemoji
Cryptofootball	Cryptoracingleague	Dragonereum	Evolvingforest
Cryptofoxes	Cryptosatan	Dragonseth	Exoplanets
Cryptogems	Cryptoskateboards	Drakons	Expletivepickles
Cryptogifttoken	Cryptoslicer	Dreggs	Fabgtoken
Cryptogirl	Cryptosoccr	Dworld	Fameladysquad
Cryptogirls	Cryptosport	Dystopunks	Fanggang
Cryptogit	Cryptosportsfootballfantasysports	Dyverse	Fantasyfootballnft
Cryptogoats	Cryptosportstars	Editorial	Fastfoodfrens
Cryptogs	Cryptostamps	Emojiblockchain	Fatales
Cryptohammies	Cryptostrikers	Emontfrenzy	Fatapeclub
Cryptoheart	Cryptosuperheroes	Enigmaeconomy	Feltzine
Cryptohero	Cryptothreekingdoms	Epiceagles	Feudalz
Cryptoheroes	Cryptotitties	Epics	Fishbank
Cryptohodlers	Cryptotoons	Etdogs	Fishbowlheads
Cryptohoots	Cryptotrunks	Etheranimals	Flokitars
Cryptohorse	Cryptotubers	Etherass	Flower
Cryptohuskies	Cryptowaifus	Etherathletes	Flowergirls
Cryptoink	Cryptoweirdos	Etherbots	Floydsworld
Cryptojanky	Cryptowhale	Etherbrands	Fluffypolarbears
Cryptojingles	Cryptoxmaspostcards	Ethercities	Flufworld
Cryptojintori	Cryptozcards	Ethercolors	Flyfrogs
Cryptojockey	Cryptozombies	Ethercountries	Footballclubsuperstars
Cryptokaiju	Cryptozombiez	Ethercup	Forgottenrunes
Cryptokanojo	Cryptozunks	Etherdogs	Fortunecats
Cryptokittens	Crypturtz	Ethereals	Foxfam
Cryptokitties	Cubegon	Etheremojis	Foxxies
Cryptokittiesscam	Cupcats	Etheremon	Foxyfam
Cryptolandmarks	Cutepigclub	Etherestates	Fullbodyapeclub
Cryptoleaders	Cybercitygirlsclub	Ethergems	Funkymonkeys
Cryptomaniac	Cyberhornetscolonyclub	Ethergirls	Furballs
Cryptomayor	Cyberkongz	Ethergotchi	Fusionapes
Cryptomemes	Cyberzombiesociety	Etherislands	Galacticapes
Cryptomibs	Cyphercity	Etherlambos	Galacticsecretagency
Cryptomotors	Daopunks	Etherleaguehero	Galaxyfightclub
Cryptomovies	Daoturtles	Ethermars	Galaxykats
Cryptoongoonz	Darkhorizon	Ethermeals	Gamblingapes
Cryptoonlinebattlearena	Davaproject	Ethermeta	Geneaidols
Cryptooscars	Deadcelebrities	Ethermon	Generativealchemyab
Cryptopeeps	Deadfellaz	Ethernnumbers	Generativeburgerclub
Cryptopepe	Deadheads	Ethero	Genzee
Cryptopersonalities	Debttoken	Etherponies	Gevols

Giftomon	Leagueofsacreddevils	Niftypride	Rareghostclub
Gladiether	Legendarycultures	Ninjasquad	Realitycards
Gluefactoryshow	Lilbabyapeclub	Nobody	Rebelrabbits
Goatsoup	Lilbabycoolcats	Nonfungiblefrens	Rebelsealsclub
Goatz	Lilbabypunks	Nonfungiblefrens	Remixclub
Goldenagecomics	Lonelyalienspaceclub	Nonfungiblefungi	Rgb
Goobers	Lonelyfroglamboclub	Nonfungiblepepe	Roaringleaders
Goonsofbalatroon	Lonelyheartclub	Noundles	Robotos
Gooptroop	Loopydonuts	Obits	Roguesocietybots
Gopony	Luckymaneki	Octohedz	Rottenswap
Gravel	Machinie	Ogcrystals	Royalsocietyofplayers
Graycraft	Madapetournament	Onchainmonkey	Rtfktstudios
Greatapesociety	Madbananaunion	Oneaybae	Sadfrogsdistrict
Grillzgang	Madcatmilitia	Onedaybae	Sadgirlsbar
GuardiansoftheMetaverse	Madmeerkatburrow	Onehourtimepieces	Sappyseals
Gutterdogs	Madrabbitsriotclub	Ornament	Satoshibles
Guttergang	Magicmushroomclubhouse	Osiriscosmickids	Satoshifaces
Gymbros	Marblecards	Outlawgalsmotorcycleclub	Savetemartians
Hashmasks	Mars	Owntheday	Savethemartians
Headdao	Marscatsvoyage	Pandaearth	Secretsocietyofwhales
Heavencomputer	Math	Pandagolfsquad	Sherbet
Hedgie	Medievalpixels	Pandaparadise	Shiboshis
Hegicmemes	Meebits	Paradisetrippies	Shogunsamurais
Hellodogs	Mekaverse	Parallelworld	Shroomz
Hero	Memefactory	Partyapebillionaireclub	Skullx
Hiddeninnoise	Messagetomartians	Partydegenerates	Skullys
Hiprecious	Metabillionaire	Partygrandparetirementclub	Slackerduckpond
Hiramyojin	Metagame	Partypenguins	Slimhoods
Hodlgang	Metasaurs	Passiveapes	Slumdogbillionaires
Holycows	Metathugs	Peacefulgroupies	Slumdogebillionaires
Hor1zonproject	Millionpieces	Pegz	Smartzombielab
Horsetoken	Minersvipminerals	Penguinfightclub	Sneakr
HumansoftheMetaverse	Mobsquads	Pigskinapes	Sneakrcred
Hyperdragons	Mokens	Pixawizards	Sneakyvampiresyndicate
Immortalplayercharacters	Monkeverse	Pixelapes	Soccerallstars
Immortalz	Monkeybet	Pixelcats	Societyofderivativeapes
Incognito	Monkeybrix	Pixelfoxes	Solarsystem
Infinityfrogs	Monsterbit	Pixls	Sorasdreamworld
Iwwonproject	Monsterbuds	Planetcrypto	Spaceboys
Junglefreaks	Moonboyz	Playertokens	Spacepoggers
Junkyarddogs	Mooncatrescue	Plutoalliance	Spacepunksclub
Kachiage	Moondogsodyssey	Pok	Spectralbeings
Kaijukungz	Moosetrx	Pokemonsalute	Spectralskellies
Keepcalm	Museumofmodernborpa	Polkamon	Spiderprime
Kennbosak	Mutantcats	Pootopia	Spookies
Kiddytoys	Mutantmonsters	Pownft	Spookyboyscountryclub
Killfish	Mutantpunkscity	Primatesocialsociety	Spunks
Kingswap	Mutantpunksnft	Proceduralspace	Starcard
Kishuverse	Mycryptoasset	Projectdraca	Starcards
Kittyethpics	Mycryptogemx	Projectink	Starcats
Knightsofdegen	Mycryptons	Proofofbeats	Stargirl
Koalaintelligenceagency	Myfuckingpickle	Psychoteddybears	Starsailorsiblings
Kryptonstarcad	Myhero	Pudgypenguins	Steveaoki
Ksoids	Myluckrabbit	Pugfrens	Stickdix
Kumoxworld	Mythwars	Punkachus	Stonercats
Lambduhs	Newoldcoins	Punkbabies	Stretdawgs
Lameloball	Nfft	Punkscapes	Stripperville
Laolu	Nftpromotion	Purrnelopescountryclub	Stripperville
Lazyboredapes	Nftrees	Rabbids	Strongapeclub
Lazybunnynft	Niftydudes	Rabbidstoken	Stryking
Lazylions	Niftyfootball	Rarebunnclub	Supercountries

Liste des projets par segment

Supermassive	Whaleshart	Cryptoassaultunit	Leagueofkingdoms
Supershibaclub	Whattyclub	Cryptobrawlers	Ledgerofszabo
Superyeti	Wickedboneclub	Cryptocities	Loot
Surreals	Wickedcraniums	Cryptoconquest	Lordless
Surrogates	Wildcards	Cryptocup	Luchadores
Swampverse	Winterbears	Cryptoderby	Ludolabs
Sympathyforthedevils	Wobblebug	Cryptodozer	Megacryptopolis
Terravirtua	Womenandweapons	Cryptofighters	Megacube
Thealienboy	Womenrise	Cryptofights	Milliondollarrat
Thebirdhouse	Woodies	Cryptominerworld	Minesofdalarnia
Theblocktimes	Wooshiworld	Cryptopioneers	Mlbchampions
Thedefiant	Word	Cryptopoopgame	Moonbox
Thediamondhands	Worldofwomen	Cryptorome	Motogp
Thedivineorderofthezodiac	X5badge	Cryptosaga	Mycryptoheroes
Thedogepound	Xonarobotics	Cryptoserval	Mythereum
Thefirstdance	Yakuzacatssociety	Cryptospacecommander	Nagemon
Theglitches	Yeahammer	Cryptospells	NBA top shot
Thegoatsociety	Youcollect	Cryptowarriors	Neondistrict
Thegraveyardsale	Youtoken	Cryptowars	Neotokyo
Theheartproject	Yticons	Darkcountry	Nftredzone
Thehumanoids	Zenape	Darkwinds	Niftyleague
Thelostglitches	Zodiactalismans	Decimals	Niftyleaguedegens
Themodz	Zombiecats	Doperaider	Nonfungibleheroes
Theprojecturs	Zombiepenguins	Dopewars	Northernguilds
Thesevens	Zootoken	Dragongame	Peoplescasino
Thetigersguild	Zplitmusic	Ethbillboards	Pirateconquest
Thetokyoten		Ethbirds	Plasmabears
Thewildbunch	GAMING	Etherdrugs	Powh4d
Thewolfgang		Etherdungeon	Pulsar79
Thorguards	Oxuniverse	Ethergen	Rebelbots
Thugpugs	50shadesofether	Ethergoo	Riotcats
Timepieces	Acceditionchangeloot	Etherkingdom	Rumblekongleague
Toddlerpillars	Afterorder	Etherlegends	Securityfund
Tokenswar	Ageofdragon	Ethermore	Sidusheroes
Tomsachsrocketcomponents	Avstars	Etheronline	Sipher
Toolsofrock	Axieinfinity	Etherorcs	Sorare
Tooncards	B2e	Etherscrolls	Spellsofgenesis
Topdogbeachclub	Battleracers	Ethertots	Splinterlands
Toyboogers	Blockchaincuties	Ethfighter	Staryfox
Tribesofwar	Blockcities	Ethtown	Subprimecrypto
Tropicalturtles	Blockletgames	F1deltatime	Superplayerequipment
Trustcollectible	Blocklords	Fightofanimals	Tavern
Twobitbears	Blockmagic	Footbattle	Thewonderquest
Twofacedpunks	Blockracers	Framecbattle	Tokenfighter
Ujobadges	Blockv	Glitchgoons	Tokenofinfection
Uncoolcats	Bloot	Godsunchained	Totalgame
Unicorngo	Bravefrontierheroes	Guessthezeros	Treeverse
Uniqly	Burnup	Habboavatars	Vegascity
Unisocks	Chainbreakers	Hashdemons	Venusscramble
Universecoin	Chainguardians	Hashkings	Verynifty
Universexyz	Chainmonsters	Heroesofevermore	Voodoocity
Untamedelephants	Cheezewizards	Hewerclan	Voxies
Visitorsofimmadegen	Chibifighters	Imperialthrone	Warriders
Vogu	Cicadaspuzzleclub	Infinitystones	Warriorsofaradena
Vox	Coinssteel	Influence	Wizardsanddragonsgame
Voxodeus	Cometh	Isleofnan	Wolfgame
Wallofchain	Contractservant	Killaz	Zedrun
Wallstreetbets	Crazycrowsschessclub	Kingdomsbeyond	Zethr
Wallstreetbulls	Cryptantcrab	Kinglovin	
Wanderers	Cryptia	Kiokumushi	
Wannapanda	Cryptoallstars	Knightstory	

METAVERSES

Arcona
Cryptovoxels
Decentraland
Houseofkibaa
Landemic
Nftestate
Nftworlds
Ovr
Polkacity
Somniumspace
Spheroiduniverse
StarlMetaverse
Superworld
Thesandbox
Worldwidewebb

UTILITAIRES

Oxchan
Oxpo
Aether
Aetheriandeed
Alexmasmej
Apexone
Avatarecolodge
Batlock
Betooni11g
Biffysstamps
Bitney
Bitverk
Blockvis
Cargo
Chaingear
Churchofthechain
Cosmicwyverns
Cryptobatesgroup
Cryptocare
Cryptolibraries
Cryptonyc
Cryptot
Cryptotakeoversnft
Cryptoweek
Cycletoken
Daorecords
Dappcon
Dcent
Dclplazas
Degofinance
Devcon
Distx
Ensnifty
Ehart
Ethccparis
Etherboy
Ethercards
Etherealny
Ethereumnameservice
Etholvants
Ethparis

Ethturin
Exclusible
Factbar
Foamsignal
Fortuneteller
Freejoseongenesisvisa
Gittron
Givingblock
Gonetomars
Growyourbase
Hakkamooncake
Ikbcachetdegarantie
Impacttheory
Incooom
Infinites
Insightsnetwork
Interfacetoken
J2tx
Jenkinsthevalet
Kaurifamilylodge
Kudostoken
Legacycode
Lianpaotu
Loomlocknft
Lootexforge
Mathwallet
Metacartel
Methodnft
Microsponsors
Millionetherhomepage
Mintable
Mintbase
Mirroreditions
Moonbase
Nametag
Nftboxes
Nftegg
Nftfi
Nftkred
Nftnyc
Nouns
Nowtee
Pixelate
Poolsfyi
Pooltogether
Pooltogethor
Postereum
Printregistry
Proofofartwork
Proofofattendance
Radicards
Reservedollar
Ripiocreditnetwork
Royalsociety
Sewerratsocialclub
Socialmediamarket
Squiddao
Steadybreaks
Superfan
Thenproject
Unitize

Unlockprotocol
Unstoppabledomains
Us2020election
Veefriends
Vidtags
Weekinethereum
Xdomains
Xynetwork
Xyo
Yatnft
Yellowheart
Yinsurance
Zdomains
Zora

On aime avoir de vos nouvelles !

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez
des questions ou des commentaires sur le rapport.



Merci *beaucoup*

