

Crypto-Art (NFT, Blockchain etc.)

Photo de couverture « I'm a coin coin », Albertine Meunier, 2020

- [Tout savoir sur le NFT et le Crypto-Art: techniques, usages, écologies](#)
- [Crypto Players & NFT Art \(webinaire du 18/05/2021\)](#)

Tout savoir sur le NFT et le Crypto-Art: techniques, usages, écologies

Quand le monde de l'art numérique rencontre le monde des cryptomonnaies à travers le principe de la tokenisation des oeuvres d'art, tout un ensemble de questionnements se renouvellent ou s'ouvrent.

L'une des technologies développées autour des cryptomonnaies, le NFT ou *Non-Fungible Token* fait couler beaucoup d'encre et donne lieu à de nombreuses narrations plus ou moins justes. Les spectaculaires ventes de *Everydays : the first 5000 days* de l'artiste Beeple chez Christies pour 69 millions de dollars ou du premier tweet du co-fondateur de Twitter, Jack Dorsey pour 2,9 milliards ... inspirent nombre de commentaires enthousiastes ou dénonciateurs.

Pour certain.es, la technologie du NFT permet de rendre unique une œuvre numérique et redonne la possibilité aux artistes de pouvoir recevoir une juste rémunération en milieu numérique tant d'années après Napster et le P2P.

Pour d'autres, ce ne sont pas seulement les usages spéculatifs du CryptoArt qu'il s'agit de dénoncer mais le coût environnemental du NFT adossé à des blockchains dont la sécurisation des transactions suppose des calculs à forte demande énergétique et menace la nécessaire sobriété numérique.

Entre éloge de la propriété artistique retrouvée ou alarme sur le catastrophique impact écologique de cette technologie, il peut sembler opportun de poser à la fois des définitions précises, de clarifier certaines idées fausses et de rendre compte des initiatives – venant tant du côté des artistes que des praticiens des cryptomonnaies, pour mieux faire comprendre les enjeux, les opportunités mais également les limites du principe de la « tokenisation » des œuvres d'art et des créations culturelles.

Afin de développer les termes pluriels d'un débat qui se cristallise autour des problématiques (ré-)ouvertes par la dite révolution numérique (art, monnaie, climat), un webinaire a été organisé le 7 avril 2021 qui a associé des artistes, des expert.es en cryptomonnaies et des chercheur.es, avec **Albertine Meunier** (artiste, curatrice de l'exposition « De la Tulipe à la Crypto Marguerite ») ; **Adrian Sauzade** (expert praticien en cryptomonnaies) ; **Gauthier Roussilhe** (designer, auteur notamment du rapport « Que peut le numérique pour la transition écologique ») ; **Serge Hoffman** (artiste, collectionneur et professeur responsable du département des Arts numériques à La Cambre, Bruxelles) ; **Sébastien Gouspillou** (CEO de Bigblock DC, Bitcoin mining) ; et sous réserve

Clément Renaud (chercheur, auteur de “Realtime : Making Digital China”) et **Maël Rolland** (doctorant, EHESS, thèse d’économie en cours au sujet des cryptomonnaies).

Ce webinaire a été animé et proposé par **Laurence Allard**, maîtresse de conférences, sciences de la communication, IRCAV-Université Paris-Sorbonne Nouvelle/Université de Lille.

Pour visionner le replay du webinaire :

<https://tube.futuretic.fr/videos/embed/9fb324a0-e676-46b0-b280-51d61d9f4e6d>

Crypto Players & NFT Art (webinaire du 18/05/2021)

LE JEU QUI PROVOQUE
DES CHOSSES

PANORAMA

CRYPTO PLAYERS & NFT ART

18 MAI 2021 - 19H À 21H

« Les liens intrigants qu'entretiennent les cryptomonnaies, la création culturelle et la conception de jeu. »

Animé par Julien Maudet, Dcalk



Une webinaire organisé dans le cadre du Panorama du jeu qui Provoque des Choses qui avait pour vocation de présenter à un public curieux les liens intrigants qu'entretiennent les cryptomonnaies, la création culturelle et de la conception de jeu.

Avec :

Benjamin DIDIER - Formateur Blockchain & Cryptomonnaie chez Crypto-formation.com - [Site](#)

Jean-Étienne MARTIN - Chef de projet jeu chez The Sandbox - [Site](#)

Clément RENAUD - Chercheur et Développeur indépendant - [Site](#)

Organisé et animé par **Julien Maudet** - Artiste Média et Facilitateur - [Interview](#)

Les cryptomonnaies (bitcoin, ethereum, etc...) font désormais partie du paysage économique de nos sociétés et pas une journée ne se passe sans commentaires sur leur valeur exponentielle ou leur possible influence sur les marchés. Récemment des capitalisations records d'œuvres d'art inscrites dans une blockchain semblent faire apparaître un nouveau modèle de rétribution ou de spéculation, et c'est désormais la production culturelle en entier qui tremble à la seule évocation des NFT (Non-Fungible Token).

La création ludique et vidéo ludique n'est pas non plus sans subir et participer à l'attrait de ce nouveau paradigme. Le gout dans la recherche de rareté, de pièces uniques et de certification d'origine sont associées au NFT et empruntent beaucoup à la fièvre du collectionneur "geek" qui étale figurine et cartes à jouer ou encore les "skin" et "collectible" des MMO.

L'actualité veut que les derniers modèles de hardware et de cartes graphiques initialement conçus pour le jeu vidéo soient détournés de leur usage par des "mineurs" de crypto monnaies, quel regard portent les concepteurs et les éditeurs de jeux sur les NFT? Si les précieux "Token" peuvent être considérées comme une monnaie virtuelle échangeable dans un cercle restreint, y a-t-il application dans les jeux en ligne ou les mondes virtuels ?

À travers le rendement des cryptomonnaies quelles forment de rétribution pour les joueurs sont actuellement mise en place ou expérimentées ?

Ce webinaire a associé plusieurs intervenants concerné ou professionnel des cryptomonnaies afin de faire un état des lieux et répondre aux nombreuses questions qui entourent ce sujet.