

Now & Next Podcast E04 – Cryptokitties: The cats that broke part of the blockchain

Retranscription complète de l'entrevue

Leora Kornfeld (LK) :

Bryce, j'ai un défi pour vous. J'ai le pressentiment que, chaque fois que, par exemple, vous rencontrez des gens à l'occasion d'un repas et que ceux-ci apprennent ce que vous faites, ils vous disent, « Ah oui, *blockchain*, bien sûr, j'ai entendu parler de ce concept », après quoi vous n'avez d'autre choix que de l'expliquer en 25 mots ou moins. Et c'est précisément ce que je vais vous demander de faire en vous interdisant cependant d'utiliser les termes « registre réparti » et « immuable ». Je vous cède donc la parole et, si je vous autorise à dire « décentralisé » à une ou deux reprises, vous ne pouvez aller au-delà de cette limite. La parole est à vous. Relevez le défi.

Bryce Blaydon (BB) :

Rien de tout cela ne sera nécessaire. Incidemment, bien que ceci ne constitue pas ma réponse officielle, je tiens à souligner que, si vous consultez le site Web de CryptoKitties, vous remarquerez qu'aucun de ces termes ou expressions ne s'y retrouve parce qu'il s'agit bel et bien là d'un aspect important de ce que nous tentons d'accomplir avec ce produit, soit de le rendre accessible sur le plan de la technologie et d'éviter tout jargon propre à l'industrie. Permettez-moi cependant de tenter de répondre à votre question qui consiste à déterminer ce qu'est *blockchain*, concept que l'on désigne, en français, par « chaîne de blocs »? En termes simples, la chaîne de blocs permet à deux personnes d'échanger de la valeur sans la présence d'un intermédiaire. Vous voyez, je pense y être parvenu en moins de dix mots.

S'il s'agit là d'une réponse extrêmement élémentaire, l'un des problèmes auxquels on se bute avec cette technologie – et la raison s'en trouve en très large partie dans le fait qu'elle est si nouvelle, puisque bon nombre d'entre nous tentent toujours d'en déterminer la portée – tient au fait que, lorsque l'on demande à certains de préciser ce en quoi constitue le concept de chaîne de blocs ou pourquoi celui-ci importe, ils ont généralement tendance à tenter d'en expliquer le mode de fonctionnement. Si je devais vous demander « Qu'est-ce qu'Internet? », vous ne me répondriez vraisemblablement pas en me parlant d'adresses IP ou de protocoles hypertextes. Vous me répondriez sans doute qu'il s'agit d'un énorme réseau qui permet de relier une multitude de gens et qui facilite la circulation des idées et l'accès aux médias. Et c'est précisément là ce que nous tentons de faire pour la chaîne de blocs, c'est-à-

dire de rendre ce concept accessible, de faire en sorte qu'il importe pour chacun d'entre nous de sorte que nous puissions saisir la valeur qu'il présente. Et cette technologie pourra éventuellement atteindre son plein potentiel puisqu'une partie importante de celui-ci pourrait s'avérer extrêmement intéressante pour les consommateurs. L'enjeu consiste à parvenir à faire en sorte que les consommateurs y aient accès et comprennent cette technologie de manière à ce qu'elle ne demeure pas aux mains des initiés de l'industrie qui savent précisément ce qu'est la technologie du registre distribué, ce que représente un protocole particulièrement abscons ou d'autres aspects de cette nature.

LK : Oui, et cette idée est véritablement radicale. Permettez-moi d'employer un peu de jargon : l'intermédiaire, qu'on désigne fréquemment par l'expression « personne du milieu », mais en fait, l'objet, en l'espèce, est de contourner l'intermédiaire, ce qui constitue en soi une idée tout à fait révolutionnaire, n'est-ce pas?

BB : C'est absolument le cas et, pour être parfaitement clair, cela ne représente pas non plus toute l'étendue de ce que représente cette technologie. S'il s'agit là de la réponse la plus immédiate et la plus pertinente pour expliquer ce en quoi importe la chaîne de blocs, ce que fait celle-ci, il est également intéressant de reconnaître que les chaînes de blocs offrent bon nombre d'autres capacités. Depuis 2010 on a généralement titré des manchettes du genre « S'agit-il du prochain bitcoin? », et tout ce qui a été dit au sujet de la chaîne de blocs était plus ou moins lié à bitcoin, la cryptomonnaie, et cela se comprend fort bien. En effet, le premier succès de la chaîne de blocs a été bitcoin, et il s'agit sans doute de l'application la plus manifeste de cette technologie. Comme je l'ai déjà dit, celle-ci permet à deux personnes d'échanger de la valeur sans qu'il y ait d'intermédiaire. Si ce que je viens de dire décrit fondamentalement l'objet de toute monnaie, toutes les monnaies sont – de par leur nature même – extrêmement centralisées, dans la mesure où elles sont en général associées à un gouvernement, alors que le concept de la chaîne de blocs altère ce paradigme. Si bitcoin constitue le premier exemple, le plus important, de cette application, il ne s'agit là que d'une minuscule représentation de ce que cette technologie permet de réaliser. Et ce que nous nous sommes fixé pour mandat de réaliser avec CryptoKitties était de démontrer d'autres cas d'utilisation potentiels, d'autres aspects de cette technologie qui sont incroyablement enthousiasmants, mais auxquels on ne s'attarde pas puisque, encore une fois, chacun s'emploie à définir le succès et à illustrer les capacités de cette technologie

en faisant référence à sa vedette la plus connue, qui était bitcoin, et, permettez-moi d'être très clair là-dessus, il est incontestable que bitcoin mérite cette désignation de vedette incontestée. Si j'affirme que c'est tout à fait mérité, il est incontestable que... cette technologie n'atteindra jamais son plein potentiel si nous la limitons à cette application.

Pour en revenir à CryptoKitties, notre objectif était de démontrer ce que cette technologie peut apporter à nos relations avec des biens ou des actifs numériques, considérés dans leur ensemble. Pour situer cela dans un contexte réel, je suis sûr que vous vous rappellerez que, dans les années 90, la RIAA a été extrêmement contrariée du fait que, tout d'un coup, il est devenu possible de copier de la musique et de la partager à l'infini et, par conséquent...

LK : Sans qu'aucun paiement ne soit effectué, aspect que l'on ne saurait indiscutablement passer sous silence, en effet...

BB : Sans paiement et sans intermédiaire de quelque type que ce soit, ce qui nous a amenés, en quelque sorte, à ne pas accorder la même valeur que celle que l'on attribuait traditionnellement aux médias numériques. Dans les années 70 et 80, lorsque nous entendions notre chanson préférée à la radio, nous aurions dû disposer un microphone sous le haut-parleur pour nous permettre de faire une copie de cette chanson. Il était absolument impossible de procéder autrement pour copier de l'information, mais, au cours des années 90, sont apparues des technologies comme celle des fichiers torrent et des sites de fichiers plus gros, et Internet, dans son ensemble, a permis à tout un chacun de copier instantanément et quasiment à l'infini n'importe quel contenu numérique. Si cela est indiscutablement intéressant si l'objectif est de diffuser du contenu, cette approche a un effet tout à fait contraire s'agissant de la valorisation du bien numérique, de l'art numérique, que ce soit sous forme de vidéo, de texte, voire de musique.

Par conséquent, avec CryptoKitties, nous avons démontré, pour la première fois de l'histoire de l'humanité, qu'il était possible, grâce à la technologie de la chaîne de blocs, de provoquer de la rareté numérique. Il ne peut exister qu'un seul exemplaire d'un bien numérique. Ce bien peut en fait appartenir à quelqu'un. On dispose désormais d'une trace de qui a créé ce bien, d'où il provient, de son propriétaire, de ses propriétaires antérieurs, et ainsi de suite. Et, lorsque j'emploie le terme « actif » ou « bien », il s'agit là d'une façon quelque peu ésotérique de présenter cet aspect tandis que, pour l'expliquer autrement, cela signifie qu'à titre d'exemple, il serait possible de vendre

une chanson à des amateurs de musique et, à titre hypothétique – et j’ajouterais qu’il s’agit là d’un exemple vraiment singulier –, mais si un artiste décidait de faire appel à ses admirateurs pour financer sa prochaine chanson, si ceux-ci devaient ensuite choisir de passer un accord de licence visant cette chanson, aurait été créé un lien avec les admirateurs tel que quiconque ayant investi dans la chanson d’origine pourrait profiter des fruits de cet accord de licence. Pour être parfaitement clair, il faudrait que quelqu’un élabore un tel système, et je pense que la chanteuse Imogen Heap est véritablement au cœur de certaines avancées véritablement intéressantes, en ce sens.

LK : C’est la première artiste à avoir recours à la chaîne de blocs pour vendre sa musique et concéder des droits à l’égard de celle-ci.

BB : Oui, elle est impliquée depuis 2015, et l’industrie de la musique a donné naissance à un certain nombre d’exemples tout à fait incroyables, et cette réalité peut également être appliquée au domaine de l’art en tant que tel. Parce que les actifs numériques sont instantanément copiables, nous cessons de leur accorder la même valeur, et la façon dont nous accédons à ces biens détermine, à terme, la nature des liens que nous entretenons avec ceux-ci; vingt ans plus tard, rares sont ceux d’entre nous qui achètent des médias numériques. Si l’incarnation qui s’en rapproche le plus prend la forme d’une représentation physique ou matérielle, comme c’est le cas d’un DVD ou d’un album, la plupart des gens se bornent à écouter de la musique en continu. Nous nous abonnons. Nous disposons d’un accès qui est fondamentalement de courte durée et pour lequel nous sommes prêts à déboursier des frais du fait du caractère pratique que revêt ce mode d’utilisation parce qu’il est désormais difficile de télécharger des fichiers torrent et, aussi, parce que c’est ainsi que notre relation a été façonnée. Et, avec la technologie de la chaîne de blocs, les liens que nous entretenons avec les actifs numériques sont de nouveau appelés à changer. Peut-être cela ne surviendra-t-il pas demain, ni l’an prochain, mais plutôt dans cinq, dix ou vingt ans; je pense que nous entretiendrons des liens tout à fait différents avec les biens et les actifs numériques car des aspects comme la rareté – et j’espère qu’il ne s’agit là pas d’un terme trop ésotérique – mais la rareté fait en sorte que nous accordons une plus grande valeur aux choses; en effet, lorsqu’une chose devient rare, elle prend soudainement un sens concret. Lorsqu’une chose est infinie, elle acquiert le caractère d’une variable, dont la valeur ne saurait être calculée. Il est impossible d’en déterminer une valeur précise.

LK :

Ceci importe parce qu'en ce moment, les propos que vous tenez sont ceux que tiendrait, en fait, un économiste. En effet, vous parlez de rareté et d'abondance et soulignez que la rareté engendre une hausse des prix. L'abondance, quant à elle, entraîne une baisse des prix.

Il faut également souligner l'existence d'autres idées analogues à celles de la présence d'acteurs rationnels en économie, mais on note également l'existence d'un comportement économique irrationnel, et je me suis laissé dire que vous avez été témoin de ce genre de comportement dans le contexte de CryptoKitties, dans la mesure où l'on observe un comportement bienveillant ou bénévole. Les chatons disposent d'un orphelinat. Pouvez-vous expliquer en quoi cela consiste?

BB :

Bon nombre de gens ont commencé à comprendre la valeur de cette technologie et, en effet, cela pourrait avoir pour conséquence que certains fassent parfois preuve d'une approche un peu moins dogmatique, mais cela pourrait aussi mener à certaines réalisations tout à fait exceptionnelles et à une réflexion à caractère incroyablement itératif qui pourrait se traduire par certaines réalisations tout à fait intéressantes. En quoi consiste l'agence d'adoption que quelqu'un a créée dans le contexte de CryptoKitties? En fait, cette agence découle du fait que certains utilisateurs qui ont énormément joué à ce jeu ont créé une multitude de chats de sorte qu'ils peuvent en faire don et que ces chatons sont donc donnés à de nouveaux joueurs, c'est-à-dire à des gens qui commencent à peine à utiliser CryptoKitties. En effet, pour dire vrai, bon nombre des utilisateurs de notre jeu ont foi en notre vision pour cette technologie et en ce que nous tentons d'accomplir avec CryptoKitties en tant que plate-forme.

Ce dont nous avons été témoin – nous venons en fait à peine de lancer quelque chose qui s'appelle KittyVerse – et ce que nous avons constaté dans le mois suivant la mise en ligne de CryptoKitties tient à la création d'une douzaine de produits tiers complémentaires. Aujourd'hui existent plusieurs douzaines de ces applications complémentaires dont certaines ont en fait commencé à dégager des revenus, complètement en dehors de notre propre cadre. Les responsables de ces applications ne sont pas tenus, sous quelque forme que ce soit, de passer par le truchement d'une autorité centrale, que nous incarnerions. Ils peuvent tout simplement contribuer à cet écosystème. En effet, chacun est un participant à cette expérience du fait que chacun est véritablement propriétaire de ses propres actifs numériques, et on note l'existence d'une multitude de façons

tout à fait particulières et intéressantes de tirer profit de cette technologie.

LK :

Nous venons de parler de certains des comportements bienveillants qui sont à la fois charitables et qui témoignent d'une grande générosité. Qu'en est-il du comportement compétitif, que l'on associe tout naturellement aux jeux en ligne? Dites-m'en un peu plus des gens qui dégagent le maximum de valeur possible ou qui vont peut-être encore même plus loin et du comportement moins bienveillant dont vous avez été témoin avec CryptoKitties.

BB :

Pour être bien franc, la plupart des comportements qui constituent, pour moi, une source de frustration avec cette industrie ne se retrouvent pas véritablement dans le contexte de CryptoKitties. Pratiquement dès le moment où CryptoKitties a commencé à connaître du succès, nous avons noté l'apparition d'imitateurs provenant d'un peu partout, et je pense que Baidu – qui est la version chinoise de Google – annonçait Cryptodogs dans le mois qui a suivi, ou peut-être s'agissait-il plutôt de Cryptopuppies, je ne parviens pas à me rappeler du nom précis, et certains de ces jeux – qui ne sont en définitive que des concepts peu évolués – ont été publiés et, pour l'essentiel, cela ne pose aucun problème. Encore une fois, de la même façon que l'on se plaisait à rappeler que notre produit constituerait le prochain bitcoin, pour moi, j'ai estimé qu'il était très positif de constater que l'on parlait du prochain CryptoKitties. Quand on souhaite innover et faire quelque chose de vraiment intéressant, on commence par imiter avant d'entreprendre de modifier ce qui existe, et c'est à ce moment-là que commencent à se concrétiser les véritables changements. C'est à ce moment précis qu'apparaît l'authentique innovation et il y a généralement lieu de s'en réjouir.

Ce qui me dérange un peu plus, ce sont ces arnaqueurs dont j'ai parlé. Je suis beaucoup plus irrité par certains de ces jeux qui ont, en définitive, pratiquement volé ce que nous avons créé. J'éprouve plus de difficulté avec ceux qui subtilisent tous les mots que j'écris et qui se contentent de les copier et de les coller dans leur propre œuvre. Encore une fois, cela nous ramène au problème des années 90. Quand on considère le temps et l'effort que nous avons dû consacrer pour réaliser quoi que ce soit, il est un peu frustrant de constater que quelqu'un peut tout simplement se l'approprier; par contre, être témoin de quelqu'un qui se fonde sur ce que l'on a créé est extrêmement enthousiasmant. Au sein de la communauté, la seule véritable « controverse » qui a actuellement cours – et, encore une fois, il s'agit là de l'une des répercussions très

intéressantes qui découlent de la technologie de la chaîne de blocs – tient au fait que certains ont programmé des robots de telle sorte qu'ils puissent fondamentalement engendrer des chatons incroyablement difficiles à capturer à un rythme que ne saurait soutenir aucun humain jouant à notre jeu.

Permettez-moi de fournir quelques explications pour vous permettre de comprendre en quoi cela importe; dans les faits, je fais référence à ces chats spéciaux que nous qualifions de « chats de fantaisie », qui sont représentés de façon particulière et qui ont un look qui se distingue. Nous limitons de surcroît le nombre de ces chats qu'il est possible de créer et les utilisateurs peuvent en découvrir, ce qui constitue généralement une surprise, après qu'ils eurent uni deux chats dont le profil contient certaines particularités génétiques. Et, lorsque cela se produit, une fois que quelqu'un découvre ce chat de fantaisie, cette personne peut se retrouver avec le chat numéro 1 d'une série de, disons, 500. Cependant, une fois que tout ce processus a été mis en place, ces robots interviennent et commencent à acheter les chats présentant le profil génétique nécessaire pour engendrer ce type de chat particulier, après quoi ils entreprennent d'en créer à un rythme que ne saurait soutenir n'importe quel joueur humain moyen.

Pour être très clair, je me permets de souligner que la question des robots, considérée dans son ensemble, soulève énormément de controverses actuellement, bien qu'ils ne soient pas en soi dénués d'intérêt. En effet, si les possibilités que présente l'intervention des robots dans un contexte de crypto-jeux ou, en vérité, dans le concept de la chaîne de blocs sont fascinantes en soi, cet aspect est également entièrement nouveau et le fait d'en tenir compte présente énormément de difficultés puisqu'autant nous tentons, en guise de priorité de tous les instants, de créer la meilleure expérience possible pour les joueurs, nous sommes incroyablement intéressés par ces nouvelles possibilités. Bien que ces robots puissent constituer une source de frustration pour certains joueurs, ceux qui les créent ont fait preuve d'énormément de cette bienveillance que nous évoquions plus tôt.

Notre communauté en ligne est incroyablement active. Lorsque nous nous sommes retrouvés dans une situation où très peu de ces chats de fantaisie étaient produits, des membres de la communauté ont invité l'auteur de l'un de ces robots à mettre en place un système de reproduction de ces chats en l'invitant à relever ce défi, ce qu'il a fait sans la moindre difficulté. Par conséquent, autant il peut exister certaines sources de controverses, je ne saurais insister suffisamment sur la façon

dont cette communauté m'impressionne et sur la mesure dans laquelle tant la critique que la rétroaction et la bienveillance témoignent véritablement de la mesure dont nos utilisateurs ont été partie prenante de cette expérience. Bien qu'il soit possible qu'ils ne soient pas tous d'accord, ils ont tous investi d'une façon ou d'une autre à l'égard de celle-ci, ce qui les amène à lui attribuer de la valeur et à reconnaître l'apport de leur communauté, dans son ensemble.

LK : Très bien, et ce dont vous venez de parler représente un aspect dont les concepteurs de CryptoKitties n'avaient pas véritablement prévu qu'i puisse découler de cette communauté, qui se montre par ailleurs très imaginative et mobilisée. Si l'on regarde la situation dans son ensemble, au-delà de CryptoKitties, que remarquez-vous au sujet de l'ensemble des industries de la création à l'égard de ce type de comportement et d'activité et qui se déroule en dehors du cadre de ce qui a été conçu?

BB : Il s'agit là d'une question à laquelle j'ai consacré près de 20 minutes lors d'une conférence prononcée à Amsterdam, le mois dernier, dans le contexte de l'événement Next Web. Je pense que la situation est extrêmement enthousiasmante. Plus tôt, nous avons parlé de l'industrie de la musique et du fait qu'il était désormais possible de copier les œuvres de création pratiquement instantanément. Et la plupart des gens envisagent les nouvelles technologies sous l'angle des industries qu'elles pourraient éventuellement perturber au même titre que l'industrie de l'art et de la création artistique, et des aspects comme – et pardonnez-moi pour les termes que je vais utiliser – la rareté qu'il est possible de susciter par la propriété, la traçabilité de l'historique, le stockage des actifs, la réduction de la fraude et le paiement des créateurs. Tous ces aspects présentent un énorme potentiel de perturbation de diverses industries, mais, dans le contexte de CryptoKitties, nous tentons également de mettre de l'avant les aspects qui concernent la création artistique. Nous tentions de démontrer comment, pour la première fois, il serait possible de personnaliser une création artistique, comment celle-ci pourrait présenter un caractère interactif et être prolongée ou étendue comme cela n'avait jamais été possible auparavant. Ce à quoi je fais précisément référence en évoquant la personnalisation ou l'adaptation particulière tient au fait qu'il existe un plus grand nombre de combinaisons visuelles possibles de CryptoKitties qu'il n'existe d'habitants sur terre. Et, pour éviter que ne plane le moindre doute, CryptoKitties est un exemple incroyablement rudimentaire de la façon dont il est possible de personnaliser

l'art, mais, en fait, cette considération n'est pas véritablement pertinente dans ce contexte.

LK : Vous évoquez donc des combinaisons qui se chiffrent dans les dizaines de milliards?

BB : Je pense que le chiffre est de 17 milliards. Il est possible qu'il atteigne plutôt le niveau du trillion, mais je pense qu'il s'agit dans ce cas de combinaisons génétiques et non nécessairement à caractère visuel. Je suis par contre relativement certain du chiffre de 17 milliards. Le nombre précis de CryptoKitties qu'il est possible de créer existe. De surcroît, pour l'essentiel, les CryptoKitties sont, en soi, éternels. À moins que l'on assiste à une destruction, sur terre, de tous les dispositifs technologiques qui seront éventuellement reliés au réseau Ethereum, ces chats vivront bien plus longtemps que chacun d'entre nous.

LK : Pourriez-vous nous dire quelques mots sur le réseau Ethereum, puisque c'est la première fois que vous venez d'employer ce terme?

BB : Le réseau Ethereum constitue la deuxième chaîne de blocs la plus importante du monde et c'est sur celui-ci qu'a été construit CryptoKitties. C'est également en partie la raison qui explique la notoriété de CryptoKitties puisque, lorsque nous avons lancé notre produit à la fin de 2017, celui-ci a connu une popularité telle que nous avons en quelque sorte atteint les limites du réseau Ethereum. Jamais auparavant un si grand nombre de personnes avaient-elles tenté d'interagir avec celui-ci et nous avons pratiquement rendu celui que l'on qualifie généralement du superordinateur de la planète inopérant ou l'avons à tout le moins rendu extrêmement difficile d'utilisation par quiconque.

LK : Eh bien, félicitations. On ne pourrait imaginer de compliment plus flatteur. C'est comme si vous étiez parvenu à faire plier Internet...

BB : Mes parents n'étaient jamais particulièrement contents lorsque je brisais leur ordinateur, ce qui explique que je me sens un peu mal à l'aise. Il est cependant utile de souligner qu'en effet, il s'agit là d'un aspect dont on peut tirer une certaine fierté, mais cela représente également un défi important pour cette industrie. Nous souhaitons nous buter à ce genre de problèmes de sorte que nous puissions les résoudre; mais nous aspirons à le faire d'une manière qui ne mette pas en péril ce que d'autres tentent d'accomplir.

Le réseau Ethereum est la deuxième chaîne de blocs la plus importante du monde. La chaîne de blocs de bitcoin est la plus importante. Ce qui confère au réseau Ethereum son caractère particulier est qu'il a mis de l'avant le concept de « contrat intelligent » (« smart contract ») et s'il n'est pas nécessaire, pour nos fins actuelles, d'aborder de façon trop détaillée la question de ce en quoi consistent ceux-ci, limitons-nous pour le moment à affirmer qu'un contrat intelligent fait en sorte qu'il est désormais possible de faire appel à la technologie de la chaîne de blocs pour des entités de calcul, c'est-à-dire des applications créatives ou, de façon plus simple, des applications. S'il est bien possible que je sursimplifie les choses, il me semble néanmoins qu'il s'agit là d'une façon juste de présenter la situation.

Pour revenir à la question de la pertinence de la chaîne de blocs dans le domaine de l'art, pour la création artistique, j'ai évoqué l'aspect de la personnalisation. Je ne pense pas avoir évoqué celui de l'interactivité, qui est ce qui rend un actif numérique réel, pour bon nombre d'entre nous. Ce que je veux dire par là est que CryptoKitties a démontré comment il pourrait être possible d'unir deux créations artistiques, c'est-à-dire deux CryptoKitties, de les unir et d'en créer une troisième qui constitue, pour l'essentiel, une combinaison des deux premières. Encore une fois, s'il s'agit d'un exemple relativement rudimentaire, je pense que se présenteront à nous, demain, des exemples bien plus intéressants, mais il convient de souligner qu'il est impossible de parvenir au même résultat avec un tableau traditionnel et qu'il est même impossible d'y parvenir avec la majeure partie des créations artistiques numériques, telles que nous les percevons actuellement. Enfin, et c'est l'aspect qui est peut-être le plus intéressant pour moi, il convient de s'attarder à la question de l'extensibilité. Je me suis longuement exprimé sur le fait qu'il est possible de collectionner ces chats numériques, de donner naissance à de telles créatures et tout cela est passionnant. Mais, comme je l'ai souligné, grâce à la plate-forme KittyVerse que nous avons lancée, il est désormais possible pour ces chats de se livrer bataille. Ces chats peuvent désormais participer à des courses et les résultats qu'obtiendra votre chat, dans une compétition donnée, tiendront à son profil génétique propre, lequel est représenté sur le jeton, toutes ces expériences survenant à l'extérieur de CryptoKitties. Nous n'exerçons aucun contrôle sur celles-ci. Nous ne faisons pas office de surveillants. Et des douzaines de ces applications sont actuellement en voie d'être créées. Quelqu'un a même créé un réseau social pour les chats et le profil appartient au chat en tant que tel. Par conséquent, si

vous vendez ce chat, vous en vendrez également le profil sur les médias sociaux.

LK : Il s'agit donc d'une série d'univers parallèles qui, comme vous le soulignez, existent à l'extérieur du cadre que vous avez créé pour les fins de CryptoKitties.

BB : Oui et non. En effet, si certains les ont créés en dehors du cadre qui est le nôtre, ils ont également diversifié l'écosystème. Ces choses se déroulent en parallèle, étant sous-entendu qu'elles n'entraînent pas la création de liens mutuels. Elles peuvent le faire, d'une certaine façon. Nous n'avons pas encore perçu précisément ce à quoi cela pourrait ressembler, mais gardez en tête le fait que nous ne venons de lancer cette plate-forme qu'il y a sept mois. Par conséquent, il ne serait pas tout à fait juste de parler d'univers parallèles mais plutôt d'un univers qui ne cesse de s'étendre. À terme, on pourrait être en présence d'expériences d'un nombre potentiellement infini.

LK : Nous avons récemment été témoin du fait que, quand quelque chose connaît un succès foudroyant, il peut également survenir un contrecoup et n'est-ce pas en fait ce qui s'est produit dans une certaine mesure, voire de façon un peu plus grave, avec un crash de CryptoKitties, un peu comme cela aurait été le cas d'un effondrement du marché? Pouvez-vous nous expliquer ce qui s'est passé avec le prix médian des CryptoKitties?

BB : J'aimerais souligner, du simple point de vue du produit, que notre objectif n'est pas de rendre les chats aussi onéreux que possible. Nous ne tentons pas de créer une cryptomonnaie sous le régime de laquelle une chose donnée devrait toujours valoir 100 millions de dollars. Comme c'est le cas pour chacun d'entre nous, nous considérons que le prix moyen s'estompe avec le temps et, selon moi, CryptoKitties est aujourd'hui plus accessible que jamais.

Pour être tout à fait honnête, dès le sixième jour, nous avons tout à fait consciemment décidé de faire preuve de beaucoup de soin quant à la façon dont nous évoquerions la question de la vente de ces chats et du montant auquel ils se transigeaient. Avant de lancer le produit, nous avons collaboré avec des responsables de la réglementation pour nous assurer de ne pas être traités comme une valeur mobilière. Je ne sais pas, dans les faits, combien d'autres produits faisant appel au concept de la chaîne de blocs ont prévu de collaborer avec les responsables de la réglementation avant leur lancement et ont proposé un produit viable, si ce n'est le nôtre et, encore une fois, il s'agissait là de l'un de ces défis que posent les nouvelles technologies

alors que l'on se fonde sur une compréhension existante et que l'on tente de présenter la situation comme constituant un nouveau cas d'utilisation. Ainsi donc, plus tôt, j'ai évoqué la question de la façon dont bitcoin avait défini le succès du concept de chaîne de blocs et de ce dont est capable celle-ci et, encore une fois, tout en évitant de nommer qui que ce soit, certaines publications parfaitement dignes de fait nous ont apposé, à tort, le qualificatif de cryptomonnaie alors que cela ne correspond en rien à ce que nous incarnons. Il est vrai que certains peuvent accorder une énorme valeur à ces chats et il est aussi vrai que, pour certains, cette valeur peut être exprimée en dollars, mais je suis d'avis que cela équivaldrait à rassembler toutes les ventes de toiles de maître qui n'ont jamais été créées et de conclure que toute défaillance du marché devrait signifier la fin de cette forme d'expression artistique.

Peut-être cela signifie-t-il tout simplement que plus de gens que jamais créent de telles toiles? Il faut garder en tête le fait qu'il existe actuellement plus de 800 000 CryptoKitties et qu'il est possible de donner naissance à de telles créatures et d'en créer de nouvelles, sans compter le fait que je prévois faire appliquer certaines limitations pour éviter que ce nombre ne connaisse une explosion exponentielle. Chaque fois qu'un joueur effectue une opération de reproduction est prévue une période de pause dont la durée double en quelque sorte chaque fois, jusqu'à un maximum de deux ou quatre semaines.

LK : Cette mesure équivaut-elle plus ou moins à une gestion de l'offre?

BB : Dans une certaine mesure, oui. Nous tentons en fait de retenir les services d'un crypto-économiste parce que nous constatons que se produise un certain nombre de phénomènes plutôt intéressants. Mais, en effet, il s'agissait là d'une décision à caractère économique dont l'objectif était de préserver l'aspect de la rareté de ce que nous tentions de mettre de l'avant avec ce jeu et qui constitue un trait fondamental de cette plateforme.

LK : Je ne m'étonne pas du fait que vous veniez d'embaucher un économiste, qui joue un peu le rôle d'un économiste interne, parce que, comme vous l'avez souligné, l'une des caractéristiques propres de CryptoKitties tient à la rareté. Si vous inondez le marché, cela contribuera très largement à rendre la technologie plus populaire, mais, par la suite, notre création se transformera beaucoup plus en quelque chose qui tient fondamentalement de l'instrument financier, plutôt que

de toutes ces autres idées que vous avez tous les deux au sujet de CryptoKitties, sans compter celles qui ne vous sont pas encore venues à l'esprit, ce qui constitue l'aspect le plus intéressant de cette affaire. En fait, cela revient un peu à se demander jusqu'où cela peut aller et en se rendant compte qu'une partie importante de cette réponse relève de la communauté, n'est-ce pas?

BB :

C'est absolument le cas et telle est véritablement la raison pour laquelle nous tentons d'investir autant dans notre communauté. J'ai évoqué la raison pour laquelle nous avons lancé KittyVerse, qui constitue en fait notre désignation de l'ensemble de ces outils, jeux et projets de tierces parties qui ont été créés en vue de parfaire notre offre, mais nous avons également lancé quelque chose qui s'appelle le Fonds Nifty Kitty, que je devrais plutôt qualifier de programme et, en fait chacun peut y soumettre une demande. Nous avons déjà lancé cette initiative avec quelques projets et nous leur consentons un prêt de petite envergure; s'ils sont en mesure de le rembourser par les revenus qu'ils dégagent, ou même s'ils ne parviennent jamais à dégager des revenus, cela ne pose aucune difficulté. Telle est sa forme actuelle. Nous verrons comment les choses évolueront et nous déterminerons s'il est possible d'en augmenter le budget, mais, dans les faits – un peu de la même façon que nous avons lancé CryptoKitties en nous appuyant sur un modèle de revenu durable plutôt que de procéder à une offre initiale de pièces « (initial coin offering) », qui constitue en fait une méthode de collecte de fonds auprès de la population en général en contrepartie de la vente d'un rêve et d'une promesse – nous souhaitons que ceux qui créent ces expériences soient en mesure de le faire, mais également d'une façon qui leur permette d'atteindre un état pratique durable.

Nous souhaitons donc offrir tout l'espace nécessaire pour l'innovation ainsi que pour les développements intéressants, mais nous désirons par ailleurs que ce mouvement emprunte une direction pertinente et que l'objectif ne se limite pas à jouer avec nos produits.

Lorsque CryptoKitties a été lancé, nous avons mis de l'avant quelque chose qui s'appelle ERC721. Il n'est pas nécessaire de traiter de cet aspect de manière très détaillée et, en fait, l'objectif est de souligner dans quelle mesure il est possible pour certaines choses d'exister sur la chaîne de blocs de manière non fongible et donc non monétaire, et que cette approche devienne au fil du temps la norme. La raison pour laquelle cela importe aujourd'hui tient à l'existence d'un très grand nombre de personnes qui créent des projets à l'aide de ce

jeton. Nous accordons donc une licence en mode source ouverte à ceux qui souhaitent se demander, à titre d'exemple, comment la propriété de l'art fonctionne dans le contexte de la chaîne de blocs, et quelle est la portée de la concession de licences à l'égard de ce genre de choses. Si je suis propriétaire de quelque chose qui est assorti d'un actif numérique, que puis-je faire avec cette expression artistique? Et, pour présenter les choses de manière plus compréhensible, si quelqu'un possède un CryptoKitty, à titre d'exemple, il peut se munir de cette entité, la copier sur un t-shirt, l'intégrer à une peinture, et nous ne pourrions l'en empêcher. En effet, cette entité lui appartient. Elle peut faire ce qu'elle souhaite avec celle-ci, mais tous les groupes qui montent des projets ne comptent pas sur les services d'un avocat. Tous les groupes qui montent un projet ne peuvent compter sur les services de quelqu'un dont la mission est de se mettre en rapport avec ceux qui font un usage illégal et inutile de votre art. Et, encore une fois, le concept de la chaîne de blocs propose un certain nombre de fonctions incroyables et intéressantes pour l'avenir de ce à quoi ressemblera la propriété, bien que cette technologie en demeure à ses balbutiements.

Il nous reste encore à tirer bon nombre de conclusions et à donner naissance à certains cas d'utilisation potentiels et, en effet, nous souhaitons vraiment concéder une licence à l'ensemble de l'industrie de la chaîne de blocs de sorte que chacun se sente le droit de l'utiliser et de prendre possession des éléments fondamentaux et nous avons déjà certaines idées en tête quant à la façon dont nous allons améliorer les choses.