

Si fa presto a dire NFT. Il Web3 tra rivoluzione annunciata e innovazione permanente¹

Il fascino discreto dei Non Fungible Token continua a crescere e ad espandersi, non solo nei settori dell'industria culturale e creativa. A confermarlo c'è il Dizionario Collins, che ha designato **il termine NFT come Word of the Year 2021** (al quarto c'è Metaverse, al settimo Chrypto); nel frattempo, alle criticità proprie della Blockchain - energivora e, per il momento, poco sostenibile a livello ambientale - si vanno aggiungendo le problematiche dell'elemento umano e le incertezze normative. **Gli NFT sembrano offrire alla Blockchain un'occasione d'ampliamento**, passando da un pubblico specializzato a uno più ampio, anche se rimane tutt'altro che certo che l'utente medio di Internet sia pronto e preparato a questo genere di innovazione. C'è chi comincia a guardare² alla storia del Web, dal 1990 in poi, in una chiave di alternanza tra decentralizzazione e centralizzazione; la prevalenza dell'una o dell'altra sarebbe riferibile non solo all'innovazione tecnologica in sé, quanto ad aspetti legati alla concorrenza, quali il network effect, il lock-in dei consumatori e l'affermarsi di standard di settore³.

La Blockchain viene vista dai suoi sostenitori come uno strumento al servizio della collettività, in contrasto con il quadro odierno dominato dai giganti del Web. Concretamente, la Commissione europea si aspetta⁴ che la tecnologia blockchain serva a raggiungere *"more transparency and better rights data management, notably with regard to copyright and an improved identification of rights owners"*⁵. È tuttavia evidente che la certificazione e l'amministrazione dei diritti di proprietà intellettuale sono ancora da definire, a causa della scarsa disponibilità di metadati affidabili sui contenuti protetti da copyright. Infatti, quando gli interessi in gioco assumono una valenza così considerevole, la clamorosa inespugnabilità del *distributed ledger* può essere strumentalizzata a danno degli investitori più o meno "informati", da una parte, e dei titolari dei diritti dall'altra. **Il valore complessivo dagli scambi di NFT nel 2021**, che oscilla **tra 17 e 40 miliardi di dollari in criptovalute** (tra i 16 e i 37 miliardi di euro) a seconda delle fonti, comprende anche la creazione di bolle strumentali su certi beni virtuali, come può avvenire, ad esempio, quando un operatore mette in piedi un sistema

- 1 Realizzato in collaborazione con Stefania Ercolani – Consigliera SIAE per i rapporti internazionali.
- 2 Rewebbing the net, <https://www.economist.com/business/2022/01/29/will-web3-reinvent-the-internet-business>, gennaio 2022.
- 3 Neil Wilkof, *Web3-a revolution in decentralization or a commercial head feint?* <https://ipkitten.blogspot.com/2022/03/web3-revolution-in-decentralization-or.html>, marzo 2022.
- 4 Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European economic and social Committee and the Committee of the regions - Making the most of the EU's innovative potential An intellectual property action plan to support the EU's recovery and resilience COM (2020) 760 final, 25.11.2020.
- 5 "Maggiore trasparenza e migliore gestione dei dati

di wash-trading⁶, laddove lo stesso operatore, attraverso wallet distinti, agisce nel medesimo scambio come acquirente e venditore. Ci sono poi fenomeni simili a quelli della vecchia pirateria, quando l’NFT è associato a un bene digitale o fisico, certificato nella blockchain, sul quale il venditore non ha titolo. **OpenSea**, uno dei maggiori Marketplace dei Non Fungible Token, ha twittato a fine gennaio 2022 che l’80% degli NFT conati sulla sua piattaforma erano collegabili a “plagiarized works, fake collections and spam.” Secondo **CNN** (Cable News Network, la più importante emittente televisiva statunitense), “Reports of scams, counterfeits and *wash trading* have become commonplace”⁷ e, una volta che la transazione è stata effettuata (questione di giorni o anche di ore), la blockchain garantisce l’anonimato degli operatori e il marketplace gode di un’esenzione da responsabilità come mero hosting provider. Inoltre, in tutti i casi in cui il contenuto associato all’NFT - musica, video, arte, *collectible*, o altro - è salvato in un cloud separato dal token che lo certifica, è possibile che, per motivi tecnici o per intervento umano o per la perdita delle credenziali di accesso, il bene digitale divenga inaccessibile.

Dopo il lancio pionieristico nel mondo della **criptoarte**, attraverso non solo marketplace specializzati ma con l’inaugurazione di vere e proprie sezioni NFT nelle più note case d’asta - da quelle internazionali come Sotheby’s e Christie’s all’italiana Cambi - **i Non Fungible trovano oggi applicazione anche in prodotti culturali che la tecnologia digitale ha ridotto in commodity**, conferendo a quegli stessi prodotti un valore iconico che si traduce in un pregio commerciale o in strumento di marketing. È all’asta su Opensea *Novecento*. *The source Code*, NFT creato a dicembre 2021 da **Alessandro Baricco**, che legge una delle sue opere più popolari. L’NFT è stato realizzato con il supporto di un team specializzato in cripto arte e blockchain. Sempre in campo letterario, la star di Bollywood **Amitabh Bachchan** ha venduto all’asta la sua lettura del poema *Madhushala* di suo padre, scrittore romantico indiano del 1900, con un ricavato record pari a 756 mila dollari (circa 715 mila euro). L’arte visiva continua a presentare best practices interessanti, coniugando il linguaggio della video arte a quello della musica e della tecnologia. È il caso di *Mother of Creation*, titolo del progetto sviluppato da **Madonna** assieme all’artista digitale **Beeple** (alias Mike Winkelmann), messo all’asta sulla piattaforma SuperRare. Si tratta di un NFT musicale, generalmente usato come strumento di comunicazione tra l’artista e i propri fan. **Sviluppatosi molto nel corso dell’ultimo anno** (come evidenzia il precedente report), arrivano ogni giorno annunci di **NFT musicali collezionabili**, sotto forma di edizioni limitate o incisioni mai messe in commercio e biglietti virtuali per concerti, spesso collegati a speciali privilegi, il tutto regolato da uno *smart contract* incorporato nel token. Fa notizia la causa intentata dalla casa di produzione statunitense **Miramax a Quentin Tarantino** lo scorso novembre, per il progetto del regista di mettere in vendita NFT contenenti parti inedite di *Pulp Fiction*. La disputa ruota attorno al contratto sottoscritto dalla casa di produzione, e riguarda in particolare i diritti che sarebbero rimasti sotto il controllo di Tarantino; il suo esito potrà delineare alcuni dei criteri

relativi ai diritti, in particolare per quanto riguarda il diritto d’autore e una migliore identificazione dei titolari dei diritti.”

- 6 www.reuters.com/technology/unreal-demand-irregular-sales-worth-billions-fire-up-wild-nft-market-2022-02-07/
- 7 “Rapporti di truffe, contraffazioni e commercio simulati sono diventati all’ordine del giorno”, febbraio 2022.

applicabili agli NFT relativi a contenuti coperti da copyright. È emblematica della difficoltà di inquadrare il copyright nel mondo Blockchain la vicenda della cosiddetta *Dune Bible*, un mitico storyboard con illustrazioni e bozzetti delle scene preparata da Alejandro Jodorowsky, (tra i collaboratori c'era anche Salvador Dalí), per la realizzazione di un immaginifico e surreale film tratto dal libro di fantascienza di Frank Herbert, pubblicato nel 1965⁸. Una delle 20 copie originali esistenti della *Dune Bible* è stata messa all'asta nel 2021 da Christie's per 35.000 dollari ed è stata acquistata al prezzo sconvolgente di 3 milioni circa 2 milioni e 900 mila euro), per conto di una DAO. Ecco un nuovo termine che i 'cryptoentusiasti' devono ricordare: la DAO (Decentralized Autonomous Organization) è organizzazione collettiva basata su *smart contract*, alla quale i partecipanti contribuiscono con l'attribuzione di fondi che danno il diritto di votare sulle iniziative della stessa; gli *smart contract* regolano anche la destinazione dei fondi e degli eventuali profitti. Una DAO può essere decentralizzata fino al punto che un partecipante può del tutto ignorare informazioni e entità degli altri iscritti. A tal riguardo, la più famosa piattaforma è *Decentraland*, specializzata in eventi di realtà aumentata tra cui la Metaverse Fashion Week 2022. La DAO che ha acquistato il volume *Dune Bible* dichiarava di voler "liberare" l'opera di Jodorowsky, emettendo NFT tratti dalla stessa e restituendo il testo e le illustrazioni a disposizione del pubblico, oltre ad incoraggiare la creazione di opere derivate di qualsiasi genere. Nonostante la disponibilità di fondi raccolti mediante una campagna crowdfunding, l'operazione è risultata improponibile perché nessuna proprietà intellettuale (marchio, personaggi, copyright, ecc.) e nessun diritto di emissione di NFT derivavano dall'acquisto del volume; resta il fatto che il richiamo agli NFT ha ottenuto un ampio eco mediatico ed ha reso famosa l'acquirente SpiceDAO, con un prevedibile traino per nuove iniziative di crowdfunding. **Gli NFT ancora non hanno, quindi, un assetto stabile sotto il profilo della proprietà intellettuale**, ma l'interesse dei brand mostra che è già iniziata la transizione dei non fungible token verso il mercato consumer, tanto che il mondo della moda è in prima linea nella valorizzazione dei marchi nell'annunciata realtà virtuale. I brand e la moda hanno mosso i primi passi in questa direzione, lanciando varie iniziative. Marchi famosi, come **Gucci** e **Prada**, si sono registrati negli Stati Uniti per prodotti virtuali, mentre brand come **Puma**, **Crocs**, **Kerastase**, **Kiehl** ed altri hanno chiesto all'**EUIPO** (Ufficio dell'Unione europea per la proprietà intellettuale) la registrazione nel settore "downloadable virtual goods"⁹, per proteggersi dai fenomeni imitativi e così lanciarsi su nuovi mercati. Il big player statunitense del settore calzaturiero **Nike** ha aperto su Roblox lo spazio *Nikeland*, dove gli Avatar dei consumatori possono indossare i prodotti virtuali del noto marchio. E ancora, altri progetti che alludono al Metaverso, sono *Afterworld* di **Balenciaga** e **Adidas** e **Prada** con *Re-Source*. **L'ambiente virtuale richiede una verifica di adeguatezza** per tutta una serie di regole che – tralasciando possibili sconfinamenti verso comportamenti illeciti o addirittura criminali – vanno dalla tutela della proprietà intellettuale alla tutela dell'identità degli individui. Oggi, l'utente può già sperimentare dei "proto-metaversi" costituiti dalle piattaforme di videogiochi

- 8 Dal libro sono state tratte varie versioni cinematografiche (David Lynch nel 1984, Denis Villeneuve nel 2021) e diverse serie.
- 9 Ovvero merci virtuali scaricabili.

più avanzate, realtà immersive alle quali manca ancora la necessaria infrastruttura integrata per costituire un universo virtuale senza soluzione di continuità. **Potenziali protagonisti del futuro metaverso sono gli Avatar**, persone virtuali dotate di cripto wallet e disposte a spendere criptovaluta. Un Avatar si atteggerà nel Metaverso secondo i gusti e le intenzioni dell'utente che lo controlla e, quindi, già oggi molti marchi famosi si preparano ad accogliere una nuova categoria di clienti di NFT di prodotti virtuali firmati. Come la causa intentata dall'azienda di moda francese **Hermes** contro il creatore dell'NFT *Metabirkin* (che riprende nome e forma della borsa più famosa della casa di moda francese) potrà far emergere¹⁰, gli NFT associati a prodotti griffati possono essere "indossati" nel mondo virtuale dove ci si attende che Avatar e/o utenti umani interagiscano a vari livelli, usando i social media, le piattaforme e-commerce e i marketplace, e accedendo alle offerte dei content provider. **Innovazione NFT e realtà virtuale sono destinate ad incontrarsi nel nuovo mercato del Metaverso o nei metaversi**, visto che non è chiaro quanti e quali potranno essere gli universi virtuali a disposizione degli utenti digitali. Una storia tutta da scrivere.

10 www.worldipreview.com/news/metabirkins-nft-suit-to-be-tested-under-rovers-22398