

Digitale Vermögenswerte: der Spaß an nicht fungiblen Token

Nicht fungible Token mögen ästhetisch nicht ansprechend klingen, aber sie haben den Markt für zeitgenössische Kunst verändert. Die Preise stellten in diesem Jahr Rekorde auf, als Bitcoin ein Allzeithoch erreichte. Das zukünftige Wachstum des NFT-Marktes wird jedoch wahrscheinlich von Spielern und nicht von Ästheten ausgehen. NFTs können von Bildern über Videos bis hin zu Animationen und Tweets reichen. Zum Verkauf steht ein Eigentumsanspruch. Auf der Blockchain wird eine digitale Kennung aufgezeichnet. Physische Objekte, die das digitale Gegenstück unterstützen, können existieren, müssen es aber nicht. Was zählt, ist Authentizität. Jeder kann ein digitales Bild replizieren oder anzeigen, aber es gibt nur …

Nicht fungible Token mögen ästhetisch nicht ansprechend klingen, aber sie haben den Markt für zeitgenössische Kunst verändert. Die Preise stellten in diesem Jahr Rekorde auf, als Bitcoin ein Allzeithoch erreichte. Das zukünftige Wachstum des NFT-Marktes wird jedoch wahrscheinlich von Spielern und nicht von Ästheten ausgehen.

NFTs können von Bildern über Videos bis hin zu Animationen und Tweets reichen. Zum Verkauf steht ein Eigentumsanspruch. Auf der Blockchain wird eine digitale Kennung aufgezeichnet. Physische Objekte, die das digitale Gegenstück unterstützen, können existieren, müssen es aber nicht. Was zählt, ist Authentizität. Jeder kann ein digitales Bild replizieren oder anzeigen, aber es gibt nur einen wahren Eigentümer.

Der NFT-Markt ist laut der Analyseplattform DappRadar bereits rund 15 Milliarden Dollar wert, gegenüber einigen hundert Millionen Dollar im Vorjahr. Analysten von Jefferies gehen davon aus, dass es bis 2025 fast 80 Milliarden Dollar wert sein könnte.

Gaming-NFTs dürften dieses Wachstum antreiben. Axie Infinity, ein NFT-fähiges Online-Videospiel, das 2018 vom vietnamesischen Studio Sky Mavis entwickelt wurde, beinhaltet, dass Spieler niedliche Haustiercharaktere erwerben und mit ihnen kämpfen. Es hat fast 3 Milliarden US-Dollar an Transaktionen generiert und hat jetzt fast 1 Million Spieler.

In der Kunstwelt handeln NFTs auf Exklusivität. Digitale Kunstsammlungen wie CryptoPunks und Bored Ape haben nur wenige Tausend Besitzer. Das Transaktionsvolumen von Gaming NFT ist weitaus höher. Die größten Verkäufe mögen Kunstwerke sein, aber die höchsten Volumina sind im Gaming-Bereich.

Spieler geben seit Jahren große Summen für In-Game-Käufe aus. NFT-Käufe zeichnen sich dadurch aus, dass sie Kryptowährung erfordern. Transaktionen werden oft mit den eigenen Token eines Spiels getätigt, die in Ethereum und dann in die Heimatwährung des Spielers umgewandelt werden können. Axies Token heißt AXS.

Da NFTs immer beliebter werden, steigt das Missbrauchspotenzial. Es gibt Bedenken, dass sie zur Geldwäsche verwendet werden könnten. Außerdem ist Betrug auch mit der Blockchain-Technologie noch in der Tokenisierungsphase möglich. Der NFT-Investor Pranksy fand dies heraus, als er einen Banksy-NFT für 341.000 US-Dollar kaufte, der sich als Betrug herausstellte.

Dies ist der sechste Artikel in der dieswöchigen Reihe von Lex-Notizen zu digitalen Assets. Wir haben auch abgedeckt Bitcoin-Preise, Investmentrecherche, Bitcoin-ETFs, Bankmargen und tokenisierte Wertpapiere.

Quelle: **Financial Times**

Details

Besuchen Sie uns auf: krypto-news.at