



2022/04 Inland

<https://shop.jungle.world/artikel/2022/04/als-nebenwirkung-geld-verdienen>

Ein Computerspiel, bei dem Spieler mit NFTs Geld verdienen sollen, wird staatlich gefördert

Als Nebenwirkung Geld verdienen

Von **Marcel Richters**

Die Medienförderung Rheinland-Pfalz fördert die Entwicklung eines Computerspiels, bei dem Spieler mit sogenannten Non-fungible Tokens Geld verdienen können sollen.

Blockchain, Non-fungible Token (NFT) – das sind Schlagworte, die nach Digitalisierung klingen, nach Innovation. Es scheint also kaum überraschend, dass ein Spiel, in dem beides vorkommen soll, von der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH unterstützt wird, einem Tochterunternehmen der öffentlich-rechtlichen Medienanstalt Rheinland-Pfalz. 50 000 Euro erhalten die Entwickler von »Evolution against Humanity«, wie die zuständige Jury Anfang Januar bekannt gab. Das Spielprinzip: »Der Spieler muss in einer Zombie-Welt überleben und kann als Side-Effekt (sic) Geld mit NFT verdienen«, heißt es auf der Website der Medienförderung.

Marc Jan Eumann, der Direktor der Medienanstalt Rheinland-Pfalz, sagte auf Nachfrage der Jungle World, die Verantwortlichen sähen in dem Spiel »großes Potential«. Es kämen »innovative und disruptive Technologien« zum Einsatz. Und die Entwickler hätten versichert, die NFT-Technologie »verbraucher*innenfreundlich« zu verwenden.

Der Wert des NFT-Markts betrug Ende vergangenen Jahres 41 Milliarden US-Dollar – er war damit fast so groß wie der traditionelle Kunstmarkt, der 2020 auf 50 Milliarden US-Dollar beziffert wurde.

Eine Anfrage der Jungle World an die Entwickler von »Evolution against Humanity« blieb unbeantwortet. Auf der Website des verantwortlichen Studios Black Wasabi postete aber einer der Entwickler mit seinem verifizierten Account einen Beitrag, in dem er von immer mehr »übermäßig vereinfachter« Kritik an NFT-Mechaniken in Spielen schreibt. Diese komme meistens von Autoren, die NFTs »einfach nur hassen« oder »dem kommunistischen Spektrum angehören«.

Ob man sie nun hasst oder nicht, wichtig ist es, NFTs zu verstehen. Zunächst sind NFTs nichts anderes als digitale Gegenstände, auch Tokens genannt, mit einem eindeutig zuzuordnenden Besitzer. Die Zuordnung erfolgt über eine Datenbank, bekannt als Blockchain, in der jeder Besitzerwechsel anonym eingetragen wird und so verifiziert werden kann.

Ein bekanntes Beispiel für die Nutzung von NFTs ist die Reihe »Bored Ape«. Dabei handelt es sich um 10 000 Comicbilder von Affen, die als NFTs verkauft wurden. Sie existieren nur digital – als Bilddatei –, doch mit Hilfe der Blockchain kann ein Käufer sie digital »besitzen«, wie man etwa ein Ölgemälde kaufen kann. Derzeit kosten die Bored-Ape-Bilder im Durchschnitt über 200 000 US-Dollar, insgesamt dürften die 10 000 Bored Apes also mehr als zwei Milliarden US-Dollar wert sein. Solche Erfolgsgeschichten haben den NFT-Boom befeuert. Business Insider berichtete, der NFT-Markt habe Ende vergangenen Jahres einen Wert von 41 Milliarden Dollar besessen – er war damit fast so groß wie der traditionelle Kunstmarkt, der 2020 auf 50 Milliarden Dollar beziffert wurde.

Der Handel mit NFTs ist nicht nur mit den typischen Risiken behaftet, wie sie jeder Handel mit Vermögenswerten innehat. Die internationale Großkanzlei DLA Piper weist in einer Publikation aus dem Oktober vergangenen Jahres auf spezielle Gefahren des NFT-Handels hin, darunter der begrenzte Nutzen der Tokens, das Fehlen gesetzlicher Regulierung und der stark schwankende Wert (Volatilität). Auch bestehe nach wie vor das Risiko von Betrug aufgrund des anonymen Charakters des Handels. NFTs werden außerdem meist in Kryptowährungen gehandelt, die ihrerseits mit ähnlichen Risiken behaftet sind.

Sicher gibt es sowohl für NFTs als auch für Blockchain-Technologie diverse sinnvolle Anwendungsmöglichkeiten – etwa bei internationalen Finanztransaktionen oder in der Buchhaltung. Doch Spieleentwickler zeigten sich zuletzt eher skeptisch: Ubisoft zog ein Ankündigungsvideo zu seinem NFT-Projekt zurück, Sega stellte seine Planung ebenfalls ein. Der Grund war wohl negatives Feedback der Konsumenten.

In der Gaming-Szene werden NFTs oftmals als Möglichkeit wahrgenommen, schnell Geld zu verdienen – allerdings nicht, wie es die Medienförderung Rheinland-Pfalz bei »Evolution against Humanity« annimmt, für Spieler, sondern für die Studios. Eine neue Jacke, neue Schuhe oder eine bessere Waffe für die Spielfigur sind schnell programmiert, können Spieler aber einiges kosten. Der vermeintliche Vorteil von NFTs: Sie sind einmalig und können daher weiterverkauft werden – wenn man Glück hat, zu einem höheren Preis, als man selbst bezahlt hat. Allerdings sind die NFTs in vielen Fällen an eine Plattform, beispielsweise ein Computerspiel, gebunden und haben ansonsten keinerlei Nutzen. Gerät ein Spiel aus der Mode oder wird vom Hersteller nicht mehr mit Updates betreut, sinkt die Nachfrage nach den dort einsetzbaren NFTs und damit ihr Wert.

Bei »Evolution against Humanity« werden »Grundstücke und einzigartige Gegenstände in Form von NFTs erworben, die per Blockchain und Kryptowährung gehandelt werden«, wie das Fachportal Games Wirtschaft schreibt. Der Entwickler schreibt in seiner oben erwähnten Mitteilung zwar, NFTs könnten von den finanziellen Aspekten getrennt werden, doch bei »Evolution against Humanity« ist das offensichtlich nicht geplant. Die Spieler sollen damit Geld verdienen können, und wenn sie Glück haben, klappt das vielleicht auch. Die besten Chancen, mit den NFTs Geld zu verdienen, haben freilich die Entwickler des

Spiels.

© Jungle World Verlags GmbH