

Gaming auf Finanzen trifft

Das Blockchain-basierte Gaming war eines der grossen Themen am Spielmarkt 2021. Ganz besonders der Anteil professioneller Spieler, die damit ihr Lebensunterhalt verdienen, stieg erheblich. Zu beobachten ist diese Entwicklung im rasanten Aufstieg des Blockchain-basierten Spiels Axie Infinity.

Von den 7,7 Milliarden Menschen auf der Erde sind laut Statista 3,2 Milliarden an Videospiele beteiligt, stellt Gary Buxton Head of EMEA ETFs bei Invesco, fest. Dies entspreche mehr als 40% der Weltbevölkerung, die somit als Hobby-Videospieler betrachtet werden können. „Zusammen haben sie im vergangenen Jahr in einem boomenden Spielmarkt einen Gesamtumsatz von rund 180,3 Mrd. USD erwirtschaftet“, sagt Buxton.

Ein grosser Umsatztreiber sei die Cloud-Gaming-Branche gewesen. Sie habe 2021 mehr als doppelt so viel Umsatz wie noch 2020 erzielt. Und Buxton erwartet noch mehr Wachstum. Prognosen zufolge werden sich die im Vorjahr erreichten 1,57 Mrd. USD 2024 auf rund 6,5 Mrd. USD vervielfachen, während der gesamte Spielmarkt einen Umsatz von mehr als 281 Mrd. USD erzielen werde.

Der Aufstieg des Blockchain-basierten Gaming

Eines der heissesten Themen im Spielmarkt 2021 sei das Blockchain-Gaming gewesen. Insbesondere das Konzept des Play-to-Earns – sprich Spieler, die ihr Lebensunterhalt damit verdienen – habe Millionen von Menschen angezogen, was im spektakulären Aufstieg des Blockchain-basierten Spiels Axie Infinity seinen Höhepunkt erreicht habe. Dessen Native Token habe im vergangenen Jahr satte 125'000% (1250x) Gewinn verdient.

Im Juni habe das Spiel 108'000 täglich aktive Nutzer erzielt. In der zweiten Jahreshälfte 2021 sei diese Zahl auf mehr als eine Million täglich aktive Nutzer gestiegen. Diese Spieler haben Garrys Aussage nach Objekte in über 2 Millionen Transaktionen gekauft und verkauft und allein seit Anfang Januar 2022 ein Volumen von mehr als 563 Mio. USD erzeugt. Im Kontext betrachtet übertreffen solche Zahlen seiner Ansicht nach jedes andere Spiel in der Free-to-Play-Kategorie, sprich kostenloser Spiele.

Interessant sei worum es bei dem Spiel genau gehe und was man kaufen und verkaufen könne. "Innerhalb von Axie Infinity werden sogenannte nicht fungibler Token (NFT), also eindeutig identifizierbar und als solcher von anderen Tokens desselben Typs unterscheidbar, verwendet, um einzigartige Kreaturen zu schaffen“, so Buxton. Als Spieler könne man echtes Geld ausgeben, um diese Kreaturen zu erwerben und an Schlachten mit anderen Spielern teilzunehmen. Es bestehe die Möglichkeit, Axie-Kreaturen auch zu züchten, aufzuleveln und an andere Spieler zu verkaufen, wodurch der verkaufende Spieler ein Einkommen generiere.

Buxtons Ansicht nach sei Axie Infinity als Spiel nicht viel aufregender als Pokemon oder ein Tamagotchi. Er ist jedoch überzeugt davon, dass die Möglichkeit, mit der Spielzeit Geld zu verdienen, das Format so attraktiv gemacht habe. Es sei noch nicht allzu lange her, in der das Spielen in digitalen Welten eine reine Zeitverschwendung im monetären Sinne gewesen sei.

Infolgedessen seien Gameplays entwickelt worden, bei denen In-Game-Vermögenswerte wie Schwerter, Skins und andere Gegenstände mit echtem Geld innerhalb eines Spiels gekauft und verkauft werden konnten. "Ein solcher Setup werde von der Betreibergesellschaft des Spiels ermöglicht. Mit dem Entstehen dieser primitiven In-Game-Ökonomien, die vollständig von der jeweiligen Spielefirma kontrolliert und verwaltet wurden, entwickelten sich letztere zu hochlukrativen Unternehmen", so der Invesco-Experte.

Was diese Gaming-Giganten monetär so erfolgreich gemacht habe, sei die Tatsache, dass die Annahmequote bei In-Game-Verkäufen bei nahezu 100% liege. Daraus ergebe sich eine einfache Gleichung: Gamer erledigen die ganze Arbeit, während das Gaming-Unternehmen alle Früchte erntet. Mit dem Aufkommen von Blockchain-basierten Spielen verschwinde dieses Ungleichgewicht jedoch schnell.

Von Leibeigenen zu Eigentümern

"In Blockchain-basierten Spielen werden In-Game-Objekte als Token auf öffentlichen Blockchains dargestellt. Auf diese Weise werden solche Spiele mit unabhängigen digitalen Eigentumssystemen ausgestattet und Spieler erhalten digitale Eigentumsrechte", erläutert Buxton. In-Game-Objekte wie Schwerter, Rüstungen, Häuser oder Grundstücke können innerhalb eines Blockchain-basierten Spiels von den Spielern selbst besessen werden. Auf diese Weise werde jeder Spieler zu einem eigenen Eigentümer und bliebe nicht länger ein Leibeigener des Spielunternehmens.

Die Blockchain-Technologie bringe den Spielern also ein noch nie dagewesenes Mass an Autonomie. Aktionen im Spiel seien nicht mehr vollständig von der Existenz von Spielstudios abhängig. Denn wenn ein Betreiber aus irgendeinem Grund verschwinde, verlören die Spieler nicht die In-Game-Vermögenswerte, die sie für sich selbst geschaffen haben. Dadurch entstehe eine völlig neue Dynamik.

Da die Spieler ihre Objekte tatsächlich besitzen können, ist nach Ansicht von Buxton eine Innovationsexplosion innerhalb dieser neu geschaffenen Blockchain-basierten In-Game-Ökonomien vorprogrammiert. "Die Spielgemeinschaften, die gebildet werden, die Spielwelten, die gebaut werden, und die Art und Weise, wie die Spiele selbst gespielt werden, erreichen mit grosser Wahrscheinlichkeit ein ganz neues Niveau", sagt er.

Diese Entwicklung werde durch die Entstehung von GameFi erleichtert. Dieses neue Schlagwort stehe für die beschleunigte Verschmelzung von Decentralized Finance (DeFi) und Gaming. Blockchain-basierte DeFi-Protokolle werden sich seiner Einschätzung nach den Blockchain-Spielen annähern und es werden offene, frei zugängliche Game-Ökonomien entstehen. Und mit der Interoperabilität verschiedener Blockchains könnten diese Game-Ökonomien mehrere Blockchain-Ökosysteme umfassen.

Das eröffne den Spielern neue Möglichkeiten: Spiel-NFTs können gemäss Buxton mit DeFi-Verleihprotokollen als Sicherheit hinterlegt und an Einzelpersonen ausgeliehen werden, die sie für In-Game-Quests benötigen. Aber die Möglichkeiten reichen seiner Aussage nach sogar über das reine Spielen hinaus, denn Spiele-NFTs können als Besitznachweis verwendet werden, um persönlich an Gaming-Events teilzunehmen. Wenn ein Spieler nicht über das Spielen an diese NFT gelange, könne er sie über die zahlreichen Optionen von GameFi entweder kaufen oder ausleihen.

Mit Spielen seinen Lebensunterhalt verdienen

Buxton ist überzeugt, dass immer mehr Menschen durch das Spielen einen angemessenen Lebensunterhalt verdienen können. Wenn es offen zugängliche, unabhängige Game-Ökonomien mit eigenem Finanzsystem gebe, werde die Zusammenarbeit zwischen spielinteressierten Menschen aus der ganzen Welt erleichtert.

"Begeisterte Gamer können von Menschen 'angestellt' werden, die nicht selbst spielen wollen, sich aber für die Verdienstmöglichkeiten interessieren. Und Spieler im Ruhestand, die ihr ganzes Leben damit verbracht haben, verschiedene Vermögenswerte aufzubauen, können jetzt ihre In-Game-Objekte über dezentrale Marktplätze an aufstrebende Spieler verkaufen", so Buxton.

Seiner Ansicht nach sind die Möglichkeiten nahezu endlos und müssen noch erforscht werden. Aufgrund der Anreize, die GameFi mit sich bringe, werden immer mehr Menschen dazu gebracht, auf die eine oder andere Weise mitzumachen. Im Klartext: "GameFi ist die Finanzialisierung von Spielen, während DeFi die Gamifizierung der Finanzen ist."

Gary Buxton, Head of EMEA ETFs bei Invesco