

INTERVIEW mit Sophia Wendel

DIE ANWENDUNG VON NFTS UND IHRE AUSWIRKUNG AUF ERLÖSMODELLE IN VIDEOSPIELEN

NFTs haben im letzten Jahr einen regelrechten Boom erlebt. Die neuartige Technologie wurde als eine revolutionäre Art der Verwaltung von Besitzrechten angepriesen. Es gibt laut den Befürworter:innen von NFTs vielfältige Nutzungsbereiche. Über die Anwendung von NFTs in Videospiele hat Sophia Wendel ihre Bachelorarbeit im Studiengang Medienwirtschaft geschrieben. Sie hat die Implikationen der Nutzung von NFTs für die Gamingbranche genauer untersucht und insbesondere die Veränderung der Erlösmodelle unter die Lupe genommen. Sophia erzählt uns im Interview, wie NFTs in Videospiele funktionieren können, was die Vorteile für die Hersteller:innen und Konsument:innen von Games sind und wie sie die zukünftige Entwicklung von NFTs im Gaming sieht.

IPW-Team: Hallo Sophia, wie bist du dazu gekommen, deine Bachelorarbeit über die Anwendung von NFTs im Gaming zu schreiben?

Sofia Wendel: NFTs wurden in einigen Vorlesungen, die ich besucht habe, immer wieder thematisiert. Auch bei mir im Freundeskreis wurde oft davon gesprochen und ich fand es sehr interessant. Daraufhin habe ich mich über das Thema informiert und bin auf einen Artikel gestoßen, der darüber berichtet hat, dass der französische Spielehersteller Ubisoft plant, eine NFT-Plattform namens Ubisoft Quartz einzuführen. Diesen Artikel fand ich sehr spannend. Deshalb wollte ich das Thema genauer betrachten. Daher stellten sich für mich die Fragen: Wie funktionieren NFTs überhaupt im Gaming? Welchen Mehrwert schaffen sie für die Konsument:innen und für die Hersteller:innen von Videogames? Man kann also sagen, dass ich über die Hochschule und den Freundeskreis zu diesem Thema gekommen bin.

Was findest du an NFTs und Gaming besonders spannend?

An NFTs fand ich besonders interessant, dass es eine sehr neue Technologie ist. Blockchain ist schon etwas länger als Begriff bekannt. Daher wollte ich hier die Hintergründe und Zusammenhänge mit NFTs erforschen. Die Tatsache, dass man durch NFTs Dingen und Sachen im Internet ein Echtheitszertifikat geben kann, fand ich sehr spannend. Gerade das Urheberrecht im Internet stellt eine Problematik dar. Da man bspw. Bilder einfach kopieren und verwenden kann, weiß man oft gar nicht, wem das Bild gehört und wer die Urheberrechte dazu besitzt. Zusätzlich finde ich die Kombination von NFTs und Videospiele sehr interessant, da in Videospiele mittlerweile sehr viel Geld für In-Game-Käufe

ausgegeben wird. Durch die Verwendung von NFTs könnten diese Inhalte dann wirklich in den Besitz der Nutzer:innen übergehen. Ich kenne das bspw. aus dem Spiel FIFA, indem einige Spieler sehr viel Geld für Inhalte ausgeben, die dann aber gar nicht ihnen gehören und nach Release des neuesten Teils praktisch nutzlos werden. Mit NFTs könnte der Besitz nachgewiesen werden und es wäre sogar denkbar, dass die Inhalte spielübergreifend mitgenommen werden. Somit könnte den Gamern auf spielerische Art ein zusätzliches Belohnungssystem geboten werden, da das NFT weiterverkauft werden kann.



Welcher Zusammenhang besteht zwischen Blockchain und NFT?

In einigen Blockchain Arten lassen sich bestimmte Programmlogiken speichern. Diese nennt man Smart Contracts, also intelligente Verträge. Sie haben das Ziel, digitale Verhandlungen zu beschleunigen, durchzuführen und zu verifizieren. Damit können zwei Parteien über dezentrale Verfahren einen fairen Austausch durchführen, ohne dass eine vertrauenswürdige dritte Partei dabei sein muss. Die Blockchains, auf denen Smart Contracts hinterlegt sind, speichern nicht nur die Transaktionen, sondern führen Transaktionen, die

zuvor vereinbart wurden, automatisch durch. Sobald der Smart Contract auf der Blockchain hinterlegt ist, wird dieser Code aktiviert und reagiert auf die festgelegten Ereignisse mit den festgelegten Ausgaben. Durch die Eigenschaft der Blockchain ist ein einseitiges nachträgliches Verändern oder eine Verweigerung der vereinbarten Bedingungen nicht möglich. NFTs liegen nur auf Blockchains, die auch Smart Contracts haben. Somit kann sichergestellt werden, dass beide Parteien die vereinbarten Bedingungen erfüllen und nicht nachträglich etwas verändern.

Welchen Mehrwert bieten NFTs für die Hersteller:innen von Videospiele und für die Konsument:innen?

Für die Hersteller:innen von Videospiele stellen NFTs eine neue Art von direkten, nutzungsabhängigen Erlösformen dar. Durch NFTs können Spieleentwickler:innen für verschiedenste Zwecke Gebühren erheben, wie bspw. Teilnahmegebühren, Herstellgebühren und noch viele weitere. Für meine Bachelorarbeit habe ich zehn Spiele betrachtet und in den Beispielen konnte man eine deutliche Verschiebung der Erlösmodelle feststellen. Bisher etablierte Formen, wie die Schaltung von Werbung oder Abo-Modelle, wurden wenig bis kaum genutzt. Mittlerweile setzen die Hersteller:innen auf Erlösmodelle, wie bspw. die Erhebung von Gebühren für Inhalte im Spiel. Für die Spieler:innen haben NFTs den Mehrwert, dass es ein neues Spielprinzip gibt, welches Play-to-Earn heißt. Spielcharaktere oder Gegenstände, die durch NFTs dargestellt werden, sind einzigartig. Gleichzeitig sind durch NFTs die Besitzrechte geklärt. In-Game Gegenstände gewinnen immer mehr an Relevanz, deshalb sind NFTs ein großer Mehrwert für die Gamer und schaffen einen weiteren Anreiz, diese Spiele zu spielen. Wenn Gegenstände wirklich dem Spieler gehören, können sie weiterverkauft werden. Falls der Wert des Gegenstands in der Zwischenzeit gestiegen sein sollte, können Besitzer:innen einen Gewinn erzielen. Von diesem Gewinn bekommen Hersteller:innen des Spiels eine Provision. Somit profitieren sowohl Konsument:innen als auch Entwickler:innen von Videospiele an NFTs. Das wird dann Play-to-Earn Prinzip genannt.

Wie genau finden NFTs im Gaming Bereich Anwendung?

Ich erkläre das anhand eines Games: Axie Infinity. Das ist ein von Pokémon inspiriertes, digitales Haustieruniversum. Spieler:innen können dabei Charaktere besitzen, sog. Axies. Diese sehen aus wie kleine, süße Monsterchen. Spieler:innen können diese in verschiedenen Spielen verwenden. Ziel des Spiels ist es, Axies zu sammeln, aufzuziehen, zu züchten und mit ihnen zu kämpfen. Diese Axies sind NFTs. Das Spiel ist kostenlos, allerdings müssen Spieler:innen, um es spielen zu können, zuvor mindestens drei NFTs erwerben. Innerhalb des Spiels können Spieler:innen Teams zusammensetzen, die aus drei Axies bestehen. Damit können sie

entweder einen Storymodus spielen oder gegen andere Spieler:innen kämpfen. Für gewonnene Kämpfe oder erfüllte Aufgaben bekommen Spieler:innen dann die Ingame-Währung Smooth Love Potion. SLP ist demnach eine Kryptowährung, die auf dem Markt gegen Fiatwährung (z.B. Euros) getauscht werden kann. Wenn du SLP haben willst und gerade z.B. keine Kämpfe gewinnst, kannst du dir SLP gegen Echtgeld kaufen. Dazu gibt es noch eine zweite Spielwährung, die Axie Infinity Shards, also AXS. Damit können Spieler:innen Axies kaufen und die Entwicklung des Spiels beeinflussen, indem sie ihre Axies upgraden. Man hat gleichzeitig die Möglichkeit, mit AXS Axies zu züchten. Dieser Nachkomme ist dann genauso ein NFT. Dementsprechend werden aus zwei NFTs, drei. Axies können auch auf dem Marktplatz gekauft oder verkauft werden. Dadurch können Gamer wiederum Geld verdienen. Das ist vor allem auf den Philippinen recht beliebt, um sich durch dieses Spiel einen Unterhalt zu verdienen. Wenn du Glück hast und irgendein ganz seltenes Axie bekommst, kann dementsprechend viel Geld verlangt werden. Dabei kann man wieder das Play-to-Earn Prinzip beobachten..

Wie siehst du die Zukunft von NFTs im Bereich Gaming, gerade im Bezug zu Mainstream Games?

Ich denke, dass sich NFTs in Zukunft in der Gamingbranche noch stark weiterentwickeln werden. Ich finde zusätzlich, dass das Prinzip als Bestandteil von Erlösmodellen zu haben, Sinn macht und generell eine gewisse Vielfalt mit sich bringt. Da man mit diesem Prinzip noch recht am Anfang steht, muss sich da noch einiges tun, um es massentauglicher zu machen. Ich glaube, dass NFTs vor allem in extra dafür entwickelten Spielen eine Zukunft haben, weil die Spieler:innen sich wirklich auf dieses Spielmodell einlassen müssen. Das ist dann bei extra dafür entwickelten Spielen eher der Fall. Wenn bei FIFA plötzlich NFTs integriert werden, wäre das womöglich nicht so erfolgreich. Die Spieler:innen müssen schon ein gewisses Interesse mitbringen.

Aktuell wird der Aspekt des Pay-to-Win viel diskutiert, weil durch das Kaufen und Verkaufen von NFTs ungerechte Vorteile entstehen können. Wenn ich mir nur die besten Axies kaufe, bin ich in diesem Spiel dementsprechend gut. Die Spieler:innen, die das Geld nicht haben oder nicht bereit sind, viel Geld dafür auszugeben, haben fast keine Chance so gut zu sein. Das ist zwar in gewisser Weise auch bei normalen Spielen der Fall, aber ich denke, bei NFT-Spielen ist es den Spieler:innen bewusst und wird angenommen oder akzeptiert. Außerdem denke ich, dass sich NFTs noch weiterentwickeln müssen, weil sie gerade einige Herausforderungen mit sich bringen. NFTs haben einen sehr großen CO₂- und Ressourcenverbrauch und dieser müsste noch deutlich abnehmen für eine Massenanwendbarkeit. Zudem müssen bei NFTs die Themen Regulierung, Recht am geistigen Eigentum und Sicherheit berücksichtigt werden.