

Max Kanderske; Claudius Clüver

Krypto/Spiel/Krise. Wie Blockchain-Technologie und NFTs Spiele zu Arbeit werden lassen und dabei den Planeten zerstören

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19729>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kanderske, Max; Clüver, Claudius: Krypto/Spiel/Krise. Wie Blockchain-Technologie und NFTs Spiele zu Arbeit werden lassen und dabei den Planeten zerstören. In: *Spiel/Formen*. Krisen, Jg. 2 (2023), Nr. 1, S. 229–239. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19729>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/36/35>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

KRYPTO/SPIEL/KRISE

Wie Blockchain-Technologie und NFTs Spiele zu Arbeit werden lassen und dabei den Planeten zerstören

Claudius Clöver und Max Kanderske

Die wissenschaftliche Sorgfaltspflicht führt zwangsläufig zur Vorsicht beim Umgang mit aktuellen Entwicklungen: Die Vorläufigkeit der eigenen Untersuchungsergebnisse und die potenziellen Auswirkungen einer stark formulierten Kritik auf die eigenen Karrierechancen sorgen dafür, dass wissenschaftliche Artikel selten klare und prägnante Worte bei der Einordnung von Gegenwartsphänomenen finden. Um diesen Fallstricken zu entgehen, bietet Spiel|Formen einen Raum für zeitgemäße Kritik in Form eines von wechselnden Redaktionsmitgliedern verfassten Kommentars.

SPIEL, ARBEIT UND DIGITALE WÄHRUNGEN

Ursprünglich erschien diese Glosse zu den ökonomisch-materiellen, personellen und ideologischen Verbindungen zwischen Cryptowährungen und Spielebranche in unserem englischsprachigen Special Issue *Ludomaterialities*, das sich mit den materiellen Korrelaten digitaler und analoger Spiele befasste. Sieht man sich die materiellen Grundlagen des Cryptogaming genauer an – von Elektronikschrott bis zum horrenden Energieverbrauch der Mining- und Serverinfrastrukturen – wird schnell klar, warum das Thema auch unter dem Begriff der Krise verhandelt werden kann und muss. Gleichzeitig werden Cryptogaming und Cryptowährungen, wie die kapitalistische Wirtschaftsweise im Allgemeinen und hochspekulative Finanzprodukte im Besonderen, regelmäßig von Krisen erschüttert, zuletzt etwa vom Crash der Cryptobörse FTX. Wie wir zeigen werden, produzieren diese Technologien dabei nicht nur selbst ökonomische Verwerfungen,

sondern sind auch Ausdruck einer seitens ihrer Anhänger als grundsätzlich krisenhaft empfundenen Wirtschaftsordnung.

Um uns nicht in den finanziellen und technischen Details des Themas zu verlieren, stellen wir die jüngsten Entwicklungen an der Schnittstelle von Gaming und Kryptowährungen anhand zentraler Motive dar und ordnen diese historisch ein. Auch wenn einige unserer Erkenntnisse für Beobachter*innen der Diskurse rund um das Thema schmerzlich offensichtlich sein mögen, ist es unser Anliegen, vehement der Vorstellung zu widersprechen, bei NFTs und Kryptowährungen handele es sich um aufregende oder vielversprechende technologische Innovationen bzw. lediglich einen harmlosen nerdigen Trend. Wie wir zeigen werden, lässt sich anhand des Aufstiegs und Falls der Kryptowährungen nicht nur eine allgemeine Entwicklung im Online-, Technologie- und Finanzbereich nachzeichnen, sondern auch eine Kritik am neoliberalen Projekt insgesamt formulieren. Diese Einsichten werden auch dann noch relevant sein, wenn die aktuelle Generation von Kryptoprodukten bereits gescheitert ist.

Der wichtigste Fakt zum Verständnis von Kryptowährungen und NFTs ist: Geld, das in Kryptowährungen zirkuliert, gelangt ausschließlich durch Investitionen dorthin. Das bedeutet, dass Krypto, und damit NFTs, auf der Hoffnung der Einkaufenden basieren, dass das Gekaufte in Zukunft mehr wert sein wird – also teurer verkauft werden kann. Da Krypto-Geld und NFTs selbst keinen nützlichen Wert besitzen, ist das ihre einzige Wertgrundlage. Das Unternehmen „Krypto“ ist damit im Kern ein Pyramidenschema. Dauerhaft stabil kann es nur werden, indem größere gesellschaftliche Bereiche finanziell und informationell auf eine Krypto-Basis gestellt werden. Krypto-Kunst und Krypto-Gaming werden so als Versuche der Branche lesbar, die Tür zu diesen Bereichen aufzustoßen und so den eigenen Operationsbereich dauerhaft auszuweiten.

Die Ideen der Krypto-Akteur*innen sind weitreichend: Bezahl- und Identifikationssysteme, Krankenakten und dergleichen mehr sollen langfristig auf Blockchaintechnologie umgestellt werden – teilweise haben

diese Ideen es bereits in Wahlprogramme von Bundestagsparteien geschafft.¹ Dies ist allein schon aufgrund des hohen Energieverbrauchs sowie der inhärenten, nicht zu beseitigenden Sicherheitsprobleme der Technologie problematisch. Darüber hinaus würde das in der Konsequenz bedeuten, dass alltägliche Transaktionen, Identitäten und Krankengeschichten potenziell zu Spekulationsobjekten werden könnten. Aus Sicht der Krypto-Akteure ist dies kein unerwünschter Nebeneffekt, sondern erstrebenswert, versprechen sie sich vom marktförmigen Handel mit derlei Informationen doch „Effizienzsteigerungen“ und „Synergieeffekte“ ungeahnten Ausmaßes. Eine Zukunftsversion, in der auf Leben und Gesundheit an Finanzmärkten spekuliert wird, scheint hier auf. Während sich Bürger*innen in Europa angesichts des strenger werdenden Datenschutzes (noch) sicher davor fühlen können, ist so eine Vision von erschreckender Machbarkeit, wenn sie sich auf den globalen Süden fokussiert und neokoloniale Strukturen errichtet, die gegenwärtig bereits im Krypto-Gaming antizipiert werden.

Anfang 2022 ging eine Schlagzeile durch die Medien: ‚Menschen verdienen jetzt Geld mit Computerspielen!‘ Die fraglichen Artikel konzentrierten sich auf das Spiel AXIE INFINITY und seine Rolle als Wegbereiter einer Ära sogenannter ‚Play-to-Earn‘-(oder Play2Earn-)Spiele, die auf Blockchain-Technologie basieren. Offenbar war ein neuer Weg gefunden, Gewinn zu erwirtschaften, indem Spieler*innen für getätigte Spielhandlungen bezahlt wurden. Der Unterschied zu vorherigen, ähnlich gelagerten Versuchen war, dass es diesmal a) legal war² und b) keinen Wettbewerb um Zuschauerzahlen oder Preisgelder beinhaltete.³

Dass die von AXIE INFINITY betriebene „Auflösung der Grenze zwischen Spiel und Arbeit“ auch im Jahr 2022 noch eine Schlagzeile wert ist, unterstreicht zum einen, dass die Game Studies sich weiterhin kritisch (und öffentlichkeitswirksam!) mit jenen zwischen Spiel und Arbeit angesiedelten

1 Siehe <https://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/bundestagswahl-2021/parteiprogramme/bundestagswahl-2021-gefahr-fuer-den-staat-oder-moderne-geld-alternative-so-wollen-die-parteien-kryptowaehrungen-regulieren/27244576.html>.

2 Im Gegensatz zu Goldfarming.

3 Im Gegensatz zu E-Sport.

Phänomenen auseinandersetzen müssen, die verschiedentlich als „precarious playbour“, „laborious play“, „Fanarbeit“, „click work“ u.Ä. theoretisiert wurden. Gleichzeitig ist es notwendig, die spezifischen Faktoren in den Blick zu nehmen, die zur – wenn auch kurzlebigen – Popularität des play2earn-Modells geführt haben.

Blockchain-Technologie und Kryptosphäre sind seit langem mit der Welt des Online-Gamings verbunden. Kryptobörsen kaufen in massivem Umfang Werbeflächen und -zeit bei E-Sports-Veranstaltungen und sponsern beliebte Streamer und professionelle Spieler. Aus Marketing-Perspektive ergibt diese Strategie durchaus Sinn: Im Namen libertärer Werte wie Freiheit und Dezentralisierung haben sich „Gamer“ und Internetnutzer*innen immer wieder gegen verschiedene Formen der Moderation von Inhalten und Regulierung im Web gewehrt, dabei häufig gleichzeitig die Gewinnmargen der Plattformen verteidigt und so bereits bestehende Ungerechtigkeiten weiter verfestigt. Diese vordergründig freiheitliche Denkweise und das starke Bedürfnis, die eigene Lebensweise innerhalb nerdiger Subkulturen gegen ‚übergreifende‘ Kräfte von außen zu verteidigen, machte Gamer nicht nur anfällig für die Vereinnahmung durch Steve Bannons Alt-Right, sondern auch zu einer idealen Zielgruppe für angeblich dezentrale Währungen, die aufgrund ihrer technologischen Struktur Schutz vor staatlichem Einfluss versprochen.⁴

Die Spielebranche kann selbst auf eine lange und exploitative Geschichte der Erfindung von Währungen zurückblicken, die ihren jeweiligen – üblicherweise auf Gewinnsteigerung bedachten – Zwecken entsprechen. Diese reichen von Jetons und Spielmarken über digitale Währungen, die innerhalb geschlossener Plattform-Ökosysteme zirkulieren, über die bewusste Verschleierung der während des Spielens getätigten Ausgaben, bis hin zur Ausbeutung der eigenen Spieler:innen durch die Entwicklung sogenannter Free-to-Play (f2p)-Spiele rund um Glücksspielmechanismen;

4 Die Verbindung zwischen Spielen und Krypto lässt sich auch bis zum ideengeschichtlichen Ursprung des Kryptotrends zurückverfolgen: den Roman SNOW CRASH von Neil Stephenson, der auch den Begriff ‚Avatar‘ im Zusammenhang mit virtuellen Welten populär machte und dessen Bücher angeblich zur Pflichtlektüre des Xbox-Entwicklungsteams von Microsoft gehörten.

letzteres in der Hoffnung, die schwer fassbaren „Wale“ zu fangen, Spieler:innen, deren exzessives Kaufverhalten die Vielzahl der nicht zahlenden Nutzer:innen mehr als kompensiert. Angesichts dieser Entwicklungen überrascht es nicht, dass sich das Verhältnis zwischen Blockchain- und Gamingwelt im Zuge des jüngsten Wachstums der Krypto-Blase – und befeuert durch die Popularität von NFTs⁵ – konkretisiert hat: „play2earn“, das von Krypto-Startups erdachte ‚nächste große Ding‘, erneuert ein Versprechen, das wahrscheinlich so alt ist, wie das digitale Spielen – oder zumindest bis in die späten neunziger Jahre zurückreicht, als der Esport in Südkorea Fuß fasste: dass die digitale Technologie es ermöglichen würde, spielerisch Geld zu verdienen und uns so von den Lasten des modernen Arbeitsalltags befreit.⁶

CLICK-WORK, KRISEN UND KOLONIALISMUS

Diese Versprechen können kaum die tatsächliche Struktur von play2earn verschleiern, die sich eng an die bewährte Kapitalisten-Arbeiter-Dichotomie anlehnt: Typischerweise zahlen Investor*innen den hohen Einstiegspreis für Spieler*innen, die anschließend das Spiel spielen und einen Teil des Gewinns erhalten. Diese Investoren rekrutieren sich in erster Linie aus dem Mittelstand der Industrienationen, die so genannten Spieler*innen sind Click-Worker aus einkommensschwachen Ländern. Die Hoffnung auf

5 Non-Fungible Tokens; Bei der Erklärung von NFTs besteht immer die Gefahr, dass sie komplizierter und technisch anspruchsvoller klingen, als sie sind, und gleichzeitig harmloser und nützlicher, als sie sind. Wir wollen eine kurze Zusammenfassung geben, die diese Fallstricke vermeidet: Eine NFT ist eine digitale Quittung, auf der ein beliebiger Code gespeichert werden kann. In den meisten Fällen wird darauf ein HTML-Link zu einem Bild auf einer Website gespeichert. Jeder NFT enthält außerdem eine eindeutige Identifikationsnummer, deren Identität und Einzigartigkeit durch die Blockchain-Technologie überprüft wird. Blockchain ist eine Methode zur Überprüfung von Daten, die es den Nutzer*innen erspart, einer zentralen prüfenden Autorität vertrauen zu müssen, indem sie sie zwingt, kleineren Autoritäten zu vertrauen, die sich regelmäßig als leicht manipulierbar herausstellen. Nebenbei verschwendet die Blockchain – auch nach etlichen Updates – immer noch große Mengen von Energie für kryptografische („Crypto“) Rechenoperationen.

6 Jüngst aktualisierte sich dieses Versprechen in Form von Let's Plays und Live-Streaming. Natürlich führen sowohl der E-Sport als auch das Streaming zu Arbeitstag-ähnlichen Strukturen, wenn sie mit der Absicht betrieben werden, den eigenen Lebensunterhalt zu verdienen.

eine bessere wirtschaftliche Situation verbindet diese beiden Gruppen mit den Besitzern des Spiels und der Server, auf denen es läuft. Die Betreiber hoffen auf einen Boom ihrer Kryptotokens um von „bloßem Wohlstand“ zu Superreichtum aufzusteigen, wie ihn Personen wie Bill Gates, Jeff Bezos oder Elon Musk verkörpern. Auch wenn ihre hochfliegenden Träume unweigerlich zerplatzen, wenn ihre Währungen – mit dem gesamten Kryptomarkt – in den Abgrund stürzen. Wir haben keinen Zweifel, dass die beteiligten Reichen immer noch *nur reich* sein werden, die Mittelklasse immer noch Mittelklasse sein wird und die Kolonisierten immer noch dem Kolonialismus unterworfen sein werden, wenn sich der Staub des Krypto-Crashes legt.

Pay2earn richtet sich – so wie andere Cryptoprodukte auch – an die von Abstiegsängsten geplagte Nachwuchsgeneration der Mittelschicht, die von der gegenwärtigen, alle Lebensbereiche durchdringenden Polykrise zutiefst verunsichert ist. Wirtschaftlicher und ökologischer Fallout haben das Paradigma ewigen Wirtschaftswachstums endgültig als unhaltbar entlarvt, die Versprechen des amerikanischen Traumes klingen zunehmend hohler. Angesichts dieser Lage scheinen Teile der jüngeren Generationen nach jedem Strohalm zu greifen, in der Hoffnung, zumindest das materielle Wohlstandsniveau der Elterngeneration zu erreichen oder zu halten. Die Angst vor dem materiellen und sozialen Abstieg macht diese „Investoren“ aus der Mittelschicht nicht nur anfällig für technophorische Fantasien, sondern auch für die damit verbundenen Betrugsmaschen. Derer gibt es reichlich in der Kryptosphäre – auf sämtlichen Ebenen: von Entwicklern, die ihre eigenen Währungen manipulieren und sich mit dem Geld aus dem Staub machen, über Hacker, die Wallets stehlen, bis hin zu parasitären Milliardären, die über Twitter Pump-and-Dump-Dynamiken auslösen. Mit dem Ziel, die materiellen Grenzen des Wachstums durch eine bequeme technologische Lösung zu „durchbrechen“, treten Kryptowährungen und pay2earn in die Fußstapfen der Dotcom-Unternehmen, die Anfang der 2000er Jahre ebenfalls versprachen, durch die Eroberung des gelobten Landes der digitalen Immaterialität satte Gewinne zu erzielen. Es ist allseits bekannt, wie das für Kleinanleger und Arbeitnehmer ausging. Die Dotcom-

Blase hat dennoch einige dauerhafte technologische und soziale Innovationen hervorgebracht (im Guten wie im Schlechten) und den Aufstieg der Tech-Milliardäre begünstigt – etwas, das Kryptotokens, wenn überhaupt, nur in viel geringerem Umfang erreichen werden.

Dass der Akt des Spielens und damit des Verdienens in den digitalen Welten von Onlinespielen stattzufinden scheint, kann nicht über die beträchtliche materielle Grundlage des play2earn-Modells hinwegtäuschen: Die globale Mittelschicht investiert ihre Ersparnisse, koloniale Subjekte bieten ihre Arbeitskraft an, und die zugrunde liegende Krypto-Technologie läuft mit verschwenderischen Mengen an Hardware und Energie, die oft durch die Verbrennung fossiler Brennstoffe erzeugt wird.⁷

Die sich daraus ergebende Situation lässt sich am besten als eine Überlagerung verschiedener Formen von Entfremdung und Ausbeutung fassen: eine Art Clickwork-Kolonialismus, bei dem es der oberflächlichen Verspieltheit kaum gelingt, die wirtschaftlichen Beziehungen zwischen den Teilnehmern zu verdecken. Scheinbar führt die Kombination von Spiel und Arbeit nicht zur Befreiung von der Arbeit – vielmehr geht jegliche Freude, die das Spiel hätte bieten können, verloren. Übrig bleibt ein weiterer eintöniger und anspruchsloser Job, man *verliert das Spiel* im wahrsten Sinne des Wortes.

PLAY2EARN: EIN POLITISCHES STATEMENT

Nichtsdestotrotz nehmen play2earn-Games für sich in Anspruch, Spiele zu sein und gespielt zu werden. Dabei schließen sie nicht nur hinsichtlich des Namensschemas an Free-to-Play-Spiele an, sondern auch hinsichtlich ihrer Ästhetik, die an mit wenig Aufwand produzierte Spiele auf Facebook oder im Appstore erinnert. Indem das Genre seine ludischen Verwandtschaftsbeziehungen ostentativ herauskehrt und das bezahlte Spielen als

7 Eine Schätzung des durch Bitcoin anfallenden CO₂-Ausstoßes, Energieverbrauchs und anfallenden Elektronikschrotts findet sich hier: <http://digiconomist.net/bitcoin-energy-consumption>. Tiefergehende Auseinandersetzungen mit Digitalität und E-Waste finden sich bei Gabrys, J. (2011): *Digital Rubbish: A Natural History of Electronics*; sowie Parikka, J. (2011): *The Materiality of Media and Waste*.

nächsten logischen Schritt nach dem kostenlosen Spielen positioniert, beschreitet einen in der digitalen Spielewelt bereits gut ausgetreten Pfad: Die Suche nach immer neuen Monetarisierungsmodellen mit dem Ziel, den Spieler:innen so viel Geld wie möglich abzunehmen während im Gegenzug so wenig spielerische Inhalte wie möglich geboten werden – nur dieses Mal mit NFTs, die die spielinterne mit der realweltlichen Ökonomie verschalten.

Obwohl diese Kontinuitäten zweifellos bestehen, gibt es einen qualitativen Unterschied, der uns daran hindert, play2earn lediglich als eine weitere Stufe in der Entwicklung von Monetarisierungsmodellen zu beschreiben. Im Zuge der Entwicklung von f2p-Monetarisierungsmodellen stellte sich heraus, dass sich durch f2p wesentlich mehr Gewinne abschöpfen lassen als mit dem traditionellen Verkaufsmodell, sofern man die richtigen – d.h. besonders finanzstarken oder für exzessives Kaufverhalten anfälligen – Gruppierungen innerhalb der eigenen Spielerbasis anspricht. Diese Entwicklung drückt sich nicht nur in den stetig steigenden Kosten zur Freischaltung sämtlicher Inhalte in f2p-Spielen aus – das Maximieren eines Charakters in DIABLO IMMORTAL (Blizzard 2022) schlägt mit etwa einer halben Million Dollar zu Buche – sondern wird innerhalb der Branche auch offen diskutiert. So bezeichnete kürzlich der CEO von Unity f2p-Entwickler, die sich nicht auf die Optimierung des eigenen Monetarisierungsmodells konzentrieren, als „verdammte Idioten“. Folglich wurden f2p-Modelle bisher hauptsächlich aus einer Design- und Ethikperspektive diskutiert, wobei Themen wie Glücksspiel und Sucht den Diskurs dominierten. Wie wir gezeigt haben, geht pay2earn – und Blockchain-Gaming im Allgemeinen – jedoch weit über das Design von Belohnungsschleifen, die auf das Freisetzen von Dopamin abzielen, oder das Fangen von "Walen", die die Wirtschaft eines Spiels tragen, hinaus. Mit dem pay2earn-Modell adressieren Entwickler*innen gezielt die Angst vor sozialem Abstieg und davor, durch unproduktive Formen der Freizeitbeschäftigung in der kapitalistischen Konkurrenz zurückzufallen. Dementsprechend weisen ihre Produkte ein viel größeres Potenzial auf, in die (Affekt-)Ökologie der Spieler einzugreifen. Sie versprechen sozialen und wirtschaftlichen Fortschritt, während sie die Ayn-Rand'sche Gesinnung der selbsternannten libertären „Gamer“ bewusst ausnutzen. Gleichzeitig befriedigen sie den Bedarf des Kapitalismus

an immer neuen Finanzkonstrukten, mit denen Geld rund um den Globus bewegt, gewaschen und denjenigen abgeknöpft werden kann, die anfällig für Betrugsschemata sind, die sich in der Nähe neuer Finanztechnologien zwangsläufig entwickeln.

Als Bill Gates kürzlich Kryptowährungen als Musterbeispiel für die „Greater fool theory“⁸ bezeichnete, bedachte er dabei nicht, dass Narretei oft aus Verzweiflung geboren wird – der Verzweiflung von Menschen, die a) mit Problemen konfrontiert sind, die auf individueller Ebene unmöglich gelöst werden können, während sie b) verinnerlicht haben, das einzige probate Mittel zur Problemlösung sei das, was sie individuell verdient haben (oder auch nicht): ihr Geld. Es wundert nicht, dass angesichts der gegenwärtigen wirtschaftlichen und ökologischen Krisen die Versprechungen von immateriellen Gütern, die immer nur an Wert gewinnen, Spieler:innen und Entwicklerstudios gleichermaßen in ihren Bann ziehen.⁹ Unternehmen wie Square Enix¹⁰ und Branchenveteranen wie Will Wright,¹¹ die ihr Engagement in der Kryptosphäre trotz des jüngsten Abschwungs¹² intensiviert haben, stabilisieren Spiele als eine der Bühnen, auf denen die oben beschriebenen Konflikte ausgetragen werden. Es wäre grob fahrlässig, die Beteiligung der Branche an Blockchain-Schwindeln wie play2earn als „nur ein weiteres Monetarisierungsschema“ zu bezeichnen. Vielmehr muss es als politisches Statement zugunsten kolonialistischer Arbeitsbedingungen und einer ‚libertarian marketization of everything‘ verstanden werden – ein Statement, das allen Spott verdient, den Spielewissenschaftler*innen und Journalist*innen aufbringen können.

8 Die Theorie besagt, dass ein „Trottel“, der einen bereits überbewerteten Vermögenswert gekauft hat, immer noch von seinem Kauf profitieren kann, solange er ihn an einen „noch größeren Trottel“ verkaufen kann, der bereit ist, einen noch höheren Preis zu zahlen.

9 Siehe Facebooks Versuche, das Konzept von „virtual real estate“ über ihre Metaverse-Plattform zu popularisieren.

10 Siehe <https://kotaku.com/nft-market-collapse-square-enix-ubisoft-sega-konami-sca-1848878945>.

11 Siehe <https://kotaku.com/will-wright-simcity-the-sims-nft-blockchain-metaverse-1849684767>.

12 Glücklicherweise scheint der Hype um NFTs abzuebben, siehe <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-09-28/nft-volumes-tumble-97-from-2022-highs-as-frenzy-fades-chart>.

KRYPTO-FASCHISMUS?

Natürlich gibt es historische Vorläufer: Die Verflechtung zwischen digitalen Währungen, kolonialistischen Einstellungen und Spielen, die zur Arbeit werden, lässt sich bis zur Praxis des Goldfarmings zurückverfolgen, das als *click work avant la lettre* eingestuft werden kann. Auch die rechte Ideologie ist in dieser Mischung von Anfang an präsent – schließlich erkannte Steve Bannon eigenen Aussagen zufolge das politische Potenzial privilegierter, aber wütender junger Männer während seiner Zeit im Goldfarming-Geschäft. Man kann eine Linie von den chinesischen Goldfarmen, die er mitfinanzierte, zu Breitbart News und schließlich zur Präsidentschaft Donald Trumps ziehen.¹³ Jetzt scheint sich der Kreis zu schließen, da die Männer, an deren Radikalisierung Bannon maßgeblich beteiligt war, die Entwicklung und Verbreitung der Kryptotechnologie vorantreiben. Seit langem besteht der Verdacht, dass große Akteure im Kryptobereich libertären oder sogar rechtsextremen Idealen anhängen. So scheint beispielsweise die Bildsprache der berühmten „Bored Ape Yacht Club“ NFT-Kollektion von Yuga Labs¹⁴ stark von der rassistischen und sexistischen Meme-Kultur von 4chan beeinflusst zu sein. Sollten sich die gegen die Firmengründer erhobenen Vorwürfe des Rechtsextremismus bewahrheiten,¹⁵ würde dies dem Begriff „Kryptofaschismus“ eine sehr konkrete Bedeutung verleihen. Angesichts dieser Gemengelage scheint es nur folgerichtig, dass Donald Trump eine eigene NFT-Kollektion¹⁶ vertreibt, um sein Wahlkampfbudget aufzustocken. Ließe sich den Tokens aufgrund ihrer auf Übertreibung setzenden

13 Siehe Green, J. (2017): Devil's bargain: Steve Bannon, Donald Trump, and the storming of the presidency.

14 Am Beispiel von Yuga Labs lässt sich auch die zunehmende personelle Fluktuation zwischen Gaming- und Cryptosphäre illustrieren: Jüngst übernahm der Präsident von Activision/Blizzard den Posten des Geschäftsführers bei Yuga Labs. Siehe <https://kotaku.com/activision-blizzard-daniel-alegre-yuga-labs-bayc-ceo-184991453>.

15 Indizien und Belege für rechte Symbolik in der NFT-Kollektion „Bored Ape Yacht Club“ finden sich hier: <https://gordongoner.com/>. Wesentlich eindeutiger liegt der Fall beim mittlerweile in „Meta Humans“ umbenannten NFT-Projekt „Meta Slave“, bei dem man NFTs von Fotos schwarzer Menschen kaufen konnte.

16 Siehe <https://collecttrumpcards.com/>.

Ästhetik zumindest noch ein Unterhaltungswert attestieren, so bleibt einem das Lachen spätestens dann im Halse stecken, wenn man sich vor Augen führt, dass sie dazu dienen, eine immer offener faschistisch agierende Partei finanziell zu unterstützen.

Diese Probleme scheinen von den meisten Akteuren in der akademischen Sphäre weitgehend übersehen worden zu sein – etliche Artikel, auf die wir bei unseren Recherchen gestoßen sind, zeigten eine vorsichtig optimistische Haltung gegenüber den angeblichen Potenzialen der Kryptowährung (insbesondere für die Kunstwelt), andere waren sogar hoffnungsvoll in Bezug auf ihr reformatorisches soziales Potenzial. Diese Positionen teilen in der Regel nicht die ideologische Grundhaltung der Krypto-Akteur*innen, sondern gehen vielmehr ihren eigenen Assoziationen und Hoffnungen auf den Leim. Hannah Arendt brachte dieses Verhältnis auf den Punkt, indem sie „den Intellektuellen“ Zeit ihres Lebens vorwarf, sich „zu allem etwas einfallen lassen zu können“, nur um sich anschließend mit den eigenen, durchaus interessanten Gedanken zu der Sache zu beschäftigen, anstatt mit der notwendigen Kritik am ursprünglichen Gegenstand.

Kryptophorische Beiträge dieses Zuschnitts wurden auch dann noch veröffentlicht, als Online-Gaming-Communities, Journalist*innen und Kritiker*innen bereits vor den Gefahren von NFTs in Spielen und anderswo warnten. Die akademische Welt hat es versäumt, diese Entwicklungen klar und deutlich zu kritisieren oder gar anzuerkennen. Glücklicherweise haben sich Video-Essayisten wie der YouTube-Filmmacher Folding Ideas und die Autor*innen kritischer Gaming-Blogs wie Kotaku dieser Aufgabe angenommen. Nichtsdestotrotz halten wir es für grob fahrlässig, die rechtzeitige Auseinandersetzung mit diesen Themen Blogs und YouTube-Videos zu überlassen, die durch Werbeeinnahmen und Crowdfunding prekär finanziert werden. Jede Vorsicht gegenüber Kryptowährungen, die in akademischen Texten zum Ausdruck kommt, kann in diesem Zusammenhang als Erfolg gewertet werden, auch wenn sie mit Optimismus gepaart ist. Die nächste „Fintech-Innovation“ kommt bestimmt. Angesichts des Systems, das diese Innovationen hervorbringt, ist man auf Seiten der Kritiker im Zweifelsfall besser aufgehoben.