

# Waarom er miljoenen worden betaald voor een stukje code

Een paar miljoen dollar voor de eerste tweet van Twitter-oprichter Jack Dorsey? De hype rond zogenoemde NFT's laat zien dat digitale statussymbolen steeds gewoner worden

Barbara Noordermeer

**B**ijna drie miljoen betalen voor een prachtig landhuis of een kleurrijk kunstwerk voor aan de muur. Daar valt in te komen. Je kunt het aanraken, erin leven of het bewonderen. Het zijn tastbare goederen waarmee je je persoonlijkheid kunt uitdragen, en iedereen weet welke waarde het ongeveer vertegenwoordigt. Maar drie miljoen betalen voor een stukje code? Dat enkel 'bestaat' in je computer en dat je noch aan kunt raken noch kunt tonen aan de buitenwereld? Dat lijkt absurd. Toch werd er onlangs een dergelijk bedrag in dollars betaald voor de eerste tweet van Twitter-oprichter Jack Dorsey. En dat was niet eens de grootste financiële klapper in de hype rond de *non-fungible tokens* (NFT's).

Vóór de landbouwrevolutie, toen mensen nog leefden als nomaden, was bezit een last en was lenen de norm. 'Pas toen mensen zich gingen settelen en een familie stichtten om de boerderij te kunnen runnen, werd bezit een statussymbool', zegt hoogleraar Russell Belk, die onderzoek doet naar digitale consumptie en de platformindustrie en is verbonden aan de Canadese Schulich School of Business.

De spellen die consumenten kopen, zeggen veel over wie ze zijn of willen zijn. Met de auto waarin je je rijdt, de buurt waarin je woont, het merk kleding dat je draagt, construeren we onze identiteit. Nu de mens steeds meer tijd achter de computer doorbrengt, hoort daar ook een onlinepersoonlijkheid bij. Die kon in beperkte mate al geconstrueerd worden door bijvoorbeeld het delen van de 'juiste' foto's op sociale media — nippend aan een Barolo op het zonnige terras van een Toscaanse *fattoria*, het etiket van de exclusieve fles zorgvuldig naar de camera gedraaid. Of het volgen van een gecensureerd aantal Silicon Valley-entrepreneurs — waarmee de aspirant-ondernemer zich ook een beetje onderdeel kan voelen van die exclusieve groep.

Met een non-fungible token koop je digitale items waarmee je je online-identiteit kunt uitdragen. En dan gaat het niet om het nieuwe bankstel dat is aangeschaft bij een webwinkel, maar zaken die echt alleen digitaal bestaan. 'Digitale verzamelingen zijn ook statussymbolen', zegt Jeff Zirlin, medeoprichter van Axie Infinity, een videogame over fantasiefiguren die in 2018 door het Zuid-Koreaanse bedrijf Sky Mavis op de markt is gebracht. Het spel is gebaseerd op NFT's. 'Je kunt een dure ring of een Rolex-horloge dragen, maar door corona kun je nergens heen om die te showen. Digitale spellen en identiteit worden steeds belangrijker.'

Axie Infinity wordt door zo'n 28.000 gamers gespeeld. Onlangs verkocht een speler negen aaneengesloten virtuele percelen voor omgerekend \$1,5 mln, de op een na grootste aankoop tot nu toe in een videogame. 'We hebben een echte vrije markt gecreëerd', zegt Zirlin, die militaire en economische geschiedenis studeerde

aan de Amerikaanse Yale-universiteit en een fascinatie zegt te hebben voor natievorming. 'Mensen spelen onze videogame om geld te verdienen. Het is een virtueel wereld waar authentieke bedrijven ontstaan.'

## STROOMVERSNELLING

Dat het investeren in digitale bezittingen normaal begint te worden, werd deze week nog eens bevestigd door de beursgang van Coinbase, een handelsplatform voor cryptovaluta's.

'We staan aan het begin van de grote verandering', zegt hoogleraar Belk. 'Millennials zijn de eersten die deels opgroeien in een digitale wereld. Ze gebruiken muziek, een auto of een vakantiehuis via een streamings- of uitlendendienst. Toegang hebben tot de middelen is voor hen belangrijker dan het eigenaarschap.'

Covid-19 brengt de digitalisering in een stroomversnelling, stelt Belk. Zo is het weliswaar al gebruikelijk de boodschappen af te rekenen met een bankpas of telefoon, maar willen we na de coronacrisis überhaupt nog wel groezelige biljetten en muntgeld aannemen van de caissière?

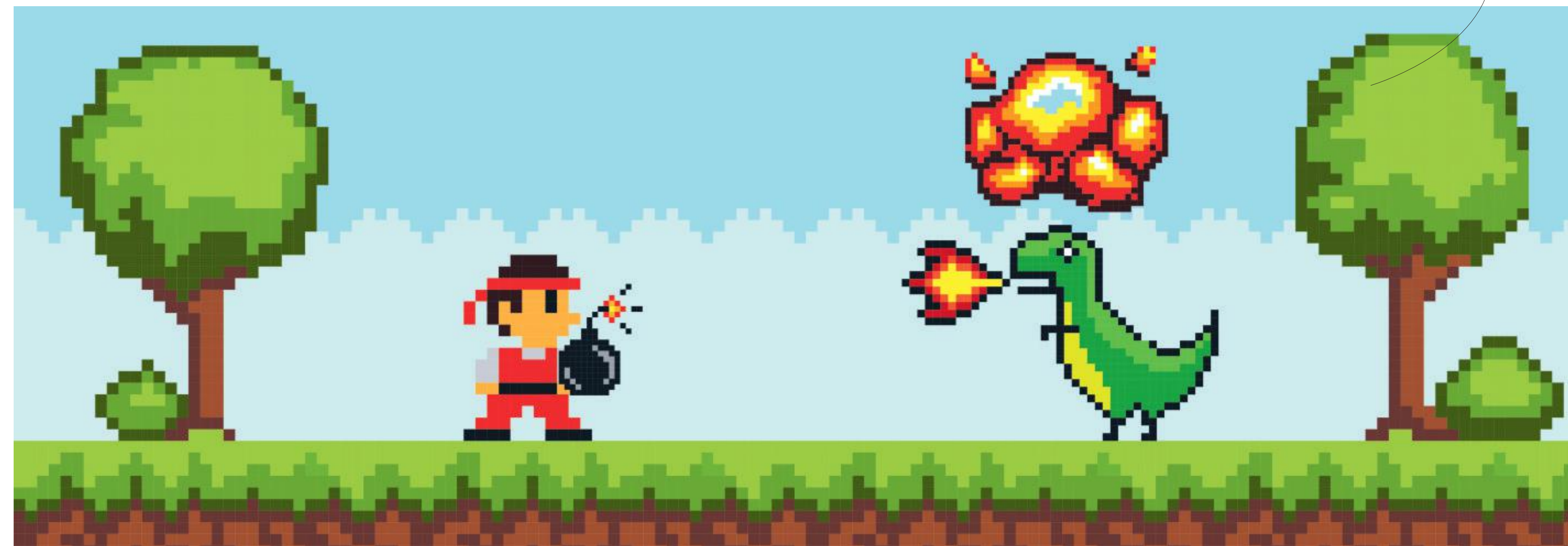
In een bacteriënvrezende maatschappij is touchfreeapparatuur een uitkomst. Wie denkt nimmer tegen een slimme speaker te zullen praten moet eens terugdenken aan de introductie van de mobiele telefoon. Bellen op straat werd 25 jaar geleden belachelijk gevonden. Of Google Home en Alexa doordringen tot elke woonkamer hangt vooral af van de waarde die ze toevoegen aan ons leven. Op de Kermit uit 1996 kon je je aandelenmandje niet bijwerken, terwijl je ondertussen met je zoon apte over het avond-

100

Kunstenaar Chris Precht wilde van drie digitale kunstwerken honderd exemplaren verkopen, maar schrok terug van het enorme energieverbruik.

Ook in videogames maken NFT's hun opwachting. Er gaat grof geld in om.

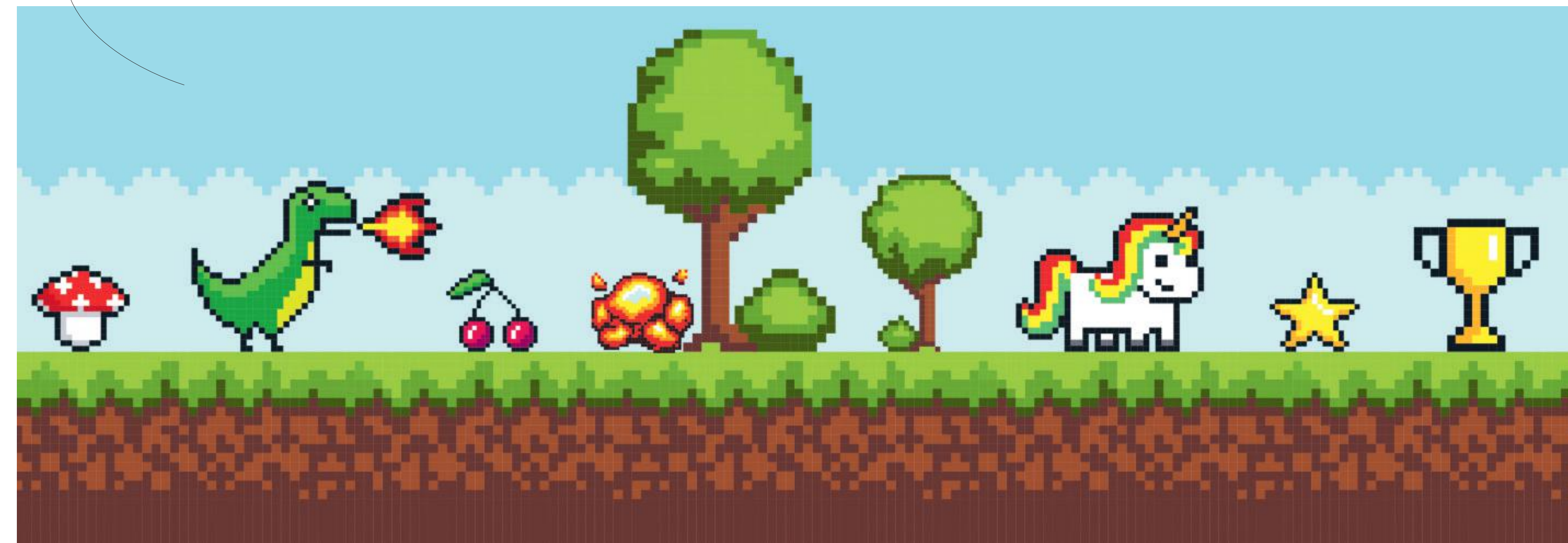
8



**'JE KUNT JE DURE RING OF ROLEX DOOR CORONA NERGENS SHOWEN. DIGITALE SPULLEN EN IDENTITEITEN WORDEN STEEDS BELANGRIJKER'**

**'MILLENNIALS GROEIDEN OP IN EEN DIGITALE WERELD. VOOR HEN IS TOEGANG HEBBEN TOT MIDDELEN BELANGRIJKER DAN EIGENAARSCHAP'**

Een NFT kan van alles bevatten, zolang het digitaal is, zoals tekeningen, GIF's en songs.



7

eten. Dankzij de optelsom van functies is de smartphone nu niet meer uit ons leven weg te denken. Overigens hoeft nieuwe technologie het oude niet geheel te vervangen. Zo was de opkomst van de film niet de doodsteek voor het theater.

Belk voorziet een toekomst waarin mensen grotendeels bezittingenvrij leven. 'Generaties hechten zich op verschillende manieren aan spullen.' Al zullen bepaalde waarden niet veranderen, zoals het bijhouden van een verzameling — of dat nu exclusieve whisky's zijn of virtuele kippen en koeten in een virtuele boerderij. Want verzamelen geeft mensen een doel. Ook het beleven van ervaringen blijft tellen. 'Koop je een T-shirt van je favoriete band bij een concert, dan is er elke keer als je het stuk stof vast hebt de herinnering aan dat geweldige optreden. Schaf je hetzelfde shirt op een willekeurige moment online aan om het een week later thuis te laten bezorgen, dan zit er veel minder emotie in de beleving', zegt de marketingprofessor.

Tastbaar en digitaal bezit hebben elk hun eigen manco's die eigenaren op de koop toe nemen. Een uitgebreide cd-verzameling staat ongebruikt stof te hapen en neemt vierkante meters in beslag; een muziekstreamingsdienst is ontoegankelijk wanneer de wifi er weer eens uit ligt. Cd's verdwijnen niet uit je kast als de muziekwinkel failliet gaat. Maar wat gebeurt er met je onlinemuziekcollectie mocht Apple ooit de stekker uit iTunes trekken? Geen onterechte vraag, want iets soortgelijks gebeurde bij computerbedrijf Microsoft, dat medio 2019 aankondigde te stoppen met zijn digitale boekwinkel voor Amerikaanse gebruikers. Zelfs de titels die zij jaren daarvoor

hadden aangeschaft, waren na sluiting niet meer leesbaar. Microsoft beloofde alle aankopen van e-books volledig terug te betalen, maar vaak hangen aan digitale producten ingewikkelde licentieovereenkomsten over eigendomsrechten die door kopers zelden gelezen of begrepen worden. Een les die hieruit te trekken valt, is dat volledig eigendom zoals we dat gewend zijn bij fysieke spullen, vaak niet opgaat bij digitale producten.

Een nadeel van digitaal bezit is de impact op het milieu. Zoals een euro-munt wordt geslagen, zo wordt een cryptomunt digitaal gegonnen. Voor dat proces én om de authenticiteit op de blockchain te verifiëren moeten computers complexe berekeningen uitvoeren. De servers waarop deze computers draaien, slurpen stroom. Sommige makers van digitale kunst zijn vanwege het hysterische energieverbruik alweer gestopt met NFT's, zoals de Weense Chris Precht. Hij maakte drie digitale kunstwerken en wilde van elk ervan honderd exemplaren verkopen. 'In eerste instantie was ik dolenthousiast over de mogelijkheden van NFT', zei hij in een video op Instagram. Tot hij erachter kwam dat voor zijn plan dezelfde hoeveelheid elektriciteit nodig zou zijn als die hij normaal in twee decennia gebruikt. 'Dat geeft me zo'n groot ecologisch schuldgevoel dat ik het op dit moment aan me voorbij moet laten gaan.'

Vertrouwen is een belangrijke factor om een product succesvol te maken. Digitale producten zijn kwetsbaar. Ze kunnen plots verdwijnen door een crash, er is online veel fraude (ook met NFT's), en controle ontbreekt. Op dat vlak valt nog een wereld te winnen.

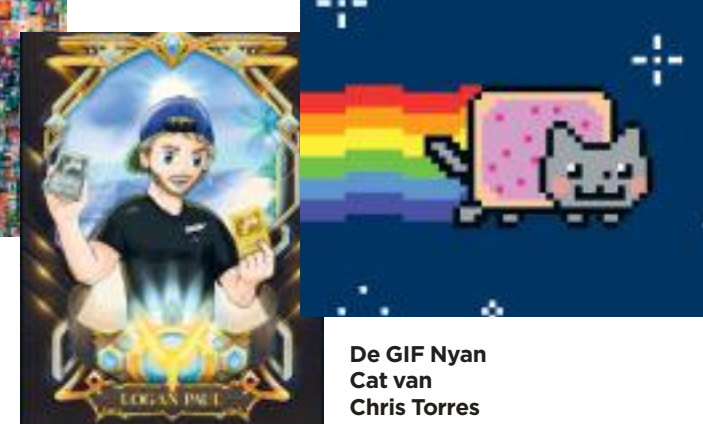
Barbara Noordermeer is freelance-journalist in Washington.

## WAT KOOP JE MET EEN NFT?



Beeple, NFT Art, Christie's, \$69 mln

Poke-monkaarten van YouTube Logan Paul



De GIF Nyan Cat van Chris Torres



New York Times-column Kevin Roose, \$560.000

Schaarste geeft fysieke goederen hun waarde. Door de NFT zijn digitale goederen, die voorheen onvindbaar te kopiëren waren, ook schaars geworden. Met NFT's kun je het eigendom van unieke digitale items kopen en verkopen. In tegenstelling tot een bitcoin is een NFT dus enig in zijn soort. Wissel een bitcoin in voor een andere bitcoin

en je hebt precies hetzelfde; een NFT kan van alles bevatten zolang het maar digitaal is, zoals tekeningen, geanimeerde GIF's, liedjes, voorwerpen in videogames, of ruilkaarten zoals voetbalpaspasjes. De blockchain houdt bij wie de eigenaar van het bestand is. Je betaalt voor NFT's met de cryptomunt ethereum. Dankzij de NFT hebben makers van digitale cre-

aties eindelijk een manier gevonden om geld te verdienen met een werk waar anders moeilijk waarde aan gegeven kon worden. Ook zijn ze verzekerd van royalty's wanneer hun werk weer wordt doorverkocht. Door NFT's kan het eigenaarschap voor altijd worden gevolgd, en gecontroleerd waar iets vandaan komt. NFT's bestaan al sinds 2017, maar werden begin dit

jaar een hype toen de kunstmarkt ze omarmde en er verschillende digitale werken voor zeer hoge bedragen werden verhandeld — het record staat nu op \$69 mln voor een digitaal kunstwerk geveild door Christie's. Een bedrag waar je toch ook meerdere Picassos of Mondriaans voor kunt kopen. Het bezit van een NFT betekent niet automa-

tisch dat anderen geen toegang meer hebben tot het digitale bestand. Een video van de kunstenaar Beeple, waar \$6,6 mln voor werd betaald, kan iedereen nog steeds downloaden. Journalist Kevin Roose van The New York Times die een column van zijn hand als NFT aanbood en daarmee \$560.000 ophaalde voor het goede doel, behield het copyright van zijn stuk.

Het werpt de vraag op wat de koper van een NFT nu eigenlijk aanschaf. Critici stellen dat de NFT een lege huls is en alle schijn van een bubbel vertoont. 'Hetzelfde werd gezegd toen papieren gelbbiljetten werden geïntroduceerd', wuift Jeff Zirlin van de NFT videogame Axie Infinity die kritiek weg. 'Als we met elkaar afspreken dat iets waarde heeft, dan heeft het waarde.'