

# Ein Bild von einem Haus

Im November 2021 zahlte ein Investor 2,42 Millionen US-Dollar für die „Fashion Street“. Er spekuliert darauf, dass sich diese Immobilie zu einer sündhaft teuren Shoppingmall entwickeln wird. Top-Lagen sind begehrt, etwa die New Bond Street im Londoner Stadtteil Mayfair, wo die Ladenmieten 20.000 Euro pro Quadratmeter betragen und sich Kundinnen und Kunden aus aller Welt einen Einkaufsummel im Durchschnitt 902 englische Pfund kosten lassen. Allerdings unterscheiden sich Bond und Fashion Street in einem nicht unwesentlichen Punkt. Die Fußgängerzone im Westen der englischen Hauptstadt ist rund 200 Meter

lang. Die Kaufhäuser beeindruckten durch aufwändig erhaltene Architektur und glanzvolle Fassaden aus hochwertigsten Materialien. Und sie sind im britischen Grundbuch eingetragen. Dagegen existiert die Fashion Street nicht einmal auf dem Papier, sondern lediglich in der virtuellen Welt des Internets. Ihre Gebäude sind nicht aus Stein, sondern werden als bunte Pixel-Grafiken dargestellt. Der Besitz ist als „Non-Fungible Token“ (NFT) verbrieft. Das ist ein fälschungssicheres Zertifikat, das auf einer so genannten „Blockchain“ hinterlegt ist.

Mit virtuellen Immobilien lassen sich anscheinend gute Geschäfte machen. Auf

der Internet-Plattform „The Sandbox“ waren kürzlich 100 „Fantasy-Inseln“ zu haben, was eine Art Projektentwickler auf den Plan rief. „Republic Realm“ (kürzlich in „Everyrealm“ umbenannt) erwarb die Islands und erschuf daraus (virtuelle) Luxus-Resorts – zu besichtigen unter <https://everyrealm.com/fantasy-islands>. 90 dieser Inseln sollen an nur einem Tag für jeweils 15.000 US-Dollar an spekulationswillige Investoren verkauft worden sein, um von diesen mit knapp 600 Prozent Gewinn für 100.000 US-Dollar weiterveräußert zu werden. Eine – virtuelle – Megayacht wurde angeblich für 650.000 US-Dollar an den Mann gebracht. Solche abenteu-

Anleger investieren in Immobilien, die nur im Internet existieren und exotische Namen haben. Mit Grundwerb hat das allerdings nichts zu tun. Es ist vielmehr ein Vehikel für weitere Geschäfte im „Metaverse“, wo Leute wie Mark Zuckerberg das große Geld wittern.



erlichen Zahlen werden von den Protagonisten dieser Geschäftsmodelle in die Welt gesetzt. Es ließen sich irre Gewinne erzielen, lautet die Botschaft.

Zunächst einmal: Mit realem Grundbesitz, wie er etwa bei Crowdinvesting-Konzepten durch online gehandelte Anteile an Immobilien dargestellt wird, hat das Ganze nicht im Entferntesten etwas zu tun. Es handelt sich vielmehr um Speicherplatz auf einem Datenträger. Man erwirbt das – übertragbare – Recht auf einen Teilbereich einer Webseite. Solche „Lagen“ sind tatsächlich begehrt, denn sie lassen sich mit schönen Bildern von Gebäuden und 3D-Animationen als bunte Einkaufs-

welten programmieren. Besucher der Webseite können in diese virtuelle Welt eintauchen. Sie können zum Beispiel mit VR-Brillen durch die Regalreihen eines Kaufhauses streifen, ihre Einkaufswagen füllen und sich dann die realen Gegenstände nach Hause liefern lassen. Inzwischen sichern sich immer mehr Unternehmen ihren Platz auf der Festplatte.

Samsung, das Auktionshaus Sotheby's und der Spiele-Entwickler Atari sind dabei. Es gibt Casinos, Golf-Anlagen, Kunstgalerien, Festivals und Modenschauen. Bei Adidas „Originals into the Metaverse“ erhält man durch den Erwerb eines Tokens Zugang zu exklusiven physischen

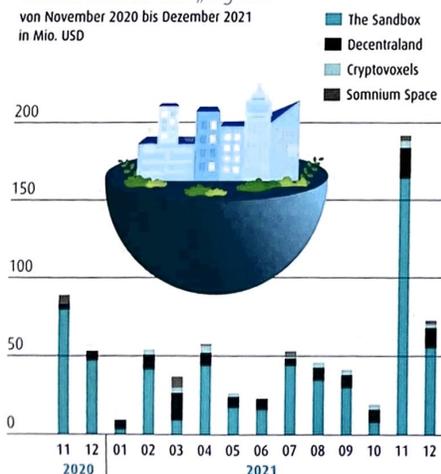
## WO DIE AVATARE WOHNEN

# Immobilien im Metaverse – ein Second Life?

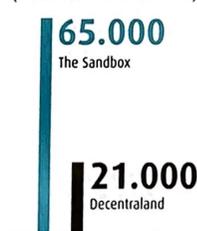
**Wie wird Land wertvoll, wenn es nur virtuell existiert?** Das grundlegende Konzept dabei ist, dass das Internet zwar unendlich sein mag, ein Metaverse ist es jedoch nicht. Es kann mehrere virtuelle Welten geben, aber sie sind in ihrer Größe begrenzt. Somit existiert in jeder Welt nur eine begrenzte Fläche an Land, die auch im Nachhinein nicht vergrößert werden kann. Die künstliche Knappheit schafft den Wert.

### Verkaufswert virtueller Grundstücke im Metaverse der „big four“

von November 2020 bis Dezember 2021 in Mio. USD



### Transaktionen 2021 (The Sandbox und Decentraland)



### Wie man in Metaverse investiert

- Schritt 1: Erstellen Sie eine Krypto Wallet
- Schritt 2: Erstellen Sie einen Account auf Ihrer Wunschplattform
- Schritt 3: Wählen Sie das gewünschte NFT aus und bezahlen Sie es

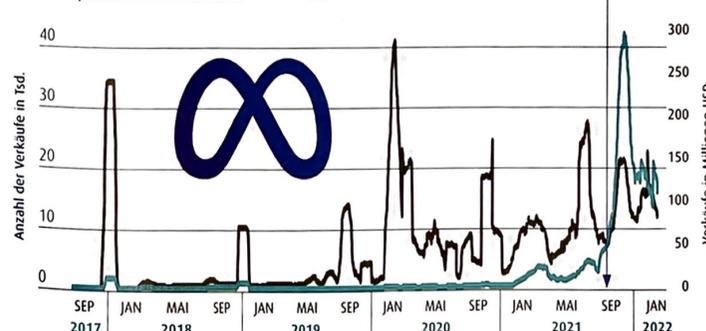
30. November 2021 – Republic Realm gab den Abschluss des bisher größten Flächenerwerbs in The Sandbox bekannt, eine Transaktion mit einem Gesamtwert von über 4,3 Millionen USD. Republic Realm erwarb die digitalen Grundstücke vom Unternehmen Atari, mit dem sie einen Teil des Landes gemeinsam entwickeln werden.



Kaufpreis pro Parzelle	Kaufpreis pro m²	Kalkulatorischer Gesamtwert
Decentraland	\$ 14.440, 0,01484 ETH \$ 56,40	344.284 ETH \$ 1.308.278.440
The Sandbox	\$ 12.692, 0,00036 ETH \$ 1,40	555.990 ETH \$ 2.112.761.088
Cryptovoxels	\$ 8.318, 0,00876 ETH \$ 33,20	14.353 ETH \$ 54.542,88
Somnium Space	\$ 13.642, 0,01795 ETH \$ 68,21	24.676 ETH \$ 93.769.522

Stand Dezember 2021

### Metaverse-Verkäufe



Facebook kündigt Rebranding an

**METaverse:** Virtueller Raum, in dem Personen mithilfe von Virtual-Reality-Technologien als Avatare miteinander interagieren können.

**Blockchain:** Eine kontinuierlich erweiterbare Liste von Datensätzen in einzelnen Blöcken. Neue Blöcke werden im Konsens erstellt und mit kryptografischen Methoden an eine bestehende Kette angehängt.

**Krypto:** Verschlüsselter Datenstring, der eine Währungseinheit darstellt. Er wird von einem Peer-to-Peer-Netzwerk, der Blockchain, überwacht und organisiert, welche auch als sicheres Hauptbuch für Transaktionen dient.

**Token:** Eine Einheit einer virtuellen Währung, die verwendet wird, um digitale Transaktionen innerhalb des Metaverse durchzuführen.

**NFTs:** Non-Fungible Tokens (NFTs) sind kryptografische Assets auf einer Blockchain mit einmaligen Identifikationscodes und Metadaten, die sie voneinander unterscheiden.



„Auch im Metaverse können sich spekulative Blasen bilden, die, wenn sie groß genug sind, zu realwirtschaftlichen Effekten führen.“

**Dr. Konstantin A. Kholodilin,**  
Immobilienexperte des Deutschen  
Instituts für Wirtschaftsforschung e.V.

Produkten wie den Firebird-Trainingsanzug. Das Metaverse sei der Ort, an dem die physische und die digitale Welt zusammenkommen, sagte Mark Zuckerberg, als er Facebook in „Meta“ umbenannte und damit die Zukunft seines Imperiums mit der virtuellen Welt verband. „Wir gehen davon aus, dass das Metaversum in erster Linie als Werbe- und E-Commerce-Plattform für Offline-Produkte und -Einkäufe fungieren wird“, so Brian Nowak, Internet-Analyst bei Morgan Stanley. Allein dieser Markt könne langfristig ein Volumen von 8,3 Billionen US-Dollar erreichen. „Unternehmen erkennen es als wichtig an, dass sie über eine Repräsentanz im Metaversum verfügen und auch in diesem Raum auf ihr Geschäft hinweisen können. Die ‚competition for eyeballs‘, der Kampf um unsere Aufmerksamkeit, wird entscheidend sein“, so Fabian Schär, Professor für DLT (Blockchain) und FinTech an der Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Universität Basel. Dies könne auf verschiedene Weise geschehen, etwa durch ein Online-Spiel oder eine Modenschau. Oder durch ein Kaufhaus.

Das Potenzial regt natürlich die Fantasie von Investoren an. Der virtuelle Grundstückshandel ist nichts anderes als ein Abbild dieses Marktes und der an ihn geknüpften Erwartungen. Die wenigen bisher verfügbaren Marktzahlen basieren auf den Angaben von „Sandbox“, „De-

centraland“, „Cryptovoxels“ und „Somnium Space“. So heißen die vier größten der rund zwölf Internet-Plattformen, die mit virtuellen Immobilien handeln. Laut dem Datenunternehmen Metametric Solutions belief sich deren Umsatz von Immobilien im Jahr 2021 auf rund 501 Millionen US-Dollar. Im Januar 2022 sei bereits ein Umsatz von mehr als 85 Millionen US-Dollar gemacht worden. Die Marktforscher von Brand Essence Market Research rechnen mit einem jährlichen Wachstum von 31 Prozent zwischen 2022 und 2028. Kritiker halten sowohl die publizierten Preise und Renditen als auch die Branchenprognosen für Hype-getrieben. „Man sollte sich aber immer wieder vor Augen führen, dass solche Preise nicht dem gegenwärtigen Aktivitätslevel entsprechen und die Gefahr, dass bestimmte virtuelle Welten in der Bedeutungslosigkeit verschwinden, groß ist“, sagt Schär, der gemeinsam mit Mitchell Goldberg und Peter Kugler am Beispiel von Decentraland die Preisbildung von virtuellen Grundstücken erforscht.

### Kritiker halten sowohl die Preise wie die Renditen für Hype-getrieben

Wie in der physischen Welt ist im Metaverse Knappheit ein Wertetreiber. In Decentraland gibt es 43.689 private Grundstücke, 33.886 öffentliche Grundstücke, 9.438 Straßen und 3.588 Plätze. Jedes Grundstück misst 16 mal 16 Meter und ist durch einen Non-Fungible Token fälschungssicher in der Blockchain registriert. Ihre Zahl ist auf exakt 90.601 begrenzt. Je mehr Interessenten virtuelle Grundstücke nachfragen, desto höher klettern die Werte. Vor dem Kauf kann man sich ein Bild von der Attraktivität und Lage machen. „Ähnlich wie in traditionellen Immobilienmärkten schätzen Investoren die Nähe zu begehrten Grundstücken. Unsere Ergebnisse zeigen, dass Parzellen mit einprägsamen Adressen, an zentralen Punkten oder Anlaufstellen

höhere Preise erzielen als eher abgelegene Grundstücke“, berichtet Schär (Universität Basel, Studie Grundstücksbewertung im Metaverse, Fassung 4.3.22).

Auf den ersten Blick sei dies verwunderlich, da Reise- und Transportkosten in virtuellen Welten eigentlich keine Rolle spielen. Der Experte führt diesen Effekt auf die positiven Images solcher Merkmale und eine darauf abhebende Werbung zurück. Kommunikation und Illusion sind die treibenden Kräfte in der virtuellen Welt. Die Abhängigkeit davon ist aber auch ein zusätzliches Risiko. Böswillige Akteure könnten versuchen, der Reputation eines Objekts zu schaden, indem sie dieses mit unangemessenen Inhalten in Verbindung bringen. Schär: „Man darf gespannt sein, wie Betreiber, Nutzer und Regulatoren mit diesem speziellen Problem umgehen.“

Im Fall eines Falles könnte sich der Wert einer virtuellen Immobilie schneller verflüchtigen als etwa der eines realen Grundstücks, auf dem Giftmüll gefunden wird. Oder nehmen wir eine Villa am Tegernsee als Beispiel. Sie verliert nicht dadurch an Wert, dass beim Haus nebenan ein russischer Name auf dem Klingelschild steht. Im Metaverse wäre ein Objekt mit zweifelhafter Nachbarschaft womöglich schwer verkäuflich – man klickt intuitiv weiter. Und: Preise sinken bekanntlich auch dann, wenn das Angebot steigt. Das wäre der Fall, wenn weitere Plattformen auf den Markt drängen. Im Gegensatz zum realen Immobilienbestand ist der virtuelle nur durch die verfügbare Rechnerkapazität begrenzt. Zudem bauen große Player ihre virtuellen Welten mit eigenen Serverkapazitäten selbst.

Theoretisch ist auch eine Marktüberhitzung nicht ausgeschlossen. „Ich gehe davon aus, dass auf diesem Markt ähnliche Gesetze regieren wie auf den realen Märkten. Dementsprechend können sich auch spekulative Blasen bilden, die, wenn sie groß genug sind, zu realwirtschaftlichen Effekten führen“, sagt Dr. Konstantin A. Kholodilin, Immobilienexperte des Deutschen Instituts für Wirtschaftsforschung

e.V. Auf den realen Markt werde das höchstwahrscheinlich keinen negativen Effekt haben, so Kholodilin, vielleicht sogar einen marginal positiven. Ein virtueller Hype nehme womöglich ein bisschen Spekulation aus dem realen Markt.

### 2003 gab es schon einmal einen Run auf virtuelle Grundstücke

Einzelne Plattformen könnten sich als wirtschaftlich unsolide oder sogar betrügerisch erweisen. Der rechtliche Rahmen für solche Geschäfte im Internet ist zweifellos ausbaufähig. „Metaverse-Plattformen sind Hochrisikoinvestments, bei denen man alles verlieren kann“, betont Experte Schär. Wer sich unbedingt darauf einlassen wolle, solle transparente Projekte auf öffentlichen Blockchains vorziehen. Dort könne „niemand einfach den Stecker ziehen oder die Regeln verändern“. Bei Plattformen, die von einem einzigen Unternehmen kontrolliert würden, sei man dagegen „praktisch ausgeliefert“.

Einem Run auf virtuelle Grundstücke gab es übrigens schon einmal. Bereits im Jahr 2003 ging Second Life an den Start: eine große 3D-animierte Welt, in der die Teilnehmer in der Rolle von Avataren mit anderen kommunizieren, einkaufen oder selbst mit Immobilien Geschäfte machen konnten. 2013 waren rund 36 Millionen Benutzerkonten registriert. Unternehmen wie Amazon, Adidas oder Samsung sahen die Möglichkeit, in der Online-Welt Fuß zu fassen, und eröffneten virtuelle Shops. Auch das erzbischöfliche Seelsorgeamt Freiburg war mit einer virtuellen Kirche dabei und die staatliche Kunstsammlung Dresden mit einem Museum. Inzwischen ist es um Second Life still geworden. Viele große Unternehmen haben ihre Läden wieder geschlossen. Während der Pandemie sollen die Nutzerzahlen allerdings gestiegen sein. Illusionen macht der Betreiber, die US-Firma Linden Research, dem Publikum nicht. Er sagt klipp und klar, um was für Geschäfte es sich handelt. „Wenn Sie Land in Second Life besitzen, mieten Sie eigentlich Speicher-/Serverplatz.“

Manfred Godek, Monheim

### NON-FUNGIBLE TOKEN

#### SCIENCE-FICTION VS. REAL ESTATE

Landbesitz im so genannten „Metaverse“: Dieser Begriff geht auf den Science-Fiction-Roman „Snow Crash“ von Neal Stephenson aus dem Jahr 1992 zurück und ist ein Akronym aus „Meta“ und „Universe“. Indem Mark Zuckerberg sein Facebook in „Meta“ umbenannte, machte er sich zum wichtigsten Kronzeugen der Evolution solcher Modelle. In „Snow Crash“ entließen die Protagonisten dem tristen Chicago in eine virtuelle Welt aus Internet und Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – das ist eine Sonderform eines Massively Multiplayer Online Games (MMO). Bei diesen Spielen interagieren heute tausende Teilnehmer gleichzeitig, indem sie die Rollen der auf Servern verwalteten Spielfiguren („Avatare“) besetzen. Es entsteht eine Art digitale Alternative zur physischen Welt. Gehandelt wird mit so genannten NFT – „Non-Fungible Token“. Mit diesen kann auf der Blockchain mit einer digitalen Währung (Kryptowährung) fälschungssicher Eigentum an einem digitalen Gut erworben werden. Blockchains gelten als sichere, stets aktuelle Verzeichnisse, in denen sich digitale Transaktionen verlässlich und für die Teilnehmenden nachvollziehbar dokumentieren lassen. Kryptowährungen gibt es im Internet auf speziellen von der BaFin regulierten Handelsplattformen (Digital Exchange, JustTrade etc).

Für viele Unternehmen ist es wichtig, dass sie über eine Repräsentanz im Metaversum verfügen und auch in diesem Raum auf ihr Geschäft hinweisen können.

