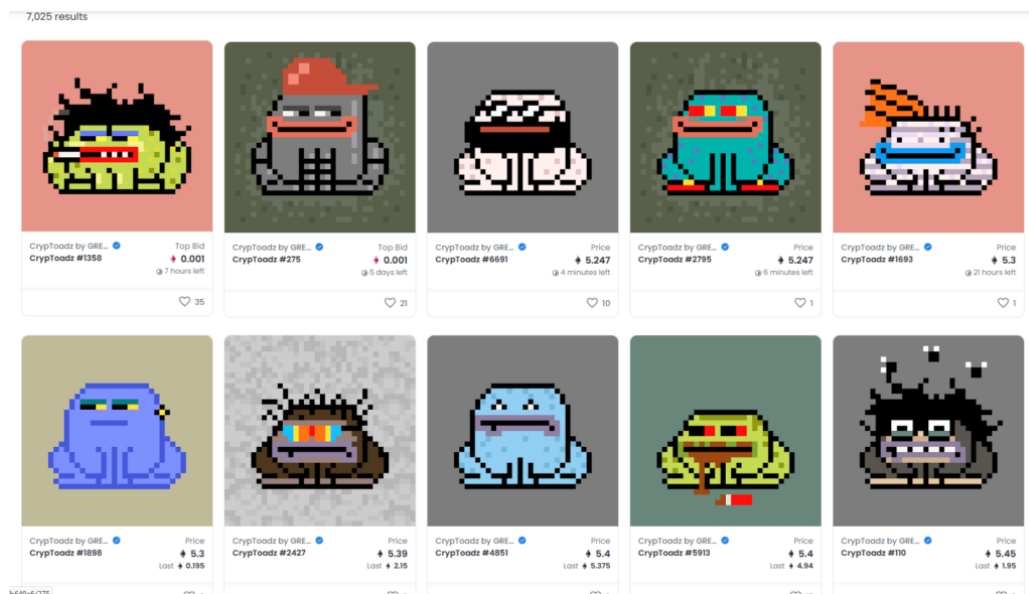


¿Qué es un NFT (Non Fungible Token)?

Publicado el [El Informatico](#) - 18 de noviembre de 2021 -



Una colección de NFTs a la venta en un mercado.

Una nueva moda absurda se está propagando por internet cuál plaga. Seguro que habrás visto esos dichosos avatares con dibujos leones o monos por las redes sociales. Más allá de ser simples imágenes, detrás se esconde un nuevo paraíso de especulación basada en criptomonedas. En éste artículo te cuento de qué va, y por qué deberías permanecer al margen.

¿Qué es un NFT?

Supongo que ya estarás harta o harto de escuchar hablar de la tecnología «blockchain», ¿verdad? Explicado de una manera entendible para todos, un NFT, o «Non-Fungible Token» no es más que algún tipo de archivo multimedia, como podría ser una imagen o un video, cuyo propietario está definido en un bloque dentro de una cadena «blockchain».

Ya he explicado en otros artículos lo que es un «blockchain» pero para que nos entendamos, un «blockchain» es una cadena de «bloques» de datos encadenados entre sí mediante identificadores únicos. Generalmente éstas cadenas describen operaciones y transacciones en formato JSON dentro de una red descentralizada. Es

algo así como una especie de «base de datos» descentralizada donde todos los nodos que operan en la red actúan en conjunto para hacer una especie de control de integridad de los datos. Cada blockchain tiene su formato, por ese motivo cada criptomoneda está asociada a un blockchain específico.

Pero en el caso de los NFT no sólo contienen operaciones y transacciones, **también contienen registros sobre quién es poseedor de cada archivo determinado**. De modo que si el blockchain dice en uno de sus bloques que tú eres poseedor de uno de los avatares de monos dichosos, pues tú te lo crees.

Por supuesto que ser dueño de un NFT no es gratis. Para poder ser el dueño de uno de los monos que se venden en la red **tendrás que participar en una subasta usando criptomonedas**.



The screenshot shows a digital marketplace interface for a Non-Fungible Token (NFT). On the left is a large image of a red monkey avatar with a grumpy expression, wearing a red turtleneck and having arrows in its back. To the right of the image, the text 'Monkey #1694' is displayed. Below this, it says 'Owned by financebully' with 715 views and 7 favorites. The 'Current price' is listed as 1,000 ETH, equivalent to \$4,062,100.00. There are two buttons: 'Buy now' and 'Make offer'. Below the price section is a 'Price History' graph showing a single data point at 9/6. A description box at the bottom left states 'Created by B5348D' and 'Monkey Bet is the first NFT casino in the world.'

¿Pagarías 4 millones de dólares americanos por un avatar de mono horrendo?

Aunque pueda parecer una buena idea (sería el equivalente de hacer una colección de cromos en formato físico, o cartas o coleccionables similares), en la práctica **lo que se está pagando es por un enlace a un archivo** hospedado en algún otro sitio (Probablemente google drive o similar), y por un bloque de datos que dice que tú eres dueña o dueño de dicho archivo.

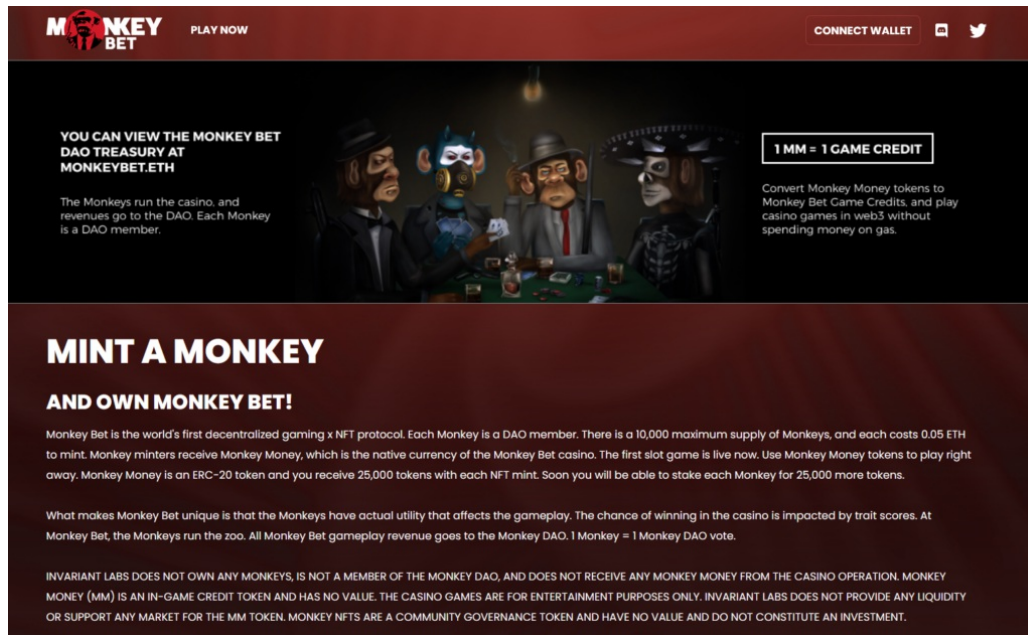
¿Qué legalidad tiene ésto?

Aunque pueda parecer un reemplazo al copyright, en la práctica no hay ningún país que haya regulado ni adoptado ésta tecnología como una forma de preservar los derechos de autor (como el copyright, por ejemplo). Es decir, que el hecho de que el blockchain diga que tú eres dueña o dueño de un avatar de mono **no significa legalmente nada**. De hecho, tú puedes hacer click derecho sobre cualquiera de las imágenes y guardarla en el disco duro de tu ordenador o compartirla por internet, y nadie puede hacer absolutamente nada contra ello.

Es más, alguien podría intentar venderte material con copyright como un NFT alegando que tú serías poseedor de dicho material, y después demandarte sin ningún problema cuando intentes hacer uso de ese material, ya que legalmente el copyright todavía le pertenecería al dueño original.

Entonces, ¿Por qué se está haciendo ésto ahora?

Como siempre, la respuesta es **para especular con ellos**. Estos NFT se están usando actualmente como moneda de pago en casinos y juegos online donde la gente realiza apuestas de «*dudosa legalidad*».



Página web de Monkey Bet, un casino online donde se utilizan NFT como moneda de cambio.

Como todo lo que tiene un interés económico asociado, los NFT también ven su valor variando con el tiempo, con lo que son perfectos para después revenderlos por un valor mayor o realizar operaciones clandestinas con ellos. Todo aprovechándose de los vacíos legales en las actuales legislaciones.

Los NFT y el futuro de los juegos

Hay una opinión muy polarizada en la industria de los videojuegos en torno al uso de NFT. Algunas compañías como EA, famosas por hacer juegos «triple A» de una calidad cuestionable y cuyo modelo económico se basa en lanzar DLCs y microtransacciones, lo denominan «*el futuro*». Y otras compañías como Valve han decidido eliminar sin más de su plataforma (Steam) todos los productos que utilicen NFT.

Phill Spencer, alguien que te sonará si juegas a la Xbox, ya se ha pronunciado al respecto y lo ha dejado bien claro: «**Hay mucha especulación. No queremos ese tipo de contenido**».

Una cosa está clara y es que en regiones como la Unión Europea los juegos de azar en videojuegos están muy regulados. ¿Recuerdas los «loot boxes» en los juegos de EA, Ubisoft y demás compañías «triple A»? Hace ya tiempo que tuvieron que eliminarlas de sus juegos, **ya que en la UE se consideraron como una forma de apuesta virtual** (Apartado 5.1).

¿Tienen alguna utilidad práctica más allá de la especulación?

No.

La tecnología NFT sólo sería práctica en un escenario en el que se desea establecer una relación de propiedad entre algún tipo de elemento virtual y una persona física, pero siempre que sea de manera descentralizada. Esto sería que cada persona pudiera ejecutar una instancia propia de los servidores del juego en cuestión (o lo que corresponda). Y aun en éste caso, el uso de un blockchain no estaría justificado para éste fin. Sería completamente innecesario, a menos que quieras que tus jugadores paguen con criptomonedas o algo similar.

En la práctica ésto ya es factible asignando identificadores únicos a una serie de objetos representados en una base de datos, y estableciendo en dicha base de datos las relaciones entre esos objetos virtuales y sus correspondientes dueños, así como registrar todas las transacciones. Así es como se hace en los juegos actuales de cartas coleccionables virtuales, MMOs, *gachas*, etcétera.

La única razón que tiene ésta tecnología para existir es y será siempre la especulación económica.



ANTERIOR

El Metaverso: Nada nuevo en el horizonte

SIGUIENTE

La «huella de carbono», ¿Tengo que dejar de jugar a videojuegos o ver la tele?

Buscar ...



Entradas Recientes

- [La memoria del ordenador, a fondo](#)
- [Operaciones lógicas \(Lógica booleana\) y Bit Shifting](#)
- [Historia de los medios de almacenamiento digitales](#)
- [Sistemas de numeración usados en la tecnología digital](#)
- [Bits y bytes. Cómo funciona la información digital.](#)
- [Desinformación, Bulos, Fake News y manipulación de la información](#)

Categorías

[Actualidad](#)[Android](#)[Básicos](#)[Ciberseguridad](#)[Clima](#)[Criptografía](#)[Emulación / Virtualización](#)[FOSS](#)[Hacking](#)[Hardware](#)[Informática](#)[Internet](#)[Juegos](#)[Opinion](#)[Otros](#)[Personal](#)[Privacidad](#)[Programación](#)[Tecnología](#)[Time Machine](#)[Tutoriales](#)

RSS

[Suscribirse al feed RSS](#)

[Inicio](#)[Catálogo](#)[PDFs](#)[Manuales](#)[Política de privacidad](#)[Política de Cookies](#)[Acerca de mi](#)[Acerca de ElInformati.co](#)