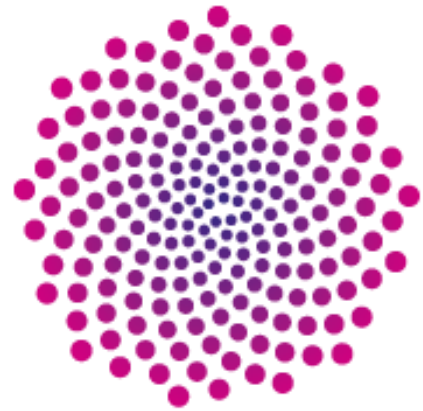
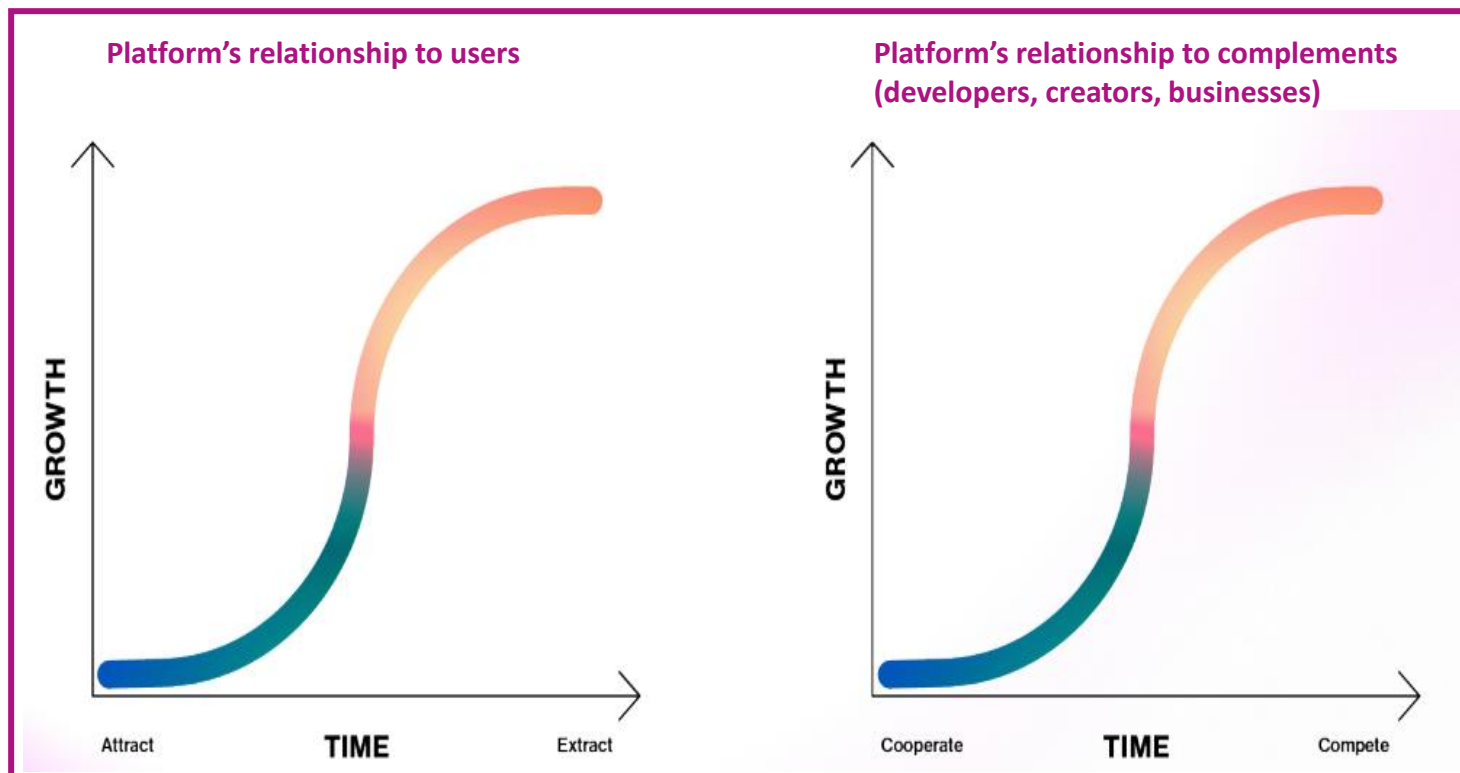




BRIGHTSIDE
CAPITAL

State of crypto

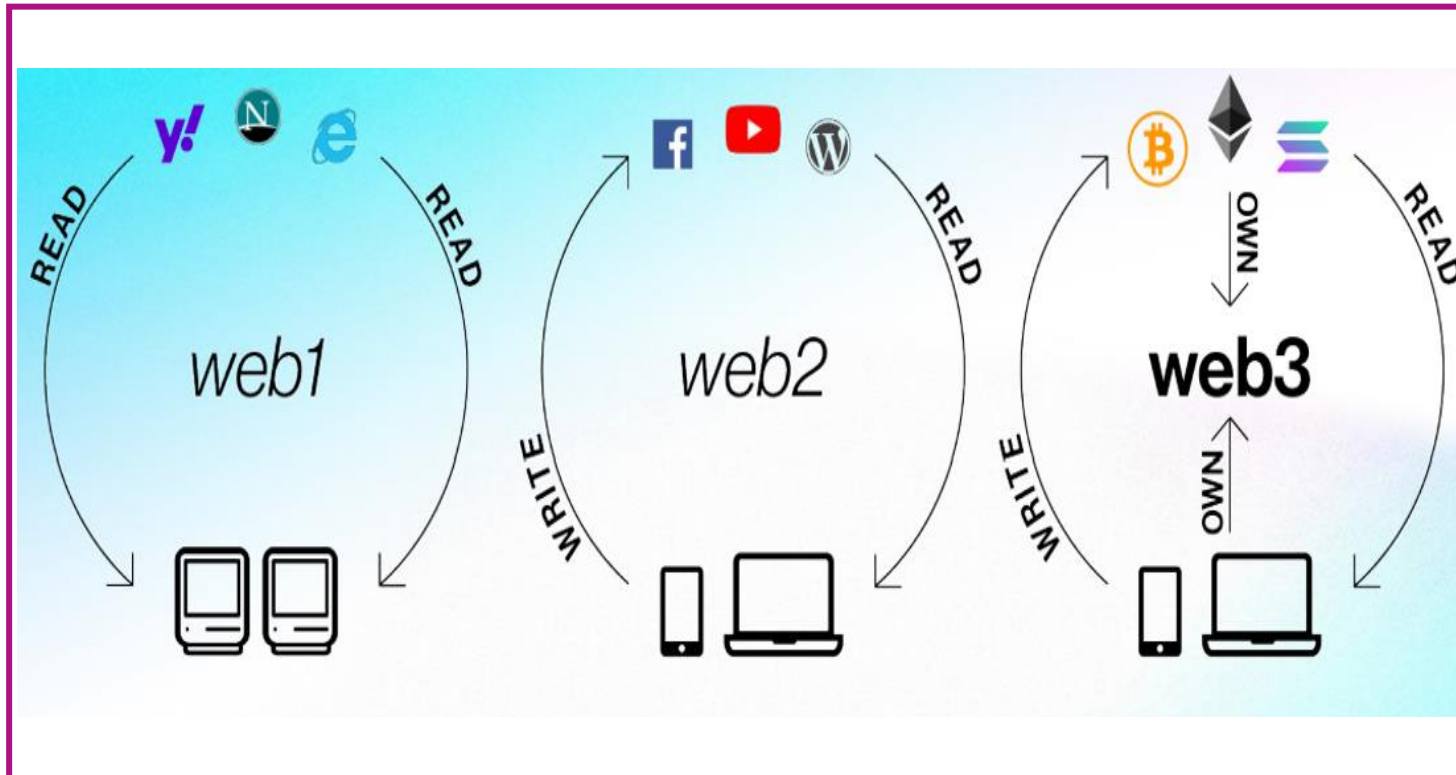
Web2: il problema



Le piattaforme centralizzate tipiche del paradigma Web2 seguono un ciclo di vita prevedibile: all'inizio, fanno tutto il possibile per reclutare utenti e terze parti («**attract**») come creatori, sviluppatori e aziende, con l'obiettivo di crescere e rafforzare gli effetti di rete.

Man mano che le piattaforme crescono, il loro potere sugli utenti aumenta costantemente. Quando raggiungono la parte superiore della curva di crescita, le loro relazioni con i partecipanti alla rete cambiano: per continuare a crescere è necessario estrarre dati dagli utenti e competere con gli (ex) partner («**extract and compete**»)

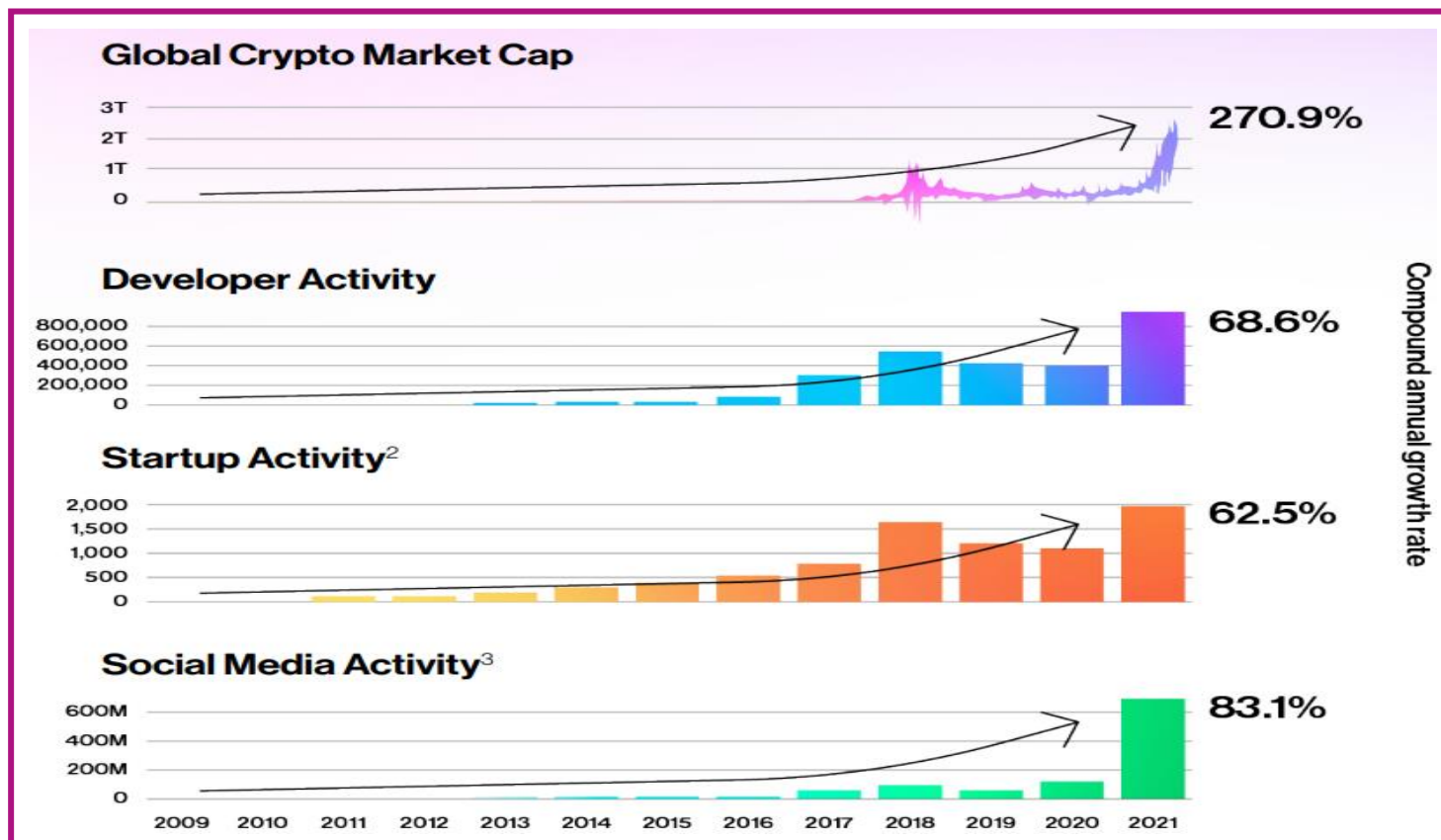
Web3: la soluzione



Il paradigma del Web3 può essere inteso come una naturale evoluzione di internet.

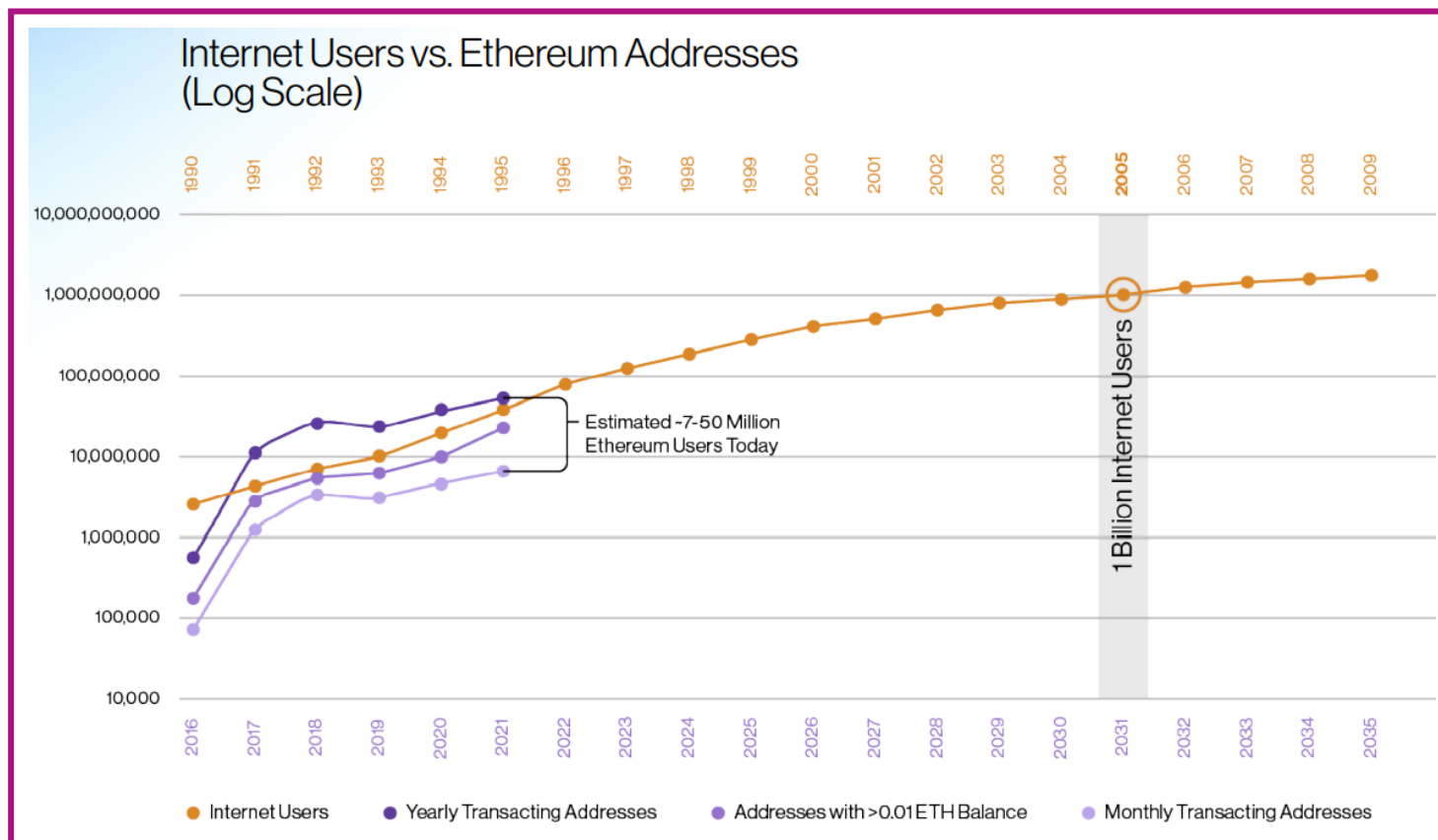
Nel Web1 gli utenti utilizzavano le piattaforme internet per usufruire di contenuti («**read**»); con l'avvento dei social network, da meri fruitori di informazioni, gli utenti hanno iniziato a produrre e scambiare contenuti tra loro («**read and write**»); la tecnologia blockchain ed il Web3 stanno inaugurando un nuovo capitolo, nel quale ad essere scambiate non sono solo informazioni ma anche valore economico tramite i token: questi ultimi permettono infatti di «possedere» («**own**») una parte della rete e di beneficiare della crescita di quest'ultima.

Asset digitali e metriche di lungo termine



Il grafico mostra il tasso annuo di crescita composto (CAGR) di alcune metriche relative all'universo crypto: sebbene la capitalizzazione di mercato (espressione del prezzo) degli asset digitali risulti volatile su orizzonti temporali di breve periodo, altre metriche come l'attività degli sviluppatori informatici, l'attività delle start-up e l'interesse sui social media per questo mondo mostrano una crescita di lungo periodo (13 anni) piuttosto rilevante

Adozione degli asset digitali



Il tasso di adozione degli asset digitali viene spesso paragonato a quello di internet: il grafico a sinistra mette a confronto il numero di utenti internet tra il 1990 ed il 2009 (linea gialla) ed il numero di possessori di Ethereum, la seconda criptovaluta per capitalizzazione di mercato (linee viola), analizzata sotto più metriche come il numero mensile o annuale di utenti che hanno effettuato transazioni sulla rete o il numero di wallet che ne posseggono almeno una piccola quantità. Se il tasso di crescita dei possessori di Ethereum dovesse continuare a crescere seguendo la traiettoria degli utenti di internet, potrebbe raggiungere il miliardo di utenti nel 2031

Layer 1 Blockchains

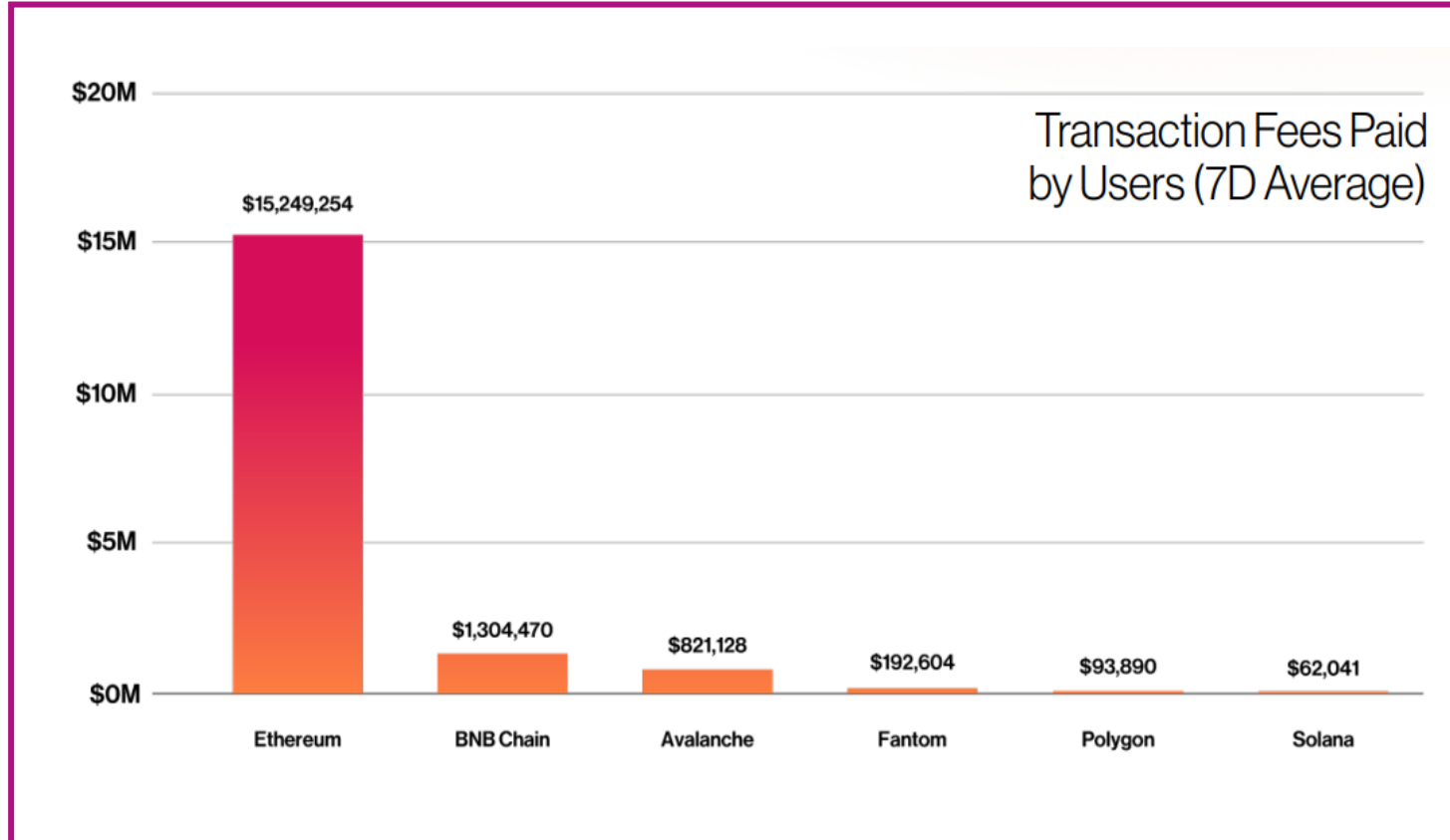


					
Ethereum	Solana	Polygon	BNB Chain	Avalanche	Fantom
5.5M	15.4M	2.6M	9.4M	609K	308K
Active Addresses					
1.1M	15.3M	3.4M	5.0M	832K	743K
Daily Transactions					

Gli sviluppatori informatici attivi oggi nel mondo del Web3 possono scegliere tra diverse piattaforme (mostrate nel grafico con le relative metriche di transazioni giornaliere ed utenti attivi) per sviluppare il proprio progetto: l'ecosistema del Web3 sembra essere infatti destinato ad un futuro «multi-chain», in quanto ogni blockchain presenta determinate peculiarità che la caratterizzano in relazione a velocità, decentralizzazione e basso o alto costo delle transazioni

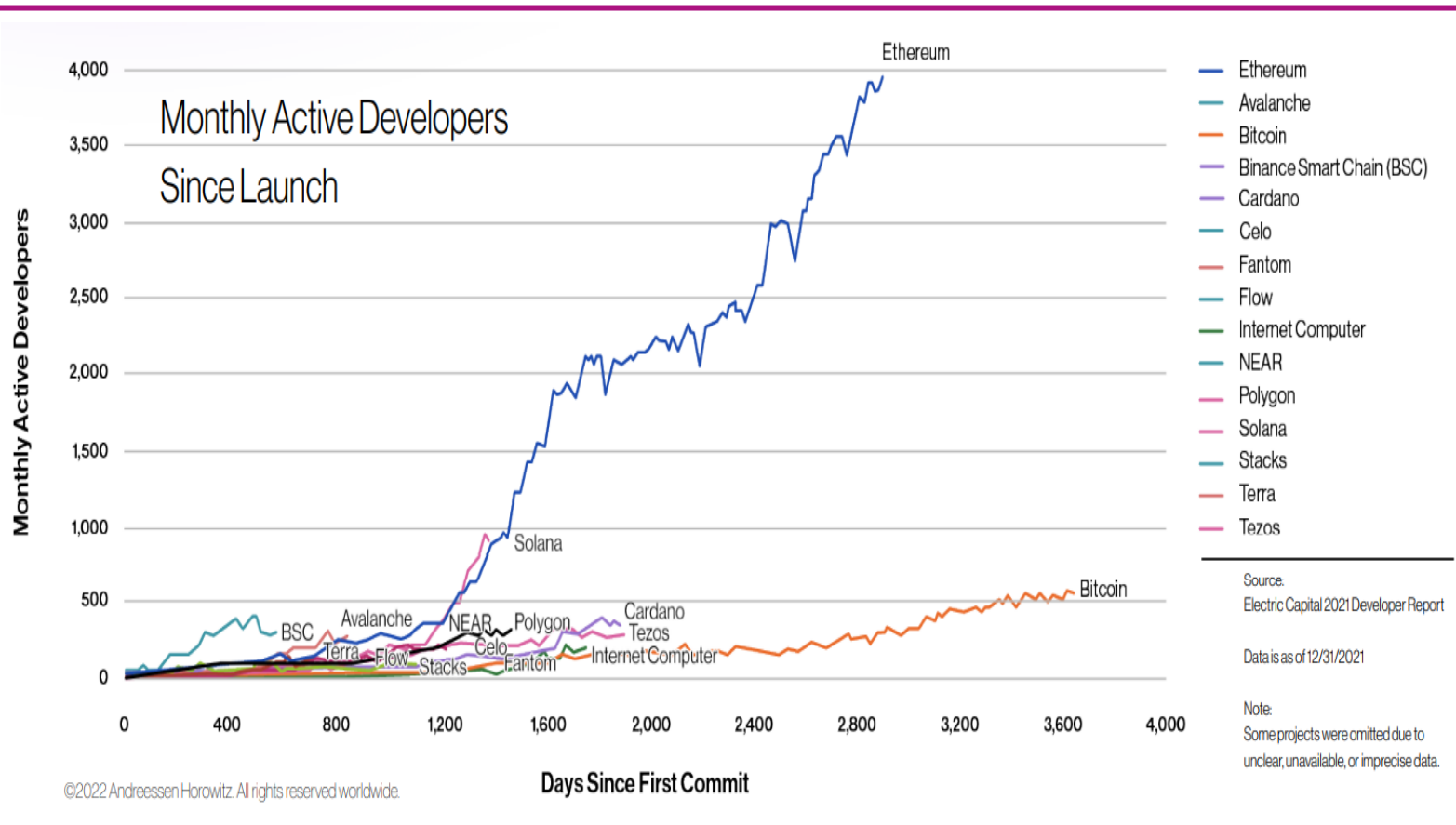
Ad esempio la blockchain di Solana, rinomata per i bassi costi e la elevata velocità, processa più transazioni giornaliere di Ethereum, ma nella slide successiva viene contestualizzata meglio la ragione del successo di quest'ultimo

Blockspace Demand



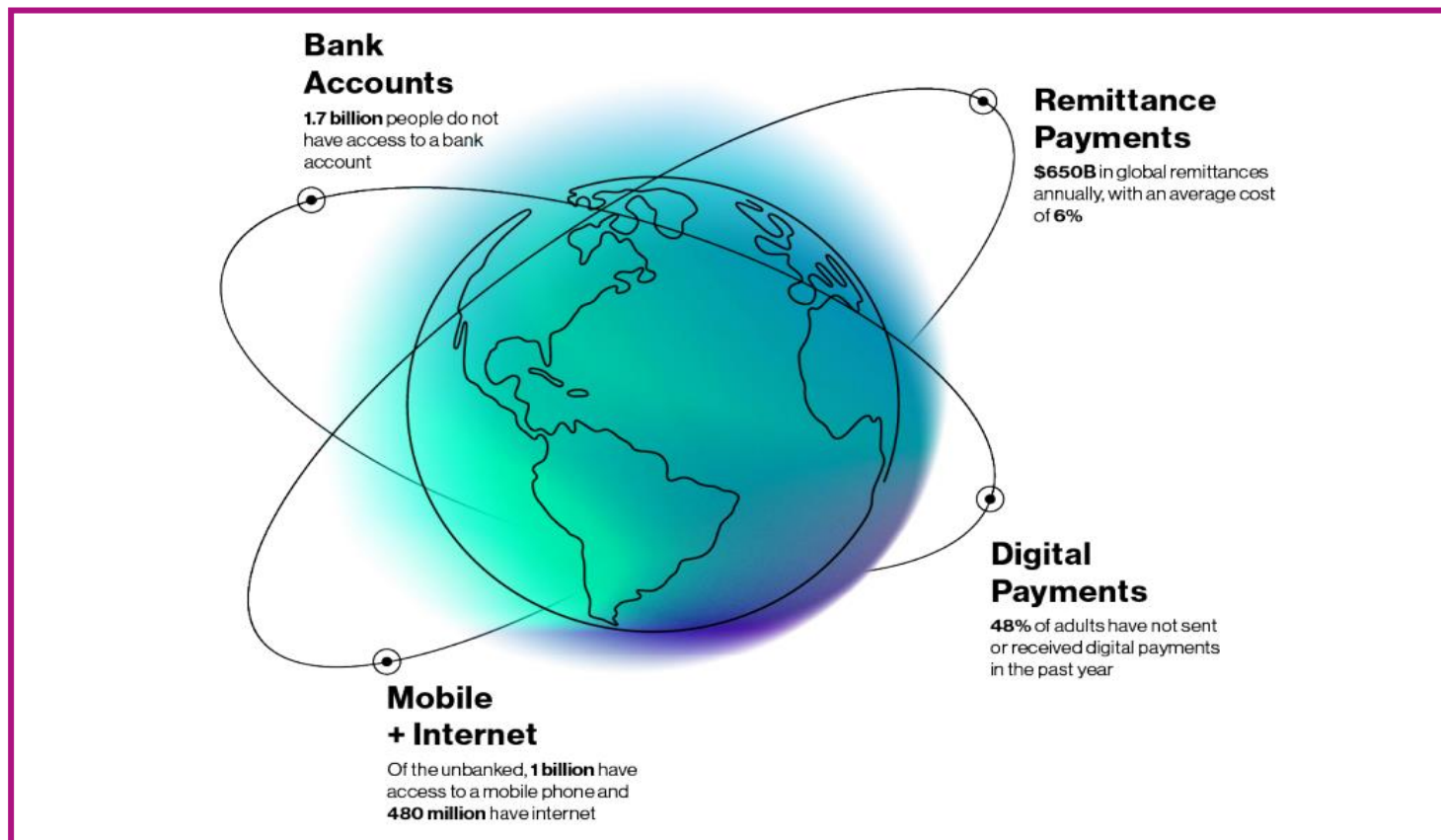
Le blockchain possono essere viste come aziende che competono tra di loro per «vendere blocchi di spazio» per memorizzare dati. Se dal grafico precedente si evince che in termini di utilizzo e numero di utenti Ethereum ha numerosi rivali, in termini di domanda per spazio sulla blockchain ETH non ha competitor. Il grafico a sinistra mostra infatti la media a 7 giorni delle fees pagate dagli utenti per utilizzare le diverse blockchain

Web3 developers



La blockchain di Ethereum risulta anche essere quella che riesce ad attrarre con maggiore facilità capitale intellettuale. Il grafico mostra il numero mensile di sviluppatori informatici che lavorano attivamente all'interno delle diverse blockchain dal momento in cui queste ultime sono state lanciate

Finanza Decentralizzata

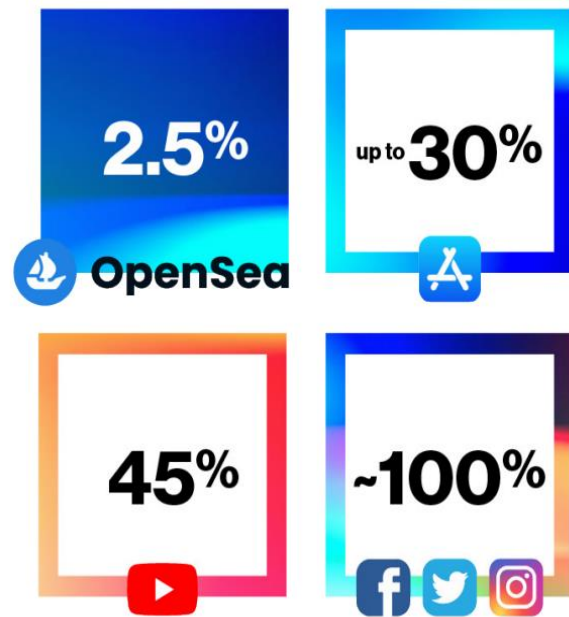


Il grafico mostra alcuni dati che aiutano a spiegare l'esplosione di interesse che è confluito nel mondo della finanza decentralizzata, che permette di accedere a gran parte dei servizi finanziari tradizionali senza la necessità di aprire un conto bancario

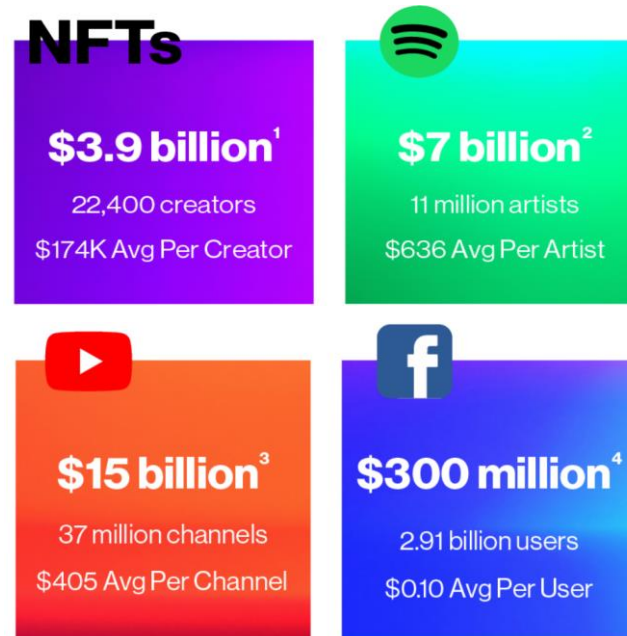
Creator Economy



Take Rates of Popular Creator Platforms



Estimated Creator Revenues by Source (2021):

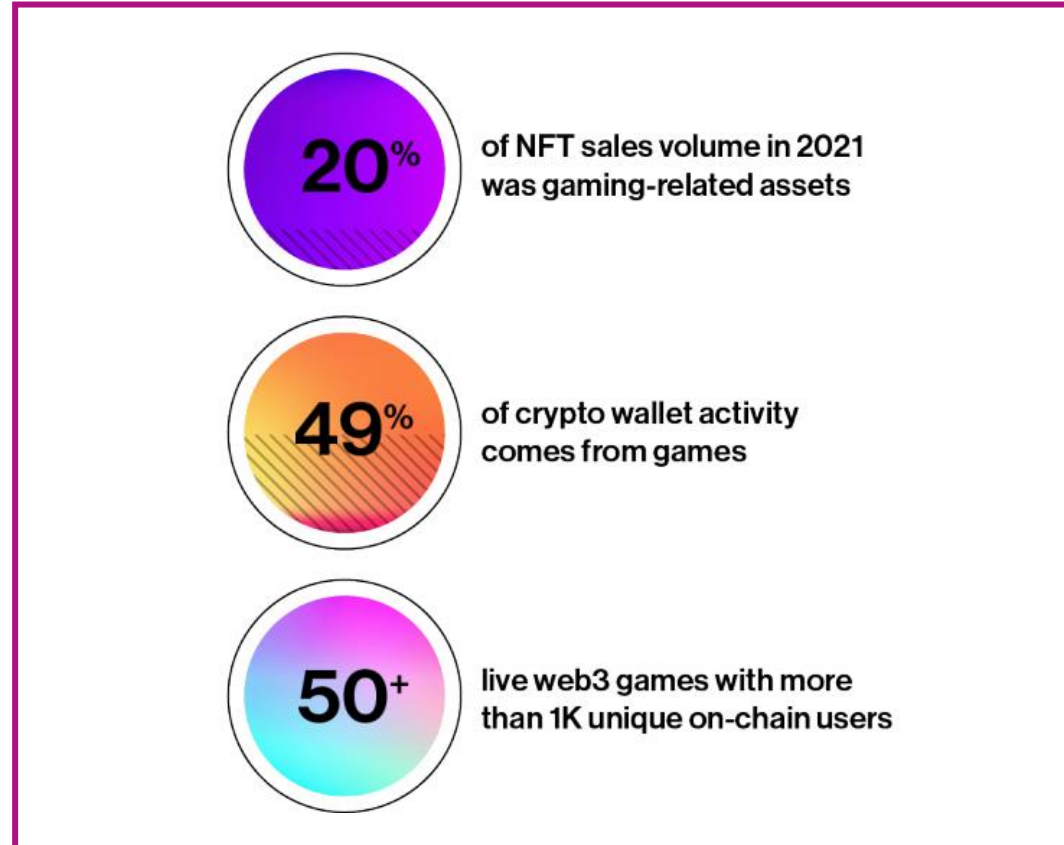


Il paradigma del Web3 porta con sé anche promesse di maggiore equità nei confronti dei creator (artisti, musicisti, videomaker etc.) con riferimento alla possibilità di monetizzare i propri contenuti.

Il primo grafico a sinistra mostra infatti il «take rate» (la percentuale di commissione trattenuta dalla piattaforma) dell'applicazione di NFT più popolare, Open Sea, paragonata alla commissione media trattenuta dalle piattaforme Web2: l'Appstore di Apple, Youtube e gli altri social media.

Il secondo grafico mostra invece come, sebbene ancora in una fase di adozione iniziale, gli NFT permettano agli artisti di monetizzare in maniera più diretta le proprie opere artistiche o musicali (174k USD in media, contro i 636 USD su Spotify o i 405 USD su Youtube)

Asset digitali e gaming



I dati mostrano come il mondo degli asset digitali e del Web3 siano fortemente legati a quello dei videogiochi: circa metà dell'attività dei wallet crypto nel 2021 è stata generata dal mondo del gaming ed un quinto delle vendite di NFT del 2021 era legato ad asset utilizzati all'interno dei videogiochi