

מחקרי קרנות הסל של GLOBAL X

אפיקי השקעה שונים במטא-יקום (Metaverse) ההולך ומתגבש



מאת:

Pedro Palandrani

אנליסט

תאריך: 13 בספטמבר 2021

נושא: **תמטי**



בשיחת הוועידה של פייסבוק, כשתוצאות החברה ברבעון השני של 2021 דווחו לבעלי העניין, הזכירו מארק צוקרברג ואחרים את המטא-יקום 20 פעמים בהקשרים שונים. בשיחת הוועידה של Roblox הוזכר המטא-יקום 16 פעמים, ו-Unity Technologies עשו שימוש במונח זה שמונה פעמים. מה הסיבה לכך שחברות מובילות בתחום הרשתות החברתיות ומשחקי הווידאו אוהבות כל כך את המונח הזה? הסיבה היא שרבות מהן צופות שהמטא-יקום יהיה הצעד הבא בהתפתחות האינטרנט, שייצור הזדמנויות להכנסות חדשות בסדר גודל של טריליוני דולר, אם כי גם סיכונים, לפלטפורמות המובילות ולענקי האינטרנט.

אך מהו המטא-יקום ומדוע הוא עומד כנראה להיות היורש של האינטרנט? אילו מגזרים ותחומים ממוקמים בצורה הטובה ביותר להרוויח מהתפתחות זו? נדון בנושאים אלה כשנחקור את המטא-יקום ונחזה את הדרכים שבהן הוא יכול לעצב מחדש ולשנות באופן דרסטי את העתיד.

נקודות עיקריות:

- המטא-יקום הוא ההתפתחות הבאה של האינטרנט, התפתחות שבה המשתמשים משולבים ונוכחים וירטואלית. המטא-יקום מורכב ממספר תכונות עיקריות, בכללן המשך קיום (persistency) בזמן אמיתי, רווחים כספיים, קהילות, אווטארים דיגיטליים ונגישות ממספר רב של מכשירים.
- כיום קיימות גרסאות מוקדמות של המטא-יקום והן מציעות למשקיעים הצצה לפוטנציאל האדיר שלו. אולם, מטא-יקום מוצלח עתידי אמור להתאפיין בפלטפורמה בעלת ארכיטקטורה מבוזרת ופתוחה, שניגשים אליה באמצעות מערכות ראש של מציאות מדומה בהנעת טכנולוגיית בלוקצ'יין.
- תפיסה זו, אם תצליח, צפויה להפיק הכנסות של טריליוני דולר לחברות העוסקות במספר ענפים, בכללם הרשתות החברתיות, משחקי הווידאו, המסחר האלקטרוני והבלוקצ'יין.

הגדרת המטא-יקום

באינטרנט של היום אנו ניגשים לעתים קרובות לפלטפורמות דיגיטליות שונות משום שהן מספקות חוויות של העולם הגשמי. אנו רוכשים מאמזון סחורות שנשלחות אל בתינו, משתפים באינסטגרם תמונות מארוחת ערב במסעדה, או שאנו קונים באינטרנט כרטיסים להופעה במדיסון סקוור גארדן שאליו אנו הולכים עם חברים.

במטא-יקום, הפלטפורמות הדיגיטליות יתרמו במידה רבה לחוויות בעולם הדיגיטלי. על ידי "קפיצה" לתוך חוויה מרתקת באמצעות ציוד ראש של מציאות מדומה, נוכל לעבוד, לשחק משחקי וידאו, לקנות פריטים דיגיטליים, לבלות עם חברים ולצרוך מדיה, והכול תוך כדי

נוכחות במטא-יקום עצמו. צוקרברג מפיסבוק מתאר בתמציתיות את המטא-יקום כסביבה וירטואלית שבה אפשר להיות נוכחים עם אנשים אחרים בחללים דיגיטליים.

אנו מזהים באופן רחב שישה מאפיינים עיקריים המגדירים את המטא-יקום:

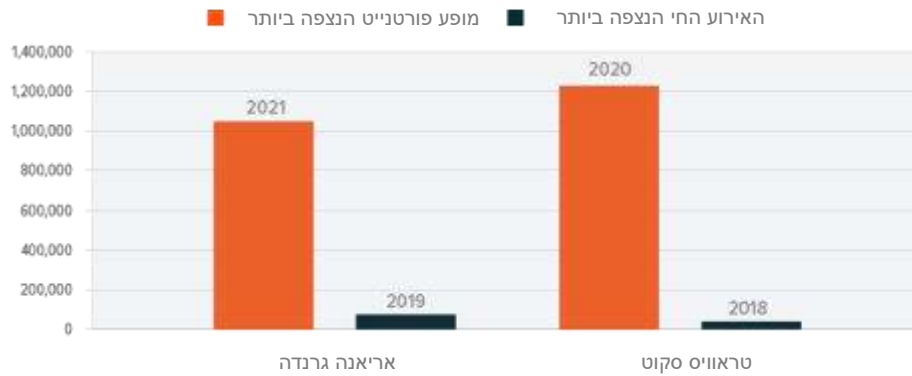
- **זהות:** כשהמשתמשים נוכחים דיגיטלית במטא-יקום, הם יכולים לבטא את עצמם בזהות ובמהות שהם רוצים לבטא באמצעות האווטאר שלהם. אם לצטט את סרט המדע הבדיוני "שחקן מספר אחת", המתאר מטא-יקום אינסופי המכונה אואזיס: "בני האדם באים אל האואזיס בשביל כל הדברים שהם יכולים לעשות, אך הם נשארים בו בשביל כל הדברים שהם יכולים להיות: גבוהים, יפים, מפחידים, ממגדר שונה, מזן שונה, באקשן חי, בסרט מצויר, אתם מחליטים."
- **רב-אמצעי:** היכולת לגשת אל המטא-יקום מכל מקום היא תכונת מפתח. בין אם מדובר בטלפון שלכם, במחשב האישי, בטאבלט או במכשיר אחר. אחד הזינוקים הגדולים ביותר קדימה יהיה כנראה החוויה המרתקת של המציאות המדומה (VR), המשתמשת בצג המורכב על הראש כדי לסחוף משתמשים לתוך סביבה שנוצרה על ידי מחשב ושבה הם יכולים לעבוד עם חפצים וירטואליים. אך גרסאות "רכות" יותר של המטא-יקום יכולות להתקיים גם הן, באמצעות צגים ומכשירים מסורתיים יותר.
- **סוחף:** חוויה סוחפת אמיתית המעסיקה את כל החושים: ראייה, שמיעה, מגע, ריח וטעם. המציאות המדומה כיום מערבת בעיקר צלילים היקפיים ודמויות. הדור הבא של מכשירי המציאות המדומה יכול לכלול חליפות גוף מצוידות בחיישנים והליכונים כל-כיווניים שיעניקו למשתמשים תחושות פיזיות באמצעות גירויים חשמליים, בזמן שהם עושים את דרכם בסביבה הדיגיטלית.
- **כלכלה:** למטא-יקום מפותח יש כלכלה מתפקדת שבה המשתמשים יכולים להרוויח ולהוציא כסף תוך שימוש במטבעות דיגיטליים או במטבעות רגילים (פיאט). דוגמה מוקדמת של מטא-יקום במסגרת הכלכלה המקוונת היא פלטפורמת הגיימינג Roblox והמטבע שלה, Robux. משתמשים שרוכשים Robux יכולים להוציא אותם על חוויות ופריטים עבור האווטאר שלהם. מפתחים ויוצרים יכולים להרוויח Robux באמצעות פיתוח חוויות סוחפות ופריטים מושכים שהמשתמשים ירצו לקנות ולהחליף את ה-Robux בחזרה למטבע פיאט, כגון דולר ארה"ב.
- **קהילה:** המשתמשים לא מסתובבים לבדם במטא-יקום. הם מוקפים במשתמשים אחרים בזמן אמיתי, חולקים חוויות ו/או יוצרים יחסי גומלין זה עם זה. משחקי הווידאו שהם "אב קדמון" של המטא-יקום, מוכיחים שחוויות חברתיות הן תכונת ליבה של כותרים מצליחים. מנכ"ל Activision Bizzard, רוב קוטיק, אמר ששחקנים שמשחקים עם חברים בקבוצות מבליים במשחק פי שלושה יותר זמן ומשקיעים בתוכן המשחק פי שלושה יותר משחקנים אחרים.¹
- **המשך קיום (persistent) בזמן אמיתי:** המטא-יקום צפוי להתקיים בזמן אמיתי בלי יכולת להפסיק אותו. הוא ממשיך להתקיים ולתפקד גם אחרי שהמשתמשים עוזבים אותו. תכונה זו מעבירה את מרכז הקיום של המשתמשים לתוך העולם הווירטואלי עצמו.

הצעדים הראשונים של המטא-יקום מדגימים את הפוטנציאל שלו

המטא-יקום אינו סתם רעיון עתידיני; גרסאות מוקדמות שלו כבר קיימות. פורטנייט של Epic Games אירח מופעים וירטואליים של אריאנה גרנדה וטראוויס סקוט, שבהם משתמשים נכחו בדמות האווטארים הדיגיטליים שלהם כדי ליהנות מהחוויה המשותפת עם אחרים. אירועים אלה זוכים להצלחה עצומה ומושכים מיליוני מעריצים במספרים גדולים בהרבה מהופעות רגילות בנוכחות קהל.

הנוכחות באירועים חיים מתגמדת לעומת המופעים הווירטואליים של פורטנייט

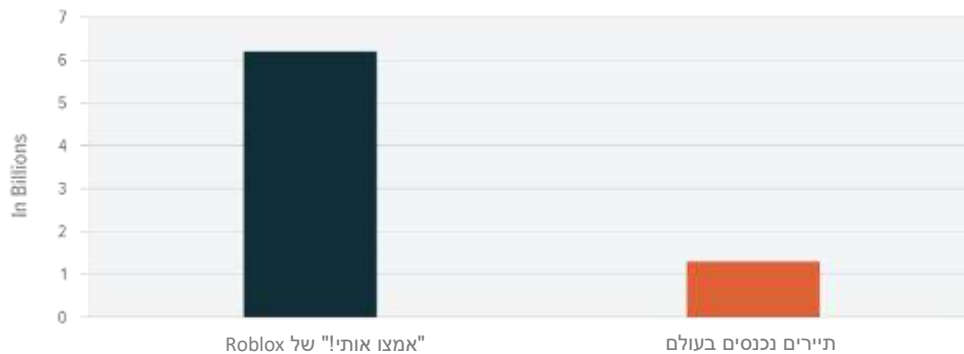
מקור: Global X ETFs, Stream Charts, Billboard



באופן דומה, החוויה הפופולרית של Roblox, "אמצו אותי!", רושמת בממוצע 6.2 מיליארד ביקורים שנתיים מאז השקתה ביולי 2017.² "אמצו אותי!" הוא רק אחד מאלפי מקומות שאפשר לבקר בהם בפלטפורמה של Roblox. במידה שביקורים בעולמות וירטואליים ובעולם האמיתי ניתנים להשוואה, ביקורים במטא-יקום יכולים להתבצע בצורה חסכונית של מעבר המוני לפי דרישה במטרה לחקור מקומות, אנשים ותרבויות חדשים. למטרות השוואה, תנועת התיירים העולמית שלפני המגפה הסתכמה ב-1.4 מיליארד נוסעים בשנה.³ העיר שהכי הרבה תיירים בינלאומיים ביקרו בה לפני המגפה הייתה בנגקוק, עם כ-23 מיליון תיירים.⁴

החוויה שמושכת הכי הרבה מבקרים ב-Roblox גדולה בהרבה מהתיירות הגלובלית

מקור: Global X ETFs, Fandom, ארגון התיירות העולמי של האו"ם



הערה: ממוצע שנתי של ביקורים ב"אמצו אותי" בתקופה יולי 2017 - אוגוסט 2021
כניסת תיירים החל מ-2018, ההערכות העדכניות ביותר שפורסמו ע"י ארגון התיירות העולמי

באוגוסט 2021 עשתה פייסבוק צעד גדול לכיוון המטא-יקום כשחשפה את Horizon Workrooms, מקום מפגש וירטואלי שבו עובדים בארגון יכולים ליצור קשרי גומלין זה עם זה באמצעות האווטארים הדיגיטליים שלהם. כניסה לחדר העבודה דורשת ערכת ראש של מציאות מדומה של Oculus והורדה של יישומון חינמי.

כל אחת מהדוגמאות לעיל מציגה חלקים שונים של הצורה שמטא-יקום מלא עשוי ללבוש בסופו של דבר. במצב שבו חברות ממשיכות להשקיע בפיתוח יוזמות הקשורות למטא-יקום, חשוב לזכור שמה שאנו מכנים "מטא-יקום" אינו בהכרח מונופול ריכוזי. פיתוחים של מטא-יקום אולי מניבים כרגע חוויות ריכוזיות ומובדלות יותר, אך פיתוחים אלה מקדמים מצב סופי מבוזר לחלוטין. בשונה מהסרט "שחקן מספר אחת", המתאר מטא-יקום שבו העולם האמיתי ננטש לטובת עולם וירטואלי אינסופי אחד, בעולמנו אנו, יש להניח שיפותחו מספר מטא-יקומים.

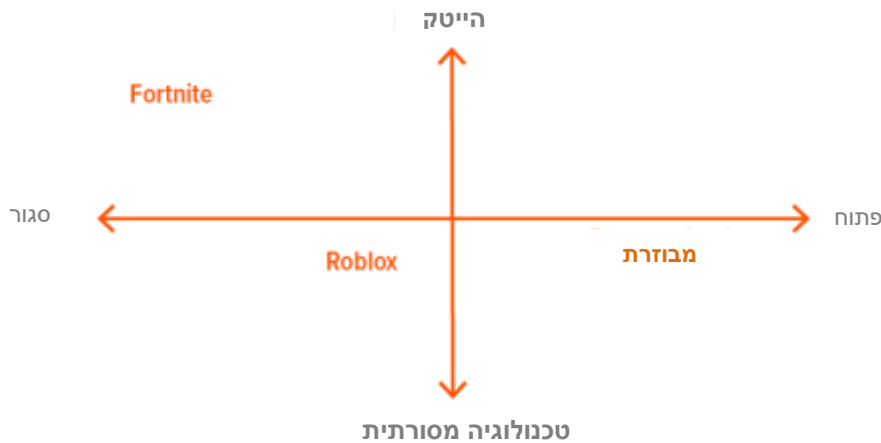
המטא-יקום העתידי צפוי לעבור מארכיטקטורה סגורה לפתוחה

כיום, חברות מציעות חוויות מטא-יקום בעיקר באמצעות מערכות בעלות ארכיטקטורה סגורה, מה שאומר שהתוכנה ו/או החומרה שלהן אינה תואמת פלטפורמות אחרות, ופלטפורמות שונות מתוכננות לעתים קרובות לשימושים שונים, כגון גיימינג, עבודה, קניות או חוויות חברתיות. בסופו של דבר, אנו צופים שפלטפורמות המטא-יקום המצליחות יתפתחו לכיוון ארכיטקטורה פתוחה יותר שתאפשר לכולם (או לפחות לרבים) – מהמשתמשים, המפתחים והחברות – להשתתף בתנאים שווים.

כדי להשתתף, משתמשים יצטרכו נקודת כניסה, בין אם מערכת מציאות מדומה, טלפון חכם, או מחשב אישי ותקשורת אינטרנט. כשהמשתמשים ימצאו בתוך פלטפורמת המטא-יקום המבוקשת ביותר, אנו צופים שהם ימצאו בה כלכלות מתפקדות, שבהן הם יוכלו להוציא או להרוויח כסף. רבים יראו במטא-יקום מקום לבילוי ולבידור וישתמשו בחלל הדיגיטלי כדי לפגוש חברים, לקנות או לצרוך תקשורת. פלטפורמות אלה יפיקו תועלת מהאפקטים של הרשת, ריבוי משתמשים יניב חוויות דיגיטליות עשירות יותר, שימשכו משתמשים נוספים, כגון בני משפחה, חברים ומכרים.

חשוב לא פחות למטא-יקום מצליח ומשגשג יהיה אירוח קהילה מקצועית, שמעריכה את תרומות המפתחים והיוצרים, שבונים את הסחורה ואת החוויות להנאת המשתמשים. המטא-יקום יהיה מקום העבודה של מפתחים אלה, בין אם הם יוצרים משחק חדש, פריטים דיגיטליים או עולמות וירטואליים שלמים.

מטא-יקום פתוח באמת יכול להיות פלטפורמת מציאות מדומה מבוזרת במלואה המונעת על ידי טכנולוגיית בלוקצ'יין. מושג כזה כבר קיים היום בדמות Decentraland, הבנויה על הבלוקצ'יין של האתריום ומספקת לחברי הקהילה אפשרות לייצר, לחוות ולממש רווחים מתוכן ומיישומים. שלא כמו רשתות חברתיות ועולמות וירטואליים אחרים, לאף ישות בודדת אין יכולת לשנות את כללי התוכנה של Decentraland, אדמתה או המטבע שלה.⁵ חברי הקהילה יכולים לקנות, לפתח ולמכור אדמה, שכמו בעולם האמיתי, גודלה סופי ולכן היא גם בעלת ערך גבוה יותר.



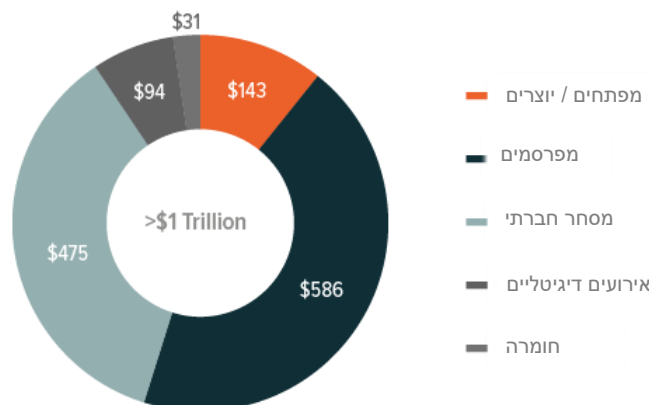
למטרות הדגמה בלבד. מקור: Outlier Ventures

המטא-יקום הוא הזדמנות ששווה טריליונים

אנו צופים שהמטא-יקום ייצור מגוון רחב של הזדמנויות לייצור הכנסות, במיוחד לחברות המפתחות פלטפורמות וירטואליות ומייצרות את רכיביהן, מולכים למחצה, שבבים המספקים גרפיקה אולטרה-ריאליסטית ואת התוכנות הנלוות.

שוק היעד הפוטנציאלי של המטא-יקום (במיליארדי דולרים)

מקור: BCG, Grand View Research, Zenith, App Annie, Global X ETFs



הערה: כל האנכים מבוססים על הערכות שבוצעו בשנת 2020, מלבד "חומרה" המבוסס על הערכה משנת 2021

רווחים למפתחים / יוצרים: ממש כפי שאפל בנתה מערכת אקולוגית שבה מפתחים מוכרים את האפליקציות שלהם, מטא-יקום משגשג זקוק לבסיס איתן של מפתחים עצמאיים שמוכר חוויות ואביזרים. אם 200 מיליארד הדולר שהרוויחו המפתחים של Apple's App Store בין השנים 2008-2020 הם סימן למשהו, הרווחים שהמפתחים יוכלו לגרוף במטא-יקום עשויים להיות אדירים.⁶ מפתחים עבור Roblox הרוויחו 328.7 מיליון דולר בשנת 2020 ו-248.7 מיליון דולר רק במחצית הראשונה של 2021.^{7,8} פוטנציאל דומה קיים גם עבור היוצרים: יוטיוב של Alphabet שילמה ליוצרים 30 מיליארד דולר בשלוש השנים האחרונות.⁹ חשוב לציין שההכנסות של המפתחים לא מגיעות כולן לכיסיהם, אלא מתחלקות לעיתים קרובות עם פלטפורמות של רשתות חברתיות או משחקי וידאו. ממש כמו שאפל מקבלת 30% מההכנסות של חנויות האפליקציות, הפלטפורמות של המטא-יקום יגרפו כנראה רווחים דומים.

מפרסמים: הרשתות החברתיות מספקות כידוע שירותים בחינם למשתמשים, והכנסותיהן מגיעות ברובן מפרסום ממוקד. יותר ויותר חברות גיימינג עוברות למודלים דומים. הן מציעות למשתמשים חוויות משחק חגיגיות המסובסדות על ידי פרסומות ורכישות בתוך המשחק. יש להניח שהחוויות במטא-יקום ילכו בדרך דומה, ויאפשרו במסגרת הפלטפורמה שלהן פרסום של חפצים מהעולם האמיתי, וכן מודעות לפריטים דיגיטליים, בכללם משחקים, אביזרים, חוויות ומוצרים אחרים. לפי אחת ההערכות, המטא-יקום עשוי להיות "משבש שוק" של ענף הפרסום בסך 500 מיליארד דולר ויותר.¹⁰

מסחר חברתי: פלטפורמות מסחר אלקטרוני יוכלו לעבור ממכירת סחורות באתרים להצעת מוצרים במסגרת קניונים וירטואליים, שבהם המשתמשים רוכשים פריטים דיגיטליים עבור חייהם הווירטואליים ופריטי עולם אמיתי שיישלחו אליהם הביתה בעולם האמיתי. בקניון הווירטואלי, אפשר לעשות קניות עם חברים, לדבר עם משפיענים על המוצר ולנסות אותו בצורה דיגיטלית לפני הקנייה. במידה רבה, זה השלב הבא של המסחר החברתי, או השילוב בין המסחר האלקטרוני לרשתות החברתיות, שהניב בשנת 2020, לפי אחת ההערכות, 475 מיליארד דולר.¹¹

- אירועים דיגיטליים:** מעבר להיותו משחק וידאו, התברר במהלך מגפת הקורונה שפורטנייט הוא גם צומת חברתי למשתמשים וירטואליים שרוצים ללכת ביחד למופעים, לראות טריילרים של סרטים חדשים ולצפות בסרטים. אירועים דיגיטליים עומדים כנראה להיות מוצר חשוב בהמשך דרכו של המטא-יקום. למשל, אפשר יהיה ללכת וירטואלית למופעים, לסרטים, לאירועי ספורט או ספורט אלקטרוני עם חברים, תוך ישיבה נינוחה בבית. אם לחזור להופעה של אריאנה גרנדה בפורטנייט, הזמרת הרוויחה כ-20 מיליון דולר על הופעתה הווירטואלית.¹² שוק האירועים הווירטואליים הגלובליים מוערך ב-94 מיליארד דולר, והכנסותיו יתחלקו כנראה בין יוצרי התוכן (כלומר, אולפני הסרטים, קבוצות הספורט המקצועיות והאומנים) לבין פלטפורמות המטא-יקום המארחות את האירועים.¹³
- חומרה:** מערכות ראש של מציאות מדומה ומציאות רבודה, שבבים גרפיים והליכונים כל-כיווניים הם רק חלק מפריטי חומרת ההייטק, שיהיה להם כנראה תפקיד חשוב בבניית מטא-יקום אינטראקטיבי סוחף. עד שנת 2024, יכול שוק החומרה לצמוח מכ-31 מיליארד דולר בשנת 2021 ל-297 מיליארד דולר.¹⁴ אם נתמקד רק בטכנולוגיית המציאות המדומה הקשורה למטא-יקום, ייתכן שמדובר בשוק של יותר מ-100 מיליארד דולר.¹⁵
- ארנקים ויישומונים:** עם המעבר של עסקאות פיננסיות אל המטא-יקום יופיעו גם שירותים חדשים. המשתמשים יהיו זקוקים לאפשרות לבצע בקלות המרות בין מטבעות פינט למטבעות דיגיטליים, לבצע עסקאות במטבעות דיגיטליים על מנת לרכוש סחורות ולשמור את הרכישות הדיגיטליות במשמורת כלשהי. טכנולוגיות פיננסיות (פינטק), במיוחד אלה המתמקדות בתחום הבלוקצ'יין, עשויות למלא תפקיד חיוני שיקל על ביצוע עסקאות אלה ויודא זכויות קניין. בתמורה לכך, יש להניח שחברות אלה יגבו עמלות על עסקאות, על המרות מטבע זר / וירטואלי ו/או על שירותי משמורת.

המטא-יקום: המקום שבו תחומים משבשים מתכנסים

תחום המטא-יקום נמצא עדיין בחיתוליו, אך התשתית נבנית כרגע צעד אחר צעד והגישות החברתיות משתנות, כך שבקרוב נהיה מוכנים לחוות עידן חדש באינטרנט. אף שיעברו אולי מספר שנים עד להתייצבות מלאה ועד שחוויות המטא-יקום יהפכו למציאות יום יומית בכל בית, הזדמנויות מוקדמות להשקעה מתחילות לצוץ במגוון גדול של תחומים, ביניהם הרשתות החברתיות, משחקי הווידאו, המסחר האלקטרוני והבלוקצ'יין. במרכז אפשרויות ההשקעה ניצבות חברות העוסקות ברשתות חברתיות ובמשחקי וידאו הממנפות את בסיסי המשתמשים הגדולים שלהן, את פלטפורמות היצירה, חוויות של אירועים דיגיטליים חיים וחומרה מתקדמת לבניית היסודות של המטא-יקום. מעבר לאלה, חברות מסחר אלקטרוני חזקות ייהנו כנראה מערוצי מכירה ותכונות חדשים, וחברות בתחום הבלוקצ'יין יהיו כנראה חיוניות לאספקת התשתית הפיננסית שביסוד כלכלת המטא-יקום. בעוד שבעולם האמיתי כל אחד מהתחומים האלה ממשיך "לשבש" ולהגדיר מחדש את הסטטוס קוו, אנו סבורים שהמטא-יקום מציע הזדמנויות חדשות בשווי מיליארדי דולר בכל אחד מהתחומים האלה.

הערות שוליים

1. Activision Blizzard, "Q4 2020 Earnings Call," Feb 4, 2021.
2. Fandom, "Roblox Wiki – List of places with the most visits," Aug 28, 2021.

3. Our World in Data, "Tourism - International arrivals by world region," accessed on Aug 30, 2021.
4. Mastercard, "Global Destination Cities Index 2019," Sep 4, 2019.
5. Decentraland, "White Paper," accessed on Aug 9, 2021.
6. Apple, "Apple services entertain, inform, and connect the world in unprecedented year," Jan 6, 2021.
7. Roblox, "Prospectus filed pursuant to Rule 424(b)(4)," Mar 10, 2021.
8. Roblox, "Roblox Reports Second Quarter 2021 Financial Results," Aug 16, 2021.
9. Bloomberg, "YouTube Boasts \$30 Billion in Payments as Creator Wars Heat Up," Aug 23, 2021.
10. Zenith, "Advertising Expenditure Forecasts," Jun 2021.
11. Grand View Research, "Social Commerce Market Size, Share & Trends Analysis Report By Business Model (B2C, B2B, C2C), By Product Type (Personal & Beauty Care, Apparel, Accessories), By Region, And Segment Forecasts, 2021 – 2028," Aug 2021.
12. The Gamer, "Ariana Grande Will Make North Of \$20 Million For Her Upcoming Fortnite Concert," Aug 3, 2021.
13. Grand View Research, "Virtual Events Market Size, Share & Trends Report Virtual Events Market Size, Share & Trends Analysis Report By Event Type, By Service, By Establishment Size, By End-use, By Application, By Industry Vertical, By Use-case, By Region, And Segment Forecasts, 2021 – 2028," Jul 2021.
14. BCG, "Augmented and Virtual Reality," accessed on Aug 9, 2021.
15. IDC, "Worldwide Spending on Augmented and Virtual Reality Forecast to Deliver Strong Growth Through 2024, According to a New IDC Spending Guide," Nov 17, 2020.

השקעות כרוכות בסיכונים, בכללם אובדן אפשרי של הקרן. חברות בתחום משחקי הווידאו והספורט האלקטרוני חשופות לסיכונים הקשורים בפיקוח רגולטורי מוגבר בשל חששות בתחום הפרטיות / בטיחות הסייבר, תנודות בהעדפות הצרכנים ואתגרי רישוי פוטנציאליים. השקעה בניירות ערך הקשורים לתחום הרשתות החברתיות או טכנולוגיות המידע כוללת סיכונים, כגון שיבושים בשירות בשל כשלי חומרה או תוכנה; הפסקות או עיכובים בשירות בגלל צדדים שלישיים; הפרות בטיחות הקשורות במידע פרטי רגיש, קנייני וסודי המנוהל ומשודר על ידי רשתות חברתיות; וחששות וחוקים הנוגעים לפרטיות, לרגולציה מתפתחת על האינטרנט ולצעדים רגולטוריים מקומיים או זרים אחרים שעשויים להגביל או לפגוע באופן אחר בפעילות של חברות אלה. חברות בתחום המסחר האלקטרוני עשויות להיות מושפעות משינויים מהירים בטכנולוגיה, תחרות עזה, התיישנות מהירה של מוצרים ושירותים, אובדן הגנות של קניין רוחני, תקנים משתנים וייצור תכופ של מוצרים חדשים, וכן שינויים במחזורים עסקיים ובתקנות ממשלתיות. השקעות בחברות בתחום הבלוקצ'יין עשויות להיתקל בסיכונים הבאים: זו טכנולוגיה חדשה וייתכן ששימושים רבים שלה לא נבדקו; גניבה, אובדן או הרס מפתחות גישה לבלוקצ'יין; תחרות עזה והתיישנות מהירה של מוצרים; אירועי בטיחות סייבר; היעדר שווקים נזילים; קצב אימוץ איטי; היעדר רגולציה; פגמים או חולשות במוצרים של צדדים שלישיים; תלות באינטרנט; וסיכונים התחום העסקי. השקעות בעלות מיקוד צר מציגות בדרך כלל תנודתיות גבוהה יותר. השקעות בינלאומיות עשויות להיות כרוכות בסיכונים להפסדים כספיים בשל תנודות שליליות בשערי החליפין, בשל הבדלים בעקרונות החשבונאות המקובלים, או בשל אי-יציבות חברתית, כלכלית או פוליטית במדינות אחרות.
