

前不久，IGN采访了一位小小年纪就已经靠游戏自食其力的天才少年，仅仅13岁的他不仅小小年纪就给自己配了一台搭载3090的高端PC，并且一周2000欧元（折合人民币14421元）的收入也让他提前几十年实现了财富自由。

而他能够赚取这样巨款的方式却让人大跌眼镜——网络诈骗，并且专门针对自己的同龄人。



Roblox并非是一款游戏，而是个类似于Epic和Steam那样的游戏平台，在庞大的用户量加持下，它构建了一套能够运转的经济系统激励用户在这里进行创作。

在Roblox上，即便是儿童也可以用它提供的那套简单的编辑工具设计游戏，并发布在平台上供人游玩。其中有一些道具和服务需要用Roblox的虚拟货币解锁，玩家在這些游戏中支付的虚拟货币会成为游戏开发者的收益，通过Roblox按一定比例折算成现金，这套庞大的经济体系足以让Roblox成为众多元宇宙项目中的第一梯队。

再加上他在宣传上取巧的使用了“玩游戏，赚大钱”的宣传噱头，成功让一部分家长认为玩Roblox不是单纯的玩物丧志，还能让孩子学习游戏开发，与《我的世界》一样都有一定的教育作用，再加上早些年Roblox里的创作内容都比较人畜无害，所以不少家长对自家孩子玩Roblox颇为宽容。

2022全球最畅销手游 (Top20)

排名	游戏	研发商	收入
1	王者荣耀	腾讯	\$2,223,796,355
2	PUBG Mobile	腾讯	\$1,725,303,574
3	原神	米哈游	\$1,561,645,220
4	Candy Crush Saga	King	\$1,026,114,042
5	Roblox	Roblox	\$861,859,864

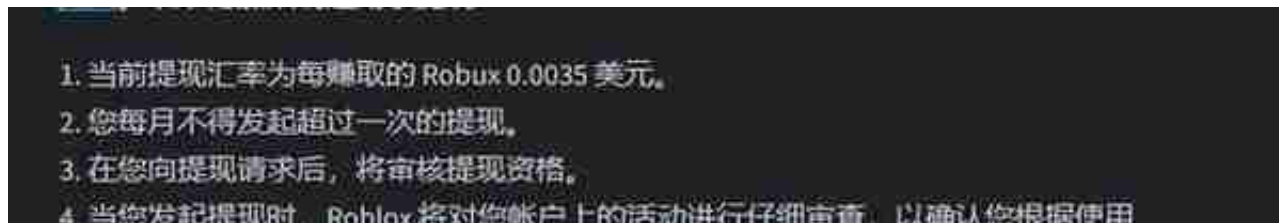
GameLook总结的2022手游收入排行榜

如果只看到这里，Roblox似乎是一款非常成功的元宇宙产品，然而如今外界对Roblox最大的批评是——剥削童工。

这个听起来让人怀疑自己仿佛穿越到19世纪的指控，就这么发生在了21世纪的Roblox身上，它的所作所为不仅完全符合人们对大资本家的刻板印象，而且还是工人革命时第一批被吊路灯的那种。



当然，掌握规则制定权的Roblox也下了些功夫来遮掩自己丑陋的吃相，并没有把三七分账的霸王条款写进用户条款，而是在调控货币汇率下功夫。用户们在提现时将游戏币卖给Roblox的价格要远远低于玩家在氪金时购买游戏币的价格，还不到后者的三成，Roblox就这样兵不血刃地狠狠宰了创作者一刀，如此高额的利润就连国内那些手游的渠道商都看着眼红。



即便已经拿走了七成的利润，Roblox仍然给创作者提现设置了相当高的门槛，至少要赚取价值175美元之后才有资格提现，达不到这个门槛的游戏作者就相当于打白工。对于这种情况，Roblox非常贴心的推出了花钱买推荐位的服务，可以让你的游戏在列表中优先展示，大大增加在玩家中的曝光量，不过价格嘛.....

到了Roblox游戏越来越内卷的现在，那些个人创作的小游戏已经很难再登上热榜，Roblox上游戏的制作成本也与日俱增，因此那些想要在游戏制作上出人头的孩子们越来越多地选择了与其他创作者合作，但这个过程同样是十面埋伏，因为没有任何合同能保证他们的权益。



而这些故事之所以看起来与当今社畜的遭遇如此相像，要多亏了那些被Roblox庞大市场吸引来的成年人，他们引入了先进的互联网思维，充分分析用户痛点，合理倾斜资源，赋能整个游戏开发业务，对那些还是孩子的小游戏制作人形成了降维打击.....

说白了就是用当代互联网企业的玩法欺负小孩。

开学第二课：市场经济

紧接着，Roblox告诉了孩子们什么叫市场经济。

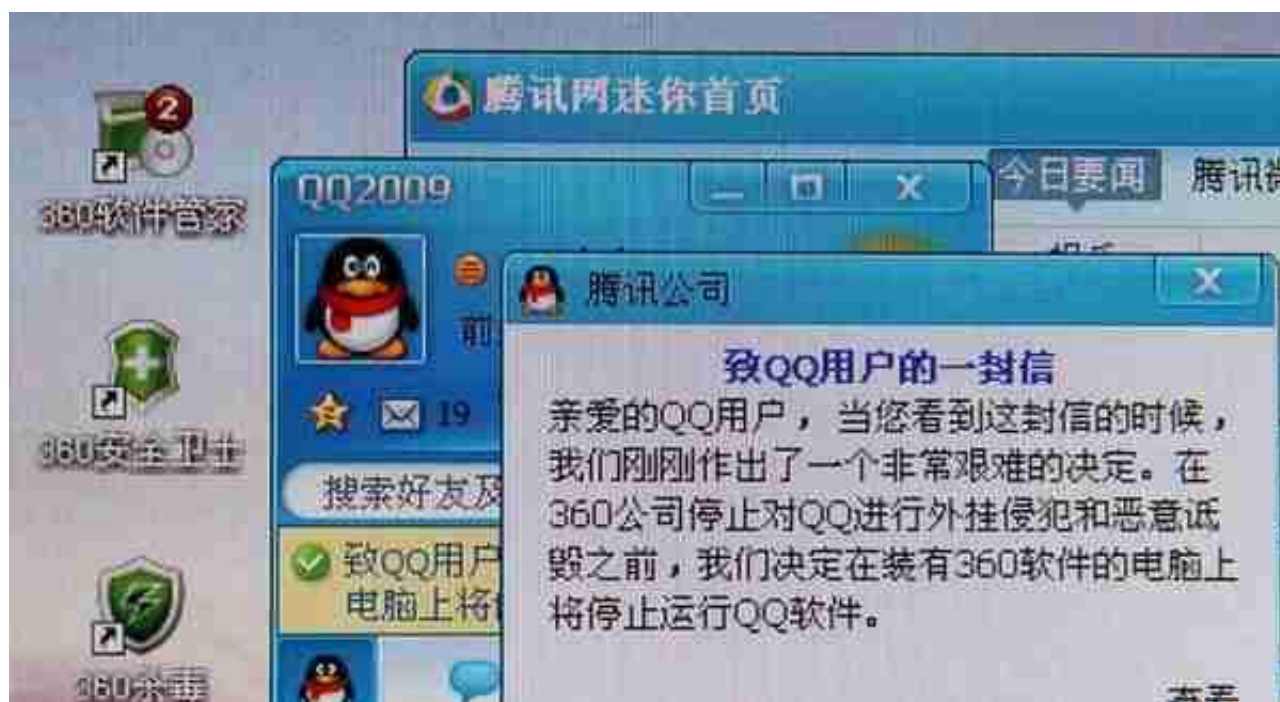
它引入了一个类似于CSGO饰品那样的虚拟道具交易市场，并与各大著名IP和品牌联动推出各种限量版皮肤道具。这些物品的市场价会在活动结束后格飙升，比如一

个Roblox与奢侈品大牌GUCCI的联名手袋刚推出时售价还不到6美元，但后来在市场中卖了4000刀，相比之下去实体店买个GUCCI的真包也不过几百美元。



当然也有些乐观的声音认为这可以从小培养孩子的投资意识，但对这种虚拟道具市场有了解的玩家应该知道，这些价格波动极大的虚拟饰品市场会吸引来那些低买高卖的专业倒爷，他们可以带着丰厚的资本来囤积居奇或开仓压价来玩花活，大多数玩家往往只能沦为被噶的韭菜——何况他们大多数还都是些青春期都没过完的孩子。

Roblox活跃的饰品交易甚至还孕育出了黑市，在这些不受监管的民间平台上，买卖双方可以跳过Roblox官方私下交易饰品，省去了给平台方的手续费；更重要的是这里可以绕过Roblox三七分成的霸王条款，以一个比官方汇率高得多的价格完成折现，而这些来路不明的网站没有任何平台背书，甚至有不少充满了诈骗信息，成为了开头中少年黑客的生存土壤。



但悲哀的是，如今在Roblox里为元宇宙试错并承担风险的，不过是一群心智未开的孩子，他们以为可以在这里收获知识和快乐，最终却被社会上了一课，甚至在遭到这些不公正的待遇后，他们还不知如何为自己发声。

在媒体对Roblox玩家的采访视频中，一个只有11岁的游戏作者让人印象深刻，他稚嫩的外表下似乎藏着一个三十多岁郁郁不得志的独立游戏制作人，向记者抱怨平台如何把更多的资源倾斜给那些热门游戏，而自己的作品只能在短暂的热度后变得无人问津，想象着如果自己有钱买Roblox的推荐位，结果会不会有所不同.....

他的童年还没有结束，却已经成为一个大人了。