De spelletjes op het gamingplatform Roblox zijn ontwikkeld door kinderen. RV

Een virtueel schoolplein met kinderen als business

Toen kinderen de klas voor de huiskamer ruilden, kregen gamingplatformen een boost. Maar een populair platform als **Roblox** is meer dan een virtuele speelplaats. Er zit een uitgekiend zakelijk model achter. De kinderen bouwen gratis games voor elkaar, Roblox casht.

ROLAND LEGRAND

Roblox bestaat al sinds 2006, maar groeide fors in het coronajaar 2020. Toen kwamen 80 miljoen van de 200 miljoen gebruikers erbij. Vorige maand ging het bedrijf met succes naar de beurs. De gamewereld profiteerde van de pandemie. Dat blijkt ook uit het succes van het sociaal medium Discord en platformen als RecRoom. Maar vooral Roblox is populair bij kinderen, die op het virtuele speelplein vriendjes ontmoeten en spelletjes spelen.

Roblox is geen game, maar een platform. Het laat de gebruikers toe eigen games te ontwikkelen. Games ontwikkeld door kinderen en jongeren zijn erg populair bij andere kinderen en jongeren. De zowat 200 miljoen gebruikers vinden op het platform 20 miljoen games, meestal gratis.

'Roblox is ontzettend gegroeid', zegt Lars de Wildt, gamingwetenschapper en cultuursocioloog aan de KU Leuven. 'Het trekt zulke jonge spelers ook aan omdat het gratis is en speels, zoals op een schoolplein. Je kan er vrij spelen zonder regels.' Hij noemt Roblox 'hartstikke betekenisvol' voor kinderen. 'Ze kunnen niet naar school en niet meer spelen op het schoolplein, maar hier dus wel.'

Het platform baadt in de taal en de esthetiek van een jonge generatie, heel specifiek en moeilijk te imiteren. 'Iemand kan zeggen: 'Hé, ik heb iets nieuws bedacht, laat ons dat gaan doen.' Op die manier zijn miljoenen spelletjes bedacht', zegt De Wildt. 'Een klein deel van de gebruikers maakt die spelletjes, zo'n 350.000 tot 400.000 op 200 miljoen spelers.' Van die groep groeit een deel uit tot bedrijfjes.

Swastika

Roblox controleert alleen of wat wordt gemaakt koosjer is. 'Mensen willen niet dat hun kind urenlang met een swastika op de borst loopt', zegt De Wildt. Nu Roblox beursgenoteerd is, kan het zich geen schandalen permitteren.

Kinderen creëren niet alleen content op het platform. Ze maken ook video's op YouTube en Twitch, waar ze verslag uitbrengen over hun avonturen. Of ze leggen uit hoe het platform werkt: allemaal gratis reclame. 'Roblox hoeft zelf niet veel te doen. Het stelt de middelen ter beschikking en garandeert dat de inhoud wordt gemodereerd door heel laag betaalde mensen. De kinderen tekenen voor de spelletjes en de opleiding.'

Roblox is gratis, maar de spelers kunnen de spelmunt robux kopen. Daarmee kunnen ze onder meer kleren voor de avatar kopen. Voor 4,99 euro krijg je 400 robux. Een schoudertas kost 95 robux. Op die goederen op de digitale marktplaats verdient het bedrijf 30 procent. Roblox verdient ook geld als gebruikers de robux kopen of als ze een premiumabonnement nemen. Ook voor betalende games houdt het bedrijf een commissie van 30 procent in.

Roblox betaalde zijn ontwikkelaars vorig jaar 328 miljoen dollar, een stijging met bijna 200 procent. De inkomsten van het gamingbedrijf bedroegen 923 miljoen dollar (+82%). Na flink wat uitgaven voor onder meer marketing en onderzoek en ontwikkeling beliep het verlies 253,3 miljoen dollar.

Roblox gaat over initiatief nemen, leiderschap en communiceren. Vaardigheden die ze ook in het echte leven kunnen gebruiken.

Rowan Daneels
Communicatiewetenschapper en gameonderzoeker

Roblox' gebruikers zijn leerlingen uit het lager en het middelbaar onderwijs. 'In mijn klas praten ze veel over Roblox en ik kon er niet over meepraten', zegt de 10-jarige Liese Wouters. Nadat een klasgenoot er een spreekbeurt over had gegeven, zette ze de stap naar het platform. 'Ik kan er dieren adopteren of politie en boef spelen. Meestal boef. Dan overval ik banken.'

Aankopen doet Liese niet. Dat is niet nodig voor haar games. Via het sociale netwerk Snapchat spreekt ze met vrienden af naar welke game op Roblox ze gaan.

Michiel Willems is in vergelijking met Liese een veteraan op Roblox. Hij is 15 jaar en sinds drie jaar actief. 'Meestal speel ik spelletjes, maar ik maak ze ook.' Hij houdt onder meer van Roblox Blackhawk Rescue Mission 5, een militair spel met blokkige soldaten die verrassend realistische gevechten leveren.

'Het is makkelijk over te schakelen naar een ander spel. Dat is een beetje verslavend. Bijna alle spelletjes werken ongeveer op dezelfde manier en zijn heel gebruiksvriendelijk', verklaart hij het succes vanRoblox.

De jongste twee jaar leerde hij de programmeertaal van Roblox. 'Een aangepaste versie van Lua, een van de gemakkelijkste scripttalen om te leren', zegt Willems. 'Ik doe als freelancer kleine dingetjes voor grotere projecten, bijvoorbeeld een knop een bepaalde functionaliteit geven.' Hij verdiende er zo'n 100 euro mee.

Meer verdienen is mogelijk. Een groep ontwikkelde software voor een helikoptersimulatie. 'Een goed product voor een gat in de markt', zegt Willems. Hij raamt dat de groep er 10.000 euro aan verdiende.

Als Willems vrienden ontmoet of mensen die hij sympathiek vindt, deelt hij zijn Discord, een bij gamers populaire berichtendienst en netwerk. 'Het sociale aspect is er veel leuker omdat we elkaars stem kunnen horen. De meeste mensen op Roblox ken ik niet. Meestal praat ik Engels, want ze komen van de hele wereld.'

Er wordt over veel meer dan Roblox gesproken. 'Er zijn groepen die het over politiek hebben of over het nieuws, zoals over dat schip in het Suezkanaal.' De spelervaringen en de gesprekken helpen hem na te denken over wat hij later wil doen. 'Ik wil niet de hele dag achter een computer zitten. Ik overweeg bij het leger te gaan.'

Ik besluit Roblox te installeren en uit te proberen. Het valt op dat Roblox het veilig wil houden. 'Gebruik geen echte naam en deel geen persoonlijke details', krijg ik als aanbeveling.

Roblox raadt me aan de game 'Brookhaven' te proberen, gemaakt door Wolfpaq. Ik kan er huizen bezitten, in coole voertuigen rondrijden en de stad verkennen. Bij mijn eerste wandeling werd ik bijna omvergereden op de stoep door een politiewagen. Vervolgens word ik meegenomen in een bus en rijd ik door voorstedelijke straten met ijssalons, kappers, een school en brandweer. Ik sla een uitnodiging voor een houseparty vriendelijk af en ga naar een ander game, 'Dimension 5 Anime Fighting Simulator', gemaakt door BlockZone.

Daar word ik door een stel jongeren met zwaarden in stukken gehakt. BlockZone blijkt een gameontwikkelingsstudio te zijn met een YouTube-kanaal en een Twitter-account. Op Discord telt hij een paar tienduizend leden.

Sociale vaardigheden

Rowan Daneels, communicatiewetenschapper en gameonderzoeker aan de Universiteit Antwerpen, stelt dat maar een klein deel van de jongeren op Roblox leert programmeren. Hij roemt vooral het sociale aspect. 'Het gaat over leren communiceren, leiderschap en initiatief tonen. Dat zijn vaardigheden die ze in de game leren en ook in het echt kunnen gebruiken.'

Daneels legt zich toe op de studie van ervaringen die betekenisvol zijn voor de spelers en van belang zijn in hun persoonlijke realiteit. Sociale verbondenheid is zo'n ervaring. 'Uit de ontwikkelingspsychologie weten we dat relaties met vrienden enorm belangrijk zijn voor jongeren. Het gaat over nieuwe vriendschappen ontwikkelen, maar ook over bestaande onderhouden. Games zijn daar zeker belangrijk voor.' Games doen ook nadenken over morele keuzes. Het hoeft daarbij niet eens over educatieve games te gaan, zag Daneels in zijn onderzoek.

Klopt het dat Roblox en andere games verslavend zijn? 'Voor kinderen tot 12 of 14 jaar zijn duidelijke regels over gaming belangrijk, omdat ze nog niet goed aanvoelen wanneer iets te veel wordt. Voor oudere adolescenten toont onderzoek aan dat ouders hen wat vrijheid kunnen geven om de grenzen af te tasten', zegt Daneels. 'Het is belangrijk dat ouders weten wat hun kinderen op die games doen en zich daar betrokken bij voelen. Dat zal ouders ook heel veel leren.'