

1. אנחנו לא "בדרך לעידן הווירטואלי". אנחנו כבר שם. הצעירים עמוק ב-AR/VR, היתר תיכף מצטרפים. אבל גם בעולם וירטואלי, המודל העסקי חייב להיות אמיתי לגמרי. קחו למשל את ענקית הגיימינג רובלוקס. רוב המשחקים שם בחינם, ו-67% מהיוזרים שלה מתחת לגיל 16. אז איך היא עושה כסף? בואו נראה
2. רובלוקס היא אחת מפלטפורמות הגיימינג והבידור הפופולריות בעולם. היא לא מפתחת משחקים בעצמה, אלא מאפשרת לפתח עולמות וירטואליים, ומציעה למשתמשים אינסוף משחקים וחוויות ב-3D. היא גם סוג של רשת חברתית של משתמשים ומפתחים, וב-2021 ביקרו בה 55 מיליון יוזרים ביום. הרוב צעירים. בינתיים
3. רובלוקס הוקמה על ידי דיוויד בזוקי ואריק קאסל, ועלתה לאוויר ב-2006. היא מגדירה את עצמה כפלטפורמה לחוויה אנושית משותפת, שמאפשרת לשחק ולתקשר עם מיליוני משתמשים בעולמות 3D. היא זמינה בכל מערכת הפעלה, בפריסה עולמית, ומטשטשת את הגבול בין העולם הווירטואלי ל"מציאות" (ככה קראו לזה פעם)
4. רובלוקס מציעה מעל 25 מיליון משחקים וחוויות אינטראקטיביות, שיצרו יותר מ-10 מיליון (!) מפתחים. הפעילות שלה מתחלקת לשלושה חלקים: אפליקציה הפונה ישירות ללקוח (Roblox Client), ארגז כלים שמיועד למפתחים (Roblox Studio), ותשתית ענן שמאפשרת לכל זה לקרות (Roblox Cloud)
5. הגענו לביזנס. איך היא עושה כסף? הפלטפורמה די דומה לכלכלה אמיתית, עם מטבע (ווירטואלי) שמעודד יזמים ליצור, ומשתמשים לשלם. המטבע נקרא רובוקס, ומשתמשים בו ב-3 סוגי עסקאות: משתמשים שקונים שדרוגים ממפתחים, מפתחים שקונים זה מזה כלים ומודלים, ומפתחים שמפרסמים בפלטפורמה עצמה
6. בכל עסקה כזו, רובלקס גובה עמלה לא קטנה, שמגיעה עד 75%. זה עיקר ההכנסות שלה. המשחקים אולי בחינם, אבל יש אינסוף אפשרויות שדרוג בתשלום - תלוי במפתח. זה הבסיס של המודל העסקי שלה. איך קונים רובוקס? חד-פעמית, או ברובלקס פרימיום - מנוי בתשלום הכולל הנחה בקניית רובוקס ועוד הטבות
7. המפתחים הם הלקוחות החשובים ביותר של רובלוקס. הם הבסיס להצלחה, והמפתח למיחיה. היא בנתה עבורם אקו-סיסטם שלם, כולל שירותים כמו סליקה, רגולציה, אבטחה, תמיכה ועוד. היא גם נותנת להם תמריצים לייצר תוכן איכותי שמעורר אנגיג'מנט, כמו בונוס בכל פעם שמשתמש פרימיום מוציא אצלם כסף
8. הצמיחה של רובלוקס מבוססת על מעגל משתמשים שגדל אורגנית, לצד תמריצים למפתחים. הם יכולים לפדות את הרובוקס שהרוויחו, ובשנת 2020 הרוויחו בסה"כ מעל 328 מיליון דולר. ככל שהחוויה משתפרת, הטראפיק עולה וכך גם התגמול שלהם. המערכת תוכננה כדי לאפשר להם להצליח (ולעשות בשבילה כסף)
9. רוב ההכנסות מגיעות מעסקאות במטבע הווירטואלי, אבל יש לרובלוקס עוד כמה דרכים לעשות כסף: פרסומות (של מפתחי משחקים ושל חברות כמו דיסני ולגו); הסכמי רישוי עם רשתות כמו Toys-R-Us או

וולמארט שמוכרות מוצרים תחת המותג רובלוקס; ותמלוגים על פרסום משחקים שפותחו בה בפלטפורמות
אחרות

10. זה לא רק גיימינג. רובלוקס משלבת אלמנטים מעולם הבידור, הופעות וירטואליות לייב, וכו'. עוד כמה שנים,
היא תיראה כמו גרסה פרימיטיבית של המטאברס. כבר היום, זה סוג של מטאברס, שרבים מגדירים כ"שלב הבא
באבולוציה של האינטרנט". ועם שווי שוק צפוי של 13 טריליון ד' ב-2030, הם כנראה צודקים