

## **Dziecięce ekonomie Robloksa – kalifornizacja zabawy, między edukacją a monetyzacją**

Children’s Economic Practices in Roblox - the Californization of Play,  
Between Education and Monetization

*Jerzy Stachowicz*

Uniwersytet Warszawski, Polska

e-mail: [js.stachowicz@uw.edu.pl](mailto:js.stachowicz@uw.edu.pl)

ORCID: 0000-0001-9179-128X

### **Abstract**

The article examines Roblox as a metaverse environment in which children’s playful and creative practices are increasingly entangled with the logics of monetisation and data extraction. It examines how educational narratives facilitate processes of Californization and the development of capitalist-oriented modes of action.

### **Keywords**

Roblox, Californization, game studies, Californian Ideology, surveillance capitalism, avatar capitalism, metaverse

Aby odpowiedzieć na pytania, czym jest Roblox i dlaczego uznaję go za ważny przykład pokazujący uwikłanie dzieci w praktyki ekonomiczne, należy umieścić je w odpowiednim kontekście – **historycznym i metodologicznym**.

### **Wyprawa do hybrydowego świata**

Poszukiwanie ekonomii dziecięcych w Robloksie to etnograficzna wyprawa do bliskiego, ale dla wielu (np. rodziców) dalekiego metawersum – cyfrowego miejsca

w rzeczywistości hybrydowej<sup>1</sup> – w różnoraki sposób przenikającej się z naszą, codzienną, ale przez niektórych niedostrzeganą. Wyprawa do Robloksa będzie trochę przypominać wyprawę Toma Boelstorffa do świata Second Life<sup>2</sup>. Nauczyła ona cyfrowych badaczy, że nie wystarczy wejść do wirtualnego świata i go doświadczyć, warto pamiętać o materialności cyfrowej infrastruktury, sprzętu, którego używamy, oprogramowania itp. Użyję perspektywy *platform studies*<sup>3</sup>, ale definicja platformy będzie w tym przypadku bardziej ekonomiczna<sup>4</sup>.

Roblox nie jest po prostu grą cyfrową, lecz jest platformą, „miejscem” w internecie oferującym różnorodne możliwości oraz aktywności użytkownikom i klientom: granie, tworzenie gier, handel, pracę, reklamę, komunikację itp.

Swój opis i analizę Robloksa opieram więc na: doświadczeniu, zabawie na samej platformie, rozmowach i podpatrywaniu uczestników (dzieci), rozmowach z osobami pracującymi w metawersum, dokumentach, podstronach, prezentacjach firmy oraz tekstach prasowych.

### Technologiczna utopia

Pisząc o Robloksie warto zacząć od nakreślenia kontekstu historycznego i cofnąć się do wikinomii, utopijnej wizji, która pod koniec lat 90. XX w. i na początku XXI w. wciąż miała dużą moc działania na ludzką wyobraźnię. Na tyle dużą, że być może stała się częścią technospołecznego imaginarium naszych czasów<sup>5</sup>. Przy okazji pozwoli to przedstawić kilka istotnych dla tego tekstu pojęć.

Wikinomię można nazwać swego rodzaju szczęśliwym, globalnym, usieciowionym kapitalizmem, w którym nie ma podziału na bogatych zwycięzców i biednych prekariuszy – wszyscy bogacą się zgodnie z logiką „przyływu, który podnosi wszystkie łódzie”. Pomagać w tym miała technologizacja pracy, przede wszystkim oparta na automatyzacji i cyfryzacji, a połączona globalną siecią – internetem.

---

<sup>1</sup> Adriana de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, przeł. Anna Nacher, w: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. Ewa Rewers, Kraków: Universitas 2010, s. 633.

<sup>2</sup> Zob. Tom Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life: antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. Agata Sadza, Kraków: Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego 2012; Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce, T. L. Taylor, *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*, Princeton – Oxford: Princeton University Press 2012.

<sup>3</sup> Więcej na temat Platform Studies: <https://mitpress.mit.edu/series/platform-studies/> [dostęp 15.05.2025].

<sup>4</sup> Jan Zygmuntowski, *Kapitalizm sieci*, Warszawa: Stowarzyszenie RozRuch 2020, s. 52.

<sup>5</sup> Elisabetta Ferrari, *Technocracy meets populism: the dominant technological imaginary of Silicon Valley*, „Communication, Culture and Critique” 2020, 13(1) s. 121–124; Więcej: Sheila Jasanoff, Sang-Hyun Kim, *Dreamscapes of Modernity. Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*, Chicago: The University of Chicago Press 2015.

Usieciowiona gospodarka miała uniezależnić się od granic, ceł i odległości fizycznych, a nawet klasycznej hierarchii dużych organizacji, pozwalając osobom o podobnych zainteresowaniach realizować swoje pasje, znajdować podobnych im zapaleńców i dobrze żyć. Przykładem tworu, który bez internetu nie miałby racji bytu, jest chociażby Wikipedia, najpotężniejsza encyklopedia, źródło wiedzy, które choć krytykowane, jest przecież bezprecedensowym przykładem triumfu sieciowej współpracy bez kierowników, narzuconej z góry sztywnej struktury itp. A gdyby tak wszystko działało jak Wikipedia?

Jeśli wierzyć zapewnieniom autorów książki *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*<sup>6</sup> wielkie korporacje mogłyby zostać zastąpione przez małe firmy, nieformalne grupy czy spółdzielnie, w których pracownicy oddawaliby się **pracozabawie**, działalności, w której tradycyjny podział na czas pracy i czas zabawy, trud pracy i radość zabawy, ulegałyby całkowitemu zatarciu<sup>7</sup>. W takim świecie „postęp technologiczny miał automatycznie pokonać ograniczenia systemu kapitalistycznego”<sup>8</sup>. Radośni, zamożni, młodzi ludzie, którzy tworzą wspólnotę, a w pracy czują się tak dobrze, że nie chcą jej przerywać. A może właśnie to już nie w pracy? Choć hasło wikinonii zostało niemal zapomniane, to jej etos, duch jest wciąż obecny w spółkach technologicznych.

### Techno-ideologia kalifornizacji

Ta utopia technologiczno-kapitalistyczna przez Richarda Barbrooka i Andy’ego Camerona nazwana została nawet wcześniej, bo w połowie lat 90. XX wieku, ideologią kalifornijską<sup>9</sup>. Jej częścią jest właśnie wikinomiczne podejście do organizacji pracy i niezwykle technooptymizm. A także podłączanie wszystkiego do sieci i przemienianie analogowego w cyfrowe. Wszystko, co poddane cyfrowej technologii, wprzęgnięte w jej tryby, jest *per se* lepsze w każdym wymiarze: od etycznego po czysto ekonomiczny. Hulajnoga elektryczna jest lepsza od hulajnogi tradycyjnej nie tylko dlatego, że jest szybka, ale dlatego, że jest w sieci i jest częścią globalnego systemu wypożyczania i kupowania. Dla ideologii kalifornijskiej charakterystyczne jest zresztą mieszanie porządków i ciągłe oscylowanie między duchowością spod znaku New Age – oczywiście scyfryzowaną (najlepiej medytować wspólnie z aplikacją) a nastawionym na zysk

<sup>6</sup> Don Tappscott, Anthony D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, przeł. P. Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2008.

<sup>7</sup> Radosław Bomba, *Game Farming – ponowoczesna forma praco-zabawy*, „Kultura Współczesna”, nr 2/2010, s. 145–156.

<sup>8</sup> Jan Zygmuntowski, *Kapitalizm*, s. 51.

<sup>9</sup> Richard Barbrook, Andy Cameron. *Californian Ideology* „Mute” 1995, t. 1, nr 3, <https://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology> [dostęp 30.10.2025].

i wzrost drapieżnym, amerykańskim kapitalizmem (w wersji cyfrowej). Jak widzimy, koncepcja wikinonii, czy nawet ideologii kalifornijskiej, nie może się w pełni rozwijać bez globalnej cyfrowej sieci i globalnej wymiany handlowej na różnych poziomach. Mimo, że kalifornijska, ta ideologia jest nastawiona na nieustanną ekspansję i zajmowanie coraz nowszych przyczółków, wszędzie tam, gdzie możliwy jest dostęp do sieci. Tę nowoczesną i pozornie niewidoczną odmianę kolonizacji, kolonizację przez rzeczy i ekrany, nazywam z kolei kalifornizacją<sup>10</sup>. Kusi ona zwodniczą obietnicą, że każdy może cieszyć się wszystkimi osiągnięciami cyfrowej techniki natychmiast i być częścią globalnej wspólnoty osób kreatywnych, niezależnie od miejsca pobytu. Bardzo łatwo zapomnieć, że bez opłat, nowoczesnego sprzętu, wykształcenia itp. ten świat staje się niedostępny, zaś osoby, które wykonują pracę na rzecz jego budowania, często pozostają niewidoczne. A ceną za dostęp bywa oddanie swojej prywatności albo stanie się żywym pokładem surowca dla tzw. kapitalizmu nadzoru. Tym surowcem staje się każde ludzkie doświadczenie, które w jakiś sposób da się zmienić w cyfrowe dane<sup>11</sup>.

Ta utopia widoczna jest również w wyobrażeniach internetu jako przestrzeni pracozabawy. Ostatnią tak wyraźną wizją było metawersum Marka Zuckerberga: platforma do pracy i do zabawy... wirtualna, a właściwie hybrydowa przestrzeń. Czym jest metawersum lub metawers (używam tych terminów zamiennie) i dlaczego interesuje nas w tekście o Robloksie?

„Metawersum (ang. Metaverse) – wirtualne środowisko online, łączące ze sobą elementy rzeczywistości rozszerzonej (AR), rzeczywistości wirtualnej (VR), mediów społecznościowych, gier online i kryptowalut, oraz pozwalające swoim użytkownikom na odczuwanie wirtualnych doznań i prowadzenie interakcji z innymi użytkownikami”<sup>12</sup>. Pomysł na metawersum to również pomysł na najbardziej rozbudowaną wersję tzw. „kapitalizmu platform”. Platforma oznacza w tym przypadku skomplikowaną infrastrukturę technologiczną, podłączoną do globalnej sieci cyfrowej i umożliwiającą „łączenie stron rozproszonego popytu i podaży”<sup>13</sup>.

Taką wizję rozwoju internetu przedstawił szef Facebooka, a po krótkiej euforii, wszyscy o niej zapomnieli. Nawet zwolennicy nie widzieli w niej niczego przełomowego. Pandemia udowodniła, że praca zdalna, tam, gdzie była wprowadzana, nie wymagała skomplikowanej technologii VR i AR, a tam, gdzie wymagała – taniej było zatrudniać ludzi na miejscu<sup>14</sup>.

<sup>10</sup> Więcej o kalifornizacji: Jerzy Stachowicz, *Kalifornizacja motoryzacji – samochód jako cyfrowa maszyna medialna*, „Przegląd Humanistyczny” 2023, nr 1, s. 30–46; Jerzy Stachowicz, *Władza interfejsów? Kalifornizacja akademickiego pisania*, w: *Almanach antropologiczny Communicare 09. Praktyki piśmienne / Warsztaty humanistyczne*, red. Marta Rakoczy, Agnieszka Sobolewska, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego 2024, s. 117–127.

<sup>11</sup> Shoshana Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji: walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, przeł. A. Unterschuetz, Poznań: Zysk i S-ka 2020.

<sup>12</sup> <https://pl.wikipedia.org/wiki/Metawersum> [dostęp 15.05.2025].

<sup>13</sup> Jan Zygmuntowski, *Kapitalizm*, s. 52.

<sup>14</sup> Więcej: Jack M. Nilles, *Telepraca. Strategie kierowania wirtualną zalogą*, przeł. Andrzej Ehrlich, Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne 2003; Dorota Jendza, Piotr Wróbel, *Kontrowersje*

## Roblox – witamy w prawdziwym metawersum

Idea metawersum nie została jednak całkowicie porzucona w przemyśle gier cyfrowych. To właśnie Roblox zyskał miano „jedyne” udanego i funkcjonującego metawersum<sup>15</sup>. Hasłem Robloksa jest „Jedna platforma. Milion sposobów uczestnictwa” („One Platform. Million Ways to Engage”)<sup>16</sup>. W Robloksie młode osoby (głównie dzieci i nastolatki) mogą grać w proste gry, projektować własne gry, tworzyć swoje awatary, wydawać wirtualne pieniądze (robux, R\$) i spędzać wolny czas z rówieśnikami, komunikując się niczym w najpopularniejszych serwisach społecznościowych. Platforma umożliwia korzystanie z niej przy pomocy rozmaitych urządzeń: od komputerów i konsoli do gier po smartfony i okulary VR. Wystarczy zainstalować aplikację i zalogować się. Pasuje więc idealnie do definicji metawersum z jednym małym wyjątkiem – robuxy nie są typową kryptowalutą działającą na zasadzie blockchaina, to raczej pieniądz wirtualny.

Roblox jest szczególnie popularny w grupie tzw. „heavy userów”<sup>17</sup> cyfrowej sieci, czyli właśnie wśród dzieci i młodzieży. W październiku 2023 roku była to największa platforma „z grami i o grach” w polskim internecie<sup>18</sup>. Z kolei dane z systemu reklamowego pokazują, że w maju 2025 reklama na Robloksie mogła dotrzeć w Polsce do ponad 4 milionów odbiorców miesięcznie, w Niemczech ok. 6,6 mln, a w USA do 47 milionów<sup>19</sup>.

W przeciwieństwie do pomysłu koncernu Meta udało się więc zbudować funkcjonujące i w dodatku popularne przez lata cyfrowe środowisko. Roblox nie udaje przy tym, że jest wielką ideą od nowa kształtującą świat ani przełomową technologią. Nie jest nazywany przez twórców metawersem, do którego przeniesie się świat w najbliższej przyszłości, tylko platformą do grania. Nie proponuje przy tym wysokiego progu wejścia technologicznego i psychologicznego. Można grać na telefonie czy 10-letnim komputerze; choć można korzystać z technologii VR, Roblox nie jest reklamowany jako miejsce dostępne tylko w ten sposób.

---

wokół definicji telepracy, „Zarządzanie i Finanse. Journal of Management and Finance” 2018, t. 16, nr 1–2, s. 202.

<sup>15</sup> Barbara Erling, *Metaambicje Facebooka o podbiciu nowego cyfrowego świata*, <https://spider-web.pl/plus/2022/12/meta-metawersum-facebook> [dostęp 15.05.2025].

<sup>16</sup> <https://corp.roblox.com/> [dostęp 15.05.2025].

<sup>17</sup> Magdalena Bigaj, Konrad Ciesiońkiewicz, Krzysztof Mikulski, Anna Miotk, Jadwiga Przewłocka, Monika Rosa, Aleksandra Załęska, *Internet dzieci. Raport z monitoringu obecności dzieci i młodzieży w internecie*, Warszawa 2025, s. 30, <https://pbi.org.pl/wp-content/uploads/2025/02/RAPORT-INTERNET-DZIECI-2025.pdf> [dostęp 15.05.2025].

<sup>18</sup> Źródło danych: *Dwa razy więcej Polaków na Robloksie niż na Twitchu. Na dłużej przyciągają gry mobilne* <https://www.wirtualnedia.pl/artykul/gry-online-roblox-twitch-jak-korzystac-aplikacje-mobilne-coin-master> [dostęp 15.05.2025].

<sup>19</sup> Dane w archiwum autora. Za pomoc i dostarczenie danych dziękuję Pawłowi Kozakowi-Raszkowskiemu.

## W poszukiwaniu praktyk ekonomicznych

Spojrzenie na cyfrowe gry online jako na coś więcej niż towar jest od dawna obecne na przecięciu badań groźnawczych i ekonomicznych<sup>20</sup>, a tzw. gospodarki (ekonomicznej) napędzanej przez graczy (*player-driven economies*<sup>21</sup>) doczekały się oddzielnych monografi<sup>22</sup>. Moim zdaniem, pomijają one jednak kulturowy wymiar praktyk ekonomicznych, zwłaszcza tych dotyczących najmłodszych użytkowników, oraz spojrzenie na nie przez pryzmat refleksji nad pracą.

Z perspektywy niniejszego artykułu oczywiście najważniejsze pozostaje pytanie o to, jak Roblox wikła młode osoby w praktyki ekonomiczne i o jakie praktyki tu chodzi. Przede wszystkim o takie, w których istotnym, być może niezbędnym podmiotem staje się młody uczestnik (dziecko, nastolatek), a które bezpośrednio łączą się z takimi pojęciami jak zysk, gromadzenie realnego bądź wirtualnego kapitału. W tym przypadku warto zaznaczyć, że podobnie jak Shoshana Zuboff w swoim pojęciu kapitalizmu inwigilacyjnego, uważam, że „dla kapitalizmu nadzoru źródłem zysku nie jest już wykorzystywanie pracy ludzi, jest nim monetyzacja każdego aspektu doświadczenia każdego człowieka”<sup>23</sup>. Jednak takie podejście stanowi dla mnie raczej punkt dojścia, granicę, a nie punkt, z którego wychodzę opisując praktyki ekonomiczne dzieci. Warto dodać jeszcze jedno, bardzo ważne pojęcie definiujące według mnie praktyki ekonomiczne w sieci – pracę, która ów wymieniony wcześniej zysk generuje. Tu znowu sięgam granicznych sposobów jej definiowania. Ewa Maciejewska-Mroczek opisuje zabawę jako „pracę dziecka”<sup>24</sup>, pokazując, że – przede wszystkim z punktu widzenia aspiracji społecznych rodziców, instytucji edukacyjnych oraz rynku i konsumpcji – można patrzeć właśnie na zabawę jako na pracę. To odwrócenie propozycji zacierania różnic między pracą a zabawą u dorosłych, u których praca staje się zabawą<sup>25</sup>, ale ostatecznie prowadzi do tego samego pojęcia pracozabawy, w której obie praktyki przestają być wyraźnie rozróżniane. Granicznym podejściem do pracy jest dla mnie również to, które reprezentuje Jan Zygmuntowski, dla którego pracą w kapitalizmie cyfrowym jest „każda czynność życiowa, którą wykonujemy, a która generuje dane. Jeśli te dane umożliwiają uzyskanie przychodu, to znaczy, że wykonaliśmy pracę o pewnej wartości

<sup>20</sup> Edward Castronova, *On Virtual Economies*, „Game Studies” 2003, t. 2, nr 3, <https://www.game-studies.org/0302/castronova/> [dostęp 10.10.2025]

<sup>21</sup> Anne Mette Thorhauge, *The steam platform economy: From retail to player-driven economies*, „New Media & Society” 2022, nr 26(4), s. 1963–1983

<sup>22</sup> Anne Mette Thorhauge, *Games in the Platform Economy: Steam's Tangled Markets*, Bristol: Bristol University Press 2023.

<sup>23</sup> Shoshana Zuboff, *Wiek kapitalizmu*, s. 21.

<sup>24</sup> Ewa Maciejewska-Mroczek, *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Kraków: Universitas 2012, s. 143.

<sup>25</sup> Zob. Radosław Bomba, *Game farming*.

ekonomicznej. To wynika nawet z klasycznej ekonomii. Już u Smitha czy Ricardo, jeśli wytworzyła się jakaś wartość w gospodarce, to musiała być w to włożona ludzka praca”<sup>26</sup>. To bardzo istotne, bo tak sformułowane pojęcie pracy pozwala spojrzeć na nią z perspektywy pracodawcy-kapitalisty: każdy, kto wykonuje dla mnie zadania, które przynoszą mi zysk i pomnażają mój kapitał, jest moim pracownikiem – nawet gdy jest tej pracy nieświadomy, nie widzi jej. To dość ryzykowna definicja, ale pokazuje dobrze dzisiejsze przenikanie się pracy i konsumpcji. Czy współczesny konsument nie jest zwykle prosumentem, który by coś kupić, nie tylko wydaje pieniądze, ale wykonuje dużo więcej pracy? To prowadzi mnie do trzeciego filaru praktyk ekonomicznych – konsumpcji właśnie – kupowania, nabywania itp.

Jeśli spojrzymy na Robloksa z perspektywy zysku, pracy i konsumpcji, odkryjemy, że praktyki ekonomiczne są na platformie wyraźnie obecne i nie musimy ich odkopywać niczym archeologowie wirtualnych światów, ani też rozmawiać o nich z twórcami... wystarczy, że pokręcimy się trochę „po okolicy” niczym cyfrowi etnografowie w terenie i trochę poczytamy oraz posłuchamy, jak na antropologów słowa przystało.

W Robloksie praktyki ekonomiczne odbywają się na wielu przenikających się poziomach: od samej konkretnej gry jako ekonomicznej symulacji, przez funkcjonowanie w całej platformie Roblox i obieg robuksów, po mikropłatności i negocjacje dotyczące „prawdziwych” pieniędzy z rodzicami w obiegach pozacyfrowych, bliższych tradycji oralności – targowaniu.

Przyjrę się teraz wybranym przykładom praktyk ekonomicznych dzieci na platformie Roblox, tym, do których prowadzenia trzeba być zalogowanym, mieć aplikację i praktykować je przynajmniej w większej części w przestrzeni metawersu.

Do tak zdefiniowanych praktyk ekonomicznych na Robloksie zaliczyłbym przede wszystkim:

- graniu, w tym graniu i streamowanie w innych serwisach i bycie profesjonalnym gamerem (zawodowym graczem grającym w celach zarobkowych)
- wytwórczość: tworzenie gier i produkowanie przedmiotów
- reklamowanie produktów
- gromadzenie kapitału wirtualnego i w tradycyjnych walutach
- handel
- edukację ekonomiczną użytkowników Robloksa (kursy tworzenia gier, edukacja poprzez gry i zdarzenia edukacyjne)
- doświadczenie „kariery” w Robloksie (poznawanie firmy i rozpoczynanie pracy, praca najemna).

<sup>26</sup> Rozmowa z Janem Zygmontowskim: *Jak śpisz, to pracujesz. Jak klikasz, też pracujesz. A Facebook zabiera ci wartość dodatkową*, „Krytyka Polityczna” 2020, 12 listopada; <https://krytykapolityczna.pl/gospodarka/jan-zygmontowski-kapitalizm-sieci-rozmowa/> [dostęp 14.05.2025].

## Ryneczek Robloksa

Już na stronie głównej jedną z najważniejszych zakładek jest „Rynek”, a w bocznym menu jest z kolei przycisk „handel”. Ekonomia nie jest więc ukryta za zabawową, gamifikacyjną maską „platformy do gier”, lecz jest widoczna jako istotna wartość i jedno z licznych „doświadczeń” immersyjnych, w jakich możemy się zanurzyć.

Wchodząc w zakładkę „Rynek” użytkownicy i użytkowniczki dostają się do części metawersu, w której można kupować i sprzedawać przedmioty. Oczywiście sprzedawanie jest trudniejsze i wymaga od sprzedającego spełnienia kilku dodatkowych warunków.

### „Będę grał w grę”

Samo granie z punktu widzenia kapitalizmu cyfrowego jest pracą. Za możliwość grania w gry w Robloksie teoretycznie nic nie płacimy. Tu jednak znowu warto powrócić do hasła „pracozabawa” i dokonać jego reinterpretacji. To, co z punktu widzenia młodej osoby grającej jest niewinną zabawą, czystą rozrywką, a z perspektywy rodziców często marnowaniem czasu, zajęciem nietwórczym i niebezpiecznym<sup>27</sup>, dla akcjonariuszy platformy jest wartościową pracą – pracą niewidoczną, ukrytą. Zgodnie z definicjami Zuboff i Zygmunrowskiego właściwie wszystko, co robimy z sieciową technologią, przynosi profity ich właścicielom. O giełdowej wartości i możliwości sprzedawania usług reklamodawcom w kapitalizmie nadzoru decyduje ruch. Platforma musi mieć dynamikę, którą można przedstawiać za pomocą liczb, ilości użytkowników i pozyskiwanych danych. Młodzi gracze spędzają na takich platformach dużo czasu, podejmują mnóstwo czynności. Mało tego, można śledzić wybory modowe awatarów, uczestnictwo w zdarzeniach wirtualnych, modele cyfrowych urządzeń, z których korzystają, zdolności w pozyskiwaniu robuksów. Uczestnictwo w zabawie w Robloksie zawsze wiąże się z informatowaniem, czyli przerabianiem doświadczeń zabawy i pracy w gigantyczne ilości danych. W ten sposób zabawa ulega właśnie kalifornizacji – czas, miejsce, doświadczenie zabawy zostają skolonizowane i wchłonięte przez kapitalizm sieciowy i przeniesione do metawersum.

Granie jest oczywiście uwikłane w szereg praktyk wychodzących poza samą platformę, jak np. streamowanie grania i nagrywanie rozmaitych filmików dotyczących gier, a potem zarabianie na odsłonach w YT itp., ale na tym się nie będę skupiał w artykule.

---

<sup>27</sup> Zob. Jerzy Stachowicz, *Co może wygugłować zatroskany rodzic? Notatki o cyberpanice moralnej*, „Przegląd Humanistyczny” 2020, nr 2, s. 49–61.

## Gromadzenie i obieg robuksów: „kupię sobie trochę gotówki”

Kolejną praktyką ekonomiczną jest uczestniczenie w obiegu waluty zwanej robux. Nazwa bezpośrednio nawiązuje do potocznego określenia dolarów amerykańskich (bucks), a jako skrót symbol waluty używany jest właśnie znak dolara poprzedzony dużą literą R – R\$. Robuksy tym różnią się od „pieniążków” pojawiających się w rozmaitych grach, że pełnią rozmaite funkcje, bliskie prawdziwym pieniądзом: w ramach gry można je gromadzić, wydawać, inwestować (np. w reklamę gry, nagrody dla graczy itp.), ale, co najbardziej zbliża je do klasycznej waluty, można je wymieniać na niewirtualne pieniądze i na odwrót. Stąd hasło mojej córki „kupię sobie trochę gotówki”, które pokazuje, że gotówkę rozumie jako coś wtórnego wobec „stanu konta” i pieniędzy na karcie, które uważa za podstawowy sposób używania realnych pieniędzy – gotówka to w dodatku coś niekoniecznie fizycznego. Oficjalny mechanizm wymiany robuksów na dolary jest dość skomplikowany i wymaga: korzystania z DevEx, czyli Giełdy Programistów, zdobycia odpowiedniej kwoty, ukończenia 13 lat oraz zarobienia robuksów na określonej działalności, głównie związanej z tworzeniem gier. Według twórców platformy źródłami zarobków mogą być:

1. zarobki z ofert na rynku lub w Sklepie dla twórców,
2. wypłaty oparte na zaangażowaniu,
3. zakupy wirtualnych produktów w projektach,
4. przychody z reklam w programie dla wydawców oraz
5. opłaty podmiotów stowarzyszonych<sup>28</sup>.

Jest też oficjalny kurs robuksów. Takie ograniczenia sprawiają, że obracanie robuksami zyskało całą szarą strefę, w której np. firmy reklamowe kupują duże kwoty robuksów poza systemem i często po jeszcze niższym kursie u niepełnoletnich użytkowników<sup>29</sup>, po prostu przelewając im pieniądze poza metawersem. W szarej strefie sprawdza się też koncepcja „donacji” polegającej na przekazywaniu robuksów twórcom gier lub uczestnikowi (graczowi) w grze, a nawet tworzenia całych gier, które właściwie są jedynie programem służącym przekazywaniu cyfrowej waluty ich twórcom.

---

<sup>28</sup> <https://en.help.roblox.com/hc/pl/articles/115005718246-Warunki-korzystania-z-gie%C5%82dy-dla-programist%C3%B3w> [dostęp 15.05.2025].

<sup>29</sup> Za informacje o funkcjonowaniu nieoficjalnego obiegu robuksów dziękuję Pawłowi Kozakowi-Raskowskiemu. Osoby pamiętające jak funkcjonowały dolary w Polsce lat 80. odkryją w Robloksie podobne mechanizmy, tylko nieco inaczej zorientowane. W PRL-u chodziło o to, by państwo mogło pozyskiwać wymierną zachodnią walutę, a w Robloksie chodzi o to, by pozyskiwać drogą sprzedażą robuksów (co wymaga od dzieci negocjacji z rodzicami i wdraża je w system startupowego pozyskiwania pieniędzy poprzez finansowy performans).

## Rynek pracy – tworzenie gier

Do praktyk ekonomicznych na platformie zaliczyć trzeba oczywiście samo tworzenie gier. Robloksa można tu nawet porównać do klasycznej dziś, kreatywnej zabawki, takiej jak klocki lego – trudno powiedzieć, czy atrakcyjność platformy bierze się z samego grania, czy z umożliwienia każdemu stworzenia własnej, choćby najprostszej gry.

Gry mogą tworzyć gracze, profesjonalni deweloperzy, firmy reklamowe. Gry mogą być postrzegane jako kapitał cyfrowy, środek produkcji, nośnik reklamowy, miejsce pracy i zdobywania kompetencji zawodowych. Tworząc gry, użytkownik Robloksa może uczyć się, gromadzić kapitał społeczny, zarabiać robuksy albo niecyfrową walutę. W grach można umieszczać różnego rodzaju ukryte mikropłatności (chcesz szybciej przejść, kup specjalny strój; podoba ci się gra, przelej robuksy itp.).

Na stronie głównej Robloksa obok rynku mamy więc bardzo istotną zakładkę „Tworzenie”, która prowadzi do odrębnej części serwisu „Creator Hub”. Znaleźć tam można przydatne informacje o tym, jak tworzyć gry, oraz oddzielny sklep, w którym nie kupuje się przedmiotów dla swoich awatarów, tylko gotowe elementy, z których tworzy się gry. O tym, że „Creator Hub” to nie zabawa, ale pracobawa, można przekonać się bardzo szybko. W zakładce „Road map” znajduje się swoisty plan „ścieżki kariery” dewelopera gier. W zakładce „Learn” wśród czterech najważniejszych działań znajdziemy zakładkę „Monetyzacja”. Oddzielna zakładka „Talent” prowadzi na giełdę pracy. Możemy szukać i oferować pracę w trzech kategoriach: „Znajdź pracę”, „Znajdź Twórców”, „Znajdź Zespół”. Zgodnie z logiką metawersu i pracobawy trudno stwierdzić, w którym momencie kończy się tu zabawa w pracę, a zaczyna poważna praca zarobkowa. Zgodnie z zasadami Robloksa na pewno legalnie można tu pracować od 13. roku życia, ale kto to zweryfikuje? Praca płatna jest zwykle w robuksach i może dotyczyć prostych zadań, jak pomoc przy tworzeniu postaci albo mapy w grze, ale pojawiają się również ogłoszenia o pracę na cały etat przy tworzeniu skomplikowanych gier i płatną w dolarach albo w procencie od zysków z gry. Rynek Robloksa obejmujący osoby niepełnoletnie wychodzi zresztą poza tablicę ogłoszeń – moja córka pracowała w szarej strefie jako projektantka reklamowych grafik (swoistych okładek gier) i w ten sposób dorabiała sobie do kieszonkowego. Z drugiej strony młodych ludzi do pracy i do „doświadczenia kariery” zachęca sama korporacja Roblox. Jedną z atrakcji metawersu jest odwiedzenie wirtualnego biura „Roblox industry space”, w którym można poznać różne etapy produkcji wirtualnych światów, spotkać „prawdziwych pracowników”, nawet samego prezesa firmy<sup>30</sup>.

Kolejną działalnością związaną z tworzeniem gier jest reklama. Jeśli chcemy, by nasza gra była widoczna, przynosiła zysk, możemy ją reklamować. Możemy próbować też reklamować produkty spoza wirtualnego świata, tworząc całe gry typu *advergame*, zwykle zamawiane przez duże firmy niezwiązane z branżą produkcji gier.

<sup>30</sup> [https://youtu.be/AMBv\\_z5SsKU](https://youtu.be/AMBv_z5SsKU) [dostęp 15.05.2025].

## Zabawa w pracę: edukacja młodych kapitalistów?

Specyficzną rolę w Robloksie odgrywają gry ekonomiczne z pogranicza reklamy i edukacji. Choć często tworzone są przez zespoły zatrudniające młodych ludzi, nawet niepełnoletnich, reprezentują one jednak trochę inny porządek niż gry tworzone, by zapewnić innym zabawę i przynieść zysk deweloperom. Zwykle są to produkty zaliczane właśnie do kategorii *advergamingu* – tworzenia gier-reklam lub umieszczania reklam w grach. Często odwołują się również do hasła *edutainment*, bliskiego polskiemu „bawiąc uczyć”. W ostatnich latach najgłośniejszymi projektami reklamowo-growymi w Polsce były właśnie gry na platformie Roblox.

Pierwszym przykładem jest *Miasto ING* z 2022 roku. To przestrzeń-gra, w której użytkownicy Robloksa mogą zarabiać pieniądze, mieć swoją kartę płatniczą i wykonywać drobne prace-zadania, które tak zostały opisane w materiałach promocyjnych:

Gra uczy szacunku do zarobionego pieniądza, bo środki zdobywamy głównie poprzez wykonywanie angażujących, pochłaniających czas zleceń. Awatar gracz może sobie dorobić w Mieście ING wykonując bliskie wielu młodym ludziom obowiązki: mycie okien oraz samochodów, odśnieżanie, wyprowadzanie psa sąsiadowi, kelnerowanie czy dostarczanie paczek (również hulajnogą). Sprawa nie jest jednak wcale taka prosta, jak może się to wydawać<sup>31</sup>.

Z punktu widzenia takich krytyków współczesnych relacji pracodawca-pracownik jak David Graeber czy Guy Standing należałoby dostępne w grze prace nazwać pracami prekarnymi i nie gwarantującymi bezpieczeństwa socjalnego<sup>32</sup>. Można też zadać pytanie, dlaczego nie pokazywana jest praca bankiera? W dodatku system gry wymaga, by wprowadzenie nowej funkcjonalności do miasteczka prowadziło do całkowitego resetu zdobytych punktów – co raczej uczy, że pracownik nie ma szans w starciu z rynkiem i systemem cyfrowego kapitalizmu.

Kolejnym głośnym przypadkiem zabawy w pracę jest gra *Biedronka Simulator* z 2024 roku. Jak wskazuje sama nazwa, osoba grająca może wejść do wirtualnej wersji popularnego dyskontu i dowiedzieć się, jak on funkcjonuje, i to od dwóch stron – klienta i pracownika.

Projektanci gry potrafili wykorzystać i zrozumieć sposób funkcjonowania metawersu, który łączy wirtualny świat, rzeczywistość rozszerzoną i usieciowioną przestrzeń realnego supermarketu – gra była powiązana kartą lojalnościową, a właściwie aplikacją lojalnościową Biedronki i można w niej było zdobyć punkty, które potem zamieniało się na produkty (maskotki).

<sup>31</sup> Szymon Radzewicz, *Graj, baw się i zarządzaj pieniędzmi razem z ING*, <https://spidersweb.pl/2022/04/miasto-ing-w-roblox.html> [dostęp 19.05.2025].

<sup>32</sup> Zob. Guy Standing, *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa*, przeł. Paweł Kaczmarski, Mateusz Karolak, Krzysztof Czarnecki, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 2014; David Graeber, *Praca bez sensu. Teoria*, przeł. Mikołaj Denderski, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej 2019.

## Problemy z kapitalizmem awatarów – normalizacja metawersów i pracy dzieci

Możliwość łączenia gry, pracy i zabawy osiągnęła w Robloksie poziom, o jakim w swojej książce pisał Tappscott i o jakim mówił Zuckerberg w prezentacji swojego metawersu. Wspólnota programistów i graczy ma wymiar transgraniczny, międzykontynentalny, niemal globalny. Nie istnieje wykluczenie ze względu na płeć, rasę czy społeczne pochodzenie, a nawet wydaje się, że przewyżczono kolejne ze współczesnych ograniczeń – ageizm. Dzieci i dorośli mogą czuć się biznesowymi partnerami, współpracownikami, towarzyszami zabawy w świecie, w którym nie ma klasycznych, hierarchicznych podziałów. Jak w cyberpunkowych powieściach – zwłaszcza tej wprowadzającej termin metawersu<sup>33</sup> – ktoś biedny i wykluczony w świecie realnym, ma szansę poczuć się doceniony w Robloksie.

Ten opis jest prawdziwy, jeśli nie przykładamy wagi do krytycznych teorii opisujących technologie cyfrowe. Niestety, na miejsce równości w jednych sferach pojawiają się nierówności, wykluczenie i zagrożenia w innych. Wystarczy, że spojrzymy na Robloks z perspektywy kalifornizacji, ideologii kalifornijskiej i technofeudalizmu.

### Kapitalizm awatarów

Zasady uczestnictwa w „zabawie” w robloksowym metawersie wydają się więc faworyzować pewne praktyki ekonomiczne i deprecjonować inne: najlepiej być przedsiębiorcą i pracownikiem w Robloksie, a nie zwykłym graczem. Tylko działania „biznesowe” umożliwiają zyskanie prawa do obrotu, zysku i wymiany robuksów. Gracz-konsument może tylko wpłacać pieniądze innym i kupować wirtualne towary.

Kilka lat temu Radosław Bomba opisywał na przykładzie gier RPG „farmowanie golda”, produkowanie i handlowanie przedmiotami, czy zbieranie pieniędzy jako praktykę oddolną i w pewnym sensie kontrgamingową<sup>34</sup> (nastawioną nie na przyjemność z gry, ale na swego rodzaju omijanie zasad, sprzeciwianie się im i pogłębianie znaczenia ekonomicznego), która podlegała coraz większej profesjonalizacji i wpłataniu w same założenia gry (mechanikę, sposób dystrybucji, interfejs itp.). W omawianym przez mnie przypadku można obserwować efekt tej profesjonalizacji. Platforma od początku zakłada taką aktywność gracza i chce na niej zarabiać – wymiana wirtualnych przedmiotów, obieg rynkowy jest wpisany w interfejs Robloksa, co prowadzi

<sup>33</sup> Termin metawersum został po raz pierwszy użyty w powieści amerykańskiego pisarza Neala Stephena *Snow Crash* z 1992 roku. W polskim przekładzie funkcjonują dwa tytuły: *Zamieć* i *Śnieżyca*.

<sup>34</sup> Zob. Radosław Bomba, *Game farming*.

nas do pojęcia „władzy interfejsu”<sup>35</sup>. Niczym w klasycznym McLuhanowskim haśle „*medium is the message*” projekt całego metawersu ukierunkowuje użytkowników, którzy od razu widzą możliwość korzystania z pewnych rozwiązań, wdrażania praktyk ekonomicznych jako czegoś „naturalnego”, bo wpisanego w dany z góry interfejs platformy. Praktyki ekonomiczne – kupowania robuksów, produkowania i sprzedawania wirtualnych przedmiotów, kupowania lepszych zdolności w jakiejś grze – nie są więc postrzegane jako wstydlive, przeznaczone dla osób, które nie mają odpowiednich umiejętności (noobów, początkujących użytkowników), lecz jako działania w pełni normatywne, aprobowane przez społeczność graczy. Jeśli traktujemy używanie platformy Roblox jako zabawę dzieci, od razu widać, że jest to również przysposobienie do działania w warunkach gospodarki rynkowej. Dla porównania inny słynny świat online, który można porównać z ideą metawersum – gra Minecraft – choć już w nazwie wydaje się odwoływać do aspektów ekonomicznych, to swoisty „dyskurs gry”, który możemy odnaleźć na oficjalnych stronach, nie wydaje się aż tak nastawiony na wdrażanie do neoliberalnych wartości rynkowych.

Młody uczestnik „zabawy w Robloksie” może więc dokonywać podobnych wyborów, co współcześni, poważni przedstawiciele branży gamedev i twórcy start-upów. Staje się uczestnikiem cyfrowego rynku i walczy o finansowanie. Na platformie popularne są gry, takie jak *PLS DONATE*, które służą właściwie tylko i wyłącznie pozyskiwaniu robuksów oraz reklamowaniu swojej ekonomicznej działalności. „Bogaci” gracze mogą przekazać donację początkującym, ułatwiając im start, a jednocześnie sami budują swój status niczym „inwestorzy”. Pozyskiwanie donacji, negocjacje z rodzicami, by przekonać ich do zakupu robuksów, czy założenia nowego, lepszego konta uczą praktyk performatywnego kapitalizmu i przypominają „przedstawienia” prezentowane przez właścicieli firm podczas kolejnych rund finansowania start-upów<sup>36</sup>. „Można śmiało powiedzieć, że każdy aktywny gracz Robloxa zdaje sobie sprawę ze zjawiska takiego jak Donate, co ma zapewne wpływ na decyzje finansowe w realnym świecie. W robloxie każdy jest skłonny dać donate’a, jest to powszechne”<sup>37</sup>.

Ale interfejs, zasady działania metawersowego rynku tylko pozornie przypominają „wolny rynek”. Zdaniem krytyków z kapitalizmem platform, czy też, jak chce Guillaume Guinard, z kapitalizmem awatarów (bo praktyki rynkowe, ekonomiczne wykonujemy w dużej mierze jako metawersowe awatary) jest poważny problem<sup>38</sup>. Dotyczy on zarówno wielkich platform cyfrowych, takich jak Amazon (z ofertą od streamingu własnych produkcji filmowych, przez cyfrowy supermarket, po usługi świadczone innym cyfrowym gigantom, czyli chmurę AWS), jak i mniej omnipotentnego metawersu

<sup>35</sup> Zob. Jerzy Stachowicz, *Władza interfejsów*.

<sup>36</sup> Więcej na ten temat w: Artur Szarecki, *Kapitalizm somatyczny. Ciało i władza w kulturze korporacyjnej*, Warszawa: Wydawnictwa Drugie 2017.

<sup>37</sup> Paweł Kozak-Raszkowski, deweloper, archiwum autora.

<sup>38</sup> Guillaume Guinard, *Avatar capitalism. Policy implications of the metaverse as the future of platforms*, <https://www.sciencespo.fr/ecole-affaires-publiques/sites/sciencespo.fr.ecole-affaires-publiques/files/GUINARD-GUILLAUME.pdf> [dostęp 19.05.2025].

Robloksa. Zdaniem badacza sposób działania platform pozwala w łatwy sposób zastąpić prawo obowiązujące „na zewnątrz”, w danym kraju, własnym prawem w postaci regulaminów i zasad obsługi klientów. Pozornie podlegają one kodeksom i ustaleniom krajów, w których platformy prowadzą działalność. Jednak kiedy przyjrzymy się tej sprawie dokładniej, okaże się, że platformy często wykorzystują swoją ponadnarodową agendę, by rozproszyć odpowiedzialność prawną i umieszczają pewne części swojej struktury i infrastruktury w krajach o słabym bądź przychylnym ich działalności prawodawstwie. Poza tym regulaminy użytkowników i zasady współpracy z innymi podmiotami (firmami), oparte o zasady handlowe, dotyczą aspektów codziennego życia daleko wychodzących poza transakcje handlowe takich jak: praca dzieci, praca zarobkowa czy tożsamość naszych awatarów, które w metawersie nie są tylko postaciami, z gry, ale są „nami”, częścią cyfrowego rozszerzonego „ja”<sup>39</sup> i sięgają naszego prawa do decydowania o sobie. Tymczasem w metawersach prawa użytkowników są ograniczone, bo nawet awatar może pozostawać tylko produktem, który za darmo używa nam korporacja.

Kolejnym problemem z kapitalizmem awatarów i platform jest to, co można nazwać faworyzowaniem przyjemności z konsumpcji kosztem pracy. W Amazonie prawa pracowników są ograniczone, a liczą się prawa i doświadczenia klienta (nawet jeśli mówimy o tej samej osobie), w Robloksie zabawa i doświadczenia odbywają się za cenę darmowej i ukrytej pracy.

## Cyfrowe włości

Z kolei patrząc na Robloksa z perspektywy dość wywrotowej interpretacji zmian w gospodarce cyfrowej<sup>40</sup>, możemy odnaleźć w nim praktyki ekonomiczne (techno)feudalizmu<sup>41</sup>. Wszyscy użytkownicy muszą w pewnym sensie „złożyć hołd” zarządowi platformy pozbywając się części podmiotowości na ich rzecz (platforma ma prawo zmieniać regulamin, wygląd, interfejs, kurs wymiany robuksów bez pytania o zdanie użytkowników). Osoby tworzące gry i przedmioty, obracające cyfrową walutą i posiadające wszelakie cyfrowe dobra są zobowiązane do płacenia swoistej renty za korzystanie z „cyfrowej ziemi” Robloksa. Wszyscy gracze i graczki wykonują w zamian za możliwość gry darmową pracę na rzecz władców metawersu, wytwarzają i udostępniają drogi surowiec kapitalizmu inwigilacji (nadzoru), czyli swoje dane dotyczące wy-

<sup>39</sup> Russell Belk, *Digital consumption and the extended self*, „Journal of Marketing Management” 2014, nr 30 (11–12), s. 1101–1118.

<sup>40</sup> Katarzyna Śledziewska, Renata Włoch, *Gopodarka cyfrowa. Jak nowe technologie zmieniają świat*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego 2020.

<sup>41</sup> Zob. Yanis Varoufakis, *Technofeudalizm. Co zabiło kapitalizm?*, przeł. Paweł Szadkowski, SieRADZ: Wydawnictwo GlowBook 2024.

borów, pomysłów, treści komunikacji między sobą, wyglądu itp., który sprzedawany przez korporację staje się potężnym źródłem zysków.

Nawet zarobione na ekonomicznej aktywności użytkownika robuksy powinny być wydawane w obrębie systemu, na rynku (w sklepiku) albo, gdy kwoty są większe – reinwestowane w reklamę gry, by zdobyć jeszcze lepszą pozycję<sup>42</sup>. Pozorny rynek wydaje się mieć sporo wspólnego z działaniem kasyna.

Różne formy pracy, o których pisałem, to również praca nieletnich, praca, z którą, jako patologią, walczone przez wiek XX, uznając, że dzieci mają prawo do nauki i zabawy. Guillaume Guinard zauważa, że Roblox to platforma przekuwająca „dziecięce marzenia w prawie darmową pracę i zysk”<sup>43</sup>. Platforma została oskarżona o wykorzystywanie pracy dzieci: „Każdy, nawet najmłodszy gracz, może stworzyć własną grę wewnątrz produkcji i zdecydować o jej monetyzacji. W takim przypadku firma brała procent z dokonanych w ramach nich transakcji, a więc zarabiała pośrednio na tym, co zostało stworzone również przez osoby poniżej 18 roku życia”<sup>44</sup>. Sprawa zainteresowała nawet dziennikarzy śledczych i działaczy organizacji typu OSINT<sup>45</sup>. Skoro „praca online poddana gamifikacji jest wciąż realną pracą”<sup>46</sup>, a dzieci są traktowane jak pełnoprawni pracownicy, to należy, niezależnie czy pracę dzieci popieramy czy nie, zwrócić uwagę na fakt, że, jak w przypadku wielu firm cyfrowego kapitalizmu, generują one poważny problem z przestrzeganiem ich praw jako pracowników.

## Normalizacja metawersu

Roblox reklamowany jest jako zabawa dla dzieci, „doświadczenie”, „immersja”, a jego użytkownicy są młodzi, i to wydaje się dobrym pomysłem na swoistą ukrytą edukację medialną i ekonomiczną.

Czy to właśnie nie dzieci i młodzież mogą przyczynić się do normalizacji idei metawersum, walut cyfrowych i przenikania się przedmiotów materialnych i cyfrowych? Czy należy się z tego cieszyć? Na pewno na Roblox można patrzeć jako na platformę przygotowującą do nowego cyfrowego świata metawersów i normalizującą takie pojęcia jak prekariat i gig-economy, które opisał Zygmuntowski, stwierdzając, że „utowarowienie samych pracowników zostało nawet określone jako model Humans-as-a-Service”<sup>47</sup>. Praca zdalna pozwala tu ukrywać nierówności i wykluczenia za awatarami

<sup>42</sup> Guillaume Guinard, *Avatar capitalism*.

<sup>43</sup> Ibidem, s. 36.

<sup>44</sup> Michał Gąsior, *Roblox: Szef studia broni dzieci zarabiających w grze*, „CD-ACTION”, <https://cdaction.pl/newsy/roblox-szef-studia-broni-dzieci-zarabiajacych-w-grze> [dostęp 15.05.2025].

<sup>45</sup> Raport <https://hindenburesearch.com/roblox/> [dostęp 15.05.2025].

<sup>46</sup> Guillaume Guinard, *Avatar capitalism*, s. 43.

<sup>47</sup> Jan Zygmuntowski, *Kapitalizm*, s. 69.

i interfejsem, co jest typowe dla procesu kalifornizacji<sup>48</sup>. Możemy tu mówić o normalizacji specyficznych ekonomii awatarów (albo ekonomii „rozszerzonego cyfrowego ja”<sup>49</sup>), a co za tym idzie, o nowych formach cyfrowej własności, postmedialnych formach posiadania, które są bardziej oczywiste dla młodszych pokoleń i zupełnie niezrozumiałe dla starszych, którzy np. łączą posiadanie danych z posiadaniem fizycznego nośnika lub dedykowanego hardware’u, a nie z czymś materialnie rozproszonym. Dlatego to, co trudno było przedstawić Zuckerbergowi w adresowanym do dorosłych inwestorów projekcie Metaverse’u, dla dzieci z Robloksa jest proste i oczywiste jak dla nas to, że możemy mieć maile w telefonie.

### Podsumowanie: praktyki oporu a edukacja dzieci

Przy całym krytycznym spojrzeniu na Robloksa warto pamiętać o wyrotowym potencjale mediów cyfrowych. Praktyki oporu, przechwytywania, subwersji są tu możliwe zarówno na poziomie hakowania systemu (alternatywny obrót walutą, wymianie się postaciami, poziom kodowania), ale również gier, pomysłów na wspólne spędzanie czasu. Darmowe narzędzia cyfrowe, które możemy znaleźć w metawersie, pozwalają przecież nie tylko na edukację opłacaną przez banki i kierującą nas w stronę neoliberalnego kapitalizmu, tzw. „kultury zapierdolu” czy technofeudalizmu, ale mogą, a przynajmniej powinny, przyciągać różnego rodzaju podmioty, kierujące się innymi wartościami i tworzące swoje gry. Przykładem może być choćby mająca duży oddźwięk poza Robloksem internetowa msza święta<sup>50</sup>, która przeniosła publiczną dyskusję o wartościach religijnych i kryzysie kościoła katolickiego na poziom pozwalający zabrać głos osobom grającym w gry. Tu, gdzie jedni widzą dramat i nadużycia, brak moderowania przez twórców (w Robloksie pojawiła się gra w agencję towarzyską i wirtualne kasyna, gry symulujące działania przestępcze), można zobaczyć miejsce na tanią edukację – zgodnie z proponowaną przeze mnie ideą Digital Lower Common Denominator – najmniejszego cyfrowego wspólnego mianownika<sup>51</sup>, czyli używania tanich, najlepiej darmowych i opartych na dostępie przez przeglądarki sieciowe narzędzi do cyfrowej edukacji.

Innym ciekawym przypadkiem jest wspomniany już *Biedronka Simulator*, który choć był grą reklamową, zawierał w sobie duży potencjał subwersywny, w pew-

<sup>48</sup> Zob. Jerzy Stachowicz, *Kalifornizacja akademickiego pisania*.

<sup>49</sup> Zob. Russell Belk, *Digital consumption*.

<sup>50</sup> <https://www.wirtualnemedia.pl/arttykul/msze-swiete-roblox-hit-internet-jak-to-dziala> [dostęp 15.05.2025].

<sup>51</sup> Jerzy Stachowicz, Agnieszka Stecko-Żukowska, *The „End of Writing” Myth and Hybrid Models of Learning: Balancing Digital and Analogue as a Challenge for the Education System*, „Edukacja” 2025, nr 4, s. 113.

nym sensie podważający wartości, którymi kieruje się zarówno właściciel marki, jak i platforma gry. To przykład pracobabawy (gry w pracę) ukrytej w innej pracobabawie (metawersie Robloksa), który miał pokazywać zasady działania dyskontu, ale który pokazuje o wiele więcej. W przypadku wyboru gry jako pracownik sklepu osoba grająca poznaje dokładnie znój pracy prekarnej. Warto przytoczyć opis gry w artykule Szymona Radzewicza (sam miałem bardzo podobne doświadczenia): „Uruchamiając Biedronka Simulator, gracz staje przed fundamentalnym wyborem. Może grać albo jako klient marketu, albo jako jego pracownik. Wybrałem tę drugą możliwość, nieświadomy horroru, jaki mnie czeka. Zadaniem pracownika jest bowiem wykładanie towaru, dbanie o czystość, pieczenie chleba i obsługiwanie kas. Nie sądziłem jednak, że będę dostawał w grze taki wycisk, jak pracownicy Biedronki dostają w realu.

Dwoilem się i troilem, ale zawsze było to za mało. Napływ klientów sprawia, że wszystko się sypie. (...) Najlepsze jest to, że przecież nic nie stało na przeszkodzie, aby tak dopasować balans rozgrywki, by praca w Biedronce wydała się graczom ciekawa albo przyjemna. Zamiast tego dostaliśmy odzwierciedlenie sytuacji z prawdziwego świata, którą widzimy podczas zakupów: pracowników jest zbyt mało, że zbyt wieloma zadaniami na głowie. Z tej perspektywy gra Biedronki jak mało która zasłużyła na „Simulator” w tytule”<sup>52</sup>.

Może więc obok słusznej krytyki badacze i aktywiści powinni patrzeć na media cyfrowe mniej jednostronnie: nie tylko jako na przedmiot krytyki, ale także jako na narzędzia nauki i zabawy.

Poza tym nie należy zapominać, że w przeciwieństwie do dawnych chłopów i pracowników fabryk, radykalny opór polegający na odmowie udziału w dalszym funkcjonowaniu platformy jest możliwy bez daleko idących konsekwencji. W rozproszonym międzynarodowym metawersie, jakim jest Roblox, nikt (póki co) nie przyśle nam pod drzwi policji za to, że piszemy odezwy przeciwko polityce firmy, ani nie zabroni odinstalować aplikacji i na dobre się wylogować. Może to jest ta istotna różnica między gospodarką cyfrową powiązaną z totalitarnymi rządami państw a rozpychającymi się w naszej cyfrowej rzeczywistości metawersami.

## References

- Barbrook Richard, Cameron Andy, *Californian Ideology*, „Mute” 1995, t. 1, nr 3, <https://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology> [dostęp 30.09.2022].
- Belk Russell, *Digital consumption and the extended self*, „Journal of Marketing Management”, nr 30 (11–12), 2014, s. 1101–1118.

---

<sup>52</sup> Szymon Radzewicz, *Gra Biedronki w Roblox pokazuje, że praca w markecie to koszmar. Chyba nie o to chodziło*, „Spider’s Web”, <https://spidersweb.pl/2024/10/gra-biedronki-w-roblox-to-antyreklama.html> [dostęp 15.05.2025].

- Bigaj Magdalena, Konrad Ciesiołkiewicz, Krzysztof Mikulski, Anna Miotk, Jadwiga Przewłocka, Monika Rosa, Aleksandra Załęska, *Internet dzieci. Raport z monitoringu obecności dzieci i młodzieży w internecie*, Warszawa 2025, <https://pbi.org.pl/wp-content/uploads/2025/02/RAPORT-INTER-NET-DZIECI-2025.pdf> [dostęp 15.05.2025].
- Boellstorff Tom, *Dojrzwianie w Second Life: antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. Agata Sadza, Kraków: Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego 2012.
- Boellstorff Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce, T. L. Taylor, *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*, Princeton – Oxford: Princeton University Press 2012.
- Bomba Radosław, *Game Farming – ponowoczesna forma praco-zabawy*, „Kultura Współczesna”, nr 2/2010, s. 145–156.
- Castronova Edward, *On Virtual Economies*, „Game Studies” 2003, t. 2, nr 3, <https://www.gamestudies.org/0302/castronova/> [dostęp 10.10.2025].
- Ferrari Elisabetta, *Technocracy meets populism: the dominant technological imaginary of Silicon Valley*, „Communication, Culture and Critique” 2020, 13(1) s. 121–124.
- Graeber David, *Praca bez sensu. Teoria*, przeł. Mikołaj Denderski, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej 2019.
- Guinard Guillaume, *Avatar capitalism. Policy implications of the metaverse as the future of platforms*, <https://www.sciencespo.fr/ecole-affaires-publiques/sites/sciencespo.fr.ecole-affaires-publiques/files/GUINARD-GUILLAUME.pdf> [dostęp 19.05.2025].
- Jasanoff Sheila, Sang-Hyun Kim, *Dreamscapes of Modernity. Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*, Chicago: The University of Chicago Press 2015.
- Maciejewska-Mroczek Ewa, *Mrówczka zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Kraków: Universitas 2012.
- Souza e Silva Adriana de, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, przeł. Anna Nacher, w: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. Ewa Rewers, Kraków: Universitas 2010, s. 628–657.
- Stachowicz Jerzy, *Co może wygugłować zatroskany rodzic? Notatki o cyberpanice moralnej*, „Przegląd Humanistyczny” 2020, nr 2, s. 49–61.
- Stachowicz Jerzy, *Kalifornizacja motoryzacji – samochód jako cyfrowa maszyna medialna*, „Przegląd Humanistyczny” 2023, nr 1, s. 30–46;
- Stachowicz Jerzy, *Władza interfejsów? Kalifornizacja akademickiego pisania*, w: *Almanach antropologiczny Communicare 09. Praktyki piśmienne / Warsztaty humanistyczne*, red. Marta Rakoczy, Agnieszka Sobolewska, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego 2024, s. 117–127.
- Stachowicz Jerzy, Agnieszka Stecko-Żukowska, *The “End of Writing” Myth and Hybrid Models of Learning: Balancing Digital and Analogue as a Challenge for the Education System*, „Edukacja” 2025, nr 4, s. 106–119.
- Standing Guy, *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa*, przeł. Paweł Kaczmarski, Mateusz Karolak, Krzysztof Czarnecki, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 2014.
- Szarecki Artur, *Kapitalizm somatyczny. Ciało i władza w kulturze korporacyjnej*, Warszawa: Wydawnictwa Drugie 2017.
- Śledziwska Katarzyna, Renata Włoch, *Gospodarka cyfrowa. Jak nowe technologie zmieniają świat*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego 2020.
- Tappscott Don, Anthony D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, przeł. Piotr Cypriański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2008.
- Thorhaug Anne Mette, *Games in the Platform Economy: Steam’s Tangled Markets*, Bristol: Bristol University Press 2023.

Thorhaug Anne Mette, *The steam platform economy: From retail to player-driven economies*, „New Media & Society” 2022, nr 26(4), s. 1963–1983.

Varoufakis Yanis, *Technofeudalizm. Co zabiło kapitalizm?*, przeł. Paweł Szadkowski, Sieradz: Wydawnictwo GlowBook 2024.

Zuboff Shoshana, *Wiek kapitalizmu inwigilacji: walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, przeł. Alicja Unterschuetz, Poznań: Zysk i S-ka 2020.

Zygmuntowski Jan, *Kapitalizm sieci*, Warszawa: Stowarzyszenie RozRuch 2020.