

# Roblox, une aventure à la dérive ?

Alison Walpen, Braian Ceballos, Sébastien Wagnières, Yan Dépraz

*Etudiant-e-s en ingénierie des médias, 1<sup>ère</sup> année, HEIG-VD*

**Roblox est une plateforme de jeux et de développement américaine. Grâce son design simple et enfantin, elle attire un public assez jeune. Avec plus de 100 millions d'utilisateurs chaque mois [1, 2] et des joueurs ayant, pour la plupart, entre 9 et 15 ans, elle rencontre un véritable engouement. Mais, victime de son succès, plusieurs incidents ont été relatés comme, par exemple, un viol virtuel ou encore des contenus peu adaptés aux jeunes enfants [3, 4].**

**Que met en place une entreprise ayant un public aussi jeune pour sécuriser ses utilisateurs ? Plus généralement, comment les enfants sont-ils protégés sur Internet ?**

## I. AU COMMENCEMENT

**R**oblox a été créée en 2006 par David Baszucki à San Mateo en Californie. Dix ans après sa naissance, la plateforme a conquis des millions d'utilisateurs s'adonnant aux plaisirs de la création et du passe-temps vidéoludiques.

Semblable au jeu *Second Life* - un métavers permettant d'incarner un personnage et de modifier son environnement - et dotée d'un design qui rappelle Minecraft - un monde de briques dans lequel on peut jouer en trois modes (aventure, survie et créatif) - Roblox propose deux plateformes séparées.

## II. LE DÉBUT DES ENNUIS

En juillet 2018, une joueuse mineure a vu son avatar violé virtuellement par d'autres joueurs. Visiblement mal surveillée, Roblox fait face à de nombreuses plaintes relatives à la sécurité des jeunes utilisateurs, auxquelles l'éditeur peine à trouver des réponses. Roblox tente de pallier ce problème en employant des centaines de modérateurs, leur offrant des outils d'intelligence artificielle susceptibles de faciliter leur travail. Pour n'en citer qu'un seul, les « *chat bots* », se trouvant dans les conversations entre joueurs permettent de détecter tout contenu illicite tel que nom, adresse, numéro de téléphone ou insulte. Ces mesures ne permettent que d'atténuer un problème sous-jacent.

## III. UNE LOI INCERTAINE

La loi américaine COPPA<sup>1</sup> impose aux entreprises une réglementation très stricte concernant les enfants âgés de moins de 13 ans. Des organismes privés – agréés par le gouvernement américain ou prétendant l'être – offrent une labellisation sous forme d'icônes censées garantir à l'utilisateur d'une plateforme le respect de cette loi. L'Union européenne, et la Suisse, ne disposent pas d'une telle loi mais s'appuient sur une autre réglementation.

En effet, depuis 2003, les pays européens appliquent le PEGI<sup>2</sup>. Ce plan consiste en une liste de recommandations – par exemple, l'âge conseillé pour la consommation des jeux vidéo ou l'usage de pictogrammes pour signaler les contenus sensibles (violence, sang, sexualité etc...) [5, 6]. Lors de la sortie d'un jeu, le concepteur doit remplir lui-même un formulaire décrivant les contenus sensibles. Sur cette base, la commission met en place les recommandations PEGI adéquates [6, 7]. Dans la mesure où le PEGI n'est qu'un ensemble de recommandations et non une loi, tous les jeux vidéo ne souscrivent pas à cette classification [7]. Dans le cas de Roblox, le jeu de base adapté sur Xbox fait l'objet d'une classification PEGI 7 [8]. Mais comme ce jeu permet aussi à l'utilisateur de créer des contenus, la recommandation PEGI 7 n'offre aucune garantie de sécurité. Par contre, cela ne s'applique qu'au support Xbox. Les différents jeux créés par les utilisateurs eux-mêmes ne sont pas soumis à cette recommandation.

## IV. RESPONSABILITÉ PARTAGÉE

L'entreprise Roblox a évidemment une part de responsabilité à l'égard du contenu auquel sont exposés les enfants. Sa communication concernant la protection des jeunes est peu claire et les démarches de contrôle prises jusqu'à présent sont insuffisantes. Les centaines de modérateurs, ainsi que les articles de sensibilisation sont noyés dans la masse d'une communauté gigantesque comportant des millions de joueurs.

Malheureusement, il faut considérer le fait que la plateforme elle-même est dépassée par sa propre croissance. Il est donc difficile de mettre en place des systèmes de contrôle réellement efficaces. De plus, le but que poursuit la plateforme est intéressant, celui-ci étant l'éducation et la créativité des enfants. Beaucoup de jeunes apprennent à coder de manière amusante, ce qui prouve que la formule de Roblox fonctionne et que le potentiel d'un enseignement ludique est énorme. C'est pourquoi il est indispensable d'ajouter les parents dans l'équation.

Roblox étant exempte légalement de toute responsabilité, le rôle des parents est essentiel dans l'accompagnement des enfants pour une découverte sans risque du web. Malheureusement, ces derniers se trouvent souvent désemparés face au web et à l'utilisation que leurs enfants en font. Aujourd'hui, ayant grandi avec Internet, la jeune génération sait souvent très bien se débrouiller avec les nouvelles technologies.

<sup>1</sup> Children's Online Privacy Protection Act ; 1998 (« Loi sur la protection des données privées en effet, s des enfants sur Internet »).

<sup>2</sup> Pan European Game Information

Ce qui augmente les risques. Face à ce problème, il n'y a pas une infinité de solutions : il faut des parents engagés et au courant des contenus consommés par leurs enfants sur le web, car à l'heure actuelle aucune loi ne semble vraiment les protéger.

<https://www.internetmatters.org/fr/blog/2019/12/31/parents-guide-to-roblox-and-how-your-kids-can-play-it-safely/>

- [10] 3 mai 2018, « Aucune loi spécifique aux mineurs pour la protection des données », consulté le 27.03.2020.  
<https://www.rts.ch/info/sciences-tech/9541813-aucune-loi-specifique-aux-mineurs-pour-la-protection-des-donnees-.html>

## V. QUELQUES CONSEILS

Voici des conseils généraux vous permettant d'assurer, autant que possible, la protection de vos enfants dans un univers où le risque zéro n'existe pas :

- Engager la conversation sur les règles à suivre sur Internet (ne pas donner des informations personnelles...) et rester à l'écoute de l'enfant après chacun de ses passages sur le Web.
- Mettre en place un logiciel de contrôle parental et définir sur les différents jeux les paramètres de contrôle parental quand ils sont disponibles.
- Se renseigner sur les jeux principaux auxquels joue l'enfant.
- Ne pas enregistrer la carte de crédit lors d'achats sur les plateformes que l'enfant fréquente.
- Garder un œil sur les potentielles demandes d'amis auxquels l'enfant peut être confronté sur les différents supports.

Ces conseils ne permettront pas d'éviter tous les dangers que représente Internet pour les enfants, mais ils les limiteront.

## VI. SOURCES

- [1] France info Culture, 13 aout 2019, « Le jeu vidéo bac à sable "Roblox" dépasse les 100 millions d'utilisateurs », consulté le 28.03.2020.  
[https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-vidéo/le-jeu-vidéo-bac-a-sable-roblox-depasse-les-100-millions-d-utilisateurs\\_3575651.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-vidéo/le-jeu-vidéo-bac-a-sable-roblox-depasse-les-100-millions-d-utilisateurs_3575651.html)
- [2] Coberst, 17 mars 2020, « Roblox franchit le cap des 100 millions d'utilisateurs mensuels à travers le monde », consulté le 17.03.2020.  
<https://blog.roblox.com/fr/2020/03/roblox-franchit-le-cap-des-100-millions-d-utilisateurs-mensuels-a-travers-le-monde/>
- [3] Mélodie Capronnier, « Une enfant de 7 ans découvre une scène choquante en jouant sur sa tablette », consulté le 23.02.2020.  
<https://www.magicmaman.com/une-enfant-de-7-ans-decouvre-une-scene-choquante-en-jouant-sur-sa-tablette.3596154.asp>
- [4] Sean Keach, 5 juillet 2018, « YouTube porn shock as site is flooded with hardcore sex videos from Roblox, a video game for KIDS as young as seven », consulté le 23.03.2020.  
<https://www.thesun.co.uk/tech/6702517/youtube-porn-videos-roblox-sex-games-watch-online/>
- [5] « La signalétique PEGI », consulté le 27.03.2020.  
<http://www.pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/la-signalétique/>
- [6] Julien Foussereau, 11 novembre 2018, « Peut-on se fier à PEGI, la classification par âge pour les jeux vidéo ? », consulté le 29.03.2020.  
<https://www.telerama.fr/enfants/peut-on-se-fier-a-pegι-la-classification-par-age-pour-les-jeux-vidéo.n5884801.php>
- [7] « Comment les jeux sont-ils évalués ? », consulté le 30.03.2020.  
<https://pegι.info/fr/page/comment-les-jeux-sont-ils-évalués>
- [8] PEGI.info, consulté le 30.03.2020.  
<https://pegι.info/fr/search-pegι?q=roblox>
- [9] Andy Robertson, 31 décembre 2019, « Guide des parents sur Roblox et comment vos enfants peuvent y jouer en toute sécurité », consulté le 26.03.2020.