ROBLOX

COMPRENDRE POUR PRÉVENIR



25% des enfants de primaire en France jouent sur Roblox (**37%** des collégiens)*.

Source : Étude de l'Association e-Enfance / 3018 et Caisse d'Épargne, novembre 2026

DE QUOI PARLE-T-ON ?

Roblox est une plateforme gratuite permettant de créer et d'accéder à une grande variété de jeux en ligne. Elle intègre un tchat permettant une communication interpersonnelle en temps réel.

Créée à l'origine pour les jeunes, cette plateforme touche aujourd'hui un public plus large. Son côté ludique et ses possibilités de création la rendent toujours **très attractive pour les plus jeunes**.

La plupart des jeux sont gratuits, mais Roblox repose sur une **monnaie virtuelle, le Robux.** On l'obtient par achat direct, par carte-cadeau, par abonnement mensuel ou en créant du contenu. Il sert à acheter des objets, des accessoires et des avantages en jeu. Depuis avril 2026, l'abonnement « Roblox Plus » offre 10 % de réduction sur les objets et avatars, puis 20 % dès le 3e mois. Seuls les abonnés peuvent envoyer des Robux, sans frais. De quoi inciter les mineurs à s'abonner.

QUI EST CONCERNÉ ?

Selon Roblox, début 2026, environ 45 % des utilisateurs quotidiens avaient vérifié leur âge. Parmi eux, **35 %** avaient **moins de 13 ans**. Depuis juin 2026, la plateforme propose trois types de comptes selon l'âge.

Roblox Kids (**5 à 8 ans**)

L'enfant n'accède qu'aux jeux classés « minimal » ou « léger ». Le tchat est désactivé par défaut. Les parents peuvent activer le tchat en jeu et autoriser des jeux hors catalogue.

Roblox Select (**9 à 15 ans**)

L'enfant accède aux jeux jusqu'au niveau « modéré ». Le tchat s'ouvre progressivement avec l'âge, avec des joueurs de sa tranche d'âge et ses « amis de confiance ». Les jeux dotés d'un tchat individuel intégré sont exclus du catalogue. À 16 ans, le compte devient un compte Roblox standard.

Ce que les parents peuvent faire

Les parents créent leur propre compte pour suivre l'activité de leur enfant. Ils peuvent :

- moins de 13 ans : limiter le temps d'écran et les dépenses mensuelles ;
- moins de 16 ans : gérer la liste d'amis et le tchat, bloquer certains jeux ;
- moins de 18 ans : autoriser ou non chaque envoi et réception de Robux.

FOCUS CONTRÔLE DU TCHAT

- **Experience Chat** : tchat textuel visible en cours de jeu. Il permet d'écrire à tous les joueurs du serveur ou à certains joueurs de la partie. Il est inaccessible dans le cadre de Roblox Kids (**sauf activation par les parents grâce au contrôle parental**).
- **Voice Chat** : tchat vocal en temps réel, accessible dès 13 ans après vérification de l'âge (donc possible pour les 13-15 ans en Roblox Select). **Les parents peuvent en limiter l'accès aux seuls amis.**
- **Direct Experience Chat** : **tchat privé** permettant de discuter via l'interface Roblox sans participation à un jeu.
- **Party/Group Chat** : **tchat de groupe** permettant de créer des salons de discussion privés.
- **Moments** : fonctionnalité de partage de vidéos courtes issues de parties et réalisées par les utilisateurs. Elle permet de découvrir et rejoindre des jeux. Cette **fonctionnalité est accessible à partir de l'âge de 13 ans**.

*Dans les tchats, chaque utilisateur ne discute qu'avec des personnes de son âge ou d'un âge proche. **Exception** : il peut ajouter des « **amis de confiance** », des personnes qu'il connaît dans la vraie vie. **Elles peuvent alors discuter avec lui, même si elles sont plus âgées.** Les photos et vidéos ne peuvent pas être envoyées dans les tchats. Les informations personnelles sont filtrées.*

QUELS SONT LES RISQUES ?



IDENTIFIER LES RISQUES

QUELS DANGERS FAUT-IL CONNAÎTRE ?

Derrière l'écran, le tchat et les parties exposent les jeunes à des **comportements choquants**. La modération du tchat reste insuffisante. Les jeunes peuvent y subir des **insultes, du harcèlement ou des menaces.** Ils peuvent aussi y croiser des **prédateurs**, attirés par la forte présence de mineurs sur ces plateformes.

Roblox a renforcé sa **vérification d'âge**, mais elle reste **peu fiable**. Un enfant peut alors accéder à des contenus et à des tchats qui ne sont pas faits pour son âge.

S'il existe une **modération** en temps réel pour détecter les contenus problématiques, elle reste **défaillante** et ne détecte pas toujours assez rapidement les contenus préjudiciables aux mineurs. D'ailleurs, elle ne permet pas d'empêcher des comportements choquants pouvant être adoptés par des joueurs en cours de partie.



Avatar dénudé entrant en contact avec des mineurs

Il est également possible de **contourner cette modération** en utilisant d'autres moyens de communication que le tchat, par exemple des pancartes portées par des avatars (*cette technique utilisée par des prédateurs a notamment pu être documentée sur Brookhaven RP, l'un des jeux les plus visités de Roblox*).



Exemple de tchat intégré dans le jeu



Système de tchat par pancarte

⚠ Certains créateurs de jeux intègrent leur propre système de tchat écrit et/ou vocal

Il n'est alors **pas couvert par les réglages de tchat du contrôle parental**. Des inconnus, y compris des prédateurs, peuvent donc contacter des mineurs. La seule option des parents est de bloquer le jeu entier. Roblox exclut ces jeux des catalogues Kids et Select, mais un enfant inscrit avec un faux âge, ou âgé de 16 ans et plus, y reste exposé. Or, via le tchat, les prédateurs amènent les mineurs vers **d'autres plateformes** (ex : Discord, WhatsApp, Snapchat...) où les fonctionnalités (chiffrement, anonymisation, messagerie éphémère) et/ou l'absence de modération efficiente leur permettent d'agir en toute discrétion et de mettre en place leur dynamique d'**exploitation, notamment sexuelle, de l'enfant**.

QUELS SONT LES RISQUES ?



IDENTIFIER LES RISQUES

QUELS RISQUES FAUT-IL CONNAÎTRE ?

- **Données personnelles et monétisation :**
  Dans les jeux vidéo, les données personnelles et l'argent des joueurs sont des cibles faciles. C'est encore plus vrai quand le jeu a sa propre monnaie. Les risques : **vol de compte, hameçonnage, arnaques, achats incontrôlés, vol de coordonnées bancaires.**

  Les **Robux** peuvent aussi servir d'appât aux prédateurs. Un cadeau en Robux peut cacher un piège. Le prédateur offre une récompense, puis s'en sert pour faire pression sur l'enfant. Il cherche à obtenir des informations personnelles ou des contenus sexuels.

  ⚠ **Paris en ligne :** Avec les Robux, on peut faire beaucoup de transactions. Des sites de casino et de paris en ligne utilisent aussi les Robux. Ils peuvent attirer les mineurs vers des jeux d'argent peu encadrés.

- **Bien-être :**
  Santé physique
  Trop de temps de jeu peut
  - perturber le sommeil
  - fatiguer les yeux
  - provoquer des douleurs liées à une mauvaise posture
  - réduire l'activité physique

  Santé psychologique
  La pression de la performance peut créer du stress, de l'irritabilité et une perte de confiance en soi. L'exposition à des comportements violents ou malveillants aggrave ces effets. Elle peut mener à de l'anxiété, voire à la dépression.

  Relations sociales
  Un usage excessif peut abîmer les relations avec les proches et pousser l'enfant à s'isoler.

- **Signes d'alerte :**
  L'enfant est peut-être victime de quelque chose :
  - changement brutal d'humeur
  - anxiété, tristesse, détresse
  - perte de confiance en soi, dévalorisation
  - peur de se connecter
  - secret autour du jeu, écran caché à l'arrivée d'un adulte
  - nouvel « ami » en ligne inconnu des parents
  - Robux ou cadeaux reçus sans explication

  L'usage devient excessif :
  - incapacité à arrêter malgré les conséquences négatives
  - dépenses excessives ou cachées

  Dans les deux cas :
  - isolement et repli sur soi
  - troubles du sommeil, fatigue
  - troubles de l'appétit
  - baisse des résultats scolaires

QUE FAIRE FACE AUX RISQUES ?

LES BONS RÉFLEXES



✓ LES BONS RÉFLEXES

POUR LES MINEURS

- **Protéger son identité** : utiliser un pseudonyme qui ne permet pas d'être identifié. Choisir un mot de passe unique et activer la double authentification. Ne pas communiquer son adresse, son établissement scolaire, ses coordonnées bancaires ou ses codes de connexion à une personne rencontrée dans le jeu.

- **Se méfier** d'une personne qui promet rapidement de l'argent ou des avantages, ou qui propose d'échanger sur une autre plateforme.

- **Prendre soin de sa santé** : limiter le temps de jeu, faire des pauses régulières, changer de position et reposer ses yeux. Veiller à conserver suffisamment de temps pour dormir, bouger, travailler et voir ses proches. **Si le jeu devient une source constante de stress, il faut en parler à un adulte de confiance.**

POUR LES PARENTS ET PROFESSIONNELS

- **Accueillir la parole** de l'enfant sans jugement ni reproche.
- **Sensibiliser aux usages numériques** : s'intéresser aux jeux et aux personnes avec lesquelles le jeune échange. Parler d'Internet, des jeux vidéo, de sécurité en ligne et apprendre à l'enfant à protéger sa vie privée et à sécuriser ses comptes.
- **Sensibiliser aux risques financiers** : identifier le lien entre l'argent virtuel et l'argent réel, sensibiliser aux risques des jeux d'argent.
- **Apporter son soutien** : lui présenter les démarches possibles et proposer un soutien psychologique si besoin. Il faut l'associer autant que possible aux décisions qui le concernent et rester attentif aux impacts des violences qu'il a pu subir. S'il le souhaite, accompagner l'enfant dans les démarches de dépôt de plainte et de signalement.
- **Encadrer** : mettre en place un contrôle parental en communiquant avec l'enfant. Établir avec lui des règles compatibles avec son âge et ses besoins tout en lui expliquant leur intérêt.

⚠ Si une personne t'insulte, te menace, te harcèle ou te fait une demande sexuelle :

- Ne pas répondre à la pression et ne jamais payer.
- Conserver les messages, les pseudonymes et les captures d'écran.
- Bloquer le compte et utiliser les outils de signalement.
- Parler rapidement à un adulte de confiance.
- Contacter le **3018** pour obtenir une aide, un soutien psychologique et être accompagné dans les démarches.
- Contacter le **17** en cas d'urgence. Déposer plainte auprès de la police ou de la gendarmerie.

PREMIER RÉFLEXE



3018

Le dispositif national pour les jeunes victimes, témoins, auteurs, leurs familles et les professionnels sur les questions de harcèlement et de violences numériques.

Ouvert 7j/7, de 9h à 23h

- ✓ Une **écoute** gratuite, anonyme et confidentielle
- ✓ Un **accompagnement** des jeunes et leurs familles
- ✓ Une **orientation** vers les services compétents
- ✓ Des **signalements transmis et traités en priorité par les plateformes,** afin d'obtenir le retrait rapide des comptes et contenus préjudiciables, grâce au statut de **signaleur de confiance**

Par téléphone

Par tchat sur l'App 3018

Télécharger l'App 3018

e-enfance 3018 OBSERVATOIRE