

TD Dispositif et réseaux sociotechnique



Table des matières

Introduction	3
I. Analyse sociotechnique	4
A. Ligne éditoriale	4
B. Gestion du site.....	16
1) Modération et netiquette.....	16
2) Audience et tactiques de visibilité	18
II. Participation.....	21
A. Contribution	21
B. Personnalisation	22
III. Lien social	23
A. Outils de discussion.....	23
B. Outils de partage	25
IV. Questions larges	26
A. Quel degré d'ouverture ?	26
B. Quels usages ?	27
Conclusion	29
Bibliographie	31

Introduction

Roblox est une plateforme en ligne combinant jeu vidéo et création de jeu, développée par Erik Cassel et David Baszucki. N'importe qui peut se connecter et très facilement créer des jeux qui seront hébergés par le site et partagés à la communauté. Ils sont appelés des “expériences” sur Roblox, à la fois pour des raisons légales mais aussi parce que ça peut à la fois être de vrais jeux finis ou de petites expérimentations. C'est donc une plateforme qui se base énormément sur le contenu généré par ses utilisateurs.

Et c'est une des plateformes de jeux les plus populaires au monde. Pour faire un comparatif sur Steam il y a 105.000 jeux, tandis que sur Roblox il y a plus de 20 millions d'expériences. Et il y a 88 millions d'utilisateurs par jour sur Roblox, contre 30 millions pour Fortnite ou 70 pour Steam. C'est donc une des plateformes de jeux les plus utilisées par les enfants au monde et c'est la plateforme la plus utilisée par les enfants pour l'Amérique du Nord. Et si elle a toujours eu comme cibles les très jeunes, maintenant plus de 55 % des utilisateurs ont plus de 13 ans. De plus en terme de chiffre d'affaires c'est un des plus gros éditeurs de jeux vidéo au monde, avec des chiffres comparables à ceux de Square Enix, Ubisoft ou Take-Two. Mais ils perdent de l'argent chaque année et ne font jamais de bénéfice (notamment à cause du prix de l'hébergement des jeux). Ils survivent grâce à leur immense base d'utilisateurs qui attire les investisseurs.

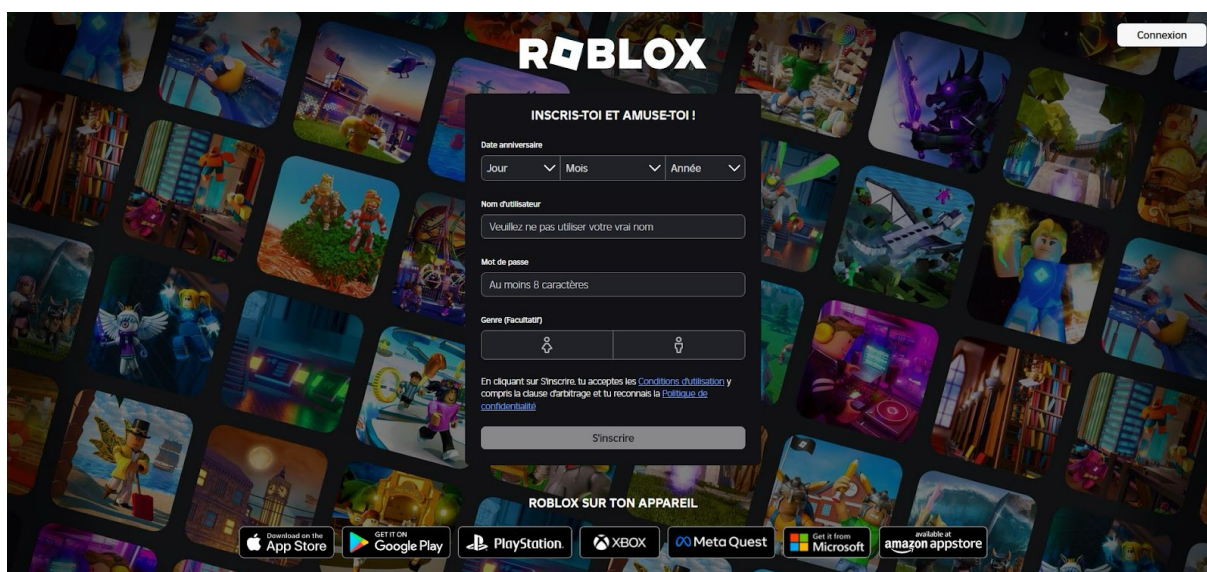
Le principe est simple : on crée un compte, on se connecte à la plateforme et on peut accéder gratuitement à des jeux dans une immense liste. Ça peut être des jeux de course, des simulations, des jeux de shoot, des escapes games ou des jeux basés sur le RP. Dans ces jeux les gens incarnent un avatar qu'ils peuvent personnaliser en achetant des objets divers comme des tenues, des chapeaux, des visages, etc...

Mais on peut aussi très facilement créer un jeu adaptable à l'envie. Soit en piochant dans la gigantesque quantité d'éléments créés par la plateforme et les utilisateurs, soit en créant ses propres scripts, textures et personnages. Et on peut plonger dans un océan de ressources et de forums pour s'aider à créer. Et ensuite on peut rendre le jeu accessible sur la plateforme, et même le monétiser pour gagner de l'argent.

I. Analyse sociotechnique

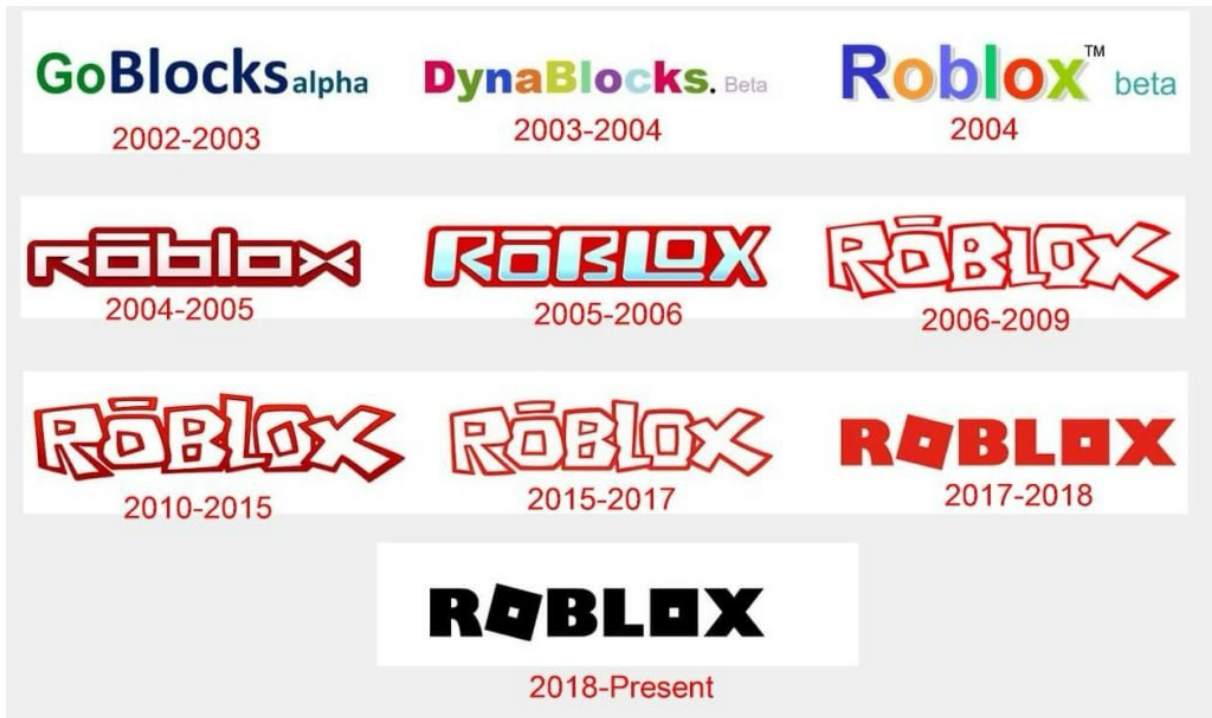
A. Ligne éditoriale

Nous allons d'abord voir la morphologie du site. Quand on arrive dessus, la première chose qui nous accueille est un formulaire de demande d'inscription. On nous demande notre anniversaire, notre nom, mot de passe, genre (avec 2 choix), mais on notera aussi que contrairement à la grande majorité des sites internet il ne nous demande pas d'entrer d'adresse mail. L'adresse email sert normalement à vérifier l'identité de l'utilisateur lors de l'inscription, pour améliorer la sécurité et la protection des données. Mais ici ce n'est pas le cas, l'inscription est donc extrêmement simplifiée. Ce qui pose la question : est-ce que c'est une plateforme prête à perdre en sécurité pour se rendre plus accessible ? En fond on peut voir des images de jeux mais sans y accéder. Une fois inscrit on arrive sur la page d'accueil du site. On peut noter le tutoiement sur la page d'accueil, et la précision de ne pas mettre son vrai nom dans le formulaire "Nom d'utilisateur". Ce qui tend à confirmer la cible jeune du site.

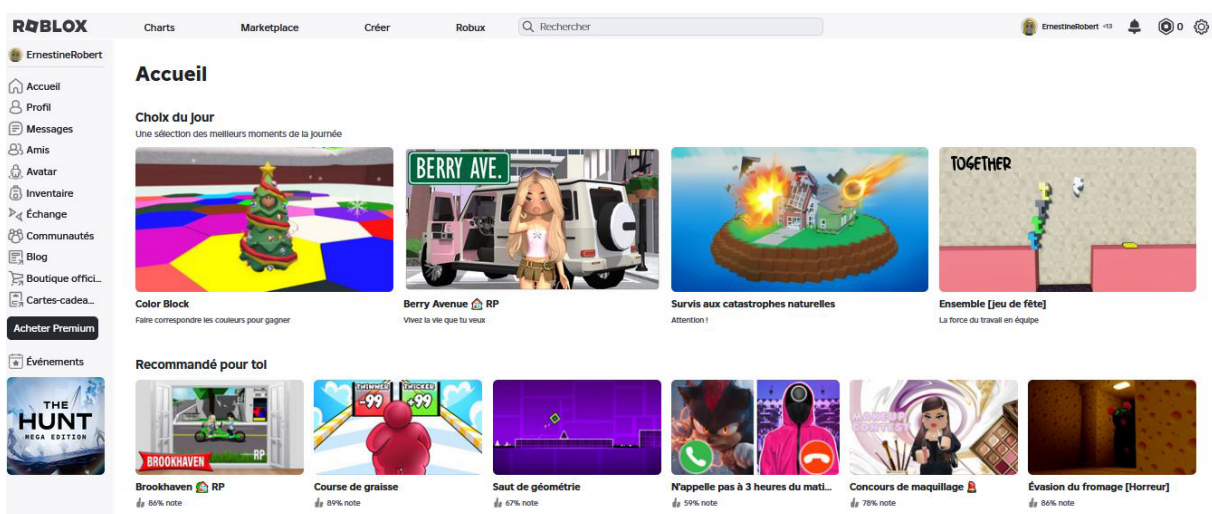


On peut noter qu'à l'inverse de nombreuses plateformes nous sommes obligés de nous inscrire et de nous connecter pour avoir accès au contenu du site. Roblox ne nous donne pas d'aperçu de ce qu'il propose pour donner envie aux utilisateurs de venir (et ensuite leur proposer l'inscription pour avoir accès à plus de fonctionnalités). Donc le site compte certainement sur le fait qu'il est déjà très connu ou alors il attire ses utilisateurs avec des sources extérieures.

La charte graphique est à dominance grise et blanche, ce qui rend le site très épuré. Tout comme le logo qui se trouve être un carré gris. Cependant ces couleurs sont loin d'être historiques. En effet au départ le logo Roblox tout comme le dispositif était beaucoup plus coloré, avec des couleurs plus vives tel que du rouge et du orange.



En ce qui concerne le site actuel, les polices sont proposées en noir ou gris foncé sur blanc ou gris pâle. De ce fait, les textes sont très faciles à lire et très lisibles.



On retrouve un bandeau gris en haut du site. Sur ce bandeau à gauche on retrouve le menu ainsi que le logo Roblox. On retrouve également les différentes fonctionnalités “Charts”, “Marketplace”, “Créer”, “Robux”, ainsi que la fonction “Recherche” accompagnée de la loupe. A droite de ce bandeau, on retrouve notre photo de profil, ainsi que le logo des Robux, et une roue crantée pour les paramètres.

Lorsqu’on passe sur le menu, celui-ci se déroule donnant accès à une fenêtre. Il nous est ainsi possible de modifier notre profil, d’accéder à nos messages, nos amis, l’inventaire, les communautés, la boutique, les échanges et bien d’autres. En dessous un “évènement” qui est une sorte de concours, accessible dès 13 ans avec une validation des parents obligatoire pour les 13 à 17 ans.

En dessous on peut voir une liste d’expériences regroupées en catégories. D’abord le “Choix du jour” qui est une sélection parmi les jeux les plus joués de la journée. Et ensuite une catégorie “Recommandé pour toi” qui regroupe la grande majorité des jeux proposés, organisée en une très longue liste qu’on peut dérouler longtemps. Chaque “expérience” est représentée par une image en général avec beaucoup de couleurs, qui reprend les codes des miniatures des vidéos youtube clickbait ou avec des personnages très connus.



Ce qui permet de se poser des questions quant aux nombreuses infractions au copyright potentielles. Car de très nombreuses expériences reprennent le nom, la charte graphique ou les personnages de jeux vidéos, séries, films ou marques très connus.



Par exemple ici on a une image du jeu mobile et PC Geometry Dash, avec le nom “Geometry Jump” et qui n’est pas mis en ligne par le développeur du jeu originel.

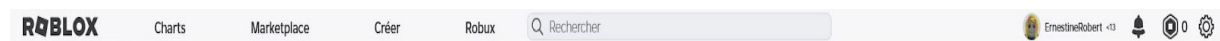


C’est donc très certainement un utilisateur lambda du site qu’il l’a créé. En dessous on peut voir les recommandations vers d’autres expériences qui reprennent la charte graphique, voire le vrai nom du jeu d’origine et toujours par des gens qui ne font pas partie des développeurs. Et qui des fois sont des utilisateurs authentifiés par la plateforme. Chaque expérience s’accompagne d’une note, et on peut voir que même dans les premiers proposés ce sont pas forcément les mieux notés. On peut aussi noter que même en cas de recherche manuelle la plateforme ne nous permet pas de filtrer en fonction de différents critères comme avec une option de recherche avancée.

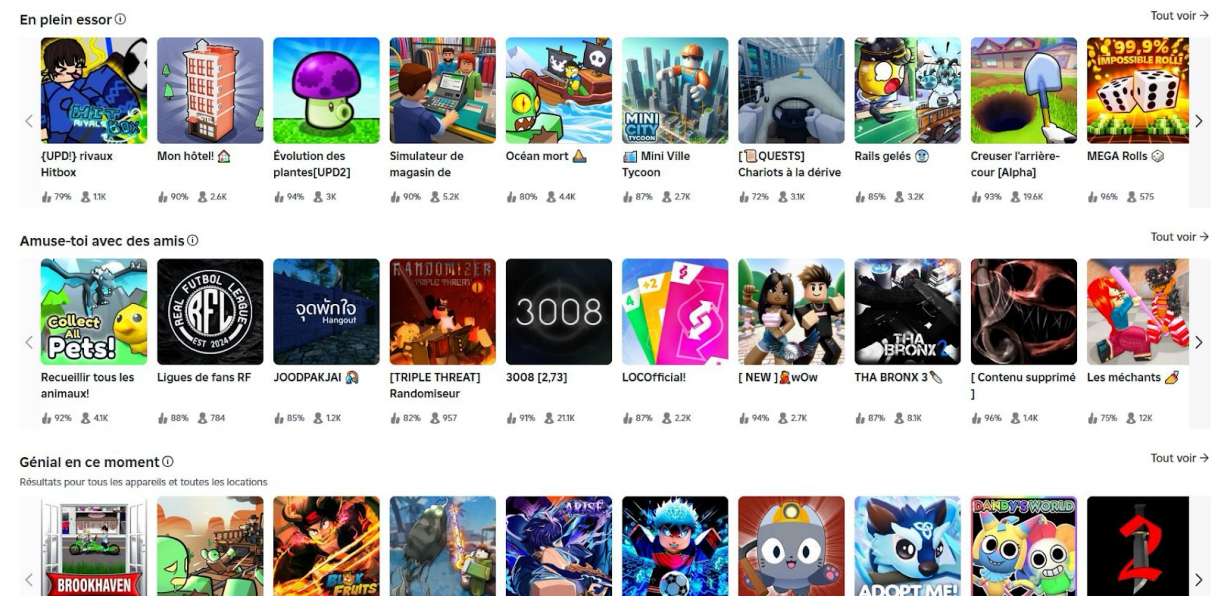
A noter que lors de notre première entrée sur la plateforme nous avons vu beaucoup de miniatures avec du rose et des codes plus “féminins”. Étant donné que notre compte était inscrit comme celui d’une fille de 9 ans, le contenu montré est potentiellement adapté en fonction de stéréotypes de genre.

Pour jouer à un jeu c’est extrêmement simple. On clique sur une expérience, Roblox nous demande alors d’installer son logiciel Roblox Player et une fois fait il lance alors une nouvelle fenêtre (qui est une version de son site mais en logiciel). Et on peut jouer. En comptant que les expériences sont gratuites, c’est donc une des plateformes d’accès à des jeux les plus rapides à installer et à lancer (à l’inverse par exemple de Steam).

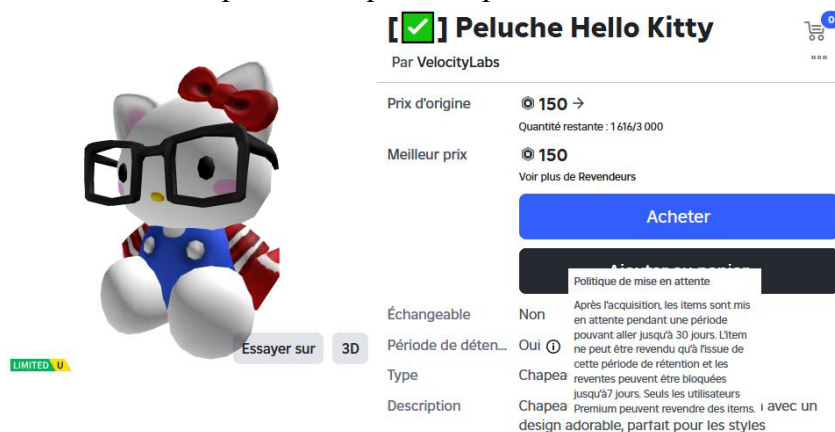
Nous allons maintenant faire le tour des onglets en haut de la page.



Dans l'onglet "Charts", on a accès aux jeux les plus populaires ou en plein essor sur ce dispositif. Ils sont aussi triés avec des catégories comme "En plein essor" ou "Amuse-toi avec des amis".



Le "Marketplace" est une boutique permettant d'acheter différents accessoires et objets créés par les utilisateurs avec la monnaie du jeu, dans le but d'améliorer son avatar. Différentes méthodes de recherches des objets nous sont proposées. On peut ainsi les rechercher selon le créateur, les prix, la pertinence ou les types de ventes. Les éléments mis en avant sont les éléments payants, mais il en existe aussi beaucoup de gratuits accessibles seulement en filtrant par prix. Ces éléments sont plus simplistes que les éléments payants. Les premiers de la liste ont été créés par la plateforme mais il y en a aussi beaucoup faites par des utilisateurs. A noter qu'il y a un système d' "authentification" des utilisateurs par la plateforme, et que la plupart des éléments proposés viennent de personnes qui n'ont pas été authentifiées.



On peut voir la présence d'objets "Limited", qui sont des éléments virtuels mais volontairement limités en quantité (et affublés d'un numéro de série). Une fois épuisés les détenteurs (appelés des "revendeurs") sont alors libres de les revendre au prix qu'ils souhaitent. Comme ce sont des objets virtuels, on peut normalement les dupliquer à l'infini donc on peut peut-être supposer qu'il y a une volonté de créer une économie parallèle. Et il y a très peu d'informations dans le support du site sur cet outil qui s'apparente véritablement à un système de spéculation sur des objets virtuels. Ayant certainement pour objectif de créer un peu artificiellement des transactions entre utilisateurs, sachant que la plateforme récupère un pourcentage sur chacune d'entre elles.

	yPluto - N° de série 65 sur 3 000	499	Acheter
	GuysMeForgor - N° de série 662 sur 3 000	500	Acheter
	bhp3 - N° de série 104 sur 3 000	999	Acheter
	44XGB - N° de série 31 sur 3 000	1 400	Acheter
	OTIT97 - N° de série 84 sur 3 000	1 998	Acheter
	ThomasDavidO97 - N° de série 46 sur 3 000	1 999	Acheter

L'onglet "Robux" est une boutique en ligne permettant d'acheter la monnaie de la plateforme appelée le Robux. Pour générer de l'argent Roblox repose sur un business modèle freemium, c'est-à-dire gratuit à l'entrée mais très axé sur les achats intégrés. De nombreux aspects du site encouragent (voire nécessitent) l'achat de robux pour débloquer des fonctionnalités, comme personnaliser son avatar, progresser plus rapidement dans des jeux, des serveurs privés pour jouer avec ses amis ou pour obtenir plus d'outils pour la création d'expériences. Ainsi une liste est proposée avec le lot le plus cher en premier, puis progressivement les prix diminuent avec la quantité de Robux associée.

Prix	Mobile et console ⓘ	Ordinateur, Web et cartes-cadeaux ⓘ
239,99 €	22 500	24 000 1 500 en plus
119,99 €	10 000	11 000 1 000 en plus
59,99 €	4 500	5 250 750 en plus
23,99 €	1 700	2 000 300 en plus
11,99 €	800	1 000 200 en plus

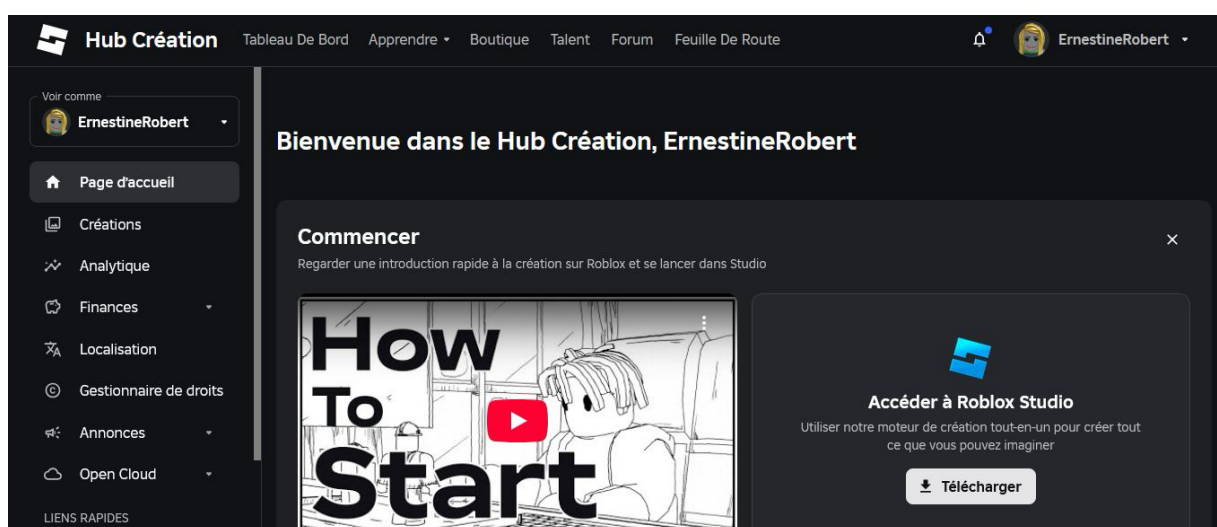
Il nous est également possible de payer un abonnement Robux premium tous les mois afin d'acquérir des avantages. Et on peut obtenir des Robux en les achetant mais aussi en créant du contenu pour la plateforme. Sûrement pour inciter les utilisateurs à créer et à s'impliquer dans la plateforme. Cela ressemble au modèle économique des jeux vidéos free-to-play où on peut accéder à une majorité du contenu gratuitement mais qui propose des éléments optionnels payants pour se rémunérer. On peut noter comme sur ces jeux que le palier d'achat minimum de cette monnaie (400/500 Robux) est supérieur au prix des éléments les moins chers. Il y a des achats de Robux pour mobile/console et des achats pour ordinateurs et on peut noter que les offres sont plus avantageuses sur ces derniers.

D'ailleurs en arrivant sur cette page la première chose que l'on voit (en gros) est une "offre spéciale" qui met en avant cet "avantage". De ce fait le site veut inciter à dépenser en priorité sur ces plateformes (d'autant plus que les prix mobiles/consoles sont barrés). De plus la mise en avant de cette "offre" (qui était la même durant toute la durée de l'analyse) et les autres pratiques sur cette page montrent une forte incitation à payer par la plateforme.

**Profite de la
possibilité
d'obtenir jusqu'à
25% de Robux en
plus**

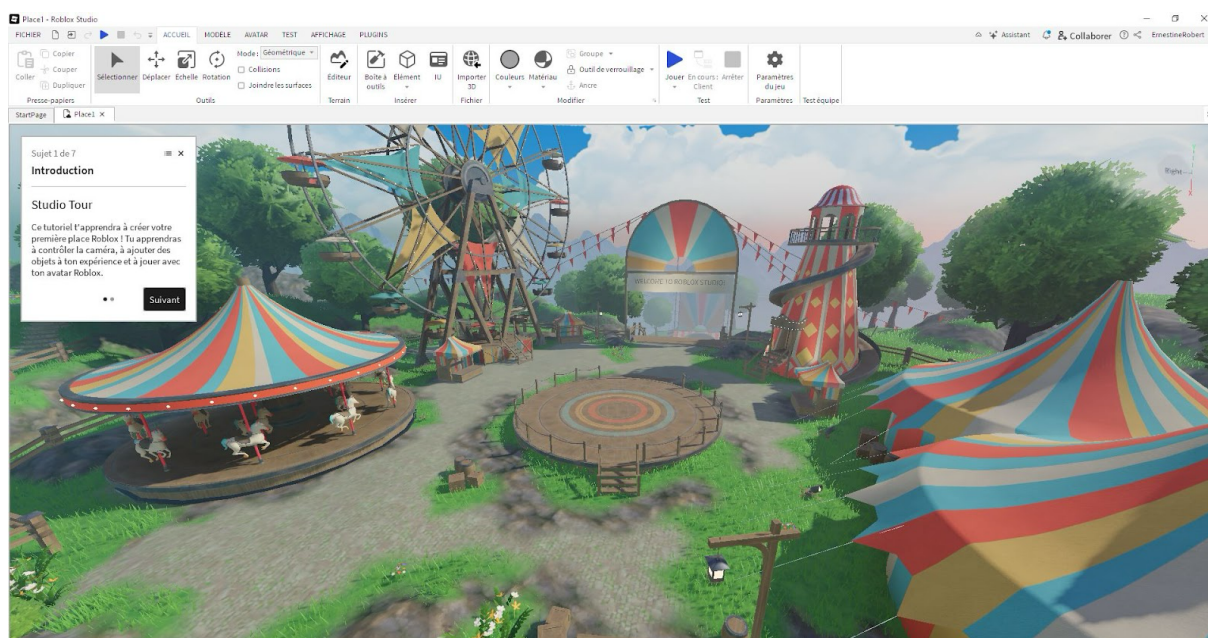
Obtiens plus de Robux sur l'ordinateur, sur le Web et avec des cartes-cadeaux

En ce qui concerne l'onglet "Créer", la disposition du menu où on arrive est différente. En effet lorsqu'on clique dessus on entre dans le "Hub création", le fond devient noir et les écritures blanches. On y est accueilli avec une phrase telle que : "Bienvenue dans le hub création, pseudo".



Un bandeau est à nouveau présent en haut du dispositif. À gauche, il y a le logo Roblox en blanc avec écrit "Hub Création". Le long du bandeau se trouvent d'autres fonctionnalités et outils tels que "Tableau de bord", "Apprendre", "Boutique", "Talent", "Forum", "Feuille de route". La

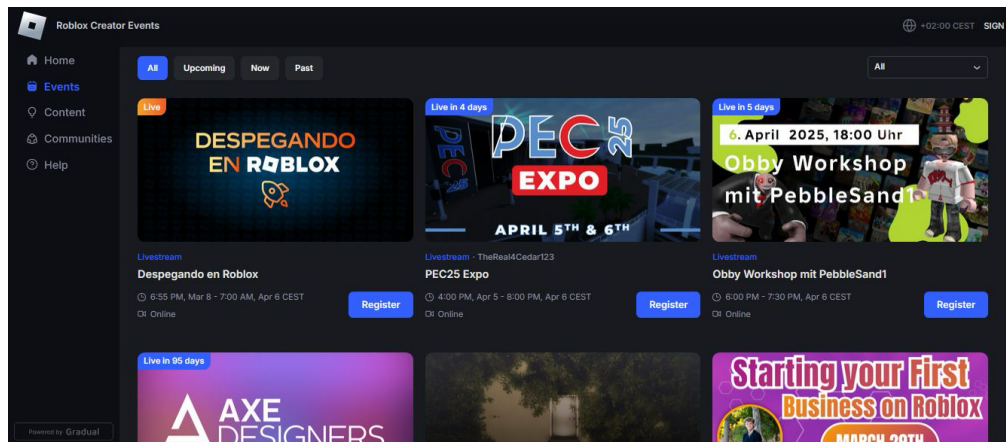
première chose que l'on voit est une vidéo qui nous donne les bases de fonctionnement du site et de comment commencer à créer. A côté il nous incite à télécharger le logiciel "Roblox Studio" pour le faire. Grâce à l'outil, les utilisateurs peuvent créer très simplement leurs propres jeux ou expériences virtuelles, même s'ils n'ont pas de grandes connaissances en informatique. Une fois celui-ci lancé on a accès à une sorte de moteur de développement de jeu très complet, ressemblant à celui de Unity ou de Unreal. On arrive sur une petite scène pré-construite. Le logiciel fournit alors un tutoriel qui donne des bases très simplifiées de comment fonctionne un moteur de jeu, comment placer les éléments, les interactions possibles, les indications pour le joueur ou la joueuse, etc... Et il lui donne accès à une quantité gigantesque de contenus pour ses jeux (souvent gratuits mais aussi payants) comme des personnages, des environnements, des scripts, des sons, etc...



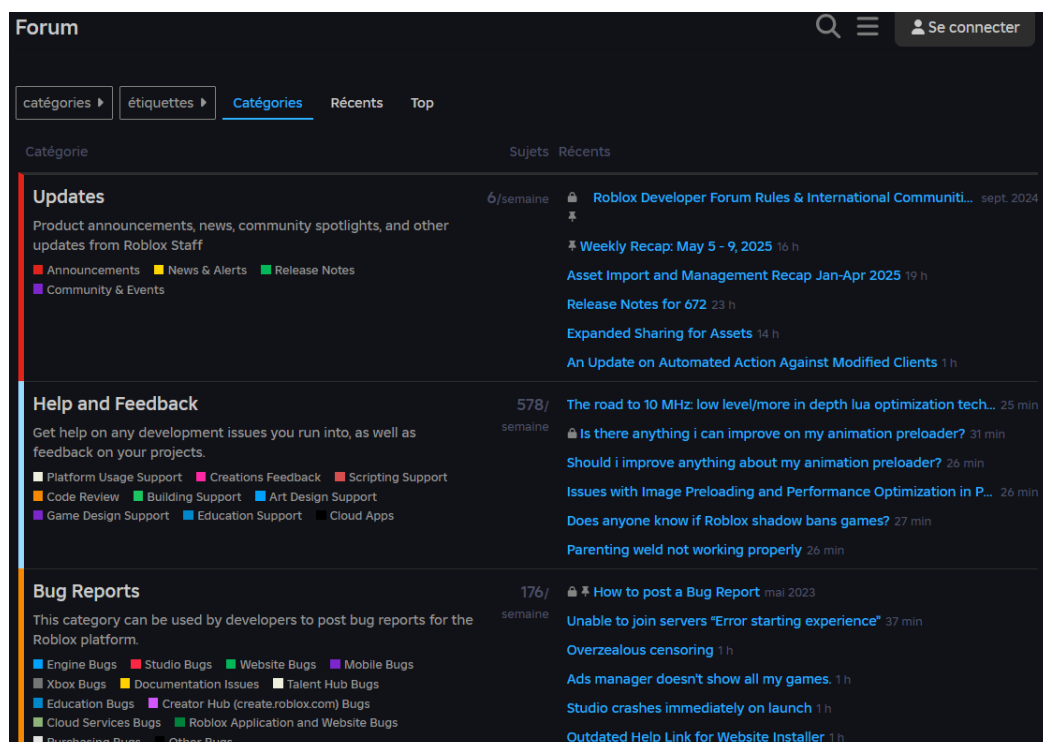
Cette facilité d'accès permet à beaucoup de laisser libre cours à leur imagination, d'expérimenter, et d'apprendre de vraies compétences de développeurs. Roblox est ainsi un bon moyen pour les jeunes pour découvrir les bases du game design, de la programmation, du design en 3D ou de la résolution de problèmes comme les bugs. Et quand ils les publient ils peuvent obtenir et prendre en compte les retours des autres joueurs.

De retour dans le "Hub Creation", en-dessous on retrouve les expériences que l'on a créées. Des vidéos de tutoriels nous sont proposées ensuite afin de se familiariser avec la création et avoir un aperçu de tout ce qu'il est possible de faire. Encore en dessous on trouve une autre partie du site qui regroupe plusieurs catégories. Une catégorie "Apprendre des autres créateurs" qui mène à une sous-section du site qui regroupe les "Events" de créateurs, des événements

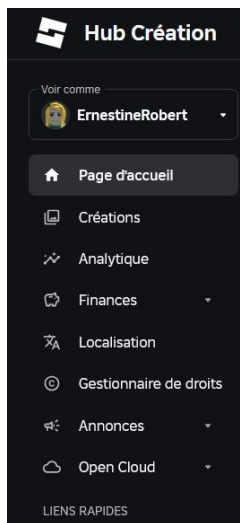
majoritairement en ligne. Axées sur des sujets comme l'utilisation de certains plugins, comment créer un business sur la plateforme, des événements spécifiques pour des développeurs d'une certaine langue.



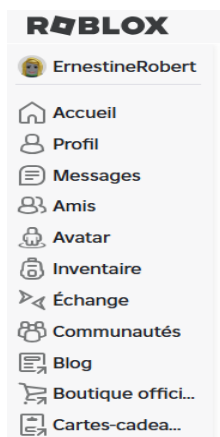
Une autre catégorie renvoie vers les “Charts” pour savoir ce qui est populaire. Une catégorie qui emmène vers les forums des créateurs. Une autre qui donne la roadmap des améliorations du logiciel de création et des conseils pour créer et gérer ses communautés. Une autre vers un sujet de forum où les créateurs sont incités à poster ce sur quoi ils travaillent actuellement. Un lien vers les éléments “Tendance” pour créer un jeu. Un autre vers la feuille de route des fonctionnalités que Roblox va ajouter pour les créateurs. Et un dernier vers les forums des créateurs. D’ailleurs les onglets du bandeau du haut renvoient vers ces liens. Et encore en dessous les liens vers des articles, la boutique ou l’assistant IA du site.



Un menu nous est présenté sur le côté gauche. On a accès à nos créations, l’analytique des créations, l’aspect finance avec le Devex qui permet de convertir les gains du jeu en argent réel. On retrouve aussi les gestionnaires de droits et le cloud. Il y a aussi un menu “Annonces” pour insérer des publicités dans les expériences créées, et seulement accessible dès 13 ans. On peut alors s’interroger sur le fait de trouver normal le fait de laisser un mineur mettre des publicités et gagner de l’argent avec ses créations. Il y a aussi l’historique des Finances, les achats que l’on a fait sur la boutique ou les “paiements entrants” de personnes qui ont acheté nos productions. Et Open Cloud nous permet de mettre des autorisations et des contrôles de sécurité pour l’accès aux expériences.



Concernant le bandeau du haut, l’option “tableau de bord” permet de nous afficher nos créations. “Apprendre” regroupe toutes les vidéos explicatives et les tutoriels afin de mener à bien notre création. “Boutique” permet comme son nom l’indique d’accéder à la boutique pour acheter tout ce dont il est nécessaire pour notre création. Les objets disponibles à l’achat sont ainsi triés par catégories et tendances. Il est possible d’acheter différents “objets”, du plus classique comme de la personnalisation de l’avatar, au plus spécifique comme des polices et même des audios. Le “talent” permet de chercher une mission de création, ou alors de chercher un créateur pour créer notre idée à notre place, ou de chercher une équipe/team. Il permet ainsi de se mettre en relation avec d’autres créateurs pour mener à bien un projet. “Feuille de Route” est une page qui informe sur les fonctionnalités à venir sur la plateforme et permettant d’être constamment à jour sur les nouveautés.

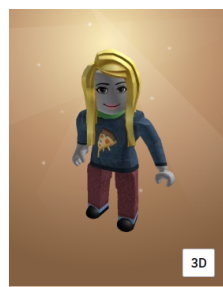


De retour sur le menu principal nous avons aussi un sous menu à gauche avec beaucoup d’options. Le “Profil” nous permet d’avoir un récapitulatif de notre compte avec notre description, nos amis, la tenue actuelle de notre avatar et nos créations. “Messages” regroupe les messages que nous avons reçu de la plateforme et des autres utilisateurs. “Amis” nous montre la liste des personnes que nous avons ajoutées et si elles sont connectées. Si c’est le cas nous pouvons les rejoindre directement en cliquant sur un lien. “Avatar” nous donne accès à la liste des éléments de personnalisation de notre avatar en jeu.

Éditeur d'avatar

Explore le marketplace pour trouver d'autres vêtements !

Obtenir plus

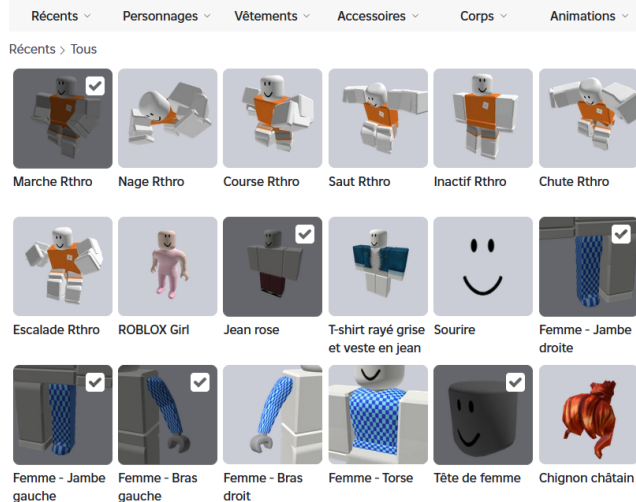


Type de corps

0%

L'avatar ne se charge pas correctement ?

Redessiner



“Inventaire” nous montre tous les objets de personnalisation que nous possédons, mais aussi les plugins, les serveurs privés et les vidéos auxquelles nous avons accès. “Échange” nous permet de voir le suivi de nos échanges d’objets avec les autres. Sur le support ils expliquent ce qu’il faut faire pour éviter de se faire avoir, ce qui induit qu’il y a peu de barrières de sécurité pour ces actions-là. Et étant donné qu’une bonne partie des utilisateurs sont des enfants et qu’ils sont certainement très peu à aller voir cette information cachée dans un sous-menu dans une partie du site, il semblerait que peu de choses soient faites pour les aider.

Rechercher dans les communautés

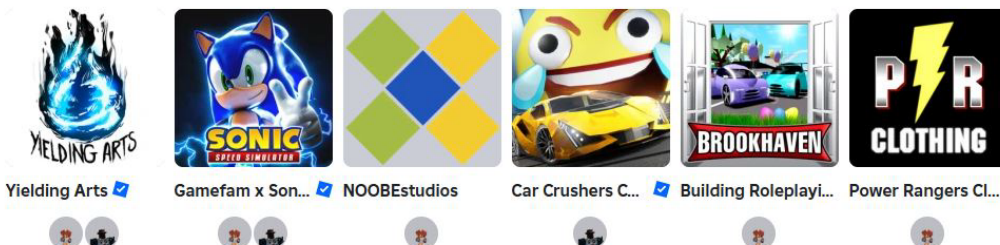
Créer une communauté

Rechercher

Rejoins une communauté pour te connecter avec des gens comme toi ! Il existe des communautés pour tous les types de publics - clubs de fans, communautés d'entraide, hobbies, entreprises, et plus encore. Les communautés ont leurs propres murs et lieux partagés.

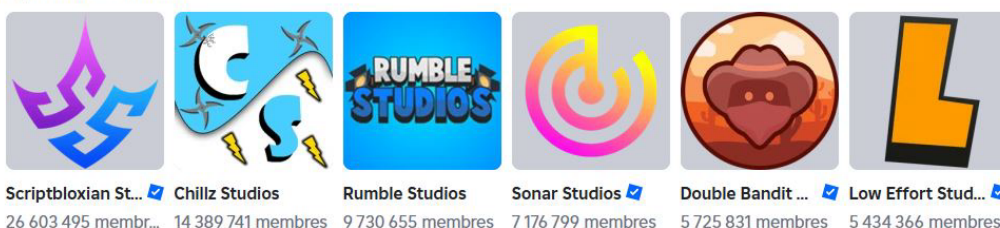
Communautés d'amis

Afficher tout →



Expérience Studios

Afficher tout →



Ce qu'ils appellent "Communautés" sont des groupes très faciles à créer ou à rejoindre, et qui rassemblent des joueurs avec des intérêts communs. Comme des personnages de pop culture, des types d'expériences ou des créateurs stars de la plateforme.

Créer une communauté

The screenshot shows the 'Créer une communauté' (Create a community) form on Roblox. It consists of several sections:

- Nom** (Name): A text input field containing 'Les déglingos'.
- Description** (Description): A large text area with a placeholder 'Description (facultatif)' and a character count '13/50'.
- Emblème** (Emblem): A section for uploading a community emblem. It features a dashed border, a placeholder image, and the text 'Fais glisser une image ici' (Drag an image here) and '— Ou —' (— Or —). Below this is a button that says 'Sélectionne une image depuis ton ordinateur' (Select an image from your computer).
- Paramètres** (Settings): A section with two radio button options: 'Tout le monde peut rejoindre' (Everyone can join) and 'Approbation manuelle' (Manual approval). The first option is selected.
- Buttons**: At the bottom right, there are two buttons: 'Annuler' (Cancel) and a blue button with a Robux icon and the number '100'.

Il est très facile de créer une communauté et la fonction est accessible même à un jeune de moins de 13 ans. A noter qu'elle coûte 100 robux (ce qui est peu) mais surtout que par défaut l'option "Tout le monde peut rejoindre" est cochée, au lieu d'une approbation manuelle des nouveaux membres. Ce qui est très peu prudent en terme de sécurité pour la création d'un groupe par un enfant de moins de 10 ans.

Le "Blog" regroupe toutes les dernières actualités de la plateforme. La "Boutique officielle" amène vers une page amazon où on peut acheter des cartes cadeaux robux. Et on peut noter qu'ils déclarent que nous devons avoir 18 ans et plus pour pouvoir acheter en ligne. Mais étant donné qu'ils savent notre âge ils pourraient parfaitement nous bloquer cette option. Peut-être qu'ils mettent l'avertissement uniquement pour des raisons légales mais que ça les arrange de laisser des mineurs accéder à cette option. Et la partie "Cartes cadeaux" permet juste d'avoir une option de plus pour en acheter, intégrée au site.

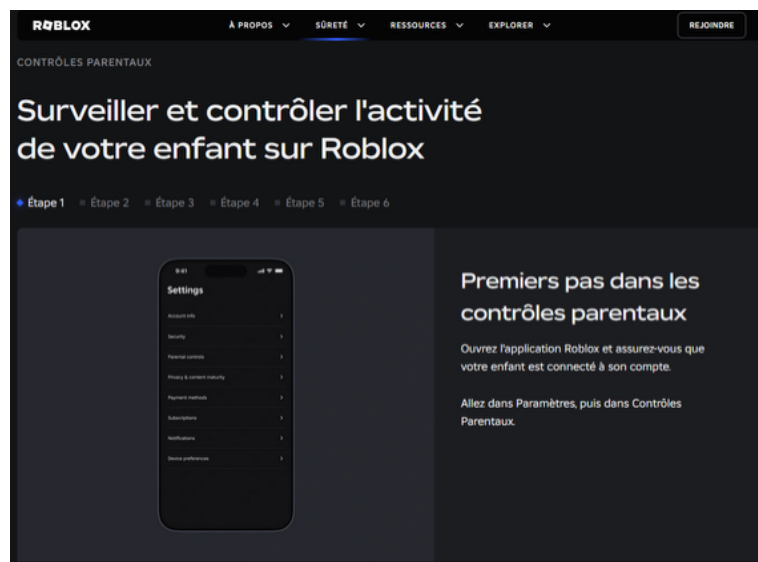
On peut donc remarquer que le site semble gargantuesque tant il regorge de menus et de sous-menus, et il est facile de s'y perdre quand on cherche une section précise.

On peut faire du tri mais uniquement dans ce qui “est tendance”, donc des expériences qui ont déjà du succès. Il est très difficile voire impossible de trouver des contenus qui ne sont pas déjà aimés par des milliers ou des dizaines de milliers de personnes.

B. Gestion du site

1) Modération et nétiquette

Concernant la gestion, Roblox est un dispositif ouvert à tous, mais dont les publics principaux sont les jeunes enfants et adolescents. Sa facilité d'accès permet à n'importe qui d'entrer et d'accéder au dispositif, y compris des jeunes.



Afin de leur permettre une meilleure expérience, Roblox instaure une politique de contrôle parental. Il est possible d'accéder à cette politique par l'accueil en bas du site avec de nombreuses autres options. Ainsi une introduction au contrôle parental et un guide de ressources pour aider la famille sont disponibles dans cette option “Parents”. A noter qu'elle est en petit et tout en bas, ce qui la rend peu visible et accessible.

De plus Roblox souligne dans son règlement le respect des droits d'auteurs. En effet il insiste sur la violation de propriété intellectuelle. Il précise même que des contenus plagiés, ou copiant des éléments non libres de droits seront supprimés dès réception d'une demande valide. Or on se rend compte que ce système est défaillant. Bien que spécifié dans leur règlement, encore

grand nombre de contenu et d'expériences jouent avec les droits d'auteurs, utilisant des logos et images représentatifs d'œuvres existantes. Certaines expériences allant même jusqu'à copier des jeux déjà existants.

Si on regarde en détail ils disent : "nous supprimerons le contenu illicite dès réception d'une demande valide de retrait des droits d'auteur ou de marque déposée de la part d'un détenteur de droits".

▼ Violations de propriété intellectuelle

Nous attendons de vous que vous respectiez les droits de propriété intellectuelle d'autrui et nous supprimerons le contenu illicite dès réception d'une demande valide de retrait de droits d'auteur ou de marque déposée de la part d'un détenteur de droits. Les exemples de violation de propriété intellectuelle peuvent inclure :

- Utiliser le code d'un autre développeur pour créer votre expérience sans son autorisation
- Utiliser les médias d'un autre artiste dans votre expérience sans son autorisation
- Utiliser le logo ou les dessins d'une marque pour le contenu que vous créez sans son autorisation

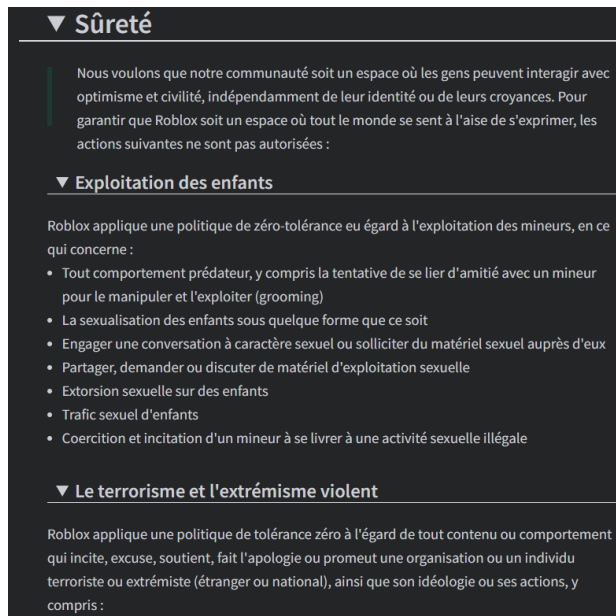
Pour en savoir plus sur la façon d'utiliser le nom et le logo de Roblox sur les supports marketing, veuillez consulter notre [Guide de la Communauté](#).

Les demandes de retrait de droits d'auteur et de marques déposées peuvent être effectuées [ici](#). Roblox peut, de manière proactive, supprimer ou archiver des éléments en cas de doute de sa part sur le fait que le contenu peut porter atteinte aux droits de propriété intellectuelle de quelqu'un.

Pour en savoir plus sur le signalement de la propriété intellectuelle sur Roblox [ici](#).

Donc officiellement ils ne tolèrent pas les infractions au droit d'auteur, mais ils attendent d'abord des demandes officielles pour retirer les jeux impliqués. Et ce même s'ils sont en première page. Et vu la quantité de jeux sur le site et la quantité qui est ajoutée dessus en continu, c'est une tâche sans fin. De plus il n'y a manifestement pas ou très peu de modération à la création d'un jeu ou d'un contenu. Alors qu'ils pourraient parfaitement bloquer des noms protégés comme "Shrek" ou "Sonic".

De même, Roblox a mis à disposition la possibilité de signaler, si jamais un contenu ou un joueur ne respecte pas la charte. Afin de permettre aux autres de faire remonter l'information et de ne pas empêcher les autres joueurs de profiter de leurs expériences de jeu. Le lien est écrit en petit, mais il est en rouge ce qui attire l'œil. Il est aussi possible de signaler un joueur si ce dernier n'a pas un comportement correct. Pour se faire il faut cliquer sur l'icône du menu



lorsque l'on joue, choisir signaler, puis choisir le joueur concerné. Il faut ensuite choisir la raison du signalement parmi celles proposées et décrire la situation avant d'envoyer. Il est aussi possible de signaler un message en cliquant sur celui-ci et en faisant apparaître le drapeau de signalement. Mais on peut également signaler un jeu. À côté du bouton jouer figure trois petits points. Il faut ainsi appuyer dessus puis signaler, et enfin remplir le formulaire de signalement.

Roblox a une charte de comportement assez classique interdisant les menaces, le harcèlement, les discriminations ou les discours haineux. Cependant on peut remarquer que tout le tout premier point mis en avant est la condamnation totale de l'exploitation des enfants, et particulièrement la "prédation" envers des mineurs.

Et dernier détail intéressant : on peut noter aussi que des jeux avec un peu de violence modérée sont proposés à une enfant de moins de 10 ans. Soit c'est voulu, soit la modération n'est pas parfaite. Cependant avec un compte de cet âge quand on fait une recherche avec des termes comme "drug", "blood" ou des noms de criminels cela ne renvoie rien.

2) Audience et tactiques de visibilité

Quand on cherche un jeu le site ne met en avant qu'environ une centaine d'expériences, qui ont déjà du succès avec des milliers ou des dizaines de milliers de joueurs qui s'y sont déjà intéressés. Ainsi il a l'air extrêmement difficile de trouver son public quand on crée une expérience, malgré les promesses de Roblox. Le fait de mettre les mots-clés adaptés dans la description de son expérience rend les jeux beaucoup plus accessibles dans la barre de recherche, surtout avec des mots-clés "tendances". De plus, Roblox analyse les descriptions et les mots clé utilisés pour voir si ces derniers correspondent bien à la catégorie de jeu citée. L'algorithme propulsera alors davantage le jeu dans les tendances.

Souvent pour mettre en avant leurs expériences dans les tendances les développeurs utilisent beaucoup la miniature. Ainsi on peut retrouver des personnages, jeux ou séries connues. Ou

encore des techniques utilisées par exemple sur Youtube pour attirer les gens : beaucoup de couleurs, des flèches rouges, des situations exagérées... On peut aussi remarquer qu'il y a une traduction automatique (très hasardeuse) sur les noms et descriptions des jeux, certainement pour s'adresser à son audience très jeune.



Il est aussi possible de créer de la publicité que l'on publie directement sur Roblox pour attirer les joueurs sur son jeu. Ces publicités fonctionnent selon un système d'enchères avec des robux. On peut donc payer Roblox pour gagner en visibilité.

Roblox Studio a mis au point une fonctionnalité pour les développeurs de jeux, appelée : "Developer stats". Comme son nom l'indique, cette fonctionnalité permet d'analyser les statistiques du jeu, savoir ce qui plaît et ce qui ne plaît pas, voir le nombre de joueurs, combien de temps les joueurs sont restés sur le jeu, combien ont payé un passe pour accéder à des fonctions supplémentaires... Ainsi, suite à l'analyse des statistiques, le créateur peut améliorer son jeu en effectuant une mise à jour et le modifier selon les attentes des joueurs. Ce qui pourrait inciter les joueurs à passer plus de temps sur le jeu. Et plus le taux de rétention est important, plus Roblox met le jeu en avant.

De plus Roblox met à disposition un système de notification. En effet, le fait de mettre à jour le jeu envoie une notification aux anciens joueurs. Cela permet de les solliciter à nouveau et de rendre le jeu à nouveau actif. Et d'améliorer sa position dans le système de tendance.

Il est également possible de gagner des badges achievement, il s'agit d'objets virtuels. Ces badges peuvent être gagnés en fonction des diverses tâches et actions réalisées sur Roblox. Une fois gagnés, ils se retrouvent dans l'inventaire où il est possible de retrouver la liste complète de nos badges. Il sera également spécifié comment a été gagné chaque badge.



ÉCHAPPEZ SPONGEBOY ET KRUSTY KRAB OBBY!! (NOUVEAU)

Par OFFICIAL PRISON RUN OBBY!
Maturité : Minimum



 Favoris
 Notifier
 937
 1503

De nombreux indicateurs permettent de se rendre compte de la popularité d'une expérience créée sur la plateforme. Parmi ces indicateurs il y a l'affichage du nombre de joueurs actifs. Lorsqu'on se balade sur la page d'accueil, de nombreux jeux sont proposés, sur chacun d'entre eux il est affiché le nombre de joueurs sur ce jeu à l'instant T. Dans le même registre, il y a également le nombre total de visites.

Actif	En favoris	Visites	Chat vocal	Caméra	Créé	Mis à jour	Taille du serveur	Genre
762	27 969	13.5M+	Supporté	Supporté	09/11/2024	08/04/2025	14	Obby et plateforme

[Signaler un comportement abusif](#)

On retrouve également un système de like et dislike classique comme présent sur de nombreux autres réseaux. Ce ratio de like et dislike est présenté sous forme de pourcentage par rapport aux nombres de visite. On notera qu'en fonction des likes obtenues, le jeu sera plus ou moins mis en avant. Ainsi selon Roblox, si un jeu obtient 90% de like et plus, il s'agit d'un excellent jeu. Entre 80% et 90% exclus, c'est un très bon jeu. Entre 70% et 79% c'est un jeu correct mais qui nécessite tout de même des améliorations. En dessous de 70% l'expérience n'est pas considérée comme assez bonne. Ce qui ne l'empêche pas pour autant d'être affichée en première page s'il elle est assez populaire.

Comme cité précédemment on retrouve le taux de rétention, qui montre en pourcentage le nombre de joueurs qui ont quitté au bout d'une minute par exemple. Dans le même idée il est possible de voir le temps moyen que les joueurs passent sur le jeu. A noter que plus le temps passé sur le jeu est long, mieux c'est. Mais un autre indicateur parlant serait la mise en favori. Il est possible de voir combien d'utilisateurs ont mis un jeu en favoris.

II. Participation

A. Contribution

La plateforme repose entièrement sur les contributions des utilisateurs. Il y a pas mal de contenus créés de base par la plateforme, mais l'immense majorité des expériences, scripts, accessoires et créations audios disponible est développée par les gens. Mais ce sont aussi les utilisateurs qui notent ces créations pour les recommander ou non. Parfois après avoir fini un jeu, il est possible d'être notifié afin de donner un feedback sur l'expérience en tant que joueur. Il est également possible en tant que joueurs de voter pour des suggestions déjà existantes, ce qui vaut également pour un feedback. Et ces notes jouent apparemment dans la mise en avant des créations sur la plateforme.

De plus comme nous l'avons montré il est très facile pour les utilisateurs de contribuer à la plateforme en tant que créateurs avec le logiciel Roblox et le Hub création. Tout est mis à disposition pour créer des jeux très rapidement et simplement et la plateforme incite beaucoup ses utilisateurs à le faire. Tout en mettant bien en avant qu'ils peuvent se faire de l'argent avec leurs expériences et ils donnent des conseils pour la monétisation. Roblox promeut donc une certaine vision "entrepreneuriale" du développement de jeu, qu'il faut peut-être questionner étant donné que la majorité de son public sont des mineurs.



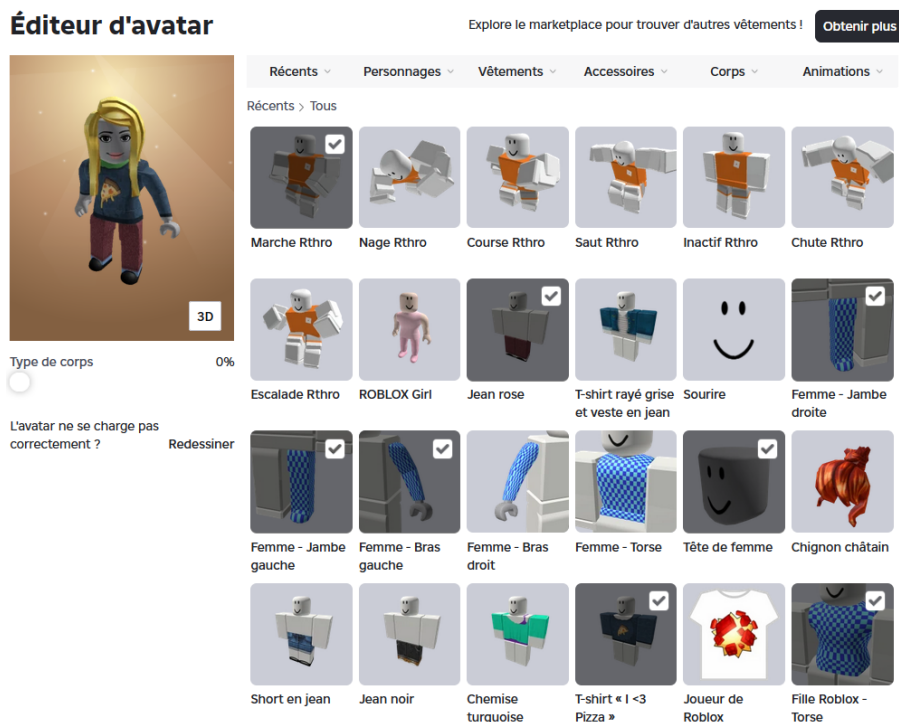
The screenshot displays the Roblox Developer Hub interface. On the left, a line graph titled 'Premium Payouts Roblox Earned' shows earnings over time, with current values of 97,493 and 3,250. The center features a grid of purchasable items: Shield (399 Robux), Double Coins (199 Robux), Super Boost (399 Robux), Cash Bag (80 Robux), Fire Power (299 Robux), and Speed Shoes (599 Robux). To the right, an advertisement for 'Aqua Lash' is shown. Below the interface, three columns detail monetization methods: Engagement-based payouts, In-experience purchases, and Ads.

Engagement-based payouts	In-experience purchases	Ads
Earn Robux for simply building an engaging experience. Roblox calculates an engagement-based payout (EBP) based on the share of time a Roblox Premium subscriber spends in your experience, and these payouts happen automatically.	Further monetize with features like subscriptions, items or abilities unique to your experience, passes that enable special privileges, private servers to let users play with just their friends, and much more.	Allow creators to place high-quality, native ad units in their experiences that programmatically serve ads. Creators are paid through a revenue share for the video views, impressions, and teleports generated.
Engagement-based payouts	Subscriptions Developer products Passes Private servers Paid access Price optimization	Create ads Serve ads

Et les utilisateurs peuvent eux-mêmes créer et publier des tutoriels, des événements de développeurs ou des discussions sur les forums officiels du site.

B. Personnalisation

Plusieurs aspects de personnalisation sont possibles sur Roblox. Premièrement, l'avatar est modifiable avec des objets achetés dans le marketplace. On peut changer complètement l'avatar que ce soit la tenue, la coiffure, le visage, les accessoires, les morphologies de corps (musclé, plus fin...), et y compris lui attribuer une animation. De ce fait, on peut soit rendre son avatar plus ou moins ressemblant à notre personne, soit au contraire créer un personnage complètement innovant et à l'opposé de nous-même en laissant s'exprimer notre créativité.



Le profil est également modifiable. Comme de nombreux autres réseaux, nous avons la possibilité de changer la photo de profil. On peut prendre une image correspondant à notre avatar ou bien une photo de notre galerie. Nous avons à notre disposition une biographie que nous pouvons compléter. A nous de nous décrire et d'expliquer nos centres d'intérêts si on le souhaite afin que les autres utilisateurs en apprennent davantage sur nous. Le statut est également une des options personnalisables avec le pseudo ou le nom d'utilisateur. A noter que le pseudo est modifiable gratuitement, or le nom d'utilisateur (celui utilisateur lors de la l'inscription à Roblox) nécessite des robux pour pouvoir être changé et personnalisé. La confidentialité du profil est modulable : nous avons la possibilité d'avoir un profil public, ou privé.

En fonction des jeux déjà testés, l'algorithme prend en compte notre historique pour nous proposer des jeux en raccord avec nos centres d'intérêts. Ce qui, de ce fait, modifie notre page

d'accueil par la même occasion. S'ajoute à cela la possibilité de changer la couleur de l'interface, la passer en mode clair ou en mode sombre.

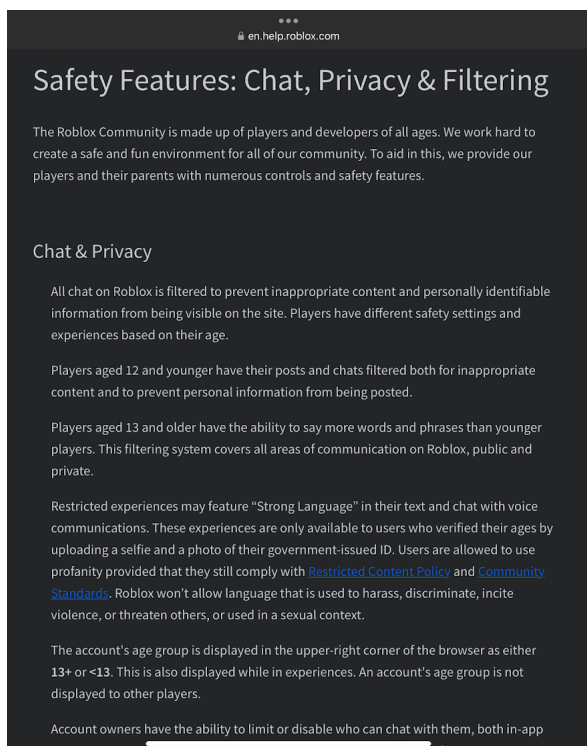
Concernant les notifications, il est possible de choisir si on souhaite les recevoir ou non. Roblox envoie des mails pour se tenir informer des nouveautés sur la plateforme. S'ajoutent à cela les notifications de mises à jours d'expériences envoyées aux utilisateurs de tout âge, si ces derniers ont les accepté au préalable. Et enfin, les notification dans les expériences, celles-ci seulement envoyées aux utilisateurs de plus de 13 ans s'ils ont accepté l'envoi de notifications.

III. Lien social

A. Outils de discussion

Penchons nous maintenant davantage sur les outils de discussion. Comme tout autre dispositif et plateforme, Roblox possède divers outils de discussion qui permettent aux utilisateurs de communiquer entre eux. Parmi ces outils on retrouve un chat écrit, accessible via le menu principal grâce à l'onglet chat. Ce chat fonctionne comme une messagerie instantanée. Il est possible d'y avoir des conversations individuelles, mais également des conversations de groupes. Les nouveaux messages sont mis en valeur selon des notifications. Il est également possible d'envoyer des invitations ou des liens pour certains jeux présent à même le dispositif via la messagerie. Dans nos tests avec notre compte de mineur de moins de 10 ans, nous avons pu demander à plusieurs personnes aléatoires de nous ajouter comme ami. Et donc potentiellement un enfant peut ajouter un adulte comme ami ou inversement, le tout très facilement et sans vérification ou confirmation préalable. Ce qui peut être très problématique. Il y a les outils de contrôles parentaux dont on parlait avant, mais de ce qu'on a vu rien n'est appliqué par défaut pour l'aspect social donc il faut d'abord que le parent plonge dedans pour tout régler.

Les messages sont filtrés et modérés dans le but d'éviter les conflits et de garder un environnement plus ou moins paisible. Ainsi on retrouve de la modération déjà au niveau de l'âge. Les individus qui possèdent un compte avec un âge inférieur à 13 ans se verront ainsi beaucoup plus restreints que les autres. Les personnes âgées de plus de 13 auront plus de libertés, mais seront tout de même restreintes selon certains aspects.



De plus, il est toujours possible de filtrer manuellement. A savoir que les utilisateurs peuvent utiliser le bouton “Signaler”, disponible à côté de chaque message. Dans les paramètres de comptes, dans l’onglet “Confidentialité”, on a accès à divers paramètres qui permettent de filtrer davantage le chat. Ainsi on retrouve la possibilité de désactiver complètement le chat. Et il y a une option pour définir précisément les personnes qui peuvent nous envoyer un message (soit les amis, soit tout le monde).

Le chat est également disponible sur mobile. Il fonctionne plus ou moins de la même façon que sur PC mais avec de légères modifications. Les notifications sont présentes sous forme de bulles.

Il existe également un chat directement disponible à l’intérieur des jeux. Ce chat sert notamment à discuter avec les autres joueurs présents au même moment dans le jeu. Les messages peuvent être envoyés sur le chat global, visible par tous les joueurs sur la même session, mais existe aussi des chat d’équipe pour discuter avec seulement les membres de son équipe lors des jeux en groupe. Dans ce cas, les messages passent également par un filtre comme la messagerie classique. S’ajoute à cela la présence de modérateurs, pour gérer manuellement le chat de jeux, comme sur d’autres jeux qui fonctionne sur ce principe. A noter qu’il est également possible de communiquer avec quelqu’un dans la même expérience que nous à l’aide de chat vocal. Cependant pour activer le chat vocal, il est impératif de vérifier son âge. Pour se faire il faut envoyer une photo d’une carte d’identité officielle ainsi qu’une photo de sa propre personne afin de confirmer son identité. Une fois l’âge vérifié, il est possible de d’activer les chat vocal dans les paramètres de confidentialité du compte. On pourra remarquer que par défaut un enfant de moins de 10 ans peut parler à n’importe qui sur le chat général d’une expérience, mais pas directement à une personne en particulier.

Restrictions de confidentialité et de contenu

< Expérience du chat

Discuter avec d'autres utilisateurs sur le même serveur d'expérience. Lorsque tu restreins l'un de ces paramètres, d'autres paramètres connexes peuvent également être restreints.

Expérience du chat

☒ Tout le monde

☐ Personne

Avec qui tu peux chatter sur un serveur d'une expérience

Chat direct

☐ Tout le monde

☒ Personne

 Parent

Les personnes à qui tu peux envoyer un message direct dans une expérience. « Tout le monde » peut inclure des utilisateurs en dehors de ta liste d'amis.

Et comme nous l'avons vu le site donne accès à de nombreux forums pour pouvoir discuter des dernières fonctionnalités en date de la plateforme, ou pour permettre aux développeurs de discuter sur différents sujets. Ou encore des “Events” ou “Événements” que ces derniers peuvent créer et qui sont des sortes de lives où ils peuvent échanger, et centrés sur certains types de sujets.



B. Outils de partage

Concernant les outils de partage, Roblox est un dispositif assez fermé. Tout se fait apparemment directement sur la plateforme. De ce fait, il n'est pas possible de partager son profil directement sur d'autres dispositifs. De même il n'est pas possible de partager son jeu créé sur Roblox

ailleurs pour le montrer à un public plus large. Les contenus que l'on retrouve sur d'autres dispositifs, tels que YouTube ou autre, ont été partagés manuellement via un copier-coller d'URL par exemple.

IV. Questions larges

A. Quel degré d'ouverture ?

Beaucoup pensent que le succès de Roblox s'explique surtout par son modèle économique solide : vente de monnaie virtuelle, commissions sur les achats intégrés ou encore partenariats avec certaines marques. Même si ces éléments ont joué un rôle important, ils ne suffisent pas à expliquer à eux seuls la popularité immense de la plateforme. Ce qui fait réellement la force de Roblox, c'est la communauté qui la fait vivre. Ce sont les créateurs, souvent très jeunes, qui en inventant des jeux originaux ou en reproduisant des mécaniques à succès ont attiré toujours plus de joueurs, et contribué à fidéliser une base d'utilisateurs très active. On peut dire que Roblox repose entièrement sur la capacité de ses membres à créer et à s'investir.

La plateforme est un bon exemple de ce que permet la délégation entre un outil technique et la créativité de ses utilisateurs. Il y a une co-construction du contenu du site avec sa communauté, voire même une délégation quasi-totale de la création et de la notation des contenus à ses utilisateurs. La plateforme développe et fournit des outils, incite à créer et laisse faire sa communauté. Sans cet apport extérieur, elle ne serait probablement pas devenue un acteur aussi central dans le monde du jeu vidéo en ligne.

Au fil des années, Roblox a su évoluer avec sa communauté. L'entreprise a mis en place divers outils pour soutenir les développeurs : un logiciel de création accessible (Roblox Studio), des tutoriels, des événements en ligne, des forums d'entraide, ou encore une bibliothèque d'éléments visuels et sonores prêts à l'emploi. Ces ressources montrent que la plateforme ne se contente pas d'héberger des créations, mais encourage activement la production de contenu.

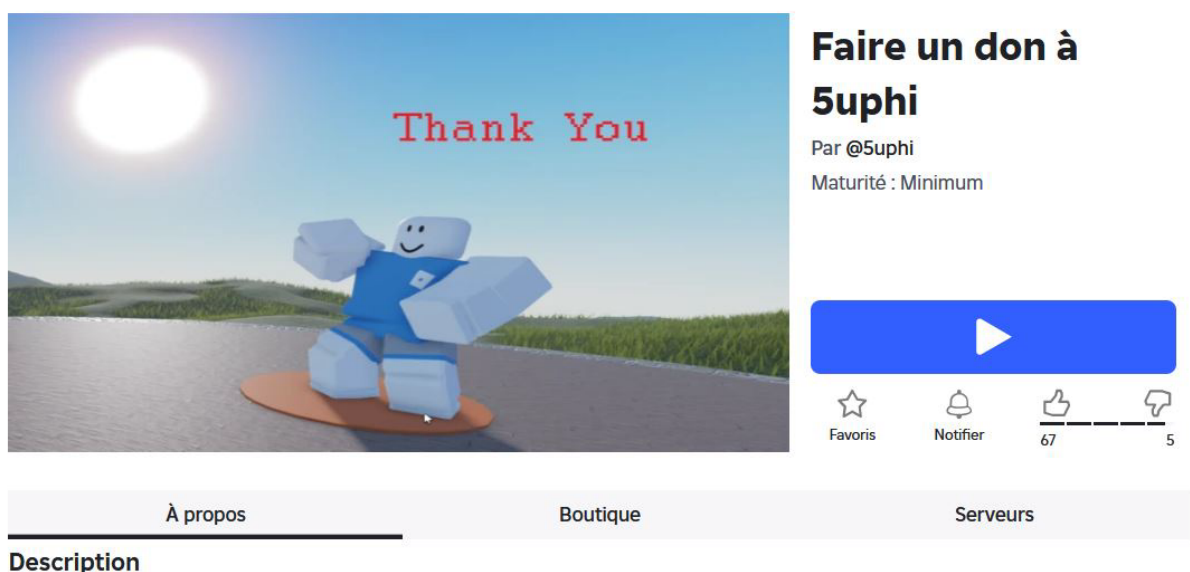
En parallèle, Roblox s'est progressivement transformé en un véritable espace social. On n'y joue pas seulement, on y discute, on s'y regroupe et on y partage. Les fonctions sociales (chat, groupes, murs de profil, messagerie) ont pris de plus en plus de place, répondant à une demande d'échanges et de liens entre utilisateurs.

Enfin, l'interface elle-même reste assez souple. Les outils sont extrêmement accessibles, et pour cause l'audience étant en grande partie composée de mineurs. Les créateurs disposent d'une grande liberté : ils peuvent imaginer des jeux de tous types, y intégrer ce qu'ils veulent, fixer leurs propres objectifs, et même monétiser leur travail. La plateforme incite à créer des jeux mais les utilisateurs ont une très grande latitude dans les manières de faire. Il y a donc une forte possibilité de "négociation" de l'objet.

Cependant la plateforme est peut-être "trop" ouverte. En effet cette facilité d'accès s'effectue car le site se passe de certaines étapes de sécurité pour se rendre le plus accessible possible.

B. Quels usages ?

Roblox se distingue par le fait que l'activité des utilisateurs est au cœur même de son fonctionnement. En effet, la plateforme repose majoritairement sur des contenus créés par les joueurs eux-mêmes, notamment des jeux ou des expériences interactives conçus avec Roblox Studio. Ces créations ne sont pas marginales : elles constituent la base de tout ce que propose Roblox. Cela signifie que sans les utilisateurs, la plateforme perdrait quasiment tout intérêt.



Et on peut y voir une certaine possibilité de "déplacement" pour l'utilisateur. En effet certains créateurs développent des expériences non pas pour créer un jeu à partager, mais pour leur faire des dons. Dans ceux-ci, avec une scène extrêmement simplifiée, on propose aux joueurs plusieurs choix de paiement en remerciement des éléments mis sur la plateforme par le créateur.

Ils font peut-être ça soit pour avoir des revenus supplémentaires, soit parce qu'ils ne reçoivent que très peu de la plateforme et que c'est un moyen d'améliorer leurs revenus (voire les deux).



On peut malheureusement aussi y voir des possibilités de détournement de l'outil. En effet n'importe qui peut créer un compte et donner l'âge qu'il veut, sans que le site demande de précisions ou des documents supplémentaires. Donc des adultes peuvent très facilement se faire passer pour des enfants ou inversement, ce qui apparemment permet à des prédateurs d'agir sur la plateforme. Il y a ainsi un total détournement des outils sociaux qui servent normalement juste à échanger autour des jeux pour en faire un outil potentiellement criminel.

Conclusion

Comme nous l'avons expliqué en introduction Roblox est déficitaire chaque année. Ainsi un élément fondamental dans la survie et l'expansion de Roblox, c'est le rôle des investisseurs. Très tôt, la plateforme a su convaincre des fonds d'investissement et des acteurs importants de la tech de parier sur son potentiel. Ces financements ont permis de renforcer son infrastructure, d'améliorer son moteur de création, de développer des outils pour les créateurs et de financer sa présence à l'international. Même après son entrée en bourse en 2021, Roblox continue d'attirer des investisseurs qui misent sur son modèle économique centré sur les contenus générés par les utilisateurs. Cette confiance des marchés a permis à la plateforme de rester compétitive face à des géants comme Epic Games ou Minecraft. Et pour attirer l'intérêt des marchés elle a utilisé son impressionnant nombre d'utilisateurs. Cependant afin de faire et comme nous l'avons montré Roblox est un site qui a l'air d'être prêt à réduire sa sécurité pour mettre le moins de freins possible à l'entrée. Pour être le plus accessible possible et augmenter son nombre d'utilisateurs.

La plateforme possède un énorme potentiel de part ses nombreux aspects. Qu'il s'agisse de son accessibilité simplifiée, avec de nombreuses options gratuites, son aspect communautaire et d'entraide, ces dispositifs de partage et de communication, ainsi que ses tutoriels et la mise en pratique de développement de jeux. Cependant de nombreux points-noirs et non-dits apparaissent.

Tout d'abord une enquête du média People Make Games accuse Roblox d'exploiter le travail des enfants en les incitant à créer des jeux sous promesse de visibilité et de gains. En réalité, les créateurs touchent peu (25 % des revenus), doivent atteindre un seuil élevé pour être payés, et restent piégés dans un système où Roblox prélève des commissions à chaque étape. Très peu de jeux sont mis en avant, rendant les chances de réussite minimes. La majorité travaille donc gratuitement, ce qui, hors ligne, serait illégal.

S'ajoute à cela une enquête du Hindenburg Institute, Roblox négligerait la sécurité des enfants pour soutenir sa croissance. Leur test, réalisé avec un compte enfant, a rapidement mené à des contenus inappropriés : propos violents, discussions sexuelles, voire pornographie. Même si la plateforme semble avoir nettoyé une partie depuis, les failles restent profondes. En 2024, le National Center on Sexual Exploitation a même décrit Roblox comme un "outil pour les

prédateurs”, pointant une absence de contrôle efficace et des fonctions sociales permettant de cibler massivement les mineurs. Plusieurs affaires judiciaires l’ont confirmé.

Le rapport de force penche clairement du côté de Roblox. Même si le contenu vient des utilisateurs, une mobilisation collective semble peu probable, vu le nombre massif de joueurs, dont beaucoup de jeunes peu informés des enjeux. La plateforme reste opaque, impose ses règles, et ne semble réagir que sous la pression médiatique. En novembre 2024, elle a par exemple désactivé les messages privés pour les moins de 13 ans... juste après la publication du rapport accablant du Hindenburg Institute.

Donc l'outil a un potentiel incroyable, il est très accessible, on a accès gratuitement à beaucoup de choses et il peut amener des personnes au développement de jeu. Mais il sacrifie la sécurité pour mettre le moins de barrières possibles aux gens qui viennent et participent à la plateforme. Pour citer un employé de Roblox anonyme, tiré de l'enquête du Hindenburg Institute : "Si vous limitez l'engagement des utilisateurs, cela nuit à vos résultats... dans de nombreux cas, les dirigeants ne le veulent pas."

Bibliographie

Hindenburg Research. (2024, 8 octobre). *Roblox: Inflated Key Metrics For Wall Street And A Pedophile Hellscape For Kids*. <https://hindenburgresearch.com/roblox/>

Jacquier, M. (2024, 15 mai). *L'histoire de Roblox Corporation, le studio qui voulait faire tomber Minecraft*. Gaming Campus. <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/lhistoire-de-roblox-corporation-le-studio-qui-voulait-faire-tomber-minecraft.html>

La Rédac'. (2024, 18 novembre). *Roblox interdit les messages aux jeunes enfants : nouvelle mesure de sécurité sur la plateforme de jeux*. Next Stage. <https://www.next-stage.fr/2024/11/roblox-interdit-messages-jeunes-enfants-nouvelle-mesure-securite-plateforme-jeux.html>

People Make Games. (2021, août). *Investigation: How Roblox Is Exploiting Young Game Developers* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_gXlauRB1EQ

Roblox Corporation. (n.d.). *Normes de la communauté de Roblox*. Roblox Support. <https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/203313410-Normes-de-la-communaut%C3%A9-de-Roblox>

Roblox Corporation. (2024, 8 octobre). *Roblox Refutes Misleading Claims in Hindenburg Report*. <https://ir.roblox.com/news/news-details/2024/Roblox-Refutes-Misleading-Claims-in-Hindenburg-Report-2024-IsPnj4offj/default.aspx>

The Game Theorists. (2020, 15 février). *Game Theory: The Tragedy of Minecraft's Survival Mode* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_gXlauRB1EQ