

La protection des mineurs dans le métavers : l'exemple de Roblox

Projet tutoré 2023 - 2024

Étudiants :

Lisa Ospital

Manon Plubelle

Lorine Guérin

Clara Mattiello

Kanto Ramamonjisoa

Adèle Pereira

Léo Fourthon

Arnaud Gardey de Soos

Yannick Guedessou



FAB[®]ICC



Table des matières

Statut des plateformes et les différentes exigences	3
Statut de Roblox et responsabilité à l'égard du contenu	3
La conversion de monnaie dans le modèle économique de Roblox	4
Roblox et le classement PEGI : sa spécificité	5
Le contrôle effectif de clauses interdisant certains contenus dans les CGU	6
Autorégulation et modération de la plateforme	8
Autorégulation	8
Les conditions d'utilisation de Roblox	8
Les règles de la communauté de Roblox	8
Les règles s'appliquant aux développeurs de jeux sur Roblox	8
La modération	9
Consentement des mineurs, traitement des données personnelles et vérification de l'âge	11
Données à caractère personnel et RGPD	11
La spécificité du traitement des données personnelles des mineurs	11
La politique de confidentialité et cookies sur Roblox	13
Le recueil du consentement des mineurs pour le traitement de leurs données personnelles sur Roblox	15
Le recueil du consentement des mineurs de moins de treize ans	15
Le recueil du consentement des mineurs de plus de treize ans	15
La vérification de l'âge sur Roblox	16
Vue d'ensemble et ouverture sur le profilage	17
Risque d'addiction, jeux de hasard et statut des loot boxes	19
Le risque d'addiction aux jeux vidéos	19
Les « loot boxes » et les jeux de hasard	20
Travail des mineurs	23
La rémunération des joueurs collaborant au développement d'un jeu	23
La possible imposition des Robux	23
Tentatives de qualification	
L'exclusion d'un contrat de travail	24
Le travail des mineurs : le rapprochement avec le régime des enfants influenceurs	25
La protection par la propriété intellectuelle du contenu généré par les utilisateurs	27

La liberté créative	27
La titularité sur les créations	27
La circulation encadrée des objets immatériels sur Roblox	28
Le respect des droits des tiers	30
L'accord de licence	30
Le respect du Digital Millennium Copyright Act par Roblox	31
La protection du droit des marques sur Roblox	32
Bibliographie et sitographie	33

« Bienvenue à Roblox ! Vous vous êtes inscrit(e) sur ce que nous aimons appeler la plateforme de l'Imagination, l'univers virtuel suprême où l'imagination est la règle ». Roblox est une plateforme américaine, créée par David Baszucki, destinée aux enfants et adolescents ayant fait son apparition au grand public en 2005.

Elle permet aux utilisateurs de développer leurs propres jeux et de jouer aux créations des autres.

Il est possible de jouer à Roblox sur PC et Mac, mais également sur smartphone et tablette via l'application. La particularité de la plateforme réside dans son concept de jeu « sandbox » : les utilisateurs créent les jeux et fixent leurs propres missions.

L'inscription est gratuite et l'accès aux divers jeux également mais certains achats peuvent être intégrés. Les achats se font via des « robux », une monnaie virtuelle propre à Roblox.

Les étudiants de l'IAE de Poitiers ont réalisé des travaux d'observation sur la plateforme Roblox et les jeux qu'elle contient. Ils ont alors créé des faux profils en se faisant passer pour des jeunes mineurs pour jouer et interagir avec d'autres utilisateurs. Ils ont pu relever plusieurs constatations sur la socialisation et la monétisation au sein de la plateforme. Suite à ces analyses, plusieurs problèmes juridiques ont été relevés.

Dans un premier temps, s'est posée la question de la modération des jeux sur Roblox, par rapport aux contenus à caractère explicite, sexuel, violent mais aussi aux échanges via le chat qui peuvent contenir des insultes, propos discriminants ou autres.

Deuxièmement, il faut relever la problématique de l'existence et la promotion de jeux de hasard sur la plateforme et notamment des « loot box », mais aussi le risque d'addiction aux jeux en général.

Ensuite, il faut aussi s'intéresser aux questions portant sur la propriété intellectuelle avec les licences de marque ou bien encore les autorisations demandées par la plateforme pour déposer des jeux ou musiques protégées.

Enfin, la quatrième et dernière interrogation se rapporte aux conditions générales d'utilisation de la plateforme à l'égard des utilisateurs et surtout des éditeurs de jeux.

Statut des plateformes et les différentes exigences

Statut de Roblox et responsabilité à l'égard du contenu

En permettant à ses utilisateurs, notamment aux enfants, de créer leurs propres jeux et de jouer à ceux des autres créateurs ou développeurs, Roblox se définit comme étant une plateforme qui assure « la mise à disposition du public par des services de communication au public en ligne, le stockage de signaux, d'écrits, d'images, de sons ou de messages de toute nature fournis par des destinataires de ces services ». Selon l'article 6-I-2 de la loi n°2004-575 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique, Roblox aurait ainsi le statut d'hébergeur.

En effet, l'activité de Roblox se limite à mettre à disposition du public le « studio roblox », dans lequel l'utilisateur pourra créer librement un ou des jeux auxquels les autres utilisateurs pourront jouer. Il peut en être déduit qu'il n'y a aucune forme d'intervention des opérateurs de la plateforme. Ce mode de fonctionnement vient à exclure le statut d'éditeur. L'absence de ce « rôle actif » comme étant le caractère purement technique, automatique et passif¹ confirme le statut d'hébergeur de Roblox. Cela a été conforté par la jurisprudence.

La définition du statut de la plateforme permet d'identifier le régime de responsabilité qui lui est applicable. L'article 6-I-2 la loi n°2004-575 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique consacre un régime d'irresponsabilité. Ce régime affirme que des services, tels que proposés par la plateforme, « ne peuvent pas voir leur responsabilité civile engagée du fait des activités ou des informations stockées à la demande d'un destinataire de ces services si elles n'avaient pas effectivement connaissance de leur caractère manifestement illicite ou de faits et circonstances faisant apparaître ce caractère ou si, dès le moment où elles en ont eu cette connaissance, elles ont agi promptement pour retirer ces données ou en rendre l'accès impossible ».

Par ailleurs, avec la volonté de lutte contre la diffusion de contenus qui pourraient être illicites et l'instauration d'une meilleure transparence entre les plateformes et leurs utilisateurs, le Digital Service Act², entré en application le 25 août 2023 précise en son article 6 que « les fournisseurs de services intermédiaires ne sont pas réputés inéligibles aux exemptions de responsabilité prévues aux articles 3, 4 et 5 du simple fait qu'ils procèdent de leur propre initiative à des enquêtes volontaires ou exécutent d'autres activités destinées à détecter, repérer et supprimer des contenus illicites, ou à en rendre l'accès impossible, ou qu'ils prennent les mesures nécessaires pour se conformer aux exigences du droit de l'Union, y compris celles établies dans le présent règlement ». Les exemptions de responsabilité semblent mettre plus l'accent sur l'obligation des plateformes à prendre des mesures à l'encontre des contenus illicites, comme par exemple : la suppression des contenus illicites, la suspensions des comptes à l'initiative des contenus illicites, la mise en

¹ Considérant 42 de l'arrêt Google France et inc. C/ Louis Vuitton Malletier (CJUE, 23 mars 2010, aff C-236/08, C-237/08, C-238/08)

² Règlement du Parlement Européen et du Conseil relatif à un marché intérieur des services numériques (Législation sur les services numériques) et modifiant la directive 2000/31/CE (Digital Service Act)

place d'un système de signalisation de ces derniers ou encore la prévention des autorités répressives compétentes.

Pourtant, ne contenant pas moins de 40 millions de jeux en 2023 avec près de 202 millions de joueurs par mois³, il est difficile de considérer que la plateforme garde réellement une position neutre et n'interfère pas dans le déroulement des jeux. En effet, en se référant à la jurisprudence sur la question du statut des plateformes numériques, notamment dans l'affaire opposant Ebay et L'Oréal⁴ où la plateforme a prêté une assistance « laquelle a notamment consisté à optimiser la présentation des offres à la vente en cause ou à promouvoir ces offres, il y a lieu de considérer qu'il a, non pas occupé une position neutre entre le client vendeur concerné et les acheteurs potentiels, mais joué un rôle actif de nature à lui conférer une connaissance ou un contrôle des données relatives à ces offres ». Est-ce que par exemple le fait pour Roblox de filtrer et de vérifier les jeux en cours de création dans le cadre des images inappropriées et les grossièretés constituerait-il une forme de rôle actif ?

La conversion de monnaie dans le modèle économique de Roblox

Le modèle économique de Roblox consiste à inciter les jeunes à dépenser de l'argent sur la plateforme et à en gagner. En effet, il peut arriver que de très jeunes enfants gagnent beaucoup d'argent sur les jeux qui sont gratuits à travers soit l'achat, soit la vente de la monnaie du jeu appelé « Robux ». En procédant ainsi, il pourrait sembler que la plateforme mène une action d'incitation, en mettant et en rendant attractif certains jeux, principalement les plus lucratifs ou populaires de la plateforme.

Pour faciliter les transactions, la plateforme a créé sa propre devise, le « Robux » grâce à laquelle les joueurs acquièrent du contenu premium ou exclusif. Ces derniers attirent un grand nombre d'utilisateurs dont la majorité sont des enfants qui souhaitent acquérir l'expérience la plus complète des jeux et être à l'affût de toute nouveauté. Il est possible d'en acquérir en les achetant, par abonnement ou en gagnant des points.

Cette monnaie virtuelle s'achète en devise. Pour obtenir des Robux, il faut alors nécessairement passer par la conversion de devises nationales. À titre d'exemple, 400 Robux valent environ 5 euros. Pour faciliter cette conversion, des convertisseurs ont été développés et il est désormais possible d'effectuer une conversion en ligne à travers différents sites et extensions.

Grâce à ce modèle économique, Roblox ne cesse d'évoluer. Les chiffres peuvent d'ailleurs en témoigner puisqu'au premier trimestre de cette année 2023, la plateforme a enregistré près de 774 millions de dollars convertis en Robux. Cependant, il faut rappeler que les mineurs, notamment les enfants âgés de 7 ans et plus (ancien classement PEGI de Roblox), sont les premiers prospects, joueurs et développeurs de la plateforme, ce qui témoigne de l'ampleur du succès de celle-ci ainsi que de l'argent dépensé par ces mineurs. De plus, sur la même période, une augmentation de 22% a été observée en termes de nombre d'utilisateurs, c'est-à-dire 66,1 millions.

³ <https://thrivemyway.com/roblox-stats/> publié le 08 mai 2023, écrit par Georgi Todorov

⁴ CJUE, 12 juillet 2011, C-324/09

Roblox et le classement PEGI : sa spécificité

En ce qui concerne le classement PEGI ou Pan-European Game Information, celui-ci est une obligation qui s'impose à tous les jeux vidéo, qu'ils soient vendus physiquement ou en ligne. C'est une obligation instaurée par la loi n°98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs. L'article 32 alinéa 2 de cette loi dispose que : « Lorsqu'un document fixé par un procédé identique peut présenter un risque pour la jeunesse en raison de la place faite au crime, à la violence, à l'incitation à l'usage, à la détention ou au trafic de stupéfiants, à l'incitation à la consommation excessive d'alcool ainsi qu'à la discrimination ou à la haine contre une personne déterminée ou un groupe de personnes, le support et chaque unité de son conditionnement doivent faire l'objet d'une signalétique destinée à en limiter la mise à disposition à certaines catégories de mineurs, en fonction de leur âge. Lorsque le document contient un logiciel de loisir, au sens du II de l'article 220 terdecies du code général des impôts, chaque unité de son conditionnement doit faire l'objet d'une signalétique précisant le risque contenu dans le document. Les caractéristiques de la signalétique apposée sur ces documents sont homologuées par l'autorité administrative ».

Cette classification ne constitue pas une interdiction de jouer mais une recommandation par rapport au contenu proposé par le jeu.

Reconnu dans toute l'Europe et utilisé dans plus de 35 pays, le PEGI est considéré comme un modèle d'harmonisation européenne de la protection des enfants. Les mineurs étant sous la responsabilité de leurs parents ou de leurs tuteurs, cette classification permet en amont de l'acquisition d'un jeu vidéo, d'avoir une vision éclairée et adaptée du contenu présent dans celui-ci.

C'est une classification qui concerne surtout les jeux vidéos, il existe également d'autres classements pour des contenus comme les films et les vidéos. Les contenus seront ainsi classés en fonction de l'âge à partir duquel il est approprié de les regarder et en fonction du contenu du jeu vidéo. Par exemple, comme un jeu PEGI 18 ne conviendrait qu'à un public de 18 ans et plus, le PEGI 7 conviendrait à des enfants âgés de sept ans et plus, ce qui était la classification de Roblox. Cette catégorie peut contenir « les contenus présentant des scènes ou sons potentiellement effrayants, notamment des scènes de violence très modérées (une violence implicite, non détaillée ou non réaliste) ».

Cette classification a effectivement été remplacée en septembre 2022 par celle de l'« accompagnement des parents recommandé ». En effet, le logo de cette classification est intégré pour tous les contenus.⁵

« Tous les âges » : le contenu convient à tout le monde avec seulement une violence légère ou de petites quantités de sang irréalistes

« 9+ » : le contenu convient à toutes les personnes âgées de 9 ans et plus avec plus de cas de violence légère ou de fortes quantités de sang irréaliste

⁵ Andy Robertson, *Guide des parents sur Roblox et comment vos enfants peuvent y jouer en toute sécurité*, 20 juillet 2023

« 13+ » : le contenu est adapté à toute personne âgée de 13 ans et plus avec des cas fréquents de violence plus grave et de petites quantités de sang réalistes

Cette classification a été créée par le système PEGI en adéquation avec l'IARC ou International Age Rating Coalition qui est « un système mondial de classement et de classification par âge pour les jeux et applications diffusés sous forme numérique, qui reflète les différences culturelles uniques entre les pays et les régions ».⁶

Par ailleurs, il y a là un réel cas dans lequel l'accompagnement des parents est requis car en plus du fait que l'âge ne soit plus considéré, ce logo illustré d'un point d'exclamation a été originellement établi pour classer des applications ou des plateformes pouvant offrir une multitude de contenus générés par les utilisateurs eux-mêmes comme youtube, facebook, X (anciennement Twitter), etc. Aussi, cela fait sortir Roblox du champ de simple « jeu vidéo » classique du système PEGI et donc s'impose à celui-ci en tant que plateforme. Ce changement a également été mis en place en lien avec l'introduction des « recommandations relatives à l'âge », propres à Roblox. Ainsi s'observe une volonté pour la plateforme d'inclure les parents ou les tuteurs des mineurs dans leur accompagnement.

Le contrôle effectif de clauses interdisant certains contenus dans les CGU

Les Conditions Générales d'Utilisation de Roblox constituent le socle pour l'utilisation et le bon fonctionnement de la plateforme. Celui-ci a été mis à jour le 14 novembre 2023 avec de principaux changements en ce qui concerne les conditions d'utilisateurs et les conditions des créateurs qui apportent notamment de nouveaux éléments sur la propriété intellectuelle.

Ces conditions d'utilisation sont en adéquation avec le classement PEGI développé précédemment. Cependant, d'après le PEGI 7 (ancien classement de Roblox) qui permet la consommation et le développement de contenus « présentant des scènes ou sons potentiellement effrayants, notamment des scènes de violence très modérées », les CGU interdisent les événements sensibles du monde réel, le contenu violent et gore, le contenu romantique et sexuel, les biens et activités illégaux et réglementés, les grossièretés et le contenu politique. Ces interdictions relèvent d'une autorégulation propre à la plateforme. La question qui se pose est celle du contrôle du respect de ces normes.

Quant à la nouvelle classification, les recommandations d'âge sont incluses pour tout le contenu de la plateforme.

Le contrôle quant à ce genre de contenu se fait principalement sur la base de signalements effectués par les utilisateurs eux-mêmes. En effet, des outils sont fournis par la plateforme pour signaler soit un comportement inapproprié au niveau des interactions entre les joueurs, soit dans le jeu lui-même. Les différents signalements alertent directement les modérateurs de la plateforme. Il est également possible de bloquer un utilisateur. Seulement, des questions se posent concernant ce blocage : quelles conséquences seraient à envisager

⁶ <https://www.globalratings.com/>

quant aux droits et aux intérêts des utilisateurs? Les joueurs, créateurs⁷ et développeurs⁸, tous confondus, pourraient-ils être sanctionnés?

Pour en apporter une réponse, l'article 13 des conditions générales d'utilisation de la plateforme entrée en vigueur le 14 novembre 2023 dispose que « Roblox peut, à tout moment, sans préavis et sans aucune obligation envers l'Utilisateur, supprimer, modifier, bloquer ou suspendre la disponibilité de tout CGU qui, selon Roblox, enfreint les Conditions de Roblox ou est autrement répréhensible ». Quant au sort de l'utilisateur et des contenus générés par ce dernier, il « accepte de renoncer, et renonce, à tout droit ou recours juridique ou équitable que l'Utilisateur a ou peut avoir à l'égard de Roblox concernant le CGU ».

Les outils sont mis à disposition de tous les joueurs. Les modérateurs qui ont reçu ce « signalement d'abus » prennent les précautions nécessaires pour éviter le récidivisme mais ceux-ci ne signalent pas systématiquement chaque comportement inapproprié, ce qui pourrait poser un problème d'effectivité du contrôle.

⁷ Tout Utilisateur qui crée, télécharge, publie, génère ou met à disposition des CGU sur les services. Les créateurs incluent, sans s'y limiter, les développeurs. (dictionnaire Roblox) <https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/4415545981332-Dictionnaire-Roblox>

⁸ Un créateur qui crée, développe et publie une expérience sur Roblox (dictionnaire Roblox) <https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/4415545981332-Dictionnaire-Roblox>

Autorégulation et modération de la plateforme

Roblox a une page « support » qui vise à éclairer les utilisateurs ainsi que les parents sur le fonctionnement de la plateforme. Une section « Parents, sécurité et modération - La sécurité des enfants et les règles communautaires » a d'ailleurs été prévue.

Roblox met en avant les documents légaux applicables. Il est ainsi possible de retrouver les conditions d'utilisation, la politique de confidentialité et de cookies, les règles de la communauté, les conditions d'utilisation de Developer exchange, les directives d'utilisation communautaire du nom et logo, la charte d'accessibilité et enfin l'utilisation de la musique sous licence dans des vidéos.

Autorégulation

L'autorégulation peut s'entendre comme la capacité d'un système à se réguler lui-même sans aucune aide extérieure.

Les conditions d'utilisation de Roblox

Les conditions générales d'utilisation (CGU) de Roblox constituent le socle de la régulation de la plateforme. Il s'agit d'un contrat qui lie la plateforme à ses utilisateurs. Comme pour toute relation contractuelle, l'article 1128 du code civil rappelle que trois éléments sont requis : la capacité, le consentement, le contenu licite et certain. L'utilisateur de Roblox doit pouvoir être en capacité de conclure. L'acceptation des CGU nécessite que l'utilisateur ait plus de 18 ou alors qu'il ait l'accord de ses parents ou d'un tuteur légal.

Les règles de la communauté de Roblox

Certaines règles de la communauté Roblox visent les mineurs de moins de treize ans. Ainsi, la plateforme interdit toute action entraînant les enfants dans une situation dangereuse ou inappropriée comme la prédation sexuelle, toute action sexualisant les enfants et tout autre acte et commentaire énumérés dans les règles de la communauté Roblox.

Les règles s'appliquant aux développeurs de jeux sur Roblox

Au sein des conditions générales d'utilisation se trouve la catégorie « Règles de la communauté Roblox ». La section II de celle-ci s'adresse tout particulièrement aux utilisateurs qui ont le statut de développeurs.

Les développeurs se conforment à toutes les « règles de base » imposées par la plateforme. Leurs obligations se décomposent de la façon suivante : créer votre expérience, créer des expériences positives, utiliser un contenu approprié et signaler un problème.

Les développeurs ont également pour devoir de respecter certaines obligations concernant la promotion de comportements inappropriés sur la plateforme. Par exemple, ils ne doivent pas promouvoir le harcèlement et l'intimidation, ou bien les discours et actions haineux. Ces obligations sont importantes étant donné que les jeux s'adressent à un public mineur.

Enfin, la plateforme invite les développeurs à utiliser la fonctionnalité « Signaler un comportement abusif » s'ils constatent un manquement par un autre utilisateur ou un contenu suspect.

La modération

La modération se définit comme le fait de contrôler les commentaires et autres contributions déposés par les utilisateurs sur les sites internet, les plateformes ou encore les réseaux sociaux.

Roblox modère en envoyant des messages et, à terme, en bloquant les comptes qui enfreignent les conditions d'utilisation ou les règles de la communauté. La durée pendant laquelle un compte peut être bloqué varie et dépend de la gravité du comportement. Cela peut aller d'un simple avertissement à la fermeture définitive du compte qui ne pourra être de nouveau ouvert automatiquement.

Roblox dispose de diverses catégories de messages de modération qui dépendent de la nature du comportement.

Le comportement inapproprié : « filtrer, draguer ou allumer quelqu'un sur Roblox n'est pas permis ». Roblox interdit tous les contenus à connotation sexuelle.

Harcèlement / messages discriminatoires : « Les propos dénigrants que vous utilisez ici ne sont pas autorisés sur Roblox ». Il s'agit ici de la misogynie et la haine, le mépris ou les préjugés envers les femmes ou les filles. « La misogynie se manifeste par nombreuses manières, notamment l'exclusion sociale, la discrimination sexuelle, l'hostilité, l'androcentrisme, le patriarcat, le privilège masculin, la dévalorisation des femmes, la violence à l'égard des femmes et l'objectivation sexuelle ».

Messages frauduleux : « Veuillez ne pas créer de jeux qui offrent des Robux comme prix. Ce genre de jeux est considéré comme une arnaque, car il n'existe pas de système officiel pour garantir un prix. Si vous persistez à créer ces jeux, cela aura pour conséquence de renforcer les sanctions à l'égard de votre compte. » Roblox ne peut pas garantir un paiement par un jeu à un joueur. Promettre un paiement de Robux à quiconque sous quelque prétexte que ce soit est considéré comme une arnaque.

Messages concernant de réelles tragédies : « Veuillez ne pas créer de jeux, de chemises ou publier de commentaires sur cet événement tragique. Nous comprenons que vous vouliez que ce soit un mémorial respectueux, mais nous ne pouvons pas risquer que d'autres joueurs se comportent de manière inappropriée dans ou autour du contenu que vous publiez ».

Messages de contenu d'image : « Nous sommes désolés, mais en raison d'une plainte du détenteur des droits d'auteur, nous ne pouvons pas autoriser ce contenu sur Roblox ». Un élément est supprimé car nous avons reçu un avis du détenteur officiel des droits d'auteur indiquant qu'il n'a pas autorisé l'utilisation de l'actif en question et a demandé sa suppression.

Messages concernant des fichiers audio : « Le contenu pour adultes n'est pas toléré sur Roblox ».

Par ces messages, Roblox informe les utilisateurs qu'ils transgressent certaines règles de la communauté et permet la protection des mineurs à long terme. Tout message de modération relatif à du contenu à caractère sexuel, haineux, discriminatoire ou frauduleux s'avère indispensable à la protection des personnes les plus vulnérables cependant seuls les actes comme le fait de bloquer un compte constituent de réels moyens d'assurer cette protection.

Consentement des mineurs, traitement des données personnelles et vérification de l'âge

La question de la protection des mineurs sur Roblox s'étend au traitement de leurs données, un impératif clef du développement des métavers. En effet, cet ensemble de nouvelles plateformes dont fait partie Roblox est le carrefour de nombreuses interactions entre utilisateurs, un carrefour grouillant de données. Il faut donc impérativement se questionner sur ce traitement de données et ne pas négliger l'impact des métavers sur le respect de la vie privée de chacun.

Données à caractère personnel et RGPD

Rappelons en premier lieu la définition de données à caractère personnel. C'est après l'introduction du Règlement Général sur la Protection des Données⁹ (RGPD) du 27 avril 2016 qu'il est convenu de définir la notion de donnée à caractère personnel comme « toute information concernant une personne physique identifiée ou identifiable ». Il s'agit d'une définition large qui permet de couvrir toute information pouvant être reliée à une personne physique. La protection des données dans Roblox semble donc nécessaire car la plateforme regroupe toutes les interactions entre les joueurs qui génèrent des données numériques qualifiables de données à caractère personnel.

La spécificité du traitement des données personnelles des mineurs

Pour préserver davantage les mineurs qui sont plus facilement influençables et moins conscients des risques que des adultes, le RGPD a prévu diverses dispositions en vue d'accorder une protection spécifique aux plus jeunes.

Cette intention est développée au considérant 38 du RGPD qui énonce que : « Les enfants méritent une protection spécifique en ce qui concerne leurs données à caractère personnel parce qu'ils peuvent être moins conscients des risques des données à caractère personnel. Cette protection spécifique devrait, notamment, s'appliquer à l'utilisation de données à caractère personnel relatives aux enfants à des fins de marketing ou de création de profils de personnalité ou d'utilisateur et à la collecte de données à caractère personnel relatives aux enfants lors de l'utilisation de services proposés directement es, des conséquences et des garanties concernées et de leurs droits liés au traitement à un enfant. Le consentement du titulaire de la responsabilité parentale ne devrait pas être nécessaire dans le cadre de services de prévention ou de conseil proposés directement à un enfant ».

Par ailleurs, l'article 8 du RGPD énonce aussi les conditions applicables au consentement des enfants en ce qui concerne les services de la société de l'information. Il dispose alors : « 1. Lorsque l'article 6, paragraphe 1, point a), s'applique, en ce qui concerne l'offre directe de services de la société de l'information aux enfants, le traitement des données à caractère personnel relatives à un enfant est licite lorsque l'enfant est âgé d'au moins 16 ans. Lorsque l'enfant est âgé de moins de 16 ans, ce traitement n'est licite que si, et dans la mesure où, le

⁹ Règlement (UE) n°2016/679 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données (RGPD) du 27 avril 2016

consentement est donné ou autorisé par le titulaire de la responsabilité parentale à l'égard de l'enfant.

Les États membres peuvent prévoir par la loi un âge inférieur pour ces finalités pour autant que cet âge inférieur ne soit pas en dessous de treize ans.

2. Le responsable du traitement s'efforce raisonnablement de vérifier, en pareil cas, que le consentement est donné ou autorisé par le titulaire de la responsabilité parentale à l'égard de l'enfant, compte tenu des moyens technologiques disponibles.

3. Le paragraphe 1 ne porte pas atteinte au droit général des contrats des États membres, notamment aux règles concernant la validité, la formation ou les effets d'un contrat à l'égard d'un enfant ».

En France, la loi informatique et libertés¹⁰ dite LIL, prévoit aussi un régime spécifique pour le consentement des mineurs. Il est ainsi prévu que seuls les mineurs âgés de plus de quinze ans peuvent consentir seuls à l'offre directe de services de la société de l'information tandis que, pour les mineurs de moins de quinze ans, « le traitement n'est licite que si le consentement est donné conjointement par le mineur concerné et le ou les titulaires de l'autorité parentale à l'égard de ce mineur »¹¹. Enfin, cette même disposition prévoit aussi que le responsable de traitement doit adapter son langage à l'âge des mineurs, évoquant l'utilisation de « termes clairs et simples aisément compréhensibles par le mineur » pour les informations relatives au traitement ».

Certaines données traitées par Roblox le sont nécessairement en lien avec la prestation fournie. Le lien contractuel entre la plateforme et l'utilisateur, et plus particulièrement le mineur, est ce qui rend licite ledit traitement. Or, un mineur ne peut conclure seul un acte juridique. Il faut qu'il soit représenté par ses parents, sauf s'il s'agit d'un acte de la vie. Eu égard à la diversité des activités proposées par Roblox, un doute demeure quant à la qualification d'acte de la vie courante. Pour que ce soit le cas, le mineur doit en principe être capable de saisir l'ensemble des conséquences que l'acte entraîne. La complexité de la plateforme Roblox fait que ce n'est probablement pas le cas.

Concernant les données qui ne sont pas strictement nécessaires à l'exécution du contrat évoqué ci-dessus, Roblox ne peut les traiter qu'après avoir recueilli le consentement de la personne concernée. Un encadrement spécifique relatif au consentement des mineurs a par ailleurs été prévu.

Dans sa recommandation 1 portant sur l'encadrement de la capacité d'agir de mineurs en ligne, la CNIL analyse tout d'abord le droit applicable et en déduit que les mineurs de quinze ans ou plus peuvent consentir seuls à des traitements de données personnelles (fondement du consentement) à condition que ces derniers ne soient pas fondés sur un contrat. Cependant, il n'existe pas de « majorité numérique globale »¹² à quinze ans : dès lors que ce traitement repose sur un contrat, c'est le principe général de l'incapacité des mineurs non émancipés à contracter qui s'applique. La CNIL a cependant reconnu une exception à cette incapacité de principe, de fait les mineurs de plus de quinze ans ont le droit de consentir à un traitement de données personnelles fondé sur un contrat à condition que le contrat puisse être qualifié d'« acte courant ». Un acte courant est un acte dit ordinaire, sous le

¹⁰ Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés

¹¹ Article 45 de la loi n°78-17 (LIL)

¹² CNIL, Recommandation 1 : encadrer la capacité d'agir des mineurs en ligne, 9 juin 2021

rapport de la fréquence (régulière) et de l'importance (moyenne)¹³ auquel l'article 1149 du Code civil fait référence. L'applicabilité de la qualification d'acte courant est appréciée par le juge. La CNIL considère que certains contrats sur le traitement de leurs données en ligne devraient pouvoir être conclus par des mineurs d'au moins quinze ans à certaines conditions, à savoir : « ces services sont adaptés aux publics mineurs qu'ils accueillent ; ces traitements respectent strictement les règles de protection des données personnelles telles que fixées par le RGPD et la loi Informatique et Libertés (minimisation des données collectées, pour une finalité bien déterminée, une durée limitée et de manière sécurisée...) ; le mineur est informé de façon claire et adaptée des conditions d'utilisation de ses données et de ses droits informatique et libertés, afin qu'il puisse comprendre le sens et la portée de son engagement ; les parents disposent d'une voie de recours pour demander la suppression du compte de leur enfant s'ils l'estiment nécessaire afin de protéger son intérêt supérieur ».

La politique de confidentialité et cookies sur Roblox

La manière de s'inscrire sur la plateforme est un bon indicateur de la conformité au RGPD du traitement des données de Roblox. De manière générale, au préalable du jeu, les joueurs doivent s'inscrire sur la plateforme et cette inscription requiert de préciser certaines informations à caractère personnel (date de naissance, genre) dont l'utilisation est dûment déterminée. Ainsi le nom d'utilisateur (obligatoire à l'inscription) est déterminé pour « créer le compte et faire fonctionner le service Roblox »¹⁴ ; le mot de passe permet à Roblox d'« ouvrir une session sur le compte et d'exécuter le service » et la date de naissance permet que soient « adaptés les paramètres par défaut ».

À noter qu'à l'inscription pour le champ à remplir « nom d'utilisateur », Roblox précise qu'il ne faut pas utiliser son « vrai nom ». Pratique phare des joueurs de jeux vidéo, l'utilisation de pseudos est un moyen de préserver la vie privée des joueurs. Pour autant, il ne s'agit pas d'une mesure de pseudonymisation au sens de l'article 4 alinéa 5 du RGPD, car l'exigence de pseudonyme demandée à l'inscription n'est pas liée à un traitement de données par la plateforme Roblox mais à une identification par les autres joueurs. C'est tout de même dans cette exigence que l'on perçoit les prémices d'une volonté de protéger la vie privée de ses joueurs dont beaucoup sont mineurs. Roblox pourrait s'en féliciter.

Après avoir choisi son pseudonyme et son mot de passe, indiqué sa date de naissance et son genre, l'inscription est finalement validée dès l'obtention du consentement du joueur aux conditions d'utilisation de la plateforme, à la clause d'arbitrage ainsi qu'à la politique de confidentialité. Et sur ce point, beaucoup de choses sont à revoir.

Si la politique de confidentialité est censée permettre aux utilisateurs de connaître du traitement de leurs données¹⁵, Roblox demeure très évasif sur le sujet notamment quant au traitement des données à caractère personnel des mineurs. Dans sa politique de

¹³ *Vocabulaire juridique*, 13e édition mise à jour, Gérard Cornu, Ed. PUF, 2020

¹⁴ Issu du point « Informations que nous collectons si vous avez moins de treize ans » de la politique de confidentialité rédigée en français

¹⁵ Rappelé dans le point « Qu'y a-t-il dans la présente de confidentialité ? » de la politique de confidentialité rédigée en français

confidentialité des dispositions spécifiques s'appliquent aux enfants de moins de treize ans¹⁶ (Roblox ayant fait le choix de suivre l'âge palier fixé par le RGPD).

Il est spécifié que si le joueur a moins de treize ans, celui-ci doit demander la permission à ses parents ou à son tuteur légal d'utiliser Roblox. La recommandation de Roblox n'a cependant aucune force probante car rien n'empêche l'enfant d'omettre de prévenir un adulte et de poursuivre l'utilisation du jeu. Il est même précisé que toute personne de moins de treize ans ne devrait pas utiliser les services proposés par Roblox sans accord préalable d'un parent ou d'un tuteur légal (« Vous ne devriez pas utiliser nos services sans leur feu vert ») ; simple mise en garde ne faisant l'objet d'aucune sanction ou mesure appropriée.

Il est également précisé que les paramètres de communication de la plateforme permettent à tout joueur, peu importe son âge, de contrôler qui peut interagir avec celui-ci (seulement les amis, tout le monde ou personne)¹⁷. Là encore Roblox ne pose qu'une simple recommandation à destination des parents et tuteurs de mineurs de moins de treize ans quant aux choix d'interactions sur Roblox et dans ce cas encore, rien n'empêche l'enfant de ne pas prévenir un parent ou un tuteur ou même de configurer les paramètres de communication le plus largement possible. Une des seules protections existantes à l'égard des mineurs de moins de treize ans est que dès lors que le joueur indique son âge lors de son inscription, Roblox définit automatiquement le compte du joueur mineur avec des paramètres de confidentialité stricts (si tenté que l'enfant ait spécifié sa date de naissance véritable).

Roblox prévoit enfin la possibilité de fournir l'adresse électronique d'un parent ou d'un tuteur dans les paramètres du compte ou lors de la déconnexion. Les enfants sont alors « encouragés à fournir l'adresse électronique d'un parent mais ne sont pas obligés de le faire pour créer un compte »¹⁸. La plateforme met ainsi en place un ensemble de mesures censées permettre un contrôle parental qui semble pourtant difficile à implémenter tant les mesures de protection des données peuvent dépendre entièrement de l'inscription du mineur de moins de treize ans et de son bon vouloir.

On peut noter tout de même que lorsqu'un mineur de treize ans ou de moins de treize ans a fourni des données à caractère personnel qui n'étaient pas demandées par Roblox, elles sont supprimées sauf si la plateforme est légalement tenue de les conserver et Roblox résiliera le compte de l'enfant ou lui fournira un accès adapté à son âge. Enfin, certaines fonctionnalités de Roblox nécessitant le traitement de données personnelles ne peuvent pas être utilisées par les mineurs âgés de treize ans ou de moins de treize ans comme des fonctionnalités tierces telles que les modules complémentaires de médias sociaux, les fonctionnalités fondées sur des enregistrements vocaux, les fonctionnalités fondées sur la localisation, les fonctionnalités permises par l'utilisation de la caméra, la fonctionnalité important les contacts ou encore la fonctionnalité permettant de rejoindre les événements créés par un joueur.

¹⁶ Référence dans le point « Avez-vous moins de treize ans ou êtes-vous responsable d'un enfant de moins de treize ans ? » de la politique de confidentialité rédigée en français

¹⁷ Issu du point « Définir des limites » de la politique de confidentialité rédigée en français

¹⁸ Issu du point « Informations que nous collectons si vous avez moins de treize ans » de la politique de confidentialité rédigée en français

Le recueil du consentement des mineurs pour le traitement de leurs données personnelles sur Roblox

Le recueil du consentement des mineurs de moins de treize ans

L'article 45 de la Loi relative à l'informatique, aux fichiers et à la liberté prévoit qu'un traitement de données à caractère personnel d'un mineur de moins de quinze ans en ce qui concerne l'offre directe de services de la société de l'information n'est légal que lorsque le consentement est donné conjointement par le mineur et les titulaires de l'autorité du mineur à l'égard du mineur. Ainsi, Roblox, pour respecter la législation française, devrait empêcher toute personne indiquant une date de naissance en faisant une personne de moins de quinze ans de s'inscrire sur la plateforme ou du moins prévoir une étape permettant de vérifier que le consentement du responsable légal de la personne a été donné.

Pour vérifier ce qu'il en était vraiment, nous avons créé un compte Roblox avec une fausse date de naissance. Pour cette dernière, nous avons choisi l'année 2012 afin qu'elle corresponde à celle d'un mineur de moins de treize ans. Lorsque l'on s'inscrit sur Roblox, il est écrit sur la page : « En cliquant sur S'inscrire, tu acceptes les Conditions d'utilisation y compris la clause d'arbitrage et tu reconnais la Politique de confidentialité ». Malgré notre date de naissance faisant supposément de nous un mineur de moins de treize ans, la plateforme nous a laissé nous inscrire sans plus de mesure contraignante ou vérification de l'âge.

Roblox n'est pas ainsi en conformité avec les différentes dispositions relatives au consentement des mineurs de moins de quinze ans pour le traitement des données personnelles posées par le droit français. En effet, aucune mesure contraignante ne permet d'assurer que le consentement pour le traitement de données à caractère personnel de mineurs a été donné conjointement par le mineur et son responsable légal. De plus, il est possible de noter que l'âge fixé par Roblox pour différencier le recueil du consentement et les traitements est de treize ans alors qu'il est de quinze ans dans la loi française.

Il est cependant possible de noter que les paramètres de communication adaptés aux mineurs de moins de treize ans sont alors activés, le traitement des données est restreint et certaines fonctionnalités de Roblox nécessitant le traitement de données personnelles ne peuvent pas être utilisées par les mineurs de moins de treize ans.

Le recueil du consentement des mineurs de plus de treize ans

Si le mineur de moins de treize ans bénéficie d'une protection plus ou moins relative, dès lors que le mineur atteint l'âge de treize ans, les paramètres de communication adaptés ne s'appliquent plus. Ainsi selon la politique de confidentialité, à l'âge de treize ans le mineur consent à un traitement de ses données à caractère personnel plus élargi.

Pour ce qui est du recueil du consentement des mineurs de plus de quinze ans, la CNIL a reconnu qu'il était possible pour eux de consentir à des traitements de données à caractère personnel fondés sur un contrat à condition qu'il s'agisse d'un acte de la vie courante. Elle reprend ainsi des dispositions dédiées à la capacité des mineurs quant aux contrats prévues dans le Code civil.

L'article 1146 du Code civil prévoit que les mineurs non émancipés sont incapables de contracter tandis que l'article 1148 dudit Code énonce que les personnes incapables de contracter, dont font partie les mineurs non émancipés, peuvent « accomplir seuls les actes courants autorisés par la loi ou l'usage, pourvu qu'ils soient conclus à des conditions normales ». Ces dispositions sont reprises par la CNIL pour s'appliquer aux contrats de services en ligne conclus par des mineurs de plus de quinze ans.

En l'espèce, pour vérifier que l'utilisation de Roblox est conforme à cela, il conviendrait de se demander si un juge pourrait considérer l'inscription et la souscription à un abonnement Roblox comme des « actes courants ». Si c'était le cas, le recueil du consentement des mineurs pour le traitement de leurs données personnelles pourrait être considéré comme licite. Dans le cas inverse, il ne le serait pas.

Au-delà du RGPD et de la loi relative à l'informatique, aux fichiers et à la liberté, la loi n° 2023-566 du 7 juillet 2023 visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne a aussi mis en place des mesures concernant la protection des mineurs sur les réseaux sociaux. Roblox pouvant être considéré comme un réseau social au regard de la définition donnée à l'article 1er de cette loi dite « loi majorité numérique », les dispositions de cette dernière peuvent s'appliquer à la plateforme Roblox. L'article 4 de la loi prévoit ainsi diverses obligations pour les fournisseurs de services de réseaux sociaux en ligne dont le refus de l'inscription de tout mineur de moins de quinze ans et la mise en place de solutions techniques permettant de vérifier le consentement parental et l'âge de la personne s'inscrivant sur le réseau social. Dès lors, Roblox ne respecte pas les obligations mises en place par la loi « majorité numérique ».

Ainsi, Roblox ne respecte pas les dispositions légales en vigueur pour ce qui est du recueil du consentement des mineurs.

La vérification de l'âge sur Roblox

Dans sa recommandation 7 dédiée à la vérification de l'âge de l'enfant et à l'accord des parents dans le respect de sa vie privée, la CNIL commence par dresser un état des lieux, constatant que, dans de nombreux cas, la vérification de l'âge n'est guère satisfaisante, le dispositif étant soit trop intrusif du point de vue des données à caractère personnel soit trop facilement contournable par les mineurs. Elle rappelle que les lignes directrices sur le consentement publiées par le Comité Européen de la Protection des Données (CEPD) le 28 novembre 2017 affirment que la vérification de l'âge découle implicitement de l'article 8.2 du RGPD et que cette vérification doit être proportionnée. La CNIL recommande d'utiliser un moyen de vérification qui préserve « la capacité à naviguer en ligne librement, sans s'identifier » et qui soit conforme à plusieurs principes comme la proportionnalité, la minimisation, la simplicité etc.

En l'espèce, sur Roblox, lors de l'inscription, il n'y a pas de moyen de vérifier l'âge. De même, il n'y a pas de moyen de vérifier si l'âge est satisfaisant lorsqu'un achat est effectué sur Roblox. En effet, alors que nous étions sur Roblox avec le compte indiquant que nous étions nés en 2010, nous avions quand même la possibilité de faire un achat. Nous nous

sommes rendus sur la « marketplace » de Roblox pour souscrire à un abonnement mensuel de 11,99 euros qui permettait d'avoir des Robux, la monnaie des Roblox. En cliquant sur l'abonnement, il était simplement écrit : « Cet achat implique l'utilisation d'argent réel. Je certifie que j'ai au moins 18 ans et que je suis le parent ou le tuteur légal du propriétaire de ce compte. J'autorise cet achat et j'accepte les conditions d'utilisation ». Ensuite, lorsqu'il s'agissait de rentrer les données de notre moyen de paiement, il était simplement écrit sur la page « En soumettant les informations de votre carte de paiement, vous déclarez et garantisiez que vous avez au moins 18 ans, que vous avez lu et compris, et acceptez d'être lié par le Contrat de licence utilisateur final de notre fournisseur de services Xsolla, sa Politique de confidentialité et sa Politique de remboursement, ainsi que par les Conditions de Roblox et sa Politique de confidentialité, y compris la clause d'arbitrage et la politique de révocation ». En payant un abonnement, l'utilisateur accepte un traitement de données personnelles, à savoir ses données bancaires mais aussi d'autres traitements de données à caractère personnel à travers les acceptations des politiques de confidentialité de Xsolla et de Roblox.

Or, le moyen de vérification de l'âge qui est simplement une déclaration de la part de l'utilisateur est totalement insuffisant d'autant plus que le traitement concerne des données bancaires. Par conséquent, la vérification de l'âge sur Roblox est absolument insuffisante. Elle repose en effet entièrement sur la bonne foi du mineur qui peut tout à fait mentir.

De plus, l'inscription sur Roblox implique d'accepter les CGU de la plateforme. Cela revient à accomplir un acte juridique de la part de l'utilisateur. Or, lorsque celui-ci est mineur, il ne peut pas, en principe, accomplir des actes juridiques seul. Dans une telle hypothèse, les personnes détenant l'autorité parentale auraient dû donner leur accord.

Il se peut, toutefois, que l'inscription sur Roblox soit considérée comme un acte de la vie courante. Dès lors, le mineur, selon sa maturité, serait en capacité d'accomplir cet acte seul. Dans le cadre de Roblox, il semble compliqué d'admettre qu'un mineur s'inscrivant sur la plateforme puisse anticiper l'ensemble des conséquences relatives aux actes effectués sur la plateforme.

Il ne faut pas oublier que d'autres législations pourraient venir encadrer cette question comme celle relative à la majorité numérique, qui prévoit l'obligation d'autorisation parentale pour les jeunes de moins de 15 ans ou encore celle relative à la protection des données personnelles, qui prévoit la possibilité pour un mineur de 15 ans ou plus de consentir seul au traitement de ses données personnelles dans le cadre des services de la société de l'information.

Vue d'ensemble et ouverture sur le profilage

La réglementation protégeant les données à caractère personnel s'applique évidemment aux acteurs de métavers dont Roblox fait partie. Celle-ci est une contrainte forte à mettre en place pour ces plateformes mais utile dans une perspective de protection des utilisateurs, notamment des mineurs.

Une vigilance est à porter tout de même au cas de profilage, c'est-à-dire l'utilisation de « données à caractère personnel pour évaluer certains aspects personnels relatifs à une personne physique notamment pour analyser ou prédire des éléments concernant [...] la

santé, les préférences personnelles, les intérêts, la fiabilité, le comportement ». Là encore, il faut que Roblox veille à bien réguler cette pratique dont l'existence donne lieu à une information spécifique, ainsi qu'à une analyse d'impact préalable lorsqu'il revêt un caractère « systématique et approfondi ». Aussi il faudra qu'il s'attarde avec minutie sur la disposition plus délicate de l'article 22 du RGPD qui encadre très strictement les profilages aboutissant à une prise automatisée de décision « produisant des effets juridiques » à l'encontre de l'utilisateur ou « l'affectant de manière significative de façon similaire ». À l'évidence, une telle pratique du profilage sur des utilisateurs mineurs relèvent des circonstances aggravantes, le mineur étant plus vulnérable et donc plus enclin à succomber aux multiples tentations de la plateforme. À ce titre, le Digital Services Act¹⁹ (DSA) modernise le cadre en la matière. Les très grandes plateformes telles que Roblox doivent proposer un système de recommandation de contenus non-fondé sur le profilage et mettre à disposition du public un registre des publicités contenant diverses informations sur les annonces. La publicité ciblée pour les mineurs devient interdite pour toutes les plateformes, de même que la publicité basée sur des données sensibles tel que le sexe, donnée demandée à l'inscription sur Roblox de manière facultative.

¹⁹ Règlement DSA du 5 juillet 2022 qui vise à modifier la directive 2000/31/CE du 8 juin 2000

Risque d'addiction, jeux de hasard et statut des loot boxes

Le risque d'addiction aux jeux vidéos

En 2018, l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) a reconnu l'addiction aux jeux vidéo comme une maladie. Elle figure au chapitre sur les troubles de l'addiction, de la 11ème version de la Classification internationale des maladies, sous le terme de « trouble du jeu vidéo ». L'OMS considère cette addiction comme « un comportement lié à la pratique des jeux vidéos ou des jeux sur internet, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités de la vie quotidienne, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables ». De plus, il est précisé que le comportement doit avoir des impacts sur les « activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles », et « se manifester clairement sur une période d'au moins 12 mois ». Cependant, l'OMS est la seule institution à reconnaître cette addiction comme une maladie.

L'addiction aux jeux constitue un problème de santé publique. Il est admis qu'un grand nombre d'adolescents sont capables de passer des journées et des nuits devant les écrans. D'ailleurs lorsqu'une recherche « addiction jeu vidéo » est faite sur internet, un grand nombre d'articles s'adressant aux parents apparaissent. En effet, les parents s'avèrent concernés par le développement d'une addiction aux jeux vidéo par leurs enfants. À ce titre, l'Agence Nationale de Sécurité Sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail (ANSES) a publié une expertise en 2020 qui dévoile que deux tiers des 11-17 ans ont un risque élevé associé à la sédentarité et à l'inactivité physique, ce qui s'associe souvent à du surpoids, de l'obésité, des troubles du comportement alimentaire ou une qualité de sommeil et de vie altérée.

Malgré ces constats et une meilleure prise en charge médicale de l'addiction au jeu, aucune réglementation en la matière existe à ce jour. Il y a tout de même sur le site de l'Assemblée Nationale une proposition de loi du 13 juillet 2010 qui avait pour objectif de mieux garantir le droit à l'éducation, à la santé, à responsabiliser les pouvoirs publics et les industries de jeux vidéo dans l'éducation à la santé et la protection des enfants et des adolescents contre la cyberaddiction. Mais ce projet n'a jamais abouti. L'addiction aux jeux et sa régulation restent d'actualité.

Au niveau législatif, il existe tout de même un décret n°96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo. Mais en réalité, ce texte vient appliquer une obligation d'apposer un message sur les jeux qui peuvent déclencher des crises d'épilepsie. Il contient tout de même un avertissement sur les précautions à prendre pour l'utilisation d'un jeu vidéo dans son annexe 1, mais cela tient en 4 phrases.

› **Annexe I**

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Annexe I du Décret n°96-630 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo.

Roblox étant une plateforme sur laquelle il est possible de jouer à divers jeux en ligne, il y a un risque d'addiction pour les utilisateurs, notamment les plus jeunes.

Aussi, pour ce qui concerne le temps passé sur la plateforme, une loi n°2023-566 du 7 juillet 2023, qui crée une majorité numérique à 15 ans, impose aux réseaux sociaux de donner la possibilité aux parents des mineurs de moins de 15 ans d'accéder à un dispositif de contrôle du temps passé en ligne. Le jeune qui utilise le réseau social concerné devra être informé régulièrement par des notifications. Cependant, cette obligation vaut pour les réseaux sociaux qui sont définis dans la loi comme « toute plateforme permettant aux utilisateurs finaux de se connecter et de communiquer entre eux, de partager des contenus et de découvrir d'autres utilisateurs et d'autres contenus, sur plusieurs appareils, en particulier au moyen de conversations en ligne, de publications, de vidéos et de recommandations ». Roblox ne correspond pas à cette définition et la loi ne peut donc pas s'appliquer.

En revanche, dans le cas d'addiction aux jeux d'argent, tels que les jeux en ligne, une personne peut demander volontairement à être interdite de jouer via une inscription dans un fichier spécifique qui est transmis aux différents organismes. Cette interdiction peut aussi être prononcée à l'initiative d'un juge, du ministre de l'intérieur ou d'un représentant légal. L'interdiction est temporaire, 3 ans dans le cas d'une demande volontaire. Pendant toute cette période les opérateurs de jeux ou de paris en ligne ont l'obligation de clôturer tout compte dont le titulaire viendrait à être touché par une interdiction. De plus, ils doivent faire apparaître sur les pages d'accueil du site un message d'information relatif à la procédure d'inscription sur les fichiers des interdits. Ils mettent également en place des mécanismes d'auto-exclusion et de limitation des dépôts et des mises, des messages de mise en garde sur les risques liés à un jeu excessif, une limitation dans le temps pour les jeux de cercle, et enfin ils s'abstiennent d'adresser toutes communications commerciales aux titulaires de compte interdits de jeux ou faisant l'objet d'une mesure d'exclusion prévue par le site.

Pour rappel, les jeux d'argent sont interdits aux mineurs²⁰. Dès lors, l'addiction aux jeux d'argent ne semble pas constituer un problème pour les joueurs de moins de 18 ans qui est l'âge légal en France.

Quoi qu'il en soit, il semblerait que Roblox ne soit pas concerné par cela. Effectivement, les règles de la communauté de la plateforme relatives aux développeurs de jeu sur la plateforme précisent qu'il est interdit de créer des expériences de hasard ou de casino impliquant de l'argent réel ou des Robux. Ainsi, Roblox évite de devenir une plateforme

²⁰ <https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F15814>

susceptible de proposer des jeux d'argent en ligne et par conséquent de se conformer aux règles imposées, notamment, l'interdiction pour les mineurs d'accéder à ce genre de site.

Les « loot boxes » et les jeux de hasard

Puisque Roblox ne rentre pas dans la catégorie des jeux d'argent, il n'est pas possible d'appliquer cette réglementation contre les dérives de l'addiction au jeu. De la même manière, les « loot boxes » n'étant pas considérées comme un jeu de hasard, aucune protection législative ne s'applique.

Certains jeux sur Roblox fonctionnent sur la base d'un système de défi qui permet de gagner de la monnaie virtuelle lorsque l'utilisateur a accompli un objectif imposé par un jeu. La monnaie virtuelle gagnée est ensuite utilisable sur la plateforme. Cela favorise indirectement une relation de dépendance avec comme seul objectif l'appât d'un gain. Le jeu « adopt me » s'apparente à un ticket à gratter puisque les utilisateurs achètent des œufs donnant un animal de compagnie de rareté variable. Ces jeux de hasard, où le gain est aléatoire, sont appelés des « loot boxes » ou « coffres à butin », qui sont caractéristiques des jeux vidéo. Elles contiennent des objets virtuels qui permettent aux joueurs d'acquérir de nombreux bonus ou d'améliorer les personnages. Cependant, elles fonctionnent comme des pochettes surprises, il est impossible de savoir ce qu'elles contiennent avant de les avoir achetées.

Les jeux et paris en ligne ont été autorisés par la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne. En revanche, les opérateurs qui proposent ces services ont besoin d'être agréés par l'Agence nationale des jeux (ANJ). Pour qu'un jeu soit qualifié de jeu de hasard en France, trois conditions sont requises : un sacrifice financier, une offre publique et l'espérance d'un gain. Cependant, les loot boxes ne remplissent que les deux premiers critères. L'espérance d'un gain ne semble pas remplie étant donné que le gain n'a pas de valeur réelle. Autrement dit, il n'est pas possible d'utiliser le gain en dehors du jeu, c'est un avantage destiné à être utilisé sur Roblox. Il n'est pas possible de tirer un profit financier du gain, il n'y a pas de possibilité de le revendre contre de l'argent réel. Cette règle est expressément dictée dans les conditions d'utilisation de Roblox²¹.

En Belgique, les loot boxes ont été interdites à la vente en 2018 au motif qu'il faut protéger le consommateur et notamment « la santé mentale des enfants ». La Commission des jeux de hasard de Belgique avait ouvert une enquête pour déterminer s'il était nécessaire d'interdire l'utilisation des « loot boxes » en portant une étude sur divers jeux vidéo (Battlefront II, Overwatch, FIFA 18 et Counter-Strike : Global Offensive). Le but de cette opération était de protéger les mineurs et personnes vulnérables qui pourraient dépenser sans limites leur argent dans ces « loot boxes » comme le précise Peter Naessens, le directeur de la commission. Il affirme que « les loot box payants ne sont pas un élément innocent des jeux vidéo qui se présentent comme un jeu d'adresse. Les joueurs sont séduits et trompés et aucune mesure de protection en matière de jeux de hasard n'est appliquée. Maintenant qu'il est clair qu'en particulier les enfants et les personnes vulnérables sont ici exposés sans protection, les fabricants de jeux mais aussi les parties concernées sont appelées à mettre fin à cette pratique ». La commission a conclu que les « loot boxes » sont assimilables à des jeux de hasard car il y a un enjeu qui peut mener à un gain ou à une

²¹ <https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/115004647846-Conditions-d-utilisation-de-Roblox>

perte avec une part de hasard. Les éditeurs de jeux vidéo ont donc été obligés de se conformer à la loi Belge. Par exemple, il n'est plus possible sur FIFA d'acheter des « loot boxes », dénommés « packs ». Le jeu Fortnite, très prisé des mineurs, a aussi dû s'adapter en permettant aux joueurs de connaître le contenu des « boxes » qu'ils achètent.

De la même manière, les Pays-Bas ont décidé en 2022 d'interdire l'utilisation des « loot boxes » et l'Espagne songe à suivre le pas.

Du côté de la France, aucune mesure législative n'a été prise. Cependant, en 2020, deux avocats ont intenté une action en justice contre Electronic Arts pour leur jeu FIFA qui rend accessible aux mineurs des « pratiques commerciales trompeuses » via une « loterie prohibée » en proposant l'achat de carte de footballeur pour constituer son équipe. De plus, la même année, la mention « Achats intégrés : inclut des contenus aléatoires » a été ajoutée sur les pochettes de jeux vidéo, mais elle a une simple valeur informative et n'empêche pas les mineurs d'y avoir accès.

L'ANJ s'est prononcée sur les « loot boxes » et a estimé une modification de la loi non nécessaire. De plus, selon elle, « le droit de la consommation est déjà riche d'instruments ou d'outils juridiques qui permettent de répondre aux principales préoccupations qu'on observe ». Le Code de la consommation estime trompeur le fait pour les entreprises d'avancer de fausses « caractéristiques essentielles du bien ou du service », notamment « ses propriétés et les résultats attendus de son utilisation ». Ainsi, d'après le Ministère de l'économie, la Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes a déjà les outils pour sanctionner les éventuels manquements qui pourraient être révélés lors d'un contrôle. C'est d'ailleurs sur ce point que l'association UFC Que choisir a dénoncé des « probabilités de gains trompeuses » adressées à un jeune public vulnérable. Cependant, au regard de l'article L.121-2 du Code de la consommation, les dispositions légales actuelles ne semblent pas correspondre avec des biens immatériels virtuels qui ne s'inscrivent pas dans un schéma de consommation classique. Face à l'absence de préoccupation sur le sujet et dispositions effectives, il est normal de se demander si le sujet est vraiment d'actualité.

Une pratique commerciale est trompeuse si elle est commise dans l'une des circonstances suivantes :

- 1° Lorsqu'elle crée une confusion avec un autre bien ou service, une marque, un nom commercial ou un autre signe distinctif d'un concurrent ;
- 2° Lorsqu'elle repose sur des allégations, indications ou présentations fausses ou de nature à induire en erreur et portant sur l'un ou plusieurs des éléments suivants :
 - a) L'existence, la disponibilité ou la nature du bien ou du service ;
 - b) Les caractéristiques essentielles du bien ou du service, à savoir : ses qualités substantielles, sa composition, ses accessoires, son origine, notamment au regard des règles justifiant l'apposition des mentions " fabriqué en France " ou " origine France " ou de toute mention, signe ou symbole équivalent, au sens du code des douanes de l'Union sur l'origine non préférentielle des produits, sa quantité, son mode et sa date de fabrication, les conditions de son utilisation et son aptitude à l'usage, ses propriétés et les résultats attendus de son utilisation, notamment son impact environnemental, ainsi que les résultats et les principales caractéristiques des tests et contrôles effectués sur le bien ou le service ;
 - c) Le prix ou le mode de calcul du prix, le caractère promotionnel du prix notamment les réductions de prix au sens du I de l'article [L. 112-1-1](#), les comparaisons de prix et les conditions de vente, de paiement et de livraison du bien ou du service ;
 - d) Le service après-vente, la nécessité d'un service, d'une pièce détachée, d'un remplacement ou d'une réparation ;
 - e) La portée des engagements de l'annonceur, notamment en matière environnementale, la nature, le procédé ou le motif de la vente ou de la prestation de services ;
 - f) L'identité, les qualités, les aptitudes et les droits du professionnel ;
 - g) Le traitement des réclamations et les droits du consommateur ;
- 3° Lorsque la personne pour le compte de laquelle elle est mise en œuvre n'est pas clairement identifiable ;
- 4° Lorsqu'un bien est présenté comme étant identique à un bien commercialisé dans un ou plusieurs autres Etats membres alors qu'il a une composition ou des caractéristiques différentes.

Article L. 121-2 du Code de la consommation

Au niveau Européen, le Parlement a adopté un rapport, le 18 janvier 2023, dans lequel il demande à ce que les joueurs soient mieux protégés contre l'addiction et les pratiques manipulatoires dans le domaine numérique. Une demande d'harmonisation des règles protégeant les mineurs a été faite avec la volonté d'instaurer des règles pour permettre aux parents d'avoir une vision d'ensemble et un contrôle sur les jeux en position de leur enfant. Les députés exigent des informations plus claires sur le contenu, les politiques d'achats et les tranches d'âges ciblées, basé sur le système PEGI. De plus, le Parlement a montré sa volonté de protéger les mineurs contre les incitations à effectuer des achats dans les jeux et contre la pratique consistant à obtenir des objets contre un paiement. Il est également précisé que les développeurs doivent éviter de concevoir des jeux qui entraînent l'addiction et doivent tenir compte de l'âge et de la vulnérabilité des mineurs. Il est donc possible de penser qu'une régulation par une loi européenne pourrait intervenir dans les prochaines années.

Travail des mineurs

Roblox étant un jeu interactif, il est possible pour ses utilisateurs de créer, ou d'améliorer, des jeux sur la plateforme. Ces personnes prennent le nom de « développeur » et peuvent être mineurs. Cependant, leur statut et leur rémunération restent flous.

La rémunération des joueurs collaborant au développement d'un jeu

La plateforme a sa propre monnaie qui est appelée « robux », c'est une monnaie non fiduciaire qui permet d'acheter des objets pour ses personnages, des NFT ou encore débloquent des paramètres. Cependant, Roblox a un programme DevEx qui « permet à

certaines utilisateurs de Roblox d'échanger des Robux gagnés contre de la monnaie réelle ». Pour pouvoir réaliser cet échange en dollars, à un taux de change prévu par la plateforme, des conditions doivent être remplies. Néanmoins, pour avoir accès à cette possibilité l'âge plancher est fixé à treize ans, soit l'âge minimum requis pour s'inscrire sur la plateforme. Les mineurs peuvent donc obtenir de la monnaie réelle en échange de leurs Robux.

L'échange de Robux contre de la monnaie réelle pourrait toutefois s'apparenter à une rémunération des joueurs ou « développeurs » de la part de la plateforme. Effectivement, dans sa Foire aux questions (FAQ) relative au dit programme, la plateforme rappelle que : « Bien que tout le monde puisse utiliser Roblox Studio pour apprendre à coder, créer des expériences à partager avec ses amis, et même gagner quelques Robux, seuls les développeurs performants seront en mesure de répondre aux exigences élevées (décrites ci-dessous) pour gagner de l'argent réel grâce au DevEx ». En somme, seuls les développeurs, c'est-à-dire, les joueurs collaborant et développant la plateforme pourront espérer bénéficier du programme d'échange de monnaies.

Cependant, il semble difficile de vivre de son activité de développeur de jeux sur Roblox au vu du business model de l'entreprise qui n'offre que 30 % des revenus générés par un jeu au développeur de ce-dernier. Cet élément peut remettre en cause la qualification de rémunération.

La possible imposition des Robux

L'Internal Revenue Service (IRS), l'équivalent américain du Fisc, avait mentionné le Robux sur sa liste de devises virtuelles convertibles aux côtés du Bitcoin. Michael J. Desmond, directeur de l'IRS, a toutefois reconnu qu'il s'agissait d'une erreur.

En effet, l'IRS a précisé que tant qu'une devise fictive ne quitte pas le jeu associé, il n'y a pas d'obligation de la faire figurer sur sa déclaration de revenus. Il est possible d'en déduire que l'utilisation d'une devise fictive dans une transaction réelle suffit à la rendre imposable.

Cependant, les Robux ne semblent pas avoir vocation à être utilisés dans des transactions réelles. Pour ce faire, ils doivent d'abord être convertis en monnaie réelle. Comme dit précédemment, cette conversion, si elle s'apparente à une rémunération, pourra être imposée mais cela constitue la seule hypothèse dans laquelle l'imposition est envisageable.

En France, la vente de crypto-monnaies est imposée lorsqu'il y a plus-values. Lorsqu'elle s'inscrit dans une pratique habituelle, la plus-value est imposée au titre des bénéfices industriels et commerciaux (BIC). En revanche, si la vente est exceptionnelle, elle sera taxée selon le régime des plus-values de cessions de biens meubles, soit un taux d'imposition forfaitaire de 19%, depuis une décision du Conseil d'Etat du 26 avril 2018.

Le Robux, n'étant pas une crypto-monnaie comme le Bitcoin ou l'Éther, n'est pas soumis au système d'imposition français. Cependant, il est tout de fois possible de se questionner sur son futur, ainsi que celui d'autres devises de jeux vidéo.

Il faut également noter que pour avoir des Robux, il faut convertir de la vraie monnaie. Il faut savoir que Roblox prend 30 % de commission sur chaque transaction en Robux. La

conversion de Robux en monnaie réelle demande d'avoir à minima 100 000 Robux, ce qui équivaut à 350 dollars.

En dehors de cette possible rémunération, les développeurs sur la plateforme n'ont aucun réel statut. De fait, ils ne bénéficient d'aucune protection. Cela pose problème d'autant plus lorsque la majorité d'entre eux sont des mineurs.

Tentatives de qualification

L'exclusion d'un contrat de travail

Dominique Boullier assimile Roblox à de « l'exploitation virtuelle ». En effet, les éditeurs de jeux vidéos sont souvent des mineurs qui ne touchent pas le fruit de leur travail.

L'employeur correspond à la personne à laquelle le salarié est lié par un contrat de travail. L'existence d'un contrat de travail dépend de trois critères : la réalisation d'une prestation de travail, l'existence d'une rémunération et enfin l'existence d'un lien de subordination. La caractérisation d'une prestation de travail semble être possible dans le cas de la création de contenu par les utilisateurs de la plateforme. De même, une rémunération semble bel et bien prévue en contrepartie du contenu développé. Néanmoins, il ne semble pas possible de caractériser un lien de subordination entre la plateforme et ses utilisateurs. Roblox n'a donc pas le statut d'employeur vis-à-vis des utilisateurs. Cependant, les joueurs concluent avec la plateforme un contrat intitulé « The Roblox creator tools test program » relatif aux modalités de rémunération. Il y est précisé que les joueurs perçoivent 30% des Robux réalisés sur les ventes du contenu créé.

Le travail des mineurs : le rapprochement avec le régime des enfants influenceurs

La loi n°2020-1266 du 19 octobre 2020, entrée en vigueur le 20 avril 2021, vise à encadrer l'exploitation commerciale de l'image d'enfants de moins de seize ans sur les plateformes en ligne. Désormais, les enfants influenceurs sont protégés par les articles L.7124-1 et suivants du Code du travail. Cela concerne les mineurs de moins de 16 ans « dont l'activité relève d'une relation de travail » ou « dont l'image est utilisée en vue d'une diffusion sur un service de plateforme de partage de vidéos, lorsque l'enfant en est le sujet principal ». Ainsi, l'enfant est protégé qu'il y ait ou non contrat de travail. De plus, il est précisé dans la loi du 19 octobre 2020 qu'un « enfant de moins de 16 ne peut, sans autorisation individuelle préalable accordée par l'autorité administrative être engagé ou produit : [...] dans une entreprise d'enregistrements sonores ou d'enregistrements audiovisuels, quels que soient leurs modes de communication au public ; [ou] par un employeur dont l'activité consiste à réaliser des enregistrements audiovisuels dont le sujet principal est un enfant de moins de seize ans, en vue d'une diffusion à titre lucratif sur un service de plateforme de partage de vidéos ».

Cet élargissement législatif permet de faire rentrer les enfants influenceurs présents sur les réseaux sociaux aux côtés des enfants mannequins, du spectacle et de la publicité dans le Code du travail.

De plus, il est précisé qu'une déclaration préalable à l'autorité administrative pour les enfants influenceurs dont l'activité ne relève pas d'une relation de travail est nécessaire. De même, les représentants légaux doivent effectuer une déclaration à l'autorité administrative pour « la diffusion de l'image d'un enfant de moins de 16 ans sur un service de plateforme de partage de vidéos, lorsque l'enfant en est le sujet principal ». Cette déclaration est nécessaire lorsque : « la durée cumulée ou le nombre de ces contenus excède, sur une période de temps donnée, un seuil fixé par décret en Conseil d'Etat » et « la diffusion de ces contenus occasionne, au profit de la personne responsable de la réalisation, de la production ou de la diffusion de ceux-ci, des revenus directs ou indirects ».

Le problème est tel que sur Roblox les enfants qui décident de participer au développement des jeux ne sont pas liés avec la plateforme par un contrat de travail. De même, il n'est pas possible de les rattacher à la loi du 19 octobre 2020 sur les enfants youtubeurs car leur image n'est pas exploitée. Il semble donc difficile de rattacher leur régime au Code du travail, même s'il pourrait être envisageable d'exiger, comme pour les enfants « youtubeurs », une déclaration préalable à l'autorité administrative afin d'avoir connaissance des enfants concernés et mettre en place une protection. Il serait possible d'envisager qu'à partir d'un certain seuil d'œuvres créées et de rémunération perçues une déclaration soit exigée.

De plus, ces enfants « développeurs » ne sont pas seulement lésés sur le droit du travail, mais aussi sur leur rémunération. En effet, alors que la plateforme Roblox met en avant des jeunes développeurs qui ont gagné facilement de l'argent, la réalité est toute autre. Généralement, un mineur ayant développé un jeu sur la plateforme ne gagne que peu voire pas d'argent. Un jeu créé par un mineur se perdra aisément dans la masse de jeux présents sur la plateforme, qui en compte à ce jour plus de 20 millions. Deux possibilités s'offrent aux joueurs pour mettre en avant un jeu : donner la possibilité à des streamers de jouer au jeu ou payer Roblox pour que le jeu soit monétisé, notamment par des publicités.

Il est d'autant plus étonnant qu'aucune disposition législative existe pour ce cas de figure lorsque Tami Bhaumik, le vice-président de Roblox, a déclaré que « dès le début il s'agissait de donner la possibilité à des enfants de développer des jeux pour d'autres enfants ». Il semble ainsi urgent de mettre en place une protection légale des mineurs exerçant une activité de développement de jeux vidéo dans les metaverses.

La protection par la propriété intellectuelle du contenu généré par les utilisateurs

La liberté créative

Selon Dominique Boullier²², Roblox est la dérive de la culture open source, qui consiste en un partage gratuit du travail et la libre contribution de chacun.

Roblox correspond à une plateforme sur laquelle « les expériences sont créées par les joueurs pour les joueurs ». Alors que certaines plateformes ne permettent que des modifications, plus ou moins importantes, sur Roblox les utilisateurs peuvent contribuer, développer, modifier et surtout créer. Cette liberté créative ne connaît aucune limite a priori, en revanche elle peut faire l'objet de modération a posteriori. Selon Amélie Favreau²³, la reconnaissance d'une plus ou moins grande liberté créative permet d'en déduire si l'utilisateur a pu effectuer des choix libres et créatifs et donc de savoir si le contenu créé peut être qualifié d'œuvre de l'esprit au sens du Code de la propriété intellectuelle.

Sur la plateforme, les utilisateurs ont la possibilité de créer des mini-jeux. Ceux-ci correspondent à des œuvres multimédias. Une œuvre multimédia est « toute création regroupant, sous forme numérique, du texte, de l'image ou du son, création fixée sur un support électronique et interrogeable, en local ou distance, de façon interactive ». Depuis l'arrêt Cryo du 25 juin 2009 (n°07-20.387), la qualification distributive a été admise. Chaque composante se voit appliquer le régime qui lui est propre. Effectivement, la Cour de cassation a retenu qu'un « jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci, de sorte que chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature ». La reconnaissance d'un droit au développeur sur une ou plusieurs composantes du jeu pourrait alors être envisagée.

Cependant, comme le souligne Amélie Favreau, la nature de la relation entre la plateforme de Métavers et les utilisateurs est contractuelle. Généralement, il est question d'un contrat d'adhésion. Selon l'article 1110 du Code civil il s'agit d'un contrat qui « comporte un ensemble de clauses non négociables, déterminées à l'avance par l'une des parties ». Dans la plupart des cas, auquel n'échappe pas Roblox, les utilisateurs se soumettent aux conditions générales d'utilisation (CGU). Ce sont dans ces CGU que les modalités relatives à la titularité des développeurs sur leurs créations sont généralement prévues.

La protection par la propriété intellectuelle du contenu créé par les utilisateurs dépend alors de ce que prévoient les CGU dans la limite du respect de la loi.

La titularité sur les créations

En ce qui concerne les accords passés entre la plateforme et les créateurs de « User Generated Content » (UGC). La plateforme de jeux détaille largement dans ses conditions d'utilisation la nature de ces accords. Elle reconnaît d'abord que le propriétaire de UGC

²² Dominique Boullier, « comment Roblox profite du travail des jeunes ados », Stratégie, 4 janvier 2023

²³ Amélie FAVREAU, « Métavers et propriété intellectuelle », Revues Propriété industrielle n° 6, Juin 2022, étude 12

reste titulaire de droits d'auteur. Ce dernier, s'il souhaite implémenter sa création dans Roblox, doit alors accorder à la plateforme, une licence permanente, irrévocable, mondiale, non exclusive, avec le droit d'octroyer des sous licence sans autorisation. Ce type de licence, s'il peut sembler très étendu, ne semble pas aberrant compte tenu du fait que ces droits sont nécessaires à l'utilisation libre des UGC dans le jeu. En revanche, un problème se pose sur le fait que la plateforme peut utiliser ces droits, sans rémunération, pour des objets sortant du champ de l'utilisation normal du jeu.

Pour ce qui est des musiques, Roblox a conclu des accords avec des éditeurs musicaux et cela permet aux joueurs d'utiliser jusqu'à 250 musiques dans leurs créations. Les conditions d'utilisation stipulent dans ce sens que « les droits accordés dans la présente section 6(B)(3) comprennent, sans s'y limiter, le droit de reproduire des enregistrements sonores (et de réaliser des reproductions mécaniques des œuvres musicales intégrées à ces enregistrements sonores) et de présenter publiquement ou de communiquer au public les enregistrements sonores (et les œuvres musicales intégrées à ceux-ci), tout cela sur une base libre de droits. Cela signifie que vous accordez à Roblox le droit d'utiliser votre UGC tel que prévu par la présente section 6(B)(3) sans obligation de payer des redevances à aucun tiers ».

Enfin, une question pourrait se poser quant à l'obligation de rémunération proportionnelle du fait de l'utilisation d'œuvre de l'esprit. Cette dernière n'est aucunement mentionnée et il n'est pas impossible que toutes ces cessions de droits se fassent également à titre gratuit. Les créateurs n'obtiennent donc pas de rémunérations directes de la part de Roblox. Toutefois, le droit positif conditionne la cession de droit d'auteur à une règle stricte de rémunération de l'auteur. Le paragraphe 4 de l'article L131-3 du Code de la Propriété intellectuelle énonce que : « Le bénéficiaire de la cession s'engage par ce contrat à rechercher une exploitation du droit cédé conformément aux usages de la profession et à verser à l'auteur, en cas d'adaptation, une rémunération proportionnelle aux recettes perçues ». Il survient de cet article, une obligation de rémunération des auteurs. Ainsi, dès lors qu'il y a une cession de droit d'auteur et une utilisation de l'œuvre, ici le jeu, Roblox est tenu de rémunérer le créateur. En l'espèce, ce n'est pas le cas. Cela pourrait être justifié si la plateforme ne faisait que rendre possible l'utilisation d'UGC dans les jeux sans jamais les utiliser pour son bénéfice personnel. Cependant, comme vu précédemment, cette dernière se réserve des droits très larges qui ne sont à priori soumis à aucune rémunération.

En ce qui concerne la rémunération, les créateurs des UGC peuvent être rémunérés pour leurs créations s'ils mettent leurs créations sur la marketplace de Roblox et que cette création est achetée par d'autres utilisateurs. Cette rémunération est en robux. Sauf appartenance au programme DEVEX, programme de développeurs sélectionnés par Roblox, les joueurs-créateurs ne peuvent pas convertir leurs Robux en argent réel.

Pour ce qui est du droit d'auteur dont pourrait bénéficier un créateur, il faut également que le critère d'originalité soit respecté. Autrement dit, le créateur doit démontrer que le jeu qu'il a créé est original. Au vu du grand nombre de jeux existant sur la plateforme Roblox, ce critère d'originalité semble compliqué à prouver.

La circulation encadrée des objets immatériels sur Roblox

Dans une revue LexisNexis du 11 novembre 2022, l'avocate Juliette Crouzet et l'élève avocat Timothée Guichoux, se sont interrogés sur l'épuisement du droit de distribution des produits virtuels commercialisés dans un métavers. Cette analyse est bien sûr applicable à Roblox. La règle de l'épuisement du droit distribution est disposé à l'article L122-3-1 du Code de propriété intellectuelle : « Dès lors que la première vente d'un ou des exemplaires matériels d'une oeuvre a été autorisée par l'auteur ou ses ayants droit sur le territoire d'un Etat membre de la Communauté européenne ou d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen, la vente de ces exemplaires de cette oeuvre ne peut plus être interdite dans les Etats membres de la Communauté européenne et les Etats parties à l'accord sur l'Espace économique européen ». Ainsi, la revente de l'œuvre sans autorisation de l'auteur est possible. Avec l'arrivée de l'ère du numérique et des échanges commerciaux sur internet, il s'est posé la question des règles applicables au marché d'occasion des biens immatériels et virtuels.

Dans le cadre de Roblox, la circulation de produits virtuels est très importante, ce peut être par exemple un vêtement d'un avatar. Au regard des jurisprudences de la CJUE, il faut appliquer celle de Tom Kabinet en date de 2019. Ainsi, selon cette jurisprudence, le logiciel éventuellement inclus dans un livre électronique ne présente qu'un caractère accessoire par rapport à l'œuvre contenue dans le livre électronique. De ce fait, il faut appliquer le régime de l'œuvre principal qui est le droit d'auteur. Cependant, les produits virtuels sont des œuvres complexes qui ne se détériorent pas avec l'usage et sont donc parfaitement substituables aux produits virtuels neufs. Le marché parallèle des produits virtuels d'occasion affecte donc davantage les créateurs, d'un point de vue économique, que dans le monde analogique où les produits vendus s'usent avec le temps et peuvent perdre de la valeur. Ainsi, ces produits virtuels devraient échapper à la règle de l'épuisement du droit de distribution.

Il est possible d'appliquer une solution similaire pour Roblox. Ainsi, la circulation des objets immatériels de Roblox échappe à la règle de l'épuisement du droit de distribution pour ne pas désavantager le créateur.

Le respect des droits des tiers

L'accord de licence

Roblox a signé un accord avec APM music permettant à ses utilisateurs d'utiliser des musiques sous licences (près de 100 000). Les conditions sont les suivantes :

- Les utilisateur ne peuvent pas utiliser plus de 250 musiques sous licence dans un seul jeu sur Roblox et ne peuvent constituer un service de streaming sur le jeu
- Il est possible de créer des oeuvres dérivées des chansons sous licence
- Il n'est possible d'utiliser ces musiques que sur la plateformes Roblox

Le contrat de licence de droit d'auteur est un accord par lequel le titulaire de droits d'auteur autorise l'exploitation partielle ou totale de ses droits patrimoniaux sur son œuvre en contrepartie d'une redevance. Le législateur énumère une série de conditions quant à la rédaction du contrat de licence. Ainsi, selon le paragraphe 1 de l'article L131-3 du Code de la propriété intellectuelle, la transmission des droits d'auteur est subordonnée à une délimitation stricte quant à sa destination, son lieu et sa durée. Cette règle législative explique notamment les conditions imposées par Roblox pour l'utilisation de musiques sous licences sur leur plateforme.

L'utilisation des marques dans des mondes dédiés, directement créés par Roblox, relève le plus souvent de partenariat avec ces marques. En revanche, en ce qui concerne, l'utilisation de marque par les utilisateurs dans les jeux Roblox, il est difficile de déterminer si ces dernières sont autorisées ou non. Effectivement, conformément à l'article L713-2 du Code de la propriété intellectuelle : « Est interdit, sauf autorisation du titulaire de la marque, l'usage dans la vie des affaires pour des produits ou des services : 1° D'un signe identique à la marque et utilisé pour des produits ou des services identiques à ceux pour lesquels la marque est enregistrée ;

2° D'un signe identique ou similaire à la marque et utilisé pour des produits ou des services identiques ou similaires à ceux pour lesquels la marque est enregistrée, s'il existe, dans l'esprit du public, un risque de confusion incluant le risque d'association du signe avec la marque ». Tout manquement à cet article serait alors constitutif d'une contrefaçon.

De plus, même dans le cas où l'utilisation de marques sur la plateforme serait autorisée, il est encore moins aisé de savoir si ces dernières relèvent d'un partenariat avec la marque ou d'une simple licence.

L'utilisation de marques dans des jeux vidéo n'est pas propre à Roblox. Cela a déjà même amené à un contentieux pour le jeu GTA San Andreas par exemple.

La Cour d'appel de Paris dans un arrêt du 21 septembre 2012 (RG n° 11/00654)²⁴ rend une décision dans laquelle elle déboute la demande de la société Ferrari qui agissait sur le terrain de la contrefaçon et de la concurrence déloyale pour l'utilisation d'un modèle similaire de voiture commercialisé par Ferrari dans le jeu vidéo GTA San Andreas . La Cour d'appel décide de débouter la société Ferrari en faisant notamment prévaloir la liberté d'expression. Elle déclare qu' « il n'existe aucun risque de confusion et, plus généralement, de référence à

²⁴ Cour d'appel de Paris, 21 septembre 2012, RG n°11/00654

Ferrari, étant en particulier relevé que du fait que leurs jeux se caractérisent par leur originalité et leur caractère parodique, tout risque de confusion ou même d'association fautive se trouve exclu ». Elle complète sa décision en énonçant que « le caractère servile de la reproduction, s'il est de nature à aggraver le préjudice résultant de la contrefaçon - au demeurant non caractérisée, au cas particulier - ne constitue pas, en soi, une faute ». Il ressort de cet arrêt une possibilité pour les créateurs de jeux de « s'inspirer » d'éléments distinctif d'objet de propriété intellectuelle protégé par le droit des marques en faisant bien évidemment attention à correctement modifier l'objet créé pour que cela n'entraîne aucun risque de confusion. Un juste milieu doit donc être établi par le créateur. Cette décision s'applique aussi aux créateurs de jeu sur Roblox.

De plus, rien n'est dit dans les conditions d'utilisation spécifiquement sur l'utilisation de marque. En revanche, il est possible de déduire de la réglementation sur les User generated contents, que tout UGC utilisé dans les jeux et ne répondant pas aux conditions d'utilisation (et donc au respect des droit de propriété intellectuelle) sera supprimé en cas de signalement. Ainsi les conditions d'utilisation stipulent « Votre UGC, et l'utilisation de votre UGC telle que prévue dans les présentes Conditions, à l'heure actuelle et dans le futur : (i) n'enfreint, ne viole, et ne détourne aucun droit tiers, notamment aucun droit d'auteur, marque déposée, brevet, secret commercial, droit moral, droit à la confidentialité, droit publicitaire ou tout autre droit de propriété ou de propriété intellectuelle ».

Le respect du Digital Millennium Copyright Act par Roblox

Dans le cas où aucun contrat de cession de droit d'auteur ne serait accordé, les conditions générales de Roblox respectent Le Digital Millennium Copyright Act. Le DMCA ou Loi sur le droit d'auteur du millénaire numérique en français, est une loi américaine adoptée en 1998 qui vise à protéger les droits d'auteur dans le contexte du numérique. Cette loi énonce notamment le principe d'irresponsabilité des fournisseurs de service en ligne pour les infractions aux droits d'auteurs commises par les utilisateurs. Cette irresponsabilité est cependant conditionnée à la mise en place par la plateforme d'une procédure de notification et de retrait (notice and takedown). Cette procédure doit permettre aux titulaires de droits d'auteur de signaler les contenus utilisés sans autorisation par les utilisateurs. Le fournisseur de services en ligne doit ensuite prendre des mesures appropriées, telles que le retrait ou la suppression du contenu signalé, pour bénéficier de l'immunité de responsabilité.

On retrouve cette procédure dans l'article 6) C) 1) des conditions générales d'utilisation de Roblox : « Si vous êtes propriétaire d'un droit d'auteur ou l'agent d'un propriétaire de droit d'auteur, et que vous pensez que tout contenu sur le Service viole vos droits d'auteur, vous pouvez présenter une notification en vertu du Digital Millennium Copyright Act (« DMCA ») en contactant notre agent responsable du droit d'auteur ».

Ainsi, les titulaires de droits d'auteur ont la possibilité de voir leurs œuvres supprimées de la plateforme s'il n'ont pas donné d'autorisation d'utilisation. Cependant, il convient de préciser que la plateforme ne semble pas avoir mis en place un système hybride entre algorithme et intervention humaine pour faciliter cet exercice. Le signalement semble être mené uniquement par « une équipe de modération » dont le nombre et l'efficacité sont indéfinis.

A l'inverse, pour éviter les demandes de retrait abusives, Roblox a mis en place la possibilité d'émettre un avis de contestation. Ainsi, « dans le cas d'un contenu ayant été supprimé ou désactivé, si vous pensez que votre contenu ne constitue pas une violation ou que vous avez l'autorisation du propriétaire du droit d'auteur, de l'agent du propriétaire du droit d'auteur, ou en vertu de la loi, de publier ou d'utiliser ce matériel dans votre contenu, vous pouvez envoyer un avis de contestation à notre agent responsable du droit d'auteur. Après réception, par notre agent responsable du droit d'auteur, de tout avis de contestation, nous pouvons envoyer une copie de cet avis à la partie ayant engagé la réclamation pour l'informer que nous sommes susceptibles de replacer le contenu supprimé ou cesser de le désactiver dans un délai de 10 jours ouvrés ».

La protection du droit des marques sur Roblox

Comme dit précédemment, la protection des marques au sein de la plateforme Roblox suscite des préoccupations majeures tant pour les entreprises que pour les utilisateurs. Néanmoins, afin d'assurer la protection des marques déposées les conditions générales d'utilisation de Roblox stipulent plusieurs garanties.

Tout d'abord et comme précisé, les utilisateurs sont tenus de se conformer à ces politiques et de solliciter une autorisation préalable avant de faire usage de marques déposées.

Dans le cas du constat d'une utilisation non autorisée Roblox a mis en place un système de notification similaire à celui prévu par le DMCA. Les titulaires de droit ont la possibilité de signaler cette violation à la plateforme. Cette dernière vérifie la véracité des allégations et prend les mesures nécessaires, y compris la suppression du contenu incriminé.

De plus, dans le cas où un utilisateur persiste à enfreindre les droits de marque d'une tierce partie, Roblox se réserve le droit de suspendre ou de résilier le compte de cet utilisateur, conformément à sa politique interne.

Bibliographie et sitographie

Lois, arrêtés, décrets et autres dispositions

Loi n°2020-1266 du 19 octobre 2020 visant à encadrer l'exploitation commerciale de l'image des enfants de moins de 16 ans sur les plateformes en ligne

Article 26 de la loi n°2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne

Décret de n°96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéos

Article 1 et article 2 de l'arrêté du 8 juin 2010 relatif aux contenus et modalités d'affichage du message d'information relatif à la procédure d'inscription sur le fichier des interdits de jeu

Proposition de loi n°2737 du 13 juillet 2010 visant à mieux garantir le droit à l'éducation à la santé, à responsabiliser les pouvoirs publics et les industries de jeux vidéo dans l'éducation à la santé et la protection des enfants et des adolescents contre la cyberaddiction, contre l'addiction au jeu vidéo : <https://www.assemblee-nationale.fr/13/propositions/pion2737.asp>

Loi n°98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs

The Digital Millennium Copyright Act Of 1998 U.S. Copyright Office Summary, décembre 1998

Loi n° 2023-566 du 7 juillet 2023 visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne

Articles, commentaires, rapports et presse

Crouzet Juliette et Guichoux Timothée, « L'épuisement du droit de distribution des produits virtuels commercialisés dans un métavers », *Commerce électronique*, LexisNexis, 11 novembre 2022

Favreau Amélie, « Métavers et propriété intellectuelle », *Propriété industrielle* n°6, LexisNexis, 1er juin 2022, étude 12

Féral-Schuhl Christine, « Plateformes en ligne », *Praxis Cyberdroit*, Dalloz 2020-2021, Chapitre 626

CNIL, « Recommandation 7 : vérifier l'âge de l'enfant et l'accord des parents dans le respect de sa vie privée », 1er juin 2021
<https://www.cnil.fr/fr/recommandation-7-verifier-lage-de-lenfant-et-laccord-des-parents-dans-le-respect-de-sa-vie-privee>

CNIL, « Recommandation 1 : encadrer la capacité d'agir des mineurs en ligne », 09 juin 2021

<https://www.cnil.fr/fr/recommandation-1-encadrer-la-capacite-dagir-des-mineurs-en-ligne>

Direction de l'information légale et administrative, « Jeux vidéo : qu'est ce que le classement PEGI ? », Service public

<https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F33922#:~:text=Tout%20jeu%20vid%C3%A9o%20doit%20comporter.en%20fonction%20de%20l'%C3%A2ge.>

Ministère de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, « Quel régime fiscal s'applique aux crypto-monnaies ? », 5 janvier 2023

<https://www.economie.gouv.fr/cedef/regime-fiscal-cryptomonnaies>

Communiqué de presse, Session plénière du Parlement Européen, « Protéger les joueurs et encourager la croissance du secteur des jeux vidéos », 18 janvier 2023

<https://www.europarl.europa.eu/news/fr/press-room/20230113IPR66646/protger-les-joueurs-et-encourager-la-croissance-du-secteur-des-jeux-vidéo>

« KidSAFE seal programme », Kidsafe Seal, 2011

<https://www.kidsafeseal.com/aboutourprogram.html>

Todorov Georgi, « 19 Fun Roblox Stats 2023 », 8 mai 2023

<https://thrivemyway.com/roblox-stats/>

Robertson Andy, « Guide des parents sur Roblox et comment vos enfants peuvent y jouer en toute sécurité », 20 juillet 2023

<https://www.internetmatters.org/fr/hub/esafety-news/parents-guide-to-roblox-and-how-your-kids-can-play-it-safely/>

« Loi du 19 octobre 2020 visant à encadrer l'exploitation commerciale de l'image d'enfants de moins de 16 ans sur les plateformes en ligne », *Vie publique*, 20 octobre 2020

<https://www.vie-publique.fr/loi/273385-loi-19-octobre-2020-travail-enfants-youtubeurs-influenceurs-sur-internet#:~:text=La%20loi%20encadre%20le%20travail.exercer%20seuls%20sans%20leurs%20parents>

« Loi du 7 juillet 2023 visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne », *Vie publique*, 10 juillet 2023

<https://www.vie-publique.fr/loi/288274-majorite-numerique-15-ans-reseaux-sociaux-loi-7-juillet-2023>

« Roblox a encaissé plus de 770 millions de dollars grâce à la vente de sa monnaie numérique », *Le journal du coin*, 13 mai 2023

<https://journalducoin.com/economie/metaverse-774-millions-recoltes-roblox-robux/>

Gavard Emmanuel, « Sur Roblox, les ados travaillent », *Stratégie*, 24 novembre 2022

Pernet Maxime, « « Loot boxes » dans les jeux vidéo : où en est leur régulation en France ? », *Le Monde*, 22 juin 2022

Radio Télévision Belge Francophone, « Jeux vidéo : la fin des « loot boxes » pour les joueurs belges », RTBF, 1er février 2019.

<https://www.rtb.be/article/jeux-video-la-fin-des-loot-boxes-pour-les-joueurs-belges-10134289>

Deshoulières avocats, « RGPD et protection des données personnelles des mineurs »

<https://www.deshoulieres-avocats.com/rgpd-et-protection-des-donnees-personnelles-des-mineurs/>

Legal Brain Avocat, « Cadre juridique de Roblox : est-il aboutit ? », 4 mars 2022

<https://legalbrain-avocats.fr/cadre-juridique-de-roblox/>

Seban avocats, « La CNIL publie 8 recommandations pour renforcer la protection des mineurs en ligne »

<https://www.seban-associes.avocat.fr/la-cnil-publie-8-recommandations-pour-renforcer-la-protection-des-mineurs-en-ligne/>

Reynaud Pascal, « Jeux d'argent et de hasard sur internet : est-ce légal ? », Reynaud Avocat, 21 novembre 2022

<https://www.reynaud-avocat.com/la-l%C3%A9galit%C3%A9-des-jeux-d-argent-sur-internet/>

Roblox

Support Roblox, « FAQ de DevEx (Developer Exchange) »

<https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/203314100-FAQ-de-DevEx-Developer-Exchange->,

[consulté le 25 novembre 2023]

Support Roblox, « Conditions d'utilisation de Roblox », 11 février 2019

<https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/115004647846-Conditions-d-utilisation-de-Roblox>,

[consulté le 25 novembre 2023]

Support Roblox, « Politique de confidentialité et de cookies de Roblox », 20 décembre 2019

<https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/115004630823-Politique-de-confidentialit%C3%A9-et-de-cookies-de-Roblox>, [consulté le 25 novembre 2023]

Support Roblox, « Règles de la communauté Roblox », 10 septembre 2019

<https://en.help.roblox.com/hc/fr/articles/203313410-R%C3%A8gles-de-la-communaut%C3%A9-Roblox>, [consulté le 25 novembre 2023]

Rapport financier Roblox « Q1 2023 report »

[Roblox - Financials - Quarterly Results](#), [consulté le 25 novembre 2023]

Recommandations relatives à l'âge

<https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/8862768451604>, [consulté le 25 novembre 2023]