LES ENJEUX

PRÉVENTION DE L'ADDICTION | RÉGLEMENTATION

Roblox, un Las Vegas pour enfants

Antoine DUGAST
Publié le 1 juin 2026 . Lecture estimée : 9 min

Des enfants misent de l'argent réel sur de vraies machines à sous pendant leur session Roblox. D'autres parient des objets virtuels valant des centaines d'euros autour de Counter-Strike. Ces casinos n'ont aucune existence officielle, mais ils tournent depuis des années, à la vue de tous. Voici comment ils s'y prennent, et pourquoi personne n'arrive à les arrêter.

La première chose à comprendre, c'est ce qu'est vraiment Roblox. Le grand public y voit un cousin de Minecraft, un bac à sable coloré pour enfants. C'est en réalité une plateforme de création et de distribution de jeux. N'importe qui peut y développer une expérience, la publier et la monétiser, un peu comme un développeur publie une application sur l'App Store. Roblox revendique environ 80 millions de joueurs quotidiens, dont une part estimée à 42 % a 12 ans ou moins. La plateforme dispose de sa propre monnaie, le Robux, achetée en argent réel et dépensée dans les jeux.

Autour de cet écosystème gravite une galaxie de sites qui fonctionnent comme de vrais casinos en ligne : BloxFlip, Bloxmoon, RBLXWild. On y mise des Robux sur des machines à sous, de la roulette ou un pile ou face. En décembre 2024, Sky News a obtenu les données de l'un d'eux, Bloxmoon : 11,4 millions de dollars perdus par les joueurs depuis fin 2022. Un américain de 14 ans y raconte avoir misé 15 millions de Robux, soit près de 190 000 dollars.

Counter-Strike, le jeu de tir compétitif de Valve, est un autre terrain de ce phénomène. Le public n'y est pas le même : plutôt des adolescents plus âgés et de jeunes adultes, un univers d'esport et de joueurs aguerris. Les joueurs de Counter-Strike collectionnent des skins, de simples habillages d'armes, dont certains se revendent des milliers d'euros. Sur des sites tiers, ces skins servent de jetons de mise. Dans les deux cas, le mécanisme de fond est identique, et c'est lui qui explique la persistance du phénomène.

C'est le point central, et il est contre-intuitif. Aucun de ces casinos n'est hébergé par l'éditeur du jeu. Ce sont des sites web extérieurs. Ils se contentent de se connecter à des fonctionnalités officielles que Roblox ou Valve mettent à disposition pour de bonnes raisons.

Concrètement, un casino Robux propose trois choses. D'abord, une connexion avec votre compte Roblox, via le système d'authentification que la plateforme a ouvert aux développeurs tiers. Ensuite, un moyen de déposer vos Robux sur le site. Enfin, une sortie des gains, en Robux ou en cryptomonnaie. À aucun moment le jeu de hasard lui-même ne tourne sur les serveurs de Roblox. Il vit entièrement à l'extérieur, sur une infrastructure que l'éditeur ne contrôle pas.

Les sites de skins fonctionnent sur le même modèle. Le joueur connecte son compte Steam, dépose des skins de Counter-Strike récupérés dans le jeu, et les mise sur des paris. Les gains se règlent eux aussi en skins, que le joueur peut ensuite revendre contre de l'argent réel. Là encore, le pari se déroule sur un site tiers, hors de l'environnement de Valve.

Cette architecture explique pourquoi les règles des éditeurs restent sans effet. Roblox interdit pourtant le jeu d'argent dans ses conditions d'utilisation. La plateforme filtre les liens vers ces sites et ferme les comptes associés. Mais ses règles ne régissent que ce qui se passe à l'intérieur de ses propres jeux. Un casino qui opère depuis l'extérieur lui échappe. C'est exactement comme si Google ne pouvait pas empêcher un site douteux de proposer un bouton « se connecter avec Google ». L'interdiction est réelle, mais elle s'arrête à la clôture.

https://les-enjeux.com/wp-content/uploads/2026/06/grok-044e1c20-ba5a-478c-9114-6192f35fe82a.mp4

Comment marche la monétisation

Comment des Robux, monnaie interne d'un jeu, finissent-ils en argent réel sur le compte d'un casino ? La réponse est bien connue des designers de jeux Roblox : c'est un programme officiel de Roblox, le Developer Exchange, ou DevEx.

En temps normal, le Robux est une monnaie fermée. L'enfant qui en achète avec la carte de ses parents ne peut pas, lui, les reconvertir en argent. Seuls les Robux dits earned, ceux qu'un développeur a gagnés en vendant un contenu sur la plateforme, peuvent être encaissés via DevEx. Les casinos empilent les comptes DevEx bannis au fur et à mesure pour extraire les fonds.

Le tour de passe-passe est décrit noir sur blanc dans la décision *Colvin v. Roblox* (Californie, mars 2024). Le juge retient que ces sites réalisent des transactions factices, des achats fictifs de contenu, pour récupérer les Robux d'un mineur. Côté casino, ces Robux deviennent earned, donc convertibles. L'enfant mise, perd, et le casino transforme la mise perdue en dollars via DevEx, ou la fait ressortir en cryptomonnaie. La monnaie n'a jamais quitté Roblox : le site exploite simplement les deux portes officielles, celle de l'entrée et celle de la sortie.

Roblox se rémunère aux deux extrémités du circuit. À l'entrée, l'entreprise vend les Robux au joueur bien plus cher qu'elle ne les rachète ensuite au développeur, et empoche l'écart. À la sortie, elle prélève une commission de 30 % sur la transaction qui sert à déposer. Autrement dit, chaque passage d'argent d'un mineur vers un casino nourrit aussi les revenus de la plateforme. C'est précisément l'argument des plaignants dans *Colvin* : Roblox tire profit du mécanisme qu'elle dit interdire.

Chez Valve, le rôle de DevEx est tenu par le Steam Community Market. Sur cette place de marché officielle, les joueurs s'échangent leurs skins contre de l'argent du portefeuille Steam. C'est cette convertibilité qui transforme un simple habillage d'arme en jeton de valeur. Valve y prélève une commission de 15 % sur chaque revente. L'éditeur ne tient aucun casino, mais il fournit une partie de l'infrastructure qui rend la mise possible, et perçoit sa part à chaque transaction. En février 2026, la procureure générale de New York, Letitia James, a assigné Valve sur ce fondement, qualifiant ses caisses à butin de jeu d'argent. Une action collective a suivi dans l'État de Washington.

Skins CS:GO par ordre de rareté.

Les chiffres clés

Les données rendues publiques par Sky News en décembre 2024 portent sur un seul de ces casinos, Bloxmoon. Elles donnent néanmoins l'ordre de grandeur du phénomène.

Chiffre clé	Ce qu'il représente
11,4 millions de dollars	perdus par les joueurs sur le seul casino Bloxmoon depuis fin 2022
10 281 dollars par jour	de revenu moyen pour les exploitants de Bloxmoon, d'avril à octobre 2024
190 000 dollars	misés par un adolescent américain à partir de 14 ans, soit 15 millions de Robux
2,8 millions	de visiteurs mensuels cumulés pour les trois principaux casinos Robux

Source : Sky News, décembre 2024. Montants en Robux convertis au prix d'achat joueur, 800 Robux pour 9,99 dollars.

Interdire n'est pas empêcher

Roblox et Vavle ont bien proscris les casinos, mais la règle d'un éditeur ne suffit jamais, parce que le coût de réapparition d'un casino fermé est quasi nul. En 2024, BloxFlip avait cessé son activité moins de 36 heures après les conclusions de l'enquête de Sky News, sous la pression des avocats de Roblox. En mai 2026, le site était de retour sous une nouvelle direction, avec branding et base de clients intacts.

Plutôt que de fermer pour de bon, ces sites bannissent simplement les pays où ils ne sont pas autorisés, comme le Royaume-Uni. Sky News a relevé chez un autre casino, Rollbet, des employés conseillant aux joueurs d'utiliser un VPN pour contourner ces blocages. Dans les salons de discussion, des utilisateurs se déclarent ouvertement mineurs sans la moindre conséquence.

Côté Valve, la pression réglementaire a produit un premier effet. L'éditeur a commencé à retirer ses caisses à butin au profit d'un système d'achat à contenu visible. Mais le marché des skins, lui, demeure, et avec lui la matière première des sites de paris.

Une autoroute vers le jeu problématique

Ce qui se joue ici dépasse la perte d'argent de poche. Plusieurs travaux universitaires mesurent une corrélation entre la précocité du contact avec le gambling (loot-box incluses) et la sévérité des troubles liés au jeu d'argent. Ceux de David Zendle, au Royaume-Uni, font référence. Le constat vaut aussi chez les adolescents. La littérature anglo-saxonne emploie le terme d'effet passerelle pour décrire ce glissement vers des formes de jeu plus dures. Le sens de la causalité fait toutefois encore débat.

Du côté français, l'enquête ENJEU-Mineurs publiée par l'ANJ en février 2026 donne la mesure du terrain. 42,6 % des 15-17 ans déclarent avoir joué à un jeu d'argent dans l'année, contre 34,8 % quatre ans plus tôt. Sa présidente Isabelle Falque-Pierrotin résume l'enjeu d'une phrase, « plus le jeu d'argent est précoce, plus le risque d'addiction est grand ».

Effet « Bombe à retardement »

Reste à savoir pourquoi le droit peine à saisir ces pratiques. En France, l'ANJ s'inquiète dès 2017 de la proximité entre ces mécaniques et le jeu d'argent. Mais la qualification juridique française repose sur trois critères cumulatifs, dont un sacrifice financier et une espérance de gain. Les loot boxes et les monnaies de jeu ne les réunissent pas toujours de façon évidente. Le régulateur observe donc le phénomène sans disposer des outils pour le saisir frontalement.

À l'échelle européenne, la résolution du Parlement européen de novembre 2025 sur la protection des mineurs en ligne marque une inflexion. Elle vise nommément les loot boxes et les monnaies intégrées aux jeux, en préparation du futur Digital Fairness Act. La logique du texte est d'attaquer la mécanique en amont, au niveau de la conception. Plutôt que de courir après des opérateurs qui réapparaissent en 36 heures.

Le corolaire avec la situation française du jeu adulte est évident. L'ANJ identifiait récemment, grâce à son nouvel algorithme, 600 000 joueurs à forte probabilité de jeu excessif sur le seul jeu en ligne. Les mineurs initiés aujourd'hui aux machines à sous de Roblox et aux paris de skins forment le vivier de demain. Sans réponse réglementaire visant la mécanique elle-même, tout indique que ce chiffre va grimper.