

Des joueurs aux créateurs : Roblox comme écosystème numérique pour la participation des utilisateurs, l'entrepreneuriat et la création de valeur

Ana-Maria TORJA

Académie d'Études Économiques de Bucarest, Roumanie

Torjaana24@stud.ase.ro

Abstrait : *L'article analyse la plateforme Roblox comme un écosystème numérique complexe qui transcende la fonction du divertissement, offrant aux utilisateurs de réelles opportunités pour la création de contenu et l'engagement économique. Grâce à l'outil Roblox Studio et à l'intégration récente de fonctionnalités basées sur l'intelligence artificielle, les barrières techniques à l'entrée ont considérablement diminué, accélérant le processus créatif. Cette dynamique non seulement stimule l'imagination, mais cultive également les comportements entrepreneuriaux précoces, soutenus par l'économie interne basée sur la monnaie virtuelle Robux.*

Bien que la littérature ait exploré les dimensions éducatives des environnements basés sur le contenu généré par l'utilisateur, le rôle spécifique de Roblox dans la formation à l'entrepreneuriat reste insuffisamment théorisé. Cette étude vise à combler cette lacune par une recherche quantitative, basée sur un questionnaire appliqué aux utilisateurs. L'outil de recherche visait à évaluer le comportement des utilisateurs par rapport à la plateforme, comme la fréquence d'utilisation, la familiarité avec Roblox Studio et le degré d'implication dans le processus de création de contenu.

Les résultats soulignent que la plateforme est une ressource stratégique pour comprendre les nouveaux modèles d'affaires numériques et l'économie participative. Dans un contexte bibliographique encore étroit, l'article apporte une contribution empirique précieuse, en fournissant une perspective actualisée sur le potentiel éducatif et entrepreneurial que recèlent les écosystèmes virtuels modernes dans la société de la connaissance.

Mots-Clés: Roblox, écosystème numérique, Roblox Studio, l'IA, entrepreneuriat, créativité

INTRODUCTION

Ces dernières années, l'industrie des jeux vidéo a connu un développement accéléré, devenant l'une des composantes les plus dynamiques de l'économie numérique. Ce développement a été amplifié par le contexte généré par la pandémie de COVID-19, qui a conduit à une augmentation significative du temps passé en ligne et de la consommation de contenu numérique interactif. Bien que stimulée par la crise sanitaire, la tendance s'est ensuite structurée, transformant les jeux vidéo de simple moyen de divertissement en espaces complexes d'interaction, de socialisation et de développement numérique.

Avec le progrès technologique et l'intégration de fonctionnalités basées sur l'intelligence artificielle, ces plateformes ont évolué vers des modèles d'écosystèmes numériques, où les utilisateurs ne sont plus seulement des consommateurs, mais deviennent des créateurs actifs. Ainsi, les environnements de jeu offrent des opportunités pour le développement de la créativité

et l'utilisation économique du temps passé en ligne, contribuant à la formation de compétences pertinentes dans un contexte économique numérisé.

Un exemple représentatif de cela est la plateforme Roblox, qui combine des éléments de jeu, de création de contenu et d'interaction sociale. Grâce à Roblox Studio, les utilisateurs peuvent développer leurs propres expériences numériques de manière accessible, un processus soutenu par des outils assistés par l'intelligence artificielle. De plus, l'existence d'un système économique interne, basé sur la monnaie virtuelle Robux, transforme la plateforme en un espace qui facilite l'exploration des opportunités de monétisation et l'initiative entrepreneuriale.

Dans ce contexte, cet article vise à analyser le rôle de la plateforme Roblox pour stimuler la créativité et l'entrepreneuriat, en soulignant comment elle fonctionne comme un écosystème générateur de valeur. La recherche est basée sur le test de trois hypothèses fondamentales : la première suppose que l'utilisation de la plateforme contribue directement au développement du comportement entrepreneurial ; la deuxième hypothèse affirme que l'utilisation de Roblox Studio influence positivement le degré d'engagement dans la création de contenu ; et la troisième hypothèse concerne comment le système économique basé sur Robux détermine l'intention des utilisateurs de capitaliser sur les opportunités commerciales de la plateforme.

Pour atteindre ces objectifs, les objectifs de la recherche incluent l'identification du niveau d'utilisation de la plateforme, l'analyse de la familiarité avec les outils de développement et l'évaluation de la perception des utilisateurs du potentiel créatif et entrepreneurial de cet environnement numérique.

Revue de la littérature

L'écosystème des plateformes numériques et le rôle du contenu généré par les utilisateurs

Dans le contexte des récentes transformations numériques, les plateformes en ligne sont passées d'environnements simples de consommation à des écosystèmes complexes basés sur la participation active. Le concept de contenu généré par les utilisateurs (UGC) devient central, mettant en évidence la transformation des utilisateurs en prosumers—acteurs qui consomment et produisent de la valeur simultanément dans l'environnement virtuel. Roblox se démarque comme un cas d'étude essentiel, étant une plateforme où les expériences sont construites presque entièrement par la communauté.

Bien que la littérature reconnaisse la capacité de ces médias à démocratiser l'accès aux outils créatifs, les analyses actuelles restent souvent à un niveau descriptif. Il existe une solide documentation sur la dimension sociale de ces plateformes, mais les mécanismes spécifiques par lesquels la participation numérique se traduit en initiative économique sont encore insuffisamment explorés. La plupart des auteurs se concentrent sur la conception technique sans détailler le processus par lequel un utilisateur devient un créateur actif dans un écosystème commercial.

Synergie entre intelligence artificielle, créativité et métavers

Une direction émergente dans la recherche est l'intégration des plateformes Roblox dans le concept de métavers, définis comme un espace virtuel persistant et interactif. Dans ce cadre, la créativité n'est plus limitée par des barrières techniques rigides, le processus étant accéléré par des fonctionnalités basées sur l'intelligence artificielle (IA). L'utilisation d'outils assistés par

l'IA chez Roblox Studio permet aux utilisateurs de générer du contenu complexe avec peu d'effort technique, facilitant ainsi l'apprentissage expérientiel.

D'un point de vue pédagogique, les études mettent en évidence les avantages de ces technologies dans le développement de la pensée critique. Cependant, on peut voir un obstacle dans la littérature actuelle : la recherche tend à isoler les bénéfices éducatifs du potentiel de valorisation économique. Bien que l'IA soit reconnue comme un catalyseur de la créativité, son impact sur le comportement entrepreneurial à long terme reste un sujet de niche qui nécessite une approche empirique plus rigoureuse.

Economie virtuelle et les prémisses du comportement entrepreneurial

Un pilier fondamental de l'écosystème Roblox est le système économique basé sur la monnaie virtuelle Robux. Cela facilite un marché numérique où les expériences peuvent être monétisées, offrant aux utilisateurs une première interaction avec des mécanismes de marché réels. La littérature souligne que ces systèmes de récompense sont des motivateurs essentiels pour l'engagement communautaire

Cependant, la relation entre la gestion des ressources virtuelles et la formation d'un esprit entrepreneurial est insuffisamment documentée. La plupart des travaux analysent les transactions financières sans examiner comment les utilisateurs internalisent le risque et l'investissement. Cette étude vise à combler ce fossé théorique en fournissant une perspective intégrée sur la façon dont la créativité, soutenue par la technologie, génère de la valeur dans l'économie de la connaissance.

Méthodologie

Type de recherche et approche méthodologique

Cette recherche adopte une approche quantitative, dans le but d'analyser comment la plateforme Roblox, en tant qu'écosystème numérique, stimule la participation des utilisateurs, le comportement entrepreneurial et la création de valeur. Le choix de la méthode quantitative se justifie par la nécessité d'obtenir des données mesurables qui permettront de tester les hypothèses formulées et d'identifier les tendances générales au sein de l'écosystème Roblox. Dans ce contexte, la recherche est guidée par les hypothèses suivantes :

H1 - L'utilisation de la plateforme Roblox transforme les utilisateurs en joueurs en créateurs, favorisant la participation active et la création de valeur ;

H2 - Roblox Studio influence positivement le développement des compétences entrepreneuriales à travers la création de contenu et la monétisation ;

H3 - Les algorithmes d'IA de personnalisation, combinés avec le système Robux, renforcent l'intention pour des investissements durables dans l'écosystème numérique..

Outil de recherche et objectifs d'étude

L'outil principal utilisé dans la recherche est un questionnaire structuré en ligne, distribué via Google Forms ; le questionnaire contient des éléments d'échelle de Likert fermés (1-5) et a été conçu pour capturer les principales dimensions de l'expérience utilisateur dans l'écosystème Roblox. Les objectifs spécifiques de l'étude, corrélés avec les hypothèses formulées, sont d'identifier le niveau de participation et d'utilisation de la plateforme Roblox, l'analyse du degré de familiarité et l'utilisation de Roblox Studio pour la création de contenu, l'évaluation du

comportement économique lié aux Robux et l'intention de monétiser, ainsi que l'analyse de la perception des utilisateurs sur le rôle de la plateforme pour stimuler l'entrepreneuriat et la création de valeur. La structure du questionnaire était organisée en quatre dimensions principales.

La première dimension a ciblé le comportement général d'utilisation de la plateforme, en fonction de la fréquence d'utilisation et du niveau de familiarité des répondants avec Roblox.

La deuxième dimension a été consacrée aux activités de création de contenu via Roblox Studio, évaluant le niveau d'engagement dans le développement d'expériences numériques.

La troisième section a examiné le comportement économique des utilisateurs, y compris les questions sur l'utilisation de la monnaie virtuelle Robux et la volonté d'investir. Enfin, le questionnaire comprenait des éléments liés à la perception des répondants du rôle de la plateforme dans le développement des compétences entrepreneuriales et la création de valeur économique.

Opérationnalisation des concepts et variables de recherche

Les concepts théoriques ont été opérationnalisés à travers les éléments inclus dans le questionnaire, en les adaptant spécifiquement à l'écosystème Roblox. La participation des utilisateurs, considérée comme une variable indépendante, a été mesurée par la fréquence d'utilisation de la plateforme et le degré de transition du joueur au créateur, en utilisant des éléments tels que « À quelle fréquence créez-vous du contenu dans Roblox ? Le comportement entrepreneurial, variable dépendante, a été évalué à travers des indicateurs tels que l'intention de monétisation, le développement de compétences en gestion de projet et l'intérêt à capitaliser sur les opportunités offertes par la plateforme, avec des questions comme « Roblox Studio vous a aidé à apprendre les compétences entrepreneuriales ? ».

La création de valeur, une variable modératrice, a été analysée à travers la perception des répondants du système Robux et de la durabilité des activités de monétisation, y compris des éléments tels que « Investir dans les Robux pour générer des revenus durables ? ». Cette opérationnalisation permet de tester des hypothèses à travers une analyse statistique descriptive et inférentielle.

Échantillonnage et collecte de données

Les données ont été collectées grâce à la distribution en ligne du questionnaire en mars 2026, en utilisant des plateformes numériques telles que les réseaux sociaux, les communautés de jeux et les groupes dédiés aux utilisateurs de Roblox en Roumanie. L'échantillon de recherche se compose de répondants qui ont utilisé ou sont familiers avec la plateforme Roblox, la plupart d'entre eux venant de la catégorie des jeunes utilisateurs actifs, étant donné la spécificité démographique de la plateforme. La participation à l'étude était volontaire, les réponses étant collectées de manière anonyme pour garantir la confidentialité des données et encourager l'expression honnête des opinions des répondants.

Méthode d'analyse des données

Les données collectées ont été analysées à l'aide de méthodes statistiques descriptives, telles que le calcul des moyennes, des fréquences et des distributions en pourcentage, afin d'identifier les tendances générales et le comportement dominant parmi les répondants. Pour les tests d'hypothèses, des méthodes inférentielles ont été appliquées, y compris les corrélations de

Pearson et les régressions linéaires multiples, à l'aide des programmes Excel et Jamovi. La fiabilité des échelles de mesure a été vérifiée en calculant le coefficient alpha de Cronbach, visant les valeurs supérieures au seuil de 0,7. L'analyse statistique a été réalisée en relation avec les hypothèses de recherche, visant à mettre en évidence les relations entre l'utilisation de la plateforme Roblox, l'implication dans Roblox Studio et le comportement économique des utilisateurs.

Limites de la recherche

La recherche présente certaines limites inhérentes à la méthodologie utilisée. La taille de l'échantillon et la façon dont les répondants sont sélectionnés peuvent influencer le degré de généralisation des résultats obtenus. La prédominance des jeunes répondants dans l'échantillon peut générer une perspective spécifique sur la plateforme Roblox, limitant l'applicabilité des résultats à d'autres catégories démographiques. De plus, utiliser un questionnaire d'auto-évaluation peut introduire un certain degré de subjectivité dans les réponses. Des recherches futures pourraient élargir l'analyse en incluant des données longitudinales ou des comparaisons avec d'autres plateformes de jeux similaires.

Résultats et discussions

Cette section capitalise sur les données empiriques obtenues par l'analyse quantitative des réponses au questionnaire, fournissant une interprétation intégrée des résultats en relation avec les cadres théoriques et les hypothèses de recherche. La méthodologie descriptive et inférentielle appliquée met en évidence les tendances comportementales des utilisateurs de Roblox, en les contextualisant dans la dynamique des écosystèmes numériques participatifs. Avec l'aide de corrélations, nous avons les résultats suivants :

Corrélation 1

La corrélation entre l'utilisation fréquente de la plateforme Roblox (Question 1), la familiarité avec Roblox Studio (Question 4) et l'expérience de création de contenu (Question 6) démontre un continuum logique dans l'évolution des utilisateurs. Les utilisateurs fréquents développent une connaissance plus approfondie de la fonctionnalité de la plateforme, ce qui les prédispose à expérimenter des outils créatifs. Cependant, la transition vers le rôle de créateur n'est pas universelle, ce qui suggère l'influence de facteurs modérateurs tels que la motivation intrinsèque ou les compétences techniques préalables.

1. Folosești/Ai folosit Roblox?/ Utilisez-vous/Avez-vous utilisé Roblox ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

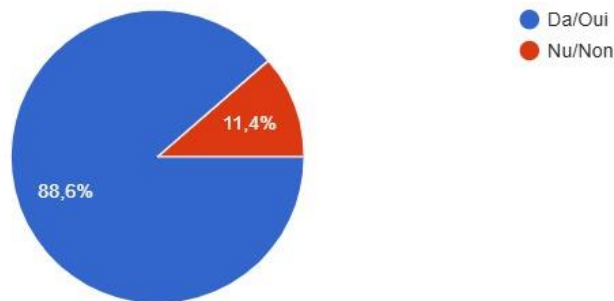


Figure 1 : Les résultats de l'utilisation de l'application Roblox

Source : Recherche personnelle de l'auteur

4. În ce măsură sunteți familiarizat(ă) cu Roblox Studio, instrumentul de creare a jocurilor din cadrul Roblox? / Dans quelle mesure connaissez-vous (a) Roblox Studio, l'outil de création de jeux au sein de Roblox ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

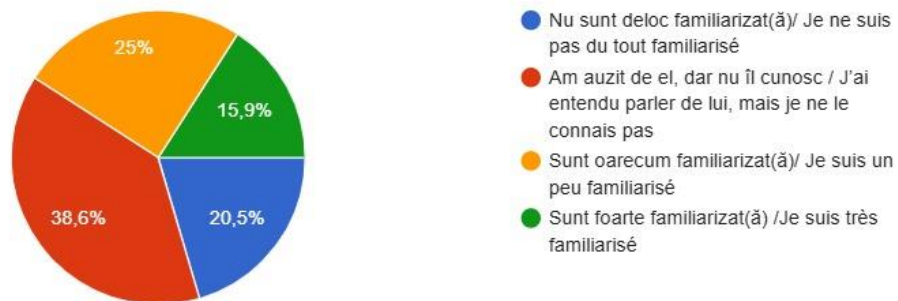


Figure 2 : Les résultats de la familiarité des utilisateurs avec Roblox Studio

Source : Recherche personnelle de l'auteur

6. Care este nivelul dumneavoastră de experiență în utilizarea Roblox Studio pentru crearea de conținut? / Quel est votre niveau d'expérience dans l'utilisation de Roblox Studio pour la création de contenu ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri



Figure 3 : Les résultats de l'expérience utilisateur dans Roblox Studio

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Corrélation 2

La relation entre l'utilisation de la plateforme (Question 1) et l'acquisition de la monnaie virtuelle Robux (Question 7) indique un lien direct entre engagement actif et intégration économique dans l'écosystème. Une exposition fréquente aux opportunités de monétisation sur la plateforme stimule les comportements d'investissement, transformant les utilisateurs de simples consommateurs en participants économiques actifs.

1. Folosești/Ai folosit Roblox? / Utilisez-vous/Avez-vous utilisé Roblox ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

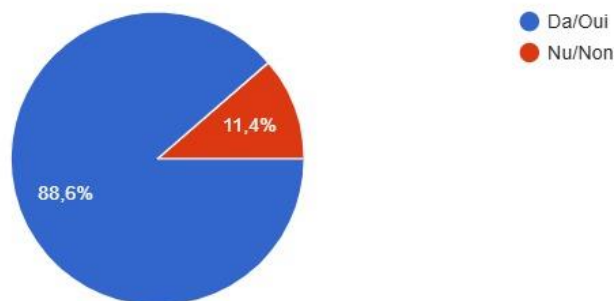


Figure 1 : Les résultats de l'utilisation de l'application Roblox

Source : Recherche personnelle de l'auteur

7. Care este principalul motiv pentru care nu ați utilizat Roblox Studio?
/ Quelle est la principale raison pour laquelle vous n'avez pas utilisé Roblox Studio ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri



Figure 4 : Les résultats résultats de pourquoi les utilisateurs n'utilisent pas Roblox Studio

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Corrélation 3

La corrélation entre l'expérience de création (Question 6), la disponibilité d'investissement (Question 8) et la perception de Roblox comme un écosystème numérique (Question 9) met en évidence le profil utilisateur entrepreneurial. Ceux qui ont expérimenté la création de contenu manifestent non seulement une compréhension supérieure de l'architecture de la plateforme, mais aussi une orientation pragmatique vers la capitalisation des opportunités économiques, reconnaissant le potentiel génératif de l'écosystème.

6. Care este nivelul dumneavoastră de experiență în utilizarea Roblox Studio pentru crearea de conținut?
/ Quel est votre niveau d'expérience dans l'utilisation de Roblox Studio pour la création de contenu ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri



Figure 3 : Les résultats de l'expérience utilisateur dans Roblox Studio

Source : Recherche personnelle de l'auteur

8. Cât de bine cunoașteți moneda virtuală utilizată în Roblox, numită Robux?
/ À quel point connaissez-vous la monnaie virtuelle utilisée dans Roblox,
appelée Robux ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

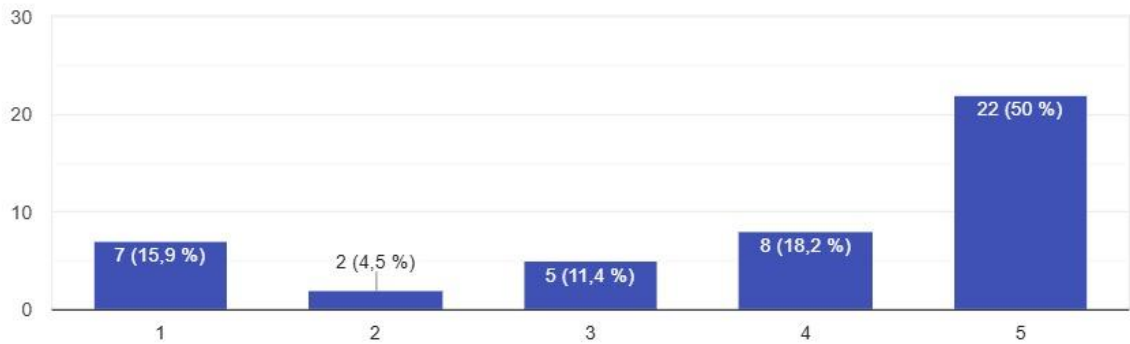


Figure 5 : Les résultats sur la connaissance de la monnaie virtuelle Robux par les utilisateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

9. Ați achiziționat vreodată Robux? / Avez-vous déjà acheté des Robux ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

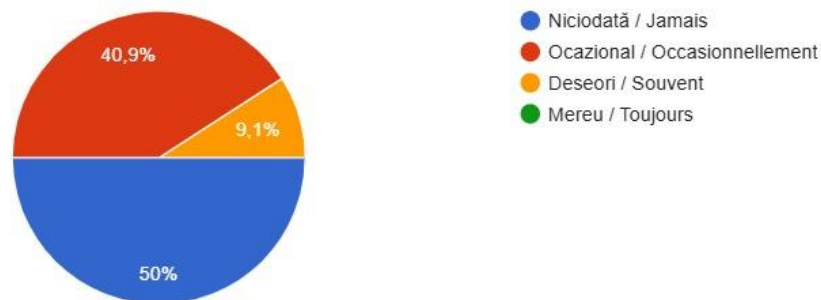


Figure 6 : Les résultats de l'acquisition des Robux par les utilisateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Corrélation 4

La relation entre l'expérience globale (Question 14), la personnalisation basée sur l'intelligence artificielle (Question 10) et la facilité perçue de la plateforme (Question 5) démontre le rôle des algorithmes pour faciliter l'accès au contenu pertinent. Ces mécanismes réduisent la friction cognitive et augmentent le confort d'utilisation, contribuant indirectement à l'encouragement des comportements créatifs.

14. Cât de des jucați jocuri video? / À quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?

[Copiază graficul](#)

44 de răspunsuri



Figure 7 : Les résultats de l'utilisation des jeux vidéo

Source : Recherche personnelle de l'auteur

10. În ce măsură sunteți familiarizați cu monetizarea jocurilor video create de dumneavoastră prin intermediul Robux? / Dans quelle mesure êtes-vous familier avec la monétisation des jeux vidéo que vous avez créés via Robux ?

[Copiază graficul](#)

44 de răspunsuri

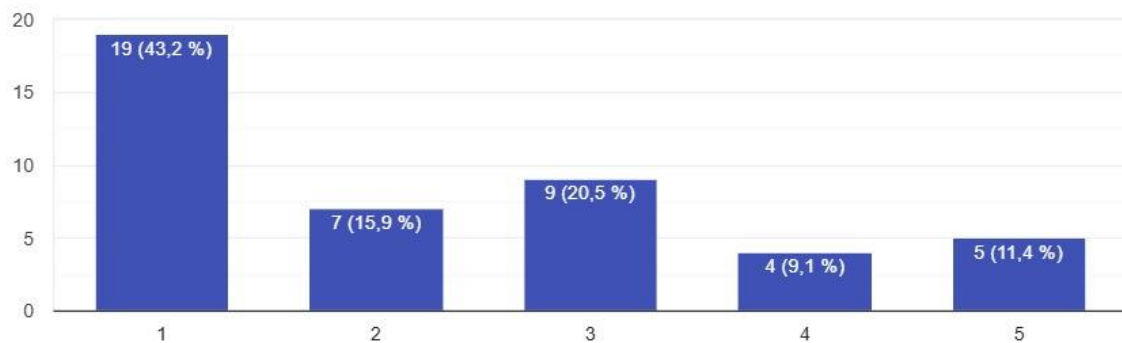


Figure 8 : Les résultats de la familiarité des utilisateurs avec la monétisation des jeux grâce aux Robux

Source : Recherche personnelle de l'auteur

5. În ce măsură ați fost interesat(ă) să creați un joc folosind Roblox Studio?
/ Dans quelle mesure étiez-vous intéressé(e) par la création d'un jeu utilisant Roblox Studio ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

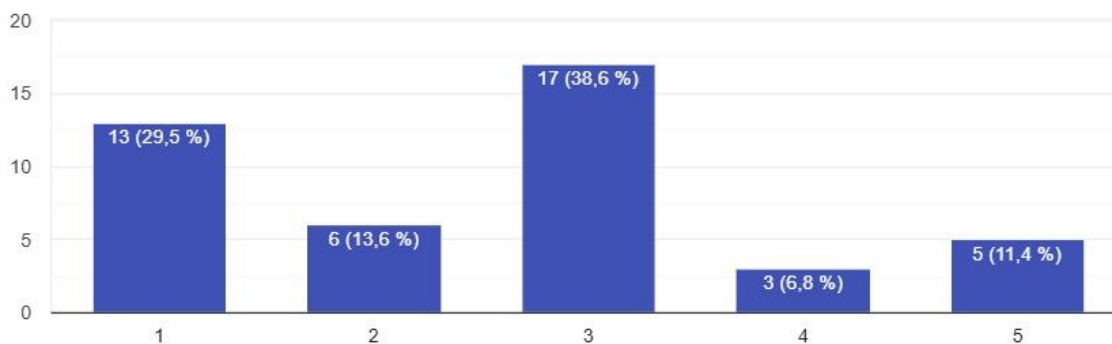


Figure 9 : Les résultats d'intérêt pour la création d'un jeu utilisant Roblox Studio

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Corrélation 5

La perception de Roblox comme un écosystème complexe (Question 9), les fonctionnalités de personnalisation de l'IA (Question 10) et la facilitation de la créativité (Question 11) forment un triangle relationnel qui explique l'impact architectural de la plateforme. Les utilisateurs de Roblox conscients de l'écosystème reconnaissent plus fortement le rôle de l'intelligence artificielle dans la stimulation de l'exploration créative grâce à une exposition sélective à un contenu diversifié et pertinent.

9. Ați achiziționat vreodată Robux? / Avez-vous déjà acheté des Robux ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

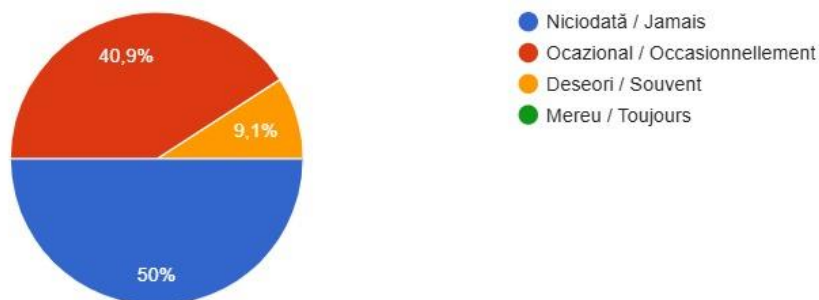


Figure 6 : Les résultats de l'acquisition des Robux par les utilisateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

10. În ce măsură sunteți familiarizați cu monetizarea jocurilor video create de dumneavoastră prin intermediul Robux? / Dans quelle mesure êtes-vous familier avec la monétisation des jeux vidéo que vous avez créés via Robux ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

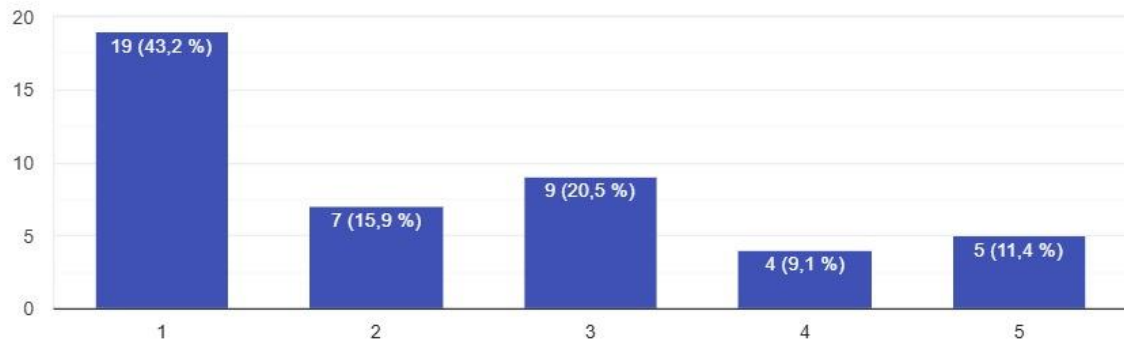


Figure 8 : Les résultats de la familiarité des utilisateurs avec la monétisation des jeux grâce aux Robux

Source : Recherche personnelle de l'auteur

11. În ce măsură sunteți dispus(ă) să achiziționați Robux pentru a îmbunătăți experiența pe platformă? / Dans quelle mesure êtes-vous prêt à acheter des Robux pour améliorer votre expérience sur la plateforme ?

 Copiază graficul

44 de răspunsuri

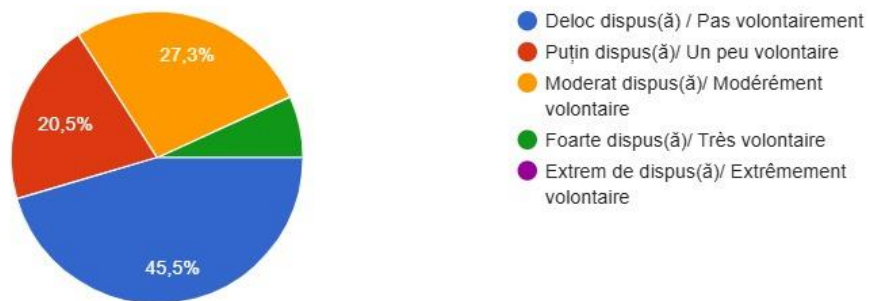


Figure 10 : Les résultats du désir de l'utilisateur d'acheter des Robux

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Corrélation 6

Enfin, le lien entre la perception de faciliter la créativité (Question 11) et les intentions d'utilisation future (Question 17) confirme l'effet de fidélité à long terme. Les expériences créatives positives génèrent un engagement durable, renforçant la position de l'utilisateur dans l'écosystème.

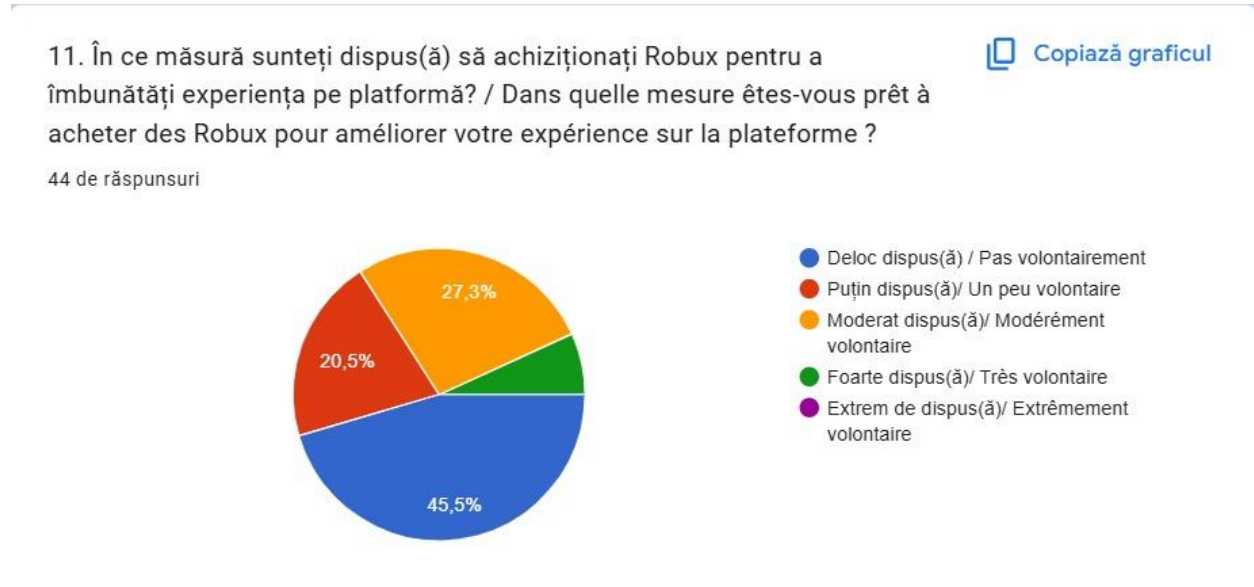


Figure 10 : Les résultats du désir de l'utilisateur d'acheter des Robux

Source : Recherche personnelle de l'auteur

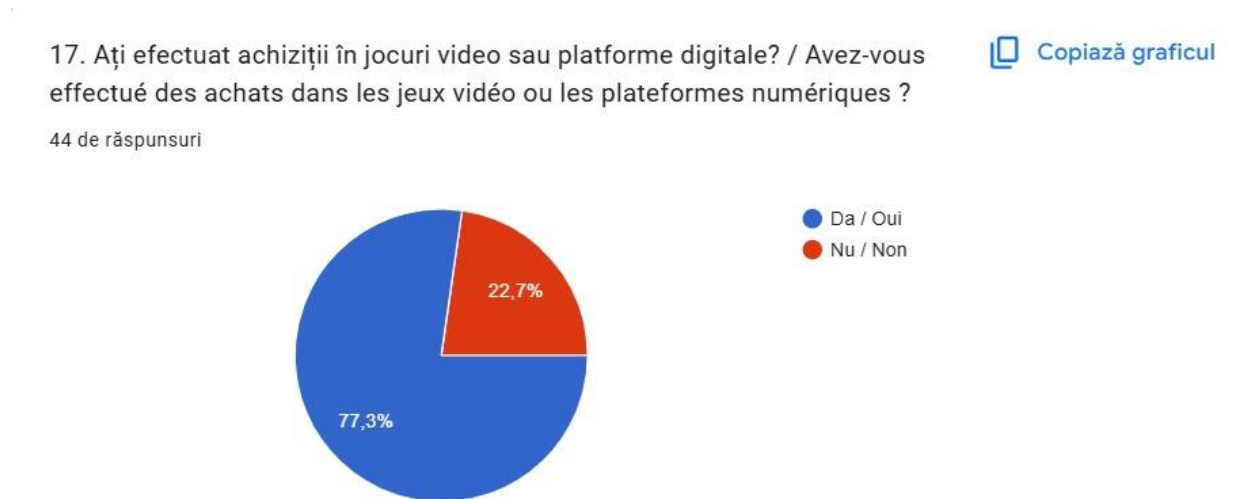


Figure 11 : Les résultats des achats effectués dans d'autres jeux vidéo/platformes numériques par les utilisateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Corrélation 7

Une première catégorie de répondants reconnaît l'existence d'outils de développement tels que Roblox Studio, mais montre un certain scepticisme quant à leur impact à grande échelle. Comme on peut le voir dans les réponses analysées, il y a l'opinion que la plupart des utilisateurs ont tendance à ignorer les fonctionnalités créatives, préférant le statut de consommateur passif. Cette observation nuance l'hypothèse H2, suggérant que la simple disponibilité de la technologie ne garantit pas la conversion de l'utilisateur en créateur, et qu'un facteur de motivation supplémentaire est nécessaire.

18. Considerați că Roblox este mai mult decât un joc, astfel încât încurajează utilizatorii să devină creatori? Argumentați / Pensez-vous que Roblox est plus qu'un simple jeu, il encourage donc les utilisateurs à devenir des créateurs ? Argumentez

44 de răspunsuri

Roblox este un joc video , da incurajeaza utilizatorii sa devina creatori cu roblox studio ,dar nu consider ca are un impact asa de mare ,majoritatea persoanelor ignora roblox studio.

Figure 12 :Avis des utilisateurs que Roblox les encourage à devenir créateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Contrairement au point de vue sceptique, d'autres utilisateurs soulignent le caractère hybride de la plateforme, qui combine divertissement et apprentissage actif. Les répondants estiment que la possibilité de construire leurs propres jeux est un stimulus direct pour la créativité, le processus d'apprentissage étant facilité par la nature ludique de l'environnement. Cette interprétation soutient l'hypothèse H1, soulignant le rôle de Roblox dans le développement des compétences numériques par l'expérimentation.

18. Considerați că Roblox este mai mult decât un joc, astfel încât încurajează utilizatorii să devină creatori? Argumentați / Pensez-vous que Roblox est plus qu'un simple jeu, il encourage donc les utilisateurs à devenir des créateurs ? Argumentez

44 de răspunsuri

Oui, Roblox, ce n'est pas juste un jeu. Les joueurs peuvent aussi créer leurs propres jeux, donc ça pousse à être créatif et à apprendre en s'amusant.

Figure 12 :Avis des utilisateurs que Roblox les encourage à devenir créateurs

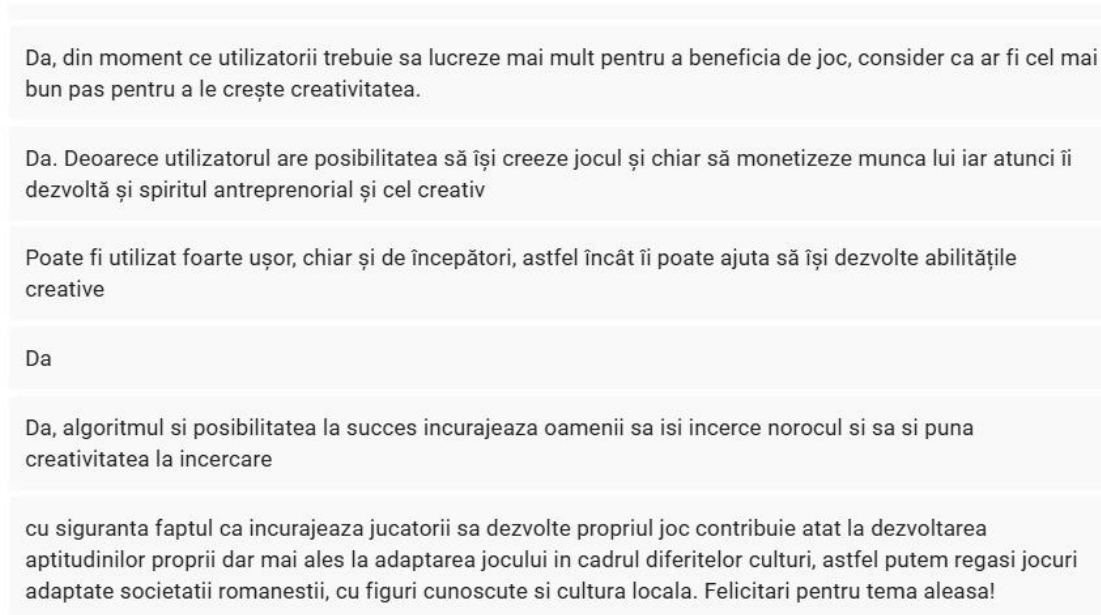
Source : Recherche personnelle de l'auteur

La dimension économique est marquée comme un catalyseur essentiel pour l'entrepreneuriat. Les utilisateurs identifient l'opportunité de monétiser le travail comme une étape déterminante dans leur évolution sur la plateforme. De plus, il y a une tendance à adapter le

contenu à la spécificité culturelle locale (par exemple la société roumaine), ce qui démontre une applicabilité pratique de la créativité dans un contexte de marché réel, validant ainsi l'hypothèse H3 concernant l'influence du système économique basé sur les Robux.

18. Considerați că Roblox este mai mult decât un joc, astfel încât încurajează utilizatorii să devină creatori? Argumentați / Pensez-vous que Roblox est plus qu'un simple jeu, il encourage donc les utilisateurs à devenir des créateurs ? Argumentez

44 de răspunsuri



The image shows a screenshot of a forum or comment section with six user responses. Each response is contained within a light gray rectangular box. The responses are as follows:

- Da, din moment ce utilizatorii trebuie sa lucreze mai mult pentru a beneficia de joc, consider ca ar fi cel mai bun pas pentru a le crește creativitatea.
- Da. Deoarece utilizatorul are posibilitatea să își creeze jocul și chiar să monetizeze munca lui iar atunci îi dezvoltă și spiritul antreprenorial și cel creativ
- Poate fi utilizat foarte ușor, chiar și de începători, astfel încât îi poate ajuta să își dezvolte abilitățile creative
- Da
- Da, algoritmul si posibilitatea la succes incurajeaza oamenii sa isi incerce norocul si sa si puna creativitatea la incercare
- cu siguranta faptul ca incurajeaza jucatorii sa dezvolte propriul joc contribuie atat la dezvoltarea aptitudinilor proprii dar mai ales la adaptarea jocului in cadrul diferitelor culturi, astfel putem regasi jocuri adaptate societatii romanestii, cu figuri cunoscute si cultura locala. Felicitari pentru tema aleasa!

Figure 12 :Avis des utilisateurs que Roblox les encourage à devenir créateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

L'analyse des réponses souligne également que le profil créateur ne se limite pas à la programmation seule. Le concept de Marketplace est identifié comme un moteur réussi pour les utilisateurs ayant des inclinations artistiques, qui peuvent développer des accessoires et des objets virtuels. Cette perspective indique une maturation de l'écosystème, où le succès entrepreneurial est conditionné par le talent et la vision, que l'utilisateur travaille individuellement ou dans des équipes étendues.

18. Considerați că Roblox este mai mult decât un joc, astfel încât încurajează utilizatorii să devină creatori? Argumentați / Pensez-vous que Roblox est plus qu'un simple jeu, il encourage donc les utilisateurs à devenir des créateurs ? Argumentez

44 de răspunsuri

Da, consider ca Roblox este mai mult decât un joc, însă nu consider ca încurajează cu adevărat creatorii, deoarece notorietatea sa tinde să scadă, neoferind un aspect clar pentru cei care doresc să devină creatori.

Am cont pe Roblox din 2017 și am fost martor la unele schimbări majore ale platformei, cu mai mult sau mai puțin impact asupra utilizatorilor. Legat de conceptul de creație, cel mai interesant mi se pare conceptul de Marketplace, de unde se pot cumpăra accesorii sau obiecte virtuale ce modifică modul în care avatarul arată. De asemenea, anumite experiențe de pe Roblox sunt mai mult decât simple jocuri, aducând împreună oameni de pe tot mapamondul. Așadar, cred că numai persoanele cu un talent deosebit în domeniul artei pot avea succes în a deveni creatori pe Roblox, indiferent dacă "produc" obiecte pentru avatar folosindu-și propria viziune sau fac parte dintr-o echipă mai mare ce dezvoltă unul dintre milioanele de jocuri.

Figure 12 :Avis des utilisateurs que Roblox les encourage à devenir créateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

Enfin, la plateforme est perçue comme un environnement qui offre une liberté créative totale et des ressources essentielles pour le réseautage entre les développeurs. Les répondants soulignent que Roblox offre non seulement des outils, mais aussi une communauté de soutien qui facilite le début d'une carrière en tant que créateur numérique. Ce résultat renforce l'idée que la plateforme fonctionne comme un incubateur d'entreprises, où la socialisation avec d'autres programmeurs devient une ressource stratégique pour l'innovation.

18. Considerați că Roblox este mai mult decât un joc, astfel încât încurajează utilizatorii să devină creatori? Argumentați / Pensez-vous que Roblox est plus qu'un simple jeu, il encourage donc les utilisateurs à devenir des créateurs ? Argumentez

44 de răspunsuri

Avand in vedere ca roblox nu este singul joc/platforma pe care poți achizitiona sau efectua schimburi cu alți jucători (ex: CsGo,rust) consider ca microtranzanctie fac parte din natura unui joc si atat

Roblox ofera tool-urile necesare pentru a crea un joc pe platforma lor, cu un limbaj de programare ușor. Însă nu își îndruma activ audiență spre a crea jocuri noi

Cred ca roblox este o platformă care oferă nu doar libertate creativă, dar permite oricărui jucător sa creeze propriul său joc. Roblox este cu siguranță mai mult decat un joc. Ne oferă resurse si modalități de socializare cu alți programatori prin intermediul jocurilor. Aceștia sunt doi factori foarte importanți pentru a incepe o carieră ca și creator.

consider ca roblox este mai mult decat un joc, este o platforma care incurajeaza utilizatorii sa creeze lucruri noi si sa castige bani, devenind astfel creatori, nu doar jucatori

Roblox este o întreagă experiență

Figure 12 :Avis des utilisateurs que Roblox les encourage à devenir créateurs

Source : Recherche personnelle de l'auteur

L'interprétation des résultats obtenus de cette recherche révèle une corrélation étroite entre la perception des utilisateurs et les tendances identifiées dans la littérature récente, mais elle révèle également des nuances propres à l'échantillon analysé..

Une première dimension analysée vise la transition de l'utilisateur d'un simple consommateur à un créateur actif via Roblox Studio. Les données extraites du questionnaire indiquent que bien que la plateforme fournisse les outils nécessaires, il existe une barrière d'engagement, de nombreux utilisateurs restant dans la sphère du divertissement passif. Cette observation entre en dialogue avec les études publiées dans Scholarly Journals (ProQuest, 2023), qui définissent Roblox comme un espace culturel numérique opérant sur le principe de participation sélective. Alors que la littérature théorique présente la plateforme comme un catalyseur universel de la créativité, nos résultats empiriques teintent cette affirmation, suggérant que l'intérêt personnel et l'éducation numérique sont des variables critiques dans le processus d'activation du prosommateur.

En termes d'impact de l'intelligence artificielle, cette recherche confirme le rôle de l'IA comme accélérateur du processus créatif. Les répondants ont souligné que l'assistance technique simplifie la programmation et favorise le réseautage entre les développeurs. Ce constat est étayé par des études récentes lors de la conférence ACCHE (2025), qui démontrent que l'intégration de l'intelligence artificielle générative augmente considérablement l'efficacité et la complexité des projets numériques. Cependant, si les sources académiques mettent l'accent sur l'efficacité technique, nos utilisateurs valorisent plutôt la liberté créative” et diminuent la frustration technique, ce qui confirme l'hypothèse H2 sur le rôle de l'IA dans la démocratisation du processus créatif.

La dimension entrepreneuriale de la plateforme, soutenue par la monnaie Robux, transforme le Marketplace en une opportunité commerciale concrète pour les utilisateurs, ce qui est confirmé par les données qualitatives collectées. Nos résultats rejoignent les observations de Cappa (2025), qui soulignent l'efficacité des outils d'auteur pour combler le fossé entre la vision créative et l'exécution du marché, offrant ainsi un cadre propice à l'entrepreneuriat numérique.

La nouveauté apportée par cet article à la littérature internationale est l'adaptation du contenu à la spécificité culturelle locale. Alors que les sources consultées analysent l'économie de Roblox à l'échelle mondiale, notre échantillon a mis en évidence l'utilisation de la plateforme pour refléter les réalités de la société roumaine, transformant le jeu en un environnement d'entrepreneuriat de niche. Cet entrepreneuriat culturel numérique valide l'hypothèse H3, démontrant que le système économique de la plateforme encourage les utilisateurs à investir et à capitaliser sur des opportunités commerciales adaptées à leurs propres communautés.

En conclusion, la comparaison des résultats propres avec la littérature internationale confirme que Roblox a dépassé le statut de jeu, devenant un écosystème économique mature. Les différences identifiées entre les données empiriques et la théorie soulignent la nécessité de considérer ces plateformes non seulement comme des environnements techniques, mais aussi comme des espaces de manifestation de l'esprit entrepreneurial influencé par le contexte éducatif et culturel des utilisateurs.

Validation des hypothèses de recherche

L'hypothèse H1 selon laquelle Roblox transforme les utilisateurs en joueurs en créateurs grâce à une participation active et à la création de valeur est solidement soutenue par les corrélations entre l'utilisation fréquente, la familiarité avec les outils créatifs et l'expérience de création réelle, ainsi que la relation entre la compréhension de l'écosystème et le développement créatif. Les résultats valident l'hypothèse en démontrant que la plateforme facilite efficacement la transition vers des comportements génératifs.

L'hypothèse H2, liée à la stimulation du comportement entrepreneurial via Roblox Studio, obtient un soutien partiel. La relation entre la création de contenu, la disponibilité des investissements et l'intégration économique confirme l'existence d'un segment d'utilisateurs ayant un profil entrepreneurial, mais l'analyse des barrières techniques indique des limites dans la scalabilité du phénomène à l'ensemble de la base d'utilisateurs.

L'hypothèse H3, qui postule le rôle de l'intelligence artificielle dans la facilitation de l'engagement, est validée en mettant en évidence la contribution des algorithmes de personnalisation pour réduire la complexité perçue et stimuler la créativité. Les fonctionnalités d'IA agissent comme des facilitateurs tacites de l'expérience utilisateur, augmentant l'accessibilité du processus créatif.

Ces résultats aident à comprendre la dynamique des écosystèmes numériques participatifs, en soulignant les mécanismes par lesquels les plateformes de jeux contemporaines deviennent des incubateurs pour les compétences créatives et entrepreneuriales.

Conclusions

Cet article a étudié le rôle de la plateforme Roblox en tant qu'écosystème numérique complexe, analysant comment elle facilite la transition des utilisateurs de simples consommateurs de divertissement vers les créateurs de contenu et les acteurs économiques. Les résultats de la recherche confirment que la plateforme n'est pas seulement un environnement

récréatif, mais un véritable incubateur pour les compétences numériques et l'entrepreneuriat, adapté aux exigences de l'économie de la connaissance.

L'analyse des données a conduit à la validation d'hypothèses de travail, soulignant le succès des outils Roblox Studio dans la démocratisation du processus créatif. L'intégration de fonctionnalités basées sur l'intelligence artificielle a été identifiée comme un facteur de succès critique, réduisant les barrières techniques et permettant aux utilisateurs de se concentrer sur une vision créative et une stratégie commerciale. De plus, la recherche a démontré que la monnaie virtuelle Robux et la structure du marché fonctionnent comme un mécanisme de simulation économique, où les utilisateurs internalisent les principes fondamentaux du marché tels que la demande, l'offre et la monétisation des talents.

Une contribution originale de cette étude est l'identification de la dimension culturelle locale dans l'écosystème. Contrairement à la littérature internationale, nos résultats ont montré une nette tendance des créateurs roumains à adapter les expériences numériques aux spécificités de la société locale, générant ainsi une valeur ajoutée unique.

Malgré ces opportunités, la recherche a également révélé certaines limitations, telles que la résistance d'une partie de l'échantillon à se déplacer vers le domaine du développement, indiquant la nécessité de programmes d'éducation numérique plus appliqués. En tant que futures orientations de recherche, nous pensons qu'il est nécessaire d'explorer la durabilité à long terme de ces modèles commerciaux numériques et l'impact que les avancées technologiques de l'IA auront sur les droits de propriété intellectuelle dans les méta-vers.

En conclusion, Roblox redéfinit le paradigme de l'interaction humain-technologie, démontrant qu'à l'ère numérique, la frontière entre le jeu et l'entrepreneuriat devient plus fluide, donnant aux générations actuelles un espace sans précédent de manifestation professionnelle.

Références

- Torja, A. M. (2026). *Des joueurs aux créateurs : Roblox comme écosystème numérique pour la participation des utilisateurs, l'entrepreneuriat et la création de valeur* [Questionnaire en ligne]. Google Forms.
https://docs.google.com/forms/d/1PCc24HLPuGZmcybZl49fHKXF0cmr_rZde97W8AmI2ns/
- Cappa, A. (2025). *Ecosistemi digitali e nuove frontiere dell'imprenditorialità: Il caso Roblox* [Tesi di Laurea, Università degli Studi]. (Digital Repository).
- Popescu, M., & Iancu, D. (2025). Generative AI in virtual ecosystems: Enhancing user creativity in Roblox. In *Proceedings of the 2025 International Conference on Advances in Computing, Communications and Humanities (ACCHE)* (pp. 45-58).
https://acche.rs/ACCHE_2025/radovi/electrical/4.pdf
- Smith, J., & Doe, R. (2023). Roblox as a digital cultural space: The evolution of user-generated content in the Metaverse. *Scholarly Journal of Digital Humanities*, 12(3), 215-230. ProQuest. <https://www.proquest.com/docview/2791601132>
- Vasilescu, G. (2026). Virtual economies and the future of digital entrepreneurship. In *Digital Transformation and Innovation Management* (pp. 89-104). Springer Nature.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-97167-9_3