

Roblox è una delle **piattaforme di gioco** più popolari e iconiche al mondo, punto nevralgico dell'intrattenimento per milioni di bambini. Un crocevia digitale che ambisce a essere un'utopia creativa e sociale, ma che oggi si ritrova nuovamente sotto accusa per non aver saputo proteggere i suoi giocatori più vulnerabili: i minori. In anfratti non troppo nascosti del videogioco è infatti possibile imbattersi in contenuti sessualmente espliciti o allusivi e, fatto ancor più grave, in **tentativi di adescamento** da parte di adulti. Problemi già noti, ma che negli ultimi mesi hanno raggiunto un punto di rottura: gli utenti chiedono le dimissioni del fondatore e CEO **David Baszucki**, mentre le istituzioni hanno avviato le prime cause legali.

Distribuito gratuitamente, [Roblox](#) si presenta come un portale colorato e accogliente, basato interamente sui **contenuti progettati dagli utenti**. Non esiste un gioco unico: la piattaforma è piuttosto un enorme arcipelago di "esperienze" ideate e gestite dai giocatori stessi. Complice questa libertà creativa, il prodotto è carico di insidie, tuttavia l'azienda ha dimostrato sforzi di moderazione spesso insufficienti, se non addirittura uno smaccato disinteresse nel contrastare effettivamente le criticità. Baszucki, intervistato dalla [BBC](#) lo scorso marzo, aveva dichiarato: "Se non vi sentite a vostro agio, **non lasciate che i vostri figli siano su Roblox**", una posizione che di fatto sposta ogni responsabilità sulla supervisione dei genitori.

In assenza di un'azione concreta da parte dell'azienda, sono nati spontaneamente **gruppi di "vigilantes"**: utenti che si sono organizzati per identificare e segnalare alle autorità gli adulti che, mossi da scopi di natura sessuale, tentano di avvicinare i giocatori più giovani per poi spostarli su piattaforme di messaggistica esterne. Un intento nobile, che però, non essendo supervisionato da professionisti, rischia di trasformarsi in tragedia annunciata. Ancor più che tali attività sono spesso condotte anche con lo scopo di produrre contenuti **video da caricare poi sui social**, dettaglio che alimenta la ricerca dello scandalo in favore di una maggiore viralità. Consapevole di questo pericolo, il 13 agosto Roblox ha [confermato](#) la sospensione di tutti gli account coinvolti in queste iniziative di vigilanza.

La decisione ha acceso ulteriormente le polemiche, dando nuova linfa a una **petizione** avviata a inizio mese su [Change.org](#) per chiedere un ricambio ai vertici aziendali, così da avviare riforme radicali del sistema. La raccolta firme denuncia un **sistema di moderazione inefficace**, una gestione caotica delle segnalazioni e un atteggiamento punitivo nei confronti degli utenti che hanno cercato di denunciare comportamenti predatori. Parallelamente, la vicenda ha assunto una dimensione istituzionale: lo Stato della Louisiana ha intentato una **causa legale** contro la Roblox Corporation. L'azione, guidata dalla procuratrice generale Liz Murrill, accusa l'azienda di essere diventata un "terreno

Contenuti inappropriati e adescamento: nella bufera Roblox, la piattaforma per minori

fertile” per i molestatori e i pedofili. “È praticamente stagione di caccia per i predatori su questa app”, ha dichiarato Murrill, accusando l’impresa di anteporre “i profitti davanti alla sicurezza dei bambini”.

In risposta, Roblox ha [ribadito](#) le proprie politiche contro i contenuti sessuali e annunciato nuove misure di controllo. L’azienda ha ricordato che, almeno sulla carta, simili contenuti sono sempre stati vietati e ha promesso l’introduzione di una “nuova tecnologia” in grado di rilevare e bloccare comportamenti inappropriati. Nei prossimi mesi, inoltre, limiterà l’accesso alle esperienze prive di valutazione tecnica e aggiornerà le proprie linee guida: i minori di 17 anni **non potranno più accedere** a esperienze ambientate in “spazi privati (come stanze da letto e bagni)” o in “contesti per adulti (come bar e club)”. Una riforma che punta anche a rafforzare la verifica anagrafica, imponendo un controllo più capillare dei documenti d’identità.



Walter Ferri

Giornalista milanese, per *L'Indipendente* si occupa di analisi nel campo della tecnologia, dei diritti informatici, della privacy e dei nuovi media, indagando le implicazioni sociali ed etiche delle nuove tecnologie. È coautore e curatore del libro *Sopravvivere nell'era dell'Intelligenza Artificiale*.