

Submission to the mission on the potential risks of video games for minors

April 2026

The [Working Group on Gaming and Regulation](#) welcomes the launch of this mission and its stated aim of producing a scientific assessment of both the positive and negative effects of video games on minors, reviewing the effectiveness of existing child-protection and consumer-protection mechanisms, and identifying proportionate improvements that also take account of the French video game sector's development.

Our comments are guided by the same premise that brought our multi-stakeholder group together: Video games should neither be treated as inherently harmful nor exempted from scrutiny. A sound regulatory approach should distinguish clearly among different kinds of games and gaming environments, identify the specific features that generate risk, and preserve the significant benefits that games can provide for children and adolescents when they are designed and governed well.

From a children's rights perspective, children should be recognized not only as consumers or vulnerable users, but as rights-holders. Regulatory responses should respect, protect and fulfill children's rights, including their rights to play, participation, association, access to information, privacy, and development, as well as their protection from violence, exploitation, and discrimination (UNCRC, 1989 and UN General Comment No. 25 (2021)).

1. Games can have positive effects on children and adolescents

A serious assessment should begin by recognizing that games can provide meaningful benefits for children. Communication and education scholars have shown that games can function as powerful learning environments that foster [situated learning](#), [meaning-making](#), crucial forms of [literacy](#) and [skill development](#). These benefits are not exclusive to educational games, but include well-designed games that allow children and adolescents to build [peer learning](#) communities. Research on children's participatory cultures further demonstrates that some games can support [creativity](#), [creative production](#) and [civic engagement](#) among young players. Play scholarship shows that the hybrid, multi-sensory and communicative features of some games can provide opportunities for free play, which is widely linked to [children's rights](#) and [well-being](#). Moreover, playing digital games has potential [playful qualities](#) that are similar to physical play in [supporting children's development](#).

For children and adolescents, some games may support positive social experiences with [family](#) and [friends](#), and some game-based interventions have [therapeutic applications](#). In specific communities and for some groups of young people, games may also support self-expression, [identity exploration](#), and a [sense of belonging](#). These aspects are crucial for children in the digital environment and are closely linked to children's rights to play, leisure, cultural participation, identity and development, expression, association, and access to information, as articulated in the United Nations Convention on the Rights of the Child and in the General

Comment 25 on Children's rights in the digital environment. Well-designed games may therefore not only support children's entertainment but also their agency and emerging autonomy.

Child development and psychology studies also point to potential benefits of digital gaming in areas such as attention, memory, problem-solving, spatial skills, [mindfulness](#) and [mental health](#). For example, the National Institutes of Health (NIH) has [published](#) findings from the Adolescent Brain Cognitive Development Study showing that children who reported substantial video game play actually performed slightly better on tasks involving impulse control and working memory than those who did not play video games. A recent policy statement issued by the American Academy of Pediatrics (AAP) includes games in its definition of [digital ecosystems](#) that can support learning and well-being when designed with children's unique developmental needs in mind.

The evidence does not support treating games as uniformly beneficial, but it does show that some games and gaming environments can provide cognitive, social, creative, educational, and even therapeutic benefits for children and adolescents. Those benefits are context-dependent and vary substantially by game type, design, and pattern of use. They may also be experienced unequally by children from different backgrounds, underscoring the importance of accessibility, inclusion, and non-discrimination across different groups of children and young people.

2. Some games do pose risks for children, and those risks should be assessed across multiple dimensions

The fact that games are distinct from social media does not mean they are risk-free. Different games pose different kinds of risk: content risks, contact (or interactive) risks, data privacy risks, economic risks, and engagement risks. A child may face a very low risk in one dimension and a substantial risk in another. Bearing in mind that children are not a homogeneous group, a children's rights approach also requires attention to each child's age, maturity, evolving capacities, and other forms of vulnerability, marginalization, and background ([UN GC No. 25](#)).

- **Content risks:** One important risk dimension concerns content. This includes not only pre-made game content but also advertisements and player-created content, avatars, custom assets, and user-created worlds. Traditional game ratings, such as the Pan-European Game Information age-ratings body (PEGI), assess the age-appropriateness of pre-made game content but do not reflect risks related to advertisement content and player-created content present in some games. The Working Group has therefore been developing more granular content-risk metrics that include the latter categories.
- **Contact (or interactive) risks:** Many online games enable interaction among players through ephemeral and persistent chat, guild systems, and shared virtual environments. These systems can create opportunities for positive social interaction but may also expose children to harmful behaviors if safeguards are insufficient. Games that lack clear and accessible rules governing player behavior, or fail to enforce them consistently, may

become breeding grounds for [hate-based harassment](#), [bullying](#), [grooming and sexual exploitation](#), and [extremist recruitment](#). These risks do not attach equally to all games, but they tend to arise in games or gaming-adjacent services with open communication channels and weak parental controls for limiting chats to known connections. A children's rights approach requires safeguards that reduce exposure to harm while still allowing children, especially adolescents, to participate and communicate online in ways that reflect their evolving capacities. This can include meaningful age segmentation, child-friendly community standards, effective moderation, strong default settings, and simple tools to block, mute, report, and seek help.

Games may provide reporting tools, but may fail to respond promptly or transparently to reports of abuse or harmful conduct. Further, some games provide limited user controls over interactions. Players may lack tools to restrict who can contact them, join their sessions, or interact with them in multiplayer environments (e.g., limited blocking, muting, or friend-request controls). Reporting and complaint mechanisms should be clearly visible for children, easy to understand, child-friendly and responsive, and children should always receive feedback in age-appropriate language about what happens when they make a report. (Article 28 DSA Guidelines, 2025)

Contact risks are further extended by the growing integration of livestreaming features into games and gaming platforms. Many gaming consoles now include built-in streaming capabilities, and more games are designed with streamer-audience interaction in mind, enabling real-time participation by viewers who can influence gameplay through chat commands, polls, or donations. For children, this integration introduces contact risks that go beyond in-game player-to-player interaction: young viewers may be drawn into parasocial relationships with adult streamers, exposed to unmoderated live chat, or encouraged to spend money through donations, subscriptions, or creator-code purchases. Because livestreaming blurs the boundary between the game's own environment and external platforms such as Twitch or YouTube, the safeguards that a game may apply within its own systems do not necessarily extend to the broader context in which the child experiences the game. This ecosystem perspective is important from a children's rights standpoint, because a child's safety, privacy, and economic protection may be undermined across interconnected services, even where an individual game or platform applies safeguards within its own interface.

- **Data privacy risks:** Games increasingly collect and process personal data, often as part of account creation, analytics, advertising, or social features. Children may be particularly vulnerable where data practices are opaque or disproportionate. Some games require players to register accounts and provide personal data even when it is not necessary for gameplay. Games may collect this data beyond what is strictly required for service provision, such as behavioral tracking, location data, or detailed usage metrics. Data collected from gameplay may then be shared with advertisers or third parties for profiling, marketing, or analytics purposes. It can also be used to personalise the gameplay experience, matching content to players' behavior and psychological profiles

in ways that deepen engagement — and, in turn, increase exposure to advertising and in-game spending. This compounds the economic and engagement risks described below and raises broader questions about how commercial design affects children’s autonomy, dignity, and best interests.

These practices may be invisible to players, especially children, who are unlikely to read or understand key information in lengthy privacy policies and may have little meaningful control over their personal data or their rights as data subjects. Greater effort is needed to provide children with age-appropriate explanations of how data-processing practices shape their gaming experience, particularly where profiling, recommendation systems, or monetization mechanisms are used to personalise content based on their behavior and engagement patterns.

- **Economic risks:** Many games rely on monetization models that extend beyond the purchase price, including in-game purchases, subscriptions, and microtransactions. These systems can create financial risks for children when they are designed in ways that obscure costs or encourage impulsive spending. For example, players may be automatically enrolled in subscriptions or renewal systems that are difficult to cancel. Games may use design elements that pressure players into purchases (e.g., limited-time offers, urgency cues, or pay-to-progress mechanics), and then use virtual currencies or complex pricing systems that may make it difficult for players, especially children, to understand how much they are spending. In some cases, games provide competitive advantages to players who spend money, encouraging spending to remain competitive.

Further, some games include [loot boxes](#), game elements that allow players to spend real money for rare randomized rewards and are structurally and psychologically similar to gambling. Studies [have shown](#) that young people who purchase loot boxes are at higher risk of engaging in problematic gambling behavior. Finally, data-driven personalised pricing and targeted offers may unfairly [distort](#) players’ economic behaviour, leading to transactional decisions they would not have made otherwise ([Declerck et al., 2024](#)).

From a children’s rights perspective, monetisation systems should not exploit children’s immaturity, developmental vulnerabilities, social pressure or limited understanding of complex pricing arrangements. Commercial design in services accessible to and used by children should be assessed not only for transparency and fairness, but also compatibility with children’s best interests and their right to develop without undue commercial manipulation (GC No 25; [UN Special Rapporteur on the right to privacy, 2021](#)).

- **Engagement risks:** Some game design practices intentionally encourage prolonged engagement or repeated play. While engagement is inherent to games, certain mechanisms may create unhealthy usage patterns, particularly for children. Some common engagement-maximizing strategies include artificial time pressure (such as limited-time rewards), daily reward or streak systems that incentivize continuous play,

penalties for interrupting gameplay, and progression structures that require extended or repeated play to achieve meaningful in-game advancement.

A children's rights approach should distinguish between children enjoying games as part of play, leisure, and social life, and design features that deliberately make it harder for them to stop, sleep, focus on school, or maintain their wellbeing. Children's play online as such should not be framed as an inherent problem, and the focus should lie on identifying and limiting design choices that make healthy disengagement unnecessarily difficult. This distinction matters because digital play can support children's development, creativity, and social connection, and there is a real risk that adults and policymakers treat time spent gaming too simplistically, without paying enough attention to the value that play holds for children (GC No. 25; Article 28 DSA Guidelines; [van der Hof & Liefwaard, 2025](#)).

Several of these risks are amplified by the rise of creator-economy platforms – games that allow independent developers, many of them minors, to build, publish, and monetize their own experiences within a host platform. These spaces may host hundreds of thousands of user-created experiences, each with its own monetization mechanics, engagement loops, and content. This poses a distinct challenge for feature-based regulation, because the design choices that generate risk are made not by a single publisher subject to industry compliance norms but by a diffuse network of creators operating with limited oversight. Some platform operators have begun to address this: one approach has been to set forth developer rules that restrict certain exploitative mechanics;¹ another is to require each creator experience to carry a content rating.² These industry-led approaches offer a starting point, but the scale and pace of content creation on such platforms may outstrip the capacity of existing regulatory and self-regulatory frameworks to monitor and enforce standards consistently.

Taken together, these risk categories highlight that potential harms to children stem from particular design features, not from video games as a medium. Regulation should therefore target those features directly rather than restricting children's access to games in general ([van Rooij et al. 2025](#)). In other words, such responses should remain proportionate in targeting harmful features and business practices without unnecessarily curbing children's rights to play, participation, expression and access to beneficial spaces online.

Existing EU law already addresses many risks associated with certain design features in video games. The Unfair Commercial Practices Directive has been used to address in-game tactics like direct exhortations to children, misleading scarcity cues, time-limited offers, undisclosed commercial content, and obfuscated prices via virtual currencies ([ACM, 2023](#); [CPC-N, 2025](#)). The General Data Protection Regulation can be used to constrain exploitative profiling through

¹ See e.g., Fortnite [developer rules](#) ([prohibiting](#) “activities that are typically associated with real-world gambling, casino style games, or games of chance that offer a prize,” like prize wheel spins); Roblox [Terms of Use](#) ([providing](#) that developers must indicate the actual numerical odds (such as a 30% chance) of what users may receive when they are buying a random virtual item in-game using Robux or other currency); Minecraft [usage guidelines](#) (prohibiting pay-to-win mechanics among other practices).

² See e.g., Fortnite: [Introducing IARC ratings](#); Roblox [maturity ratings](#); Minecraft user guidelines.

its fairness principle and enhanced protection for children's personal data (Recital 38), limiting hyper-personalised tactics that undermine players' autonomy ([Leijten & van der Hof, 2025](#)).

The Digital Services Act (DSA), which [arguably](#) applies to some gaming platforms, adds important guardrails. Art. 25 bans manipulative interfaces; Art. 26 prohibits targeted advertising based on special categories of personal data (Art. 26); Art. 28 mandates the protection of minors' privacy, security and safety (notably through the prohibition of targeted advertising to minors and the duty of care to ensure design is age appropriate); and Art. 34-35 require very large online platforms and search engines (VLOPs/VLOSEs) to assess and mitigate systemic risks, including those threatening to interfere with the rights of the child, the protection of minors and the health and wellbeing of users. Importantly, many games fall outside the scope of these provisions, as they do not meet the definition of an "online platform" under Art. 3(i) (Sas & van der Hof, 2025). The [Commission's 2025 Article 28 guidelines](#) are particularly relevant, as they emphasize age-appropriate design, the best interests of the child, an appropriate balance between child agency and protection, child-friendly reporting mechanisms, and the need to develop protective measures in cooperation with minors, civil society, and independent experts. Extending these targeted prohibitions and risk mitigation measures to all types of games, and clarifying consumer protection rules with regard to specific harmful designs ([Rosca, 2024](#)), would fill the current gaps. Further, more robust, consistent and well-coordinated enforcement of all of these provisions is essential.

Alongside these EU rules, the UN Committee on the Rights of the Child has made it clear that States should ensure that the digital environment is compatible with children's rights, involve children in the development of relevant laws and policies, and require businesses to undertake children rights due diligence, including child rights impact assessments (GC25).

3. The best regulatory path is feature-based, proportionate, and consistent with children's rights

A good regulatory framework should aim to minimize identifiable (risks of) harm while preserving children's access to beneficial forms of play, participation, creativity, and social connection. Games may not be inherently harmful, but when risks arise, they should be mitigated through targeted safeguards and age-appropriate design requirements. At the same time, this feature-based risk mitigation approach within digital games needs to account for how risks occur or are augmented across the digital ecosystem of digital games and online platforms a child actually inhabits, not just within the boundaries of a single game or gaming platform, particularly where the game facilitates or encourages transitions to other online environments.

Our Working Group is currently elaborating a detailed risk-assessment system that could contribute to such a framework. We would be pleased to engage further with the French authorities as this work progresses, including by helping to align the methodology with French regulatory priorities and with the mission's objective of protecting minors while preserving the cultural, social, and developmental value of games.

Children's rights authorities, including children's ombudspersons, commissioners, and other independent institutions, should have a clearer role in keeping track of harms arising in digital environments, including gaming environments. The risks often cut across several regulatory fields – child protection, privacy and data protection, consumer protection, media regulation, and platform governance – requiring close cooperation among different authorities. Children's rights authorities could serve as key coordinators, working closely with data protection authorities, consumer authorities, media and audiovisual regulators, Digital Services Coordinators, education authorities, and child protection bodies when addressing harms affecting children online. Such coordination would be especially beneficial in gaming environments, where certain services, features, or surrounding ecosystems may fall outside platform-specific rules or may not be addressed clearly enough by any single legal framework, despite raising serious concerns for children's rights. In those situations, children's rights authorities can help ensure that children do not fall between regulatory gaps – by identifying those gaps, bringing complaints and evidence to the attention of the relevant authorities, issuing child-rights-focused recommendations, and pushing for more coherent and effective enforcement across the different regimes that apply in the gaming context.

Who we are: The Working Group on Gaming and Regulation was launched in September 2024 with the aim of providing informed and constructive input on regulation affecting the global gaming industry. The group brings together representatives of the gaming industry, civil society researchers, and regulators on a weekly basis to discuss regulatory gaps, challenges, and opportunities. Its multi-stakeholder composition is designed to facilitate dialogue across sectors and interest groups, sometimes assumed to be in opposition. United by the belief that regulation must play a role in fostering a healthy and responsible gaming ecosystem, the working group members engage in weekly discussions to achieve consensus on pragmatic regulatory proposals and critiques. In recognition of its potential to provide valuable feedback to regulators worldwide, the working group became an official observer to the Global Online Safety Regulators Network (GOSRN) in November 2024.

Le groupe de recherche sur le jeux-vidéo et son encadrement *juridique* ([Working group on Gaming and Regulation](#)) accueille favorablement le lancement de cette mission ainsi que de son objectif annoncé d'établir une évaluation scientifique des effets positifs et négatifs des jeux-vidéos sur les mineurs, d'examiner l'efficacité des mécanismes existants de protection de l'enfance et des consommateurs, et d'identifier des améliorations proportionnées prenant en compte le développement du secteur vidéoludique français.

Nos commentaires sont guidés par le même postulat qui a conduit à la constitution de ce groupe de recherche pluripartite : les jeux-vidéos ne devraient ni être traités comme intrinsèquement nocifs ni exemptés de tout contrôle. Une approche normative saine se devrait de distinguer clairement les différents types et environnements de jeu, d'identifier les fonctionnalités et caractéristiques génératrices de risques, et de préserver les bénéfices substantiels que les jeux peuvent fournir aux enfants et adolescents lorsqu'ils sont adéquatement conçus et encadrés.

Du point de vue des droits de l'enfant, les enfants devraient non seulement être reconnus comme consommateurs ou utilisateurs vulnérables mais aussi en tant que titulaires de droits. Les réponses normatives devraient respecter, protéger et mettre en œuvre les droits des enfants, notamment leur droit au jeu, à la participation, à l'association, à l'accès à l'information, à la vie privée et au développement, ainsi que leur protection contre la violence, l'exploitation et la discrimination (*CIDE 1989 et Observation générale n°25 sur les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique du 2 mars 2021*).

1. Les jeux-vidéos ont un impact positif sur les enfants et les adolescents

Une analyse sérieuse devrait prendre pour point de départ le constat que les jeux-vidéos peuvent apporter des bénéfices substantiels aux enfants. La recherche en sciences de la communication et de l'éducation a démontré que les jeux-vidéos peuvent fonctionner comme de puissants environnements d'apprentissage favorisant [l'apprentissage contextualisé](#), la [création de sens](#), ainsi que des formes essentielles d'[éducation aux médias](#) et de [développements des compétences](#). Ces bénéfices ne sont pas l'apanage exclusif des jeux éducatifs, mais concernent également les jeux intelligemment conçus permettant aux enfants et adolescents de développer des [communautés d'apprentissage par les pairs](#). Les études sur les cultures participatives des enfants démontrent en outre que certains jeux soutiennent la [créativité](#), la [production créative](#), et l'[engagement civique](#) parmi les joueurs plus jeunes. Les études sur le jeu démontrent que les caractéristiques hybrides, multisensorielles et communicationnelles de certains jeux peuvent offrir des opportunités de jeu libre, largement associées aux [droits de l'enfant](#) et au [bien-être](#). De plus, la pratique des jeux-vidéos présente des qualités ludiques comparables au jeu physique soutenant le développement de l'enfant.

Pour les enfants et les adolescents, certains jeux peuvent favoriser les expériences sociales positives avec leurs [familles](#) et [amis](#), et certaines interventions fondées sur le jeu présentent des [applications thérapeutiques](#). Au sein de certaines communautés spécifiques et pour

certaines groupes de jeunes, les jeux-vidéos peuvent également soutenir l'expression de soi, [l'exploration identitaire](#) et le [sentiment d'appartenance](#). Ces dimensions sont essentielles pour les enfants dans l'environnement numérique et sont étroitement liées aux droits de l'enfant au jeu, aux loisirs, à la participation culturelle, à l'identité et à son développement, à l'expression, à l'association et à l'accès à l'information, tels qu'ils sont consacrés dans la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant et dans l'Observation générale n° 25 sur les droits de l'enfant dans l'environnement numérique. Les jeux bien conçus peuvent donc non seulement soutenir le divertissement des enfants, mais aussi leur capacité d'agir ainsi que leur autonomie de développement.

Les études en développement de l'enfant et en psychologie soulignent également des bénéfices potentiels des jeux-vidéos dans des domaines tels que l'attention, la mémoire, la résolution de problèmes, les compétences spatiales, la [pleine-conscience](#) et la santé [mentale](#). Ainsi, les instituts nationaux de la santé américains (*National Institutes of Health* - NIH) ont [publié](#) les résultats issus de l'*Adolescent Brain Cognitive Development Study* indiquant que les enfants déclarant une pratique substantielle du jeu vidéo de légèrement meilleurs résultats dans des tâches requérant un contrôle inhibiteur et une mémoire de travail que ceux qui ne jouaient pas aux jeux-vidéo. Une récente prise de position de l'Académie américaine de pédiatrie (*American Academy of Pediatrics* – AAP) intègre les jeux vidéo dans sa définition des [écosystèmes numériques](#) susceptibles de soutenir l'apprentissage et le bien-être lorsqu'ils sont conçus en tenant compte des besoins développementaux spécifiques des enfants.

2. Certains jeux représentent un risque pour les enfants, et ces risques devraient être analysés au travers de multiples dimensions

Bien que les jeux-vidéos soient clairement distincts des réseaux sociaux, ils ne sont pas exemptés de tout risque. Ces risques diffèrent en fonction du type de jeu : risques liés au contenu, risques liés aux contacts entre joueurs et leurs interactions, risques liés à la protection des données personnelles, risques économiques et risques liés à l'engagement. Un enfant peut être exposé très faible dans une dimension et un risque important dans une autre. En gardant à l'esprit que les enfants ne sont pas un groupe homogène, une approche centrée sur les droits de l'enfant nécessite également de consacrer une attention particulière à la tranche d'âge des enfants, leur maturité, leur capacité en développement ainsi qu'aux autres formes de vulnérabilité, de marginalisation et de contexte d'origine (Observation générale n°25 sur les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique du 2 mars 2021).

· Risques liés aux contenus

Une catégorie importante de risques concerne les contenus. Cela englobe non seulement les contenus de base du jeu, mais également les publicités, les contenus générés par les joueurs, les avatars, les ressources personnalisées et les mondes générés par les utilisateurs. Les systèmes traditionnels de classification des jeux, tels que le système de classification par tranches d'âge du *Pan-European Game Information* (PEGI), évaluent

l'adéquation à l'âge des contenus de base, mais ne reflètent pas les risques liés aux contenus publicitaires et aux contenus créés par les joueurs présents dans certains jeux. Le Groupe de recherche a donc entrepris d'élaborer une évaluation plus granulaire des risques, avec des indicateurs de risque, intégrant ces dernières catégories.

Risques liés aux contacts et interactions entre joueurs

De nombreux jeux en ligne permettent des interactions entre joueurs par le biais de systèmes de messagerie éphémère et persistante, de systèmes de guildes et d'environnements virtuels partagés. Ces systèmes peuvent créer des opportunités d'interactions sociales positives, mais peuvent également exposer les enfants à des comportements préjudiciables si les dispositifs de protection mis en place sont insuffisants. Les jeux dépourvus de règles claires et accessibles régissant le comportement des joueurs, ou qui omettent de les faire respecter de manière cohérente, peuvent ainsi devenir des vecteurs de [harcèlement à caractère haineux](#), de [cyberintimidation](#), de [sollicitation et d'exploitation sexuelles](#), et de [recrutement extrémiste](#). Ces risques ne se retrouvent pas de manière égale dans tous les jeux, mais ils se manifestent davantage dans les jeux ou les services liés au jeu dotés de canaux de communication ouverts et de contrôles parentaux ne limitant pas suffisamment les échanges aux contacts connus. Une approche fondée sur les droits de l'enfant requiert des dispositifs de protection réduisant l'exposition aux préjudices tout en permettant aux enfants, et en particulier aux adolescents, de participer et de communiquer en ligne d'une manière pouvant refléter leurs capacités évolutives. Une telle approche peut inclure une segmentation par âge significative, des règles communautaires adaptées aux enfants, une modération efficace, des paramètres par défaut renforcés, ainsi que des outils simples permettant de bloquer, de mettre en sourdine, de signaler et de solliciter une assistance.

Les jeux-vidéos proposent des outils de signalement, mais peuvent ne pas réagir de manière rapide ou transparente aux signalements d'abus ou de comportements préjudiciables. En outre, certains jeux n'offrent des possibilités que limitées de contrôle des interactions entre les utilisateurs. Les joueurs peuvent ne pas disposer d'outils leur permettant de restreindre la liste de personnes autorisées à les contacter, à rejoindre leurs sessions ou à interagir avec eux dans des environnements multijoueur (par exemple, des fonctions de blocage, de mise en sourdine ou de gestion des demandes d'amis limitées). Les mécanismes de signalement et de plainte devraient être clairement visibles pour les enfants, faciles à comprendre, adaptés à leur âge et réactifs, et les enfants devraient toujours recevoir un retour, formulé dans un langage approprié à leur âge, sur les suites données à leur signalement. (Article 28 des lignes directrices du DSA, 2025)

Les risques de contact sont en outre amplifiés par l'intégration croissante de fonctionnalités de diffusion en direct dans les jeux et les plateformes de jeu. De nombreuses consoles de jeu intègrent désormais des capacités de diffusion en continu, et un nombre croissant de jeux sont conçus en tenant compte de l'interaction entre le diffuseur et son audience, permettant une participation en temps réel des spectateurs qui peuvent influencer le déroulement du jeu par des commandes dans le chat, des sondages ou des dons. Pour les

enfants, cette intégration introduit des risques de contact qui dépassent les interactions directes entre joueurs au sein du jeu : les jeunes spectateurs peuvent être entraînés dans des relations parasociales avec des diffuseurs adultes, exposés à des discussions en direct non modérées, ou incités à dépenser de l'argent par le biais de dons, d'abonnements ou d'achats liés à des codes de créateurs. Dans la mesure où la diffusion en direct brouille la frontière entre l'environnement propre du jeu et des plateformes externes telles que Twitch ou YouTube, les mesures de protection qu'un jeu peut appliquer en son sein ne s'étendent pas nécessairement au contexte plus large dans lequel l'enfant fait l'expérience du jeu. Cette perspective d'écosystème est essentielle du point de vue des droits de l'enfant, car la sécurité, la vie privée et la protection économique de l'enfant peuvent être compromises à travers de services interconnectés, même lorsqu'un jeu ou une plateforme applique des mesures de protection au sein de sa propre interface.

· Risques liés à la protection des données personnelles

Les jeux-vidéos collectent et traitent de plus en plus de données à caractère personnel, principalement dans le cadre de la création de comptes, de l'analyse de données, de la publicité ou de la mise en place de fonctionnalités sociales. Les enfants peuvent être particulièrement vulnérables lorsque ces pratiques en matière de données sont opaques ou disproportionnées. Certains jeux-vidéos exigent de leurs utilisateurs qu'ils créent un compte et fournissent des données personnelles même lorsque cela n'est pas nécessaire au bon fonctionnement du jeu. Les jeux-vidéos peuvent également collecter des données au-delà de ce qui est strictement requis pour la fourniture du service, telles que des données comportementales, des données de localisation ou des indicateurs d'utilisation détaillés. Les données issues de l'activité de jeu peuvent ensuite être partagées avec des annonceurs ou des tiers à des fins de profilage, de marketing ou d'analyse. Elles peuvent également être utilisées pour personnaliser l'expérience de jeu, en adaptant le contenu aux comportements et aux profils psychologiques des joueurs de manière à renforcer leur engagement — et, par conséquent, à accroître leur exposition à la publicité et aux dépenses intégrées au jeu. Ceci accentue les risques économiques et d'engagement décrits ci-dessous et soulève des questions plus larges quant à l'incidence de la conception commerciale sur l'autonomie, la dignité et l'intérêt supérieur de l'enfant.

Ces pratiques peuvent demeurer invisibles pour les joueurs, en particulier pour les enfants, qui sont peu susceptibles de lire ou de comprendre les informations essentielles contenues dans des politiques de confidentialité longues et complexes, et disposant dès lors de peu de contrôle effectif sur leurs données à caractère personnel ou sur leurs droits en tant que personnes concernées. Des efforts accrus sont nécessaires afin de fournir aux enfants des explications adaptées à leur âge sur la manière dont les pratiques de traitement des données influencent leur expérience de jeu, en particulier lorsque des mécanismes de profilage, des systèmes de recommandation ou des dispositifs de monétisation sont utilisés pour personnaliser le contenu en fonction de leurs comportements et de leurs schémas d'engagement.

· Risques économiques

Le modèle économique de nombreux jeux-vidéos est basé sur une monétisation dépassant largement le prix initial d'achat du jeu, pouvant inclure des achats intégrés (dits *in-game*), des abonnements, et des microtransactions. Ces systèmes peuvent engendrer des risques financiers pour les enfants lorsqu'ils sont conçus de manière à masquer les coûts réels ou à encourager les dépenses impulsives. Par exemple, les joueurs peuvent être automatiquement inscrits à des abonnements ou à des systèmes de renouvellement difficiles à résilier. Les jeux peuvent recourir à des éléments de conception incitant à l'achat (tels que des offres à durée limitée, des signaux d'urgence ou des mécanismes de progression conditionnée au paiement), et ont ensuite recourt à des monnaies virtuelles ou à des systèmes de tarification complexes rendant difficile, en particulier pour les enfants, la compréhension des montants effectivement dépensés. Dans certains cas, les jeux confèrent des avantages compétitifs aux joueurs qui dépensent de l'argent (*pay-to-win*), encourageant ainsi les dépenses pour rester compétitif.

Par ailleurs, certains jeux intègrent des [loot boxes](#) c'est-à-dire des mécanismes permettant aux joueurs de dépenser de l'argent réel pour obtenir des récompenses aléatoires rares, présentant des similitudes structurelles et psychologiques avec les jeux d'argent. Des études [ont démontré](#) que les jeunes achetant des loot boxes présentent un risque accru de développer des comportements problématiques [liés aux jeux d'argent](#). Enfin, la tarification personnalisée fondée sur les données et les offres ciblées peuvent [fausser de manière déloyale](#) le comportement économique des joueurs, les conduisant à prendre des décisions transactionnelles qu'ils n'auraient prises autrement.

Du point de vue des droits de l'enfant, les systèmes de monétisation ne devraient pas exploiter l'immaturation des enfants, leurs vulnérabilités développementales, la pression sociale ou leur compréhension limitée de structures tarifaires complexes. La conception commerciale des services accessibles aux enfants et utilisés par eux devrait être évaluée non seulement au regard de la transparence et de l'équité, mais aussi de sa compatibilité avec l'intérêt supérieur de l'enfant et avec son droit de se développer sans manipulation commerciale induite (Observation générale n° 25 ; [Rapporteur spécial des Nations Unies sur le droit à la vie privée, 2021](#)).

· Risques liés à l'engagement et à l'addiction

Certaines pratiques de conception des jeux visent délibérément à encourager un engagement prolongé ou la répétition des sessions de jeu. Si l'engagement de l'utilisateur est inhérent aux jeux-vidéos, certains mécanismes peuvent développer des usages problématiques, en particulier chez les enfants. Parmi les stratégies de maximisation d'engagement couramment utilisées figurent la pression temporelle artificielle (telle que la présence de récompenses à durée limitée), les systèmes de récompenses quotidiennes ou de séries (« streaks ») incitant à une participation continue, les pénalités en cas

d'interruption du jeu, ainsi que des structures de progression exigeant un investissement prolongé ou répété pour atteindre des avancées significatives dans le jeu.

Une approche fondée sur les droits de l'enfant devrait faire la part entre, d'un côté, le fait pour les enfants de profiter des jeux-vidéos dans le cadre du jeu, des loisirs et de la vie sociale, et, d'un autre, les éléments de conception qui rendent délibérément plus difficile l'arrêt du jeu, le sommeil, la concentration scolaire ou le maintien du bien-être. Le jeu en ligne des enfants ne devrait pas, en soi, être considéré comme problématique ; l'attention devrait plutôt se porter sur l'identification et la limitation des choix de conception qui entravent inutilement un désengagement sain. Cette distinction est essentielle, car le jeu numérique peut soutenir le développement, la créativité et les relations sociales des enfants, et il existe un risque réel que les adultes et les décideurs publics appréhendent de manière trop simpliste le temps consacré aux jeux, sans accorder une attention suffisante à la valeur que le jeu revêt pour les enfants (Observation générale n° 25 ; Article 28 des lignes directrices du DSA ; [van der Hof & Liefwaard, 2025](#))

Plusieurs de ces risques sont amplifiés par l'essor des plateformes relevant de l'« *économie des créateurs* » — des jeux permettant à des développeurs indépendants, dont beaucoup sont mineurs, de concevoir, publier et monétiser leurs propres expériences au sein d'une plateforme hôte. Ces espaces peuvent héberger des centaines de milliers d'expériences créées par les utilisateurs, chacune dotée de ses propres mécanismes de monétisation, de boucles d'engagement et de contenus. Cette nouvelle économie représente un défi particulier pour une régulation fondée sur des caractéristiques spécifiques, dans la mesure où les choix de conception générateurs de risques ne sont pas le fait d'un éditeur unique soumis à des normes de conformité sectorielles, mais d'un réseau plus diffus de créateurs opérant sous une supervision limitée. Certains opérateurs de plateformes ont commencé à apporter des réponses : l'une des approches consiste à établir des règles à destination des développeurs afin de restreindre certaines pratiques exploitantes^[1] ; une autre consiste à imposer un système de classification des contenus pour chaque expérience créée^[2]. Ces initiatives sectorielles constituent un point de départ, mais l'ampleur et la rapidité de la création de contenus sur ces plateformes peuvent rapidement dépasser la capacité des cadres réglementaires et d'autorégulation actuels à assurer un suivi et une application cohérente des normes.

Analysés conjointement, ces catégories de risques mettent en évidence que les préjudices potentiels pour les enfants découlent de caractéristiques de conception spécifiques, et non du jeu-vidéo en tant que médium. La régulation devrait dès lors cibler directement ces caractéristiques, plutôt que de restreindre de manière générale l'accès des enfants aux jeux-vidéos ([van Rooij et al., 2025](#)). En d'autres termes, les réponses apportées se doivent de demeurer proportionnées, en visant spécifiquement les fonctionnalités et les pratiques commerciales préjudiciables sans restreindre inutilement les droits des enfants au jeu, à la participation, à l'expression et à l'accès à des espaces en ligne bénéfiques.

Le droit de l'Union européenne actuel traite déjà de nombreux risques associés à certaines caractéristiques de conception des jeux-vidéo. La Directive relative aux pratiques commerciales déloyales a notamment été utilisée pour encadrer des pratiques en jeu telles que les incitations directes adressées aux enfants, les signaux de rareté trompeurs, les offres à durée limitée, les contenus commerciaux non divulgués, ainsi que l'opacification des prix par le recours à des monnaies virtuelles ([ACM, 2023](#) ; [CPC-N, 2025](#)). Le Règlement Général sur la Protection des Données peut, quant à lui, être mobilisé pour limiter le profilage abusif, notamment par le biais de son principe d'équité et de la protection renforcée des données à caractère personnel des enfants (considérant 38), limitant ainsi les pratiques d'hyperpersonnalisation susceptibles de porter atteinte à l'autonomie des joueurs ([Leijten & van der Hof, 2025](#))

3. La meilleure approche normative est fonctionnalités-centrique, proportionnée, et compatible avec le droit des enfants.

Un cadre réglementaire et normatif adéquat devrait viser à minimiser les préjudices identifiables (ou les risques de préjudices) tout en préservant l'accès des enfants à des formes bénéfiques de jeu, de participation, de créativité et de lien social. Les jeux-vidéos ne sont pas intrinsèquement préjudiciables, mais lorsque des risques apparaissent, ils devraient être atténués au moyen de garanties ciblées et d'exigences de conception adaptées à l'âge de l'utilisateur. En parallèle, cette approche d'atténuation des risques fondée sur certaines fonctionnalités des jeux-vidéos doit tenir compte de la manière dont ces risques surviennent ou sont amplifiés à l'échelle de l'écosystème des jeux et des plateformes en ligne dans lequel l'enfant évolue, et non uniquement dans les limites d'un jeu ou d'une plateforme donnée, en particulier lorsque le jeu facilite ou encourage des transitions vers d'autres environnements en ligne.

Notre groupe de travail élabore actuellement un système détaillé d'évaluation des risques susceptible de contribuer à un tel cadre. Nous serions heureux de poursuivre les échanges avec les autorités françaises à mesure que ces travaux progresseront, notamment en contribuant à aligner notre méthodologie sur les priorités réglementaires françaises ainsi que sur l'objectif de la mission consistant à protéger les mineurs tout en préservant la valeur culturelle, sociale et développementale des jeux-vidéos.

Les autorités chargées des droits de l'enfant, y compris les défenseurs des enfants, commissaires et autres institutions indépendantes, devraient avoir un rôle plus clair dans le suivi des préjudices survenant dans les environnements numériques, y compris les environnements vidéoludiques. Les risques relèvent souvent de plusieurs domaines réglementaires distincts — protection de l'enfance, protection de la vie privée et des données, protection des consommateurs, régulation des médias et gouvernance des plateformes — ce qui nécessite une coopération étroite entre différentes autorités. Les autorités en charge des droits de l'enfant pourraient alors agir en tant que coordinateurs clés, en collaborant étroitement

avec les autorités de protection des données, les autorités de protection des consommateurs, les régulateurs des médias et de l'audiovisuel, les coordinateurs des services numériques, les autorités éducatives et les organismes de protection de l'enfance pour traiter les préjudices affectant les enfants en ligne. Une telle coordination serait particulièrement utile dans les environnements vidéoludiques, où certains services, fonctionnalités ou écosystèmes connexes peuvent échapper aux règles propres aux plateformes ou ne pas être suffisamment couverts par un cadre juridique unique, bien qu'ils soulèvent des préoccupations importantes au regard des droits de l'enfant. Dans ces situations, les autorités en charge des droits de l'enfant peuvent contribuer à éviter que les enfants ne soient pas victimes de lacunes juridiques— en identifiant ces lacunes, en émettant des réclamations circonstanciées, en rapportant des éléments de preuve à l'attention des autorités compétentes, en formulant des recommandations centrées sur les droits de l'enfant et en favorisant une application plus cohérente et efficace des différents régimes juridiques applicables au secteur des jeux-vidéos.

—

Qui sommes-nous: le *Working Group on Gaming and Regulation* a été fondé en septembre 2025 avec l'objectif de fournir des contributions éclairées et constructives sur les réglementations affectant l'industrie globale du jeu-vidéo. Le groupe réunit, de manière hebdomadaire, des représentants de l'industrie du jeu-vidéo, des chercheurs issus de la société civile et des régulateurs afin de discuter des lacunes réglementaires, des défis et d'opportunités qui en découlent. Sa composition multipartite vise à faciliter le dialogue inter-sectoriel et entre différents groupes d'intérêts, parfois perçus comme opposés. Unis par la conviction que la régulation a un rôle à jouer dans la promotion d'un écosystème de jeu sain et responsable, les membres du groupe de travail participent à des échanges hebdomadaires afin de parvenir à un consensus sur des propositions réglementaires pragmatiques ainsi qu'à des analyses critiques. Reconnaissant son potentiel à fournir un retour utile aux régulateurs à l'échelle mondiale, le groupe de travail est devenu observateur officiel auprès du *Global Online Safety Regulators Network (GOSRN)* en Novembre 2024.

[1] Voyez notamment les règles de Fortnite concernant les [développeurs](#), et [interdisant](#) “les activités traditionnellement associées avec les jeux d'argent reels, les jeux de style casino, ou les jeux de hazard offrant une récompense” (tels que les roues de gain) ; Les [conditions d'utilisations](#) de Roblox [établissant](#) que les développeurs doivent indiquer la probabilité réelle de ce que les utilisateurs peuvent recevoir lorsqu'ils achètent un objet aléatoire virtuel en jeu en utilisant des *Robux* ou d'autres monnaies ; les [guidelines d'utilisations](#) de Minecraft interdisant entre-autres les mécanismes de *pay-to-win*.

[2] Voyez notamment Fortnite: [Introducing IARC ratings](#); Roblox [maturity ratings](#); Minecraft [user guidelines](#).

