

Re: Mission on the potential risks of video games for minors
Submission from the Working Group on Gaming and Regulation
April 2026

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*).

I. 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 certains 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.

II. 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 recouru 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

¹ Voyez notamment les règles de Fortnite concernant les [développeurs](#), et [interdisant](#) «les activités traditionnellement associées avec les jeux d'argent réels, les jeux de style casino, ou les jeux de hasard 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](#).

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](#))

III. 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. Reconnaisant 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.