

Comment protéger les mineurs des effets néfastes des jeux vidéo ?

5.3.21

En décembre 2022, l'agence **Federal Trade Commission (FTC)** a infligé une amende record pour violation des règles au **géant vidéoludique Epic Games**, notamment connu pour son jeu vidéo **Fortnite**, et qui a été condamné à payer une amende de 520 millions de dollars pour **avoir violé la loi sur la protection de la vie privée des enfants aux États-Unis, appelée loi COPPA**¹. Dans le but de protéger la vie privée des consommateurs et d'appliquer des pratiques commerciales équitables, la **Federal Trade Commission (FTC)** propose des lois et sanctionne ceux qui ne les respectent pas.



La loi COPPA instaurée par la Federal Trade Commission aux États-Unis (FTC) permet d'assurer que les informations personnelles des enfants en ligne sont sécurisées et sous le contrôle de leurs parents ou tuteurs légaux. Elle stipule que tout site web ou application ciblant les enfants et collectant des données personnelles auprès d'enfants de moins de 13 ans doit obtenir le consentement préalable d'un parent ou tuteur vérifié.

Cette amende record infligée à Epic Games met en lumière l'importance cruciale de **respecter les lois de protection de la vie privée**, en particulier lorsqu'il s'agit de préserver la sécurité et la confidentialité des informations des enfants en ligne.

Pourquoi ont-ils été condamnés ?



La FTC reprochait principalement au créateur du jeu vidéo Fortnite **d'avoir collecté les données personnelles des enfants**, qui constituaient une part importante de ses utilisateurs, sans avoir obtenu le consentement préalable des parents. De plus, le jeu aurait permis le **cyberharcèlement des enfants** en activant par défaut leur micro et leur messagerie, exposant ainsi les jeunes joueurs à des risques en ligne.

En plus de ces préoccupations, qui ont incité la FTC à engager une action en justice devant la cour fédérale, le régulateur américain s'était également penché sur les **"dark patterns"** ("pièges à utilisateurs") utilisés par Epic Games dans Fortnite. Ces pratiques incitaient les joueurs à **effectuer des achats qu'ils n'avaient pas nécessairement l'intention de faire**, soulevant ainsi des questions sur la transparence et l'éthique des pratiques commerciales de l'entreprise.

Une amende colossale :

Pour éviter d'éventuelles poursuites, **Epic Games a accepté de payer 520 millions de dollars** (490 millions d'euros). Dans le cadre de cet accord, l'entreprise américaine versera tout d'abord une amende record de 275 millions de dollars pour avoir violé la législation sur la protection des enfants. De plus, elle devra mettre en place une nouvelle politique de confidentialité qui garantit que les communications vocales et textuelles sont désactivées par défaut. La seconde partie de l'accord stipule qu'Epic Games devra verser **254 millions de dollars pour rembourser** les consommateurs qui auraient été affectés par les « *dark patterns* ».

¹ La Loi sur la protection de la vie privée des enfants en ligne : Children's Online Privacy Protection Act, ou COPPA.

« Nous avons accepté cet accord, car nous voulons qu'Epic soit à l'avant-garde de la protection des consommateurs et offre la meilleure expérience à nos joueurs. Au cours des dernières années, nous avons procédé à des changements pour nous assurer que notre écosystème répond aux attentes de nos joueurs et des régulateurs », explique l'entreprise.

Une amende de plus de 500 millions de dollars constitue définitivement un record. Cependant, pour Epic Games, cela reste relativement insignifiant. Avec plus de 400 millions d'utilisateurs enregistrés, Fortnite demeure l'un des jeux les plus populaires. Selon les rapports financiers du fabricant, le jeu a généré environ 5,8 milliards de dollars de revenus rien qu'en 2021, comparativement à environ 5,1 milliards de dollars en 2020.

Qu'en est-il pour la France ?

En France, pour commercialiser un jeu vidéo, un DVD ou un Blu-ray, **il est nécessaire de respecter des normes visant à protéger les mineurs**. Tout contenu présentant un risque pour les jeunes doit être clairement indiqué. Une signalétique spécifique, adaptée à l'âge des mineurs, doit être apposée sur le produit et son emballage. Le non-respect de ces règles peut entraîner **une peine d'un an de prison et une amende de 15 000 euros**.

Depuis avril 2024, la loi "Sécuriser et réguler l'espace numérique" vise à **sécuriser certains usages d'Internet afin de protéger plus efficacement les citoyens français, en particulier les jeunes, ainsi que les entreprises en ligne**. À travers diverses mesures concrètes et innovantes, les autorités cherchent à rétablir la confiance dans le numérique en offrant à tous les Français un espace en ligne plus sûr et souverain.



Dans le but de protéger les plus jeunes des dangers des jeux vidéo, les nouveaux types de jeux en ligne (jeux à objets numériques monétisables) **seront mieux encadrés**. Ce cadre réglementaire vise à encadrer les jeux numériques basés sur les technologies émergentes du "Web3" tout en favorisant leur développement en France. En cas de non-respect de ces dispositions, les hébergeurs de sites encourrent **jusqu'à un an de prison et une amende pouvant atteindre 4% du chiffre d'affaires de l'opérateur ou 250 000 euros**.

Discussion : Il est important d'établir des limites pour les enfants lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. Notamment pour les protéger des contenus inappropriés qui peuvent être disponibles (violence, langage grossier, sexe...) mais aussi des dangers qui entourent les jeux vidéo (harcèlement, achats, dépendance...). Ainsi, en établissant des limites de temps d'écran et en encourageant une utilisation équilibrée des jeux vidéo, leur sécurité est moins compromise.

Rédigé par Lenna Loubière

Sources

- Protection des mineurs : Une amende de 520 millions de dollars pour Epic Games, l'éditeur de Fortnite (20minutes.fr)
- <https://niantic.helpshift.com/hc/fr/18-niantic-kids/faq/1178-what-is-coppa-and-why-is-it-important/>
- <https://mobile.interieur.gouv.fr/Archives/Archives-de-la-rubrique-Ma-securite/Jeux-video-et-DVD-protegez-vos-enfants/Jeux-videos-et-DVD-des-dispositifs-pour-proteger-les-mineurs>
- <https://www.lesnumeriques.com/vie-du-net/epic-games-ecope-d-une-amende-record-de-520-millions-de-dollars-n201113.html>
- *Projet de loi numérique : vers une meilleure protection des citoyens et des entreprises en ligne | economie.gouv.fr*