



ASSOCIATION CANADIENNE DU  
**LOGICIEL DE  
DIVERTISSEMENT**

CSESJ - 060M  
C. P.  
Impacts écrans et  
réseaux sociaux sur  
santé et développement  
des jeunes

## Points de vue de l'industrie québécoise et canadienne du jeu vidéo

Promouvoir la confiance, la sécurité et le jeu responsable  
pour les jeunes et les joueurs



5 Février 2025

# Table des matières

<b>À propos .....</b>	<b>3</b>
L'Association Canadienne du Logiciel de Divertissement (L'ALD) .....	3
La Guilde du jeu vidéo du Québec (La Guilde).....	3
<b>Présentation générale.....</b>	<b>4</b>
Un engagement commun envers la confiance et la sécurité .....	4
Outiller les parents et les éducateurs .....	4
La technologie au service de la sécurité des jeux.....	5
ESRB .....	6
<b>Questions du document de consultation.....</b>	<b>8</b>
Question - Quels sont les effets potentiels des jeux vidéo sur le développement cognitif, social et émotionnel des jeunes ? Quels sont les aspects positifs et les risques associés à la pratique des jeux vidéo ?.....	8
Question - Quelles mesures pourraient être mises en place pour mieux protéger les jeunes des aspects négatifs des jeux vidéo, comme les microtransactions et les contenus inadaptés à leur âge ? .....	12
<b>Conclusion et recommandations.....</b>	<b>13</b>

Le 6 juin 2024, l'Assemblée nationale du Québec a adopté à l'unanimité une motion créant la Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes (CSESJ). Les parlementaires ont ainsi manifesté leur volonté d'amorcer une réflexion collective sur les multiples enjeux liés à l'exposition des jeunes aux écrans. Le mandat de la Commission est large et les parlementaires doivent se pencher sur plusieurs enjeux.

L'Association Canadienne du Logiciel de Divertissement (L'ALD) et La Guilde du jeu vidéo du Québec (La Guilde) reconnaissent l'importance de ce travail et souhaitent participer à ces réflexions en partageant des éléments éclairants sur les avancées de l'industrie et les nombreux outils et supports que leurs membres fournissent pour que les jeux vidéo soient une expérience amusante et sécuritaire.

## L'Association Canadienne du Logiciel de Divertissement (L'ALD)

L'ALD représente les principaux fabricants de consoles de jeux vidéo, les éditeurs, les petits et grands développeurs indépendants ainsi que les distributeurs nationaux. Des plus grands éditeurs de l'industrie aux fabricants de consoles et studios indépendants – nous sommes la voix unie représentant le secteur du jeu vidéo au Canada.

En tant que porte-parole de l'industrie du logiciel de divertissement, nous œuvrons au nom de nos entreprises membres pour que le Canada demeure un terrain fertile pour l'innovation, la création et la publication de jeux vidéo. Nous sommes fiers que le Québec soit reconnu mondialement comme une destination de premier choix pour le développement de jeux vidéo. Nous sommes également fiers de contribuer à favoriser un environnement de jeu vidéo sécuritaire et inclusif au Québec et partout au Canada.

## La Guilde du jeu vidéo du Québec (La Guilde)

La Guilde est une coopérative à but non lucratif qui regroupe les développeur.euse.s de jeux vidéo indépendants et internationaux, les créateur.rice.s, les établissements d'enseignement et les entrepreneur.euse.s des domaines connexes établis au Québec. Voix unifiée de plus de 330 membres et figure de proue de l'industrie à l'échelle mondiale, La Guilde est le plus important regroupement coopératif du genre au monde.

L'industrie québécoise du jeu vidéo s'est hissée parmi les plus grands pôles mondiaux pour le développement et la production de jeux vidéo et génère aujourd'hui une activité et des retombées économiques et fiscales significatives pour le Québec [1,4G\$ en revenus pour le Québec - soit 57% du secteur de la créativité numérique à l'échelle de la province et environ 15 000 emplois directs.<sup>1</sup>]. Avec plus de 330 entreprises, dont 86% de propriété québécoise, la Guilde regroupe une grande diversité d'entreprises qui se spécialisent dans le développement et la production de jeux vidéo.

**Ensemble, nous souhaitons partager quelques points clés en ce qui concerne l'engagement de notre industrie à assurer la confiance et la sécurité des jeunes et des joueurs, fournissant aux parents et aux éducateurs de nombreux outils pour adapter l'expérience de jeu de leurs enfants à leurs besoins individuels.**

Nous tenons également à souligner comment les jeux vidéo se sont révélés bénéfiques pour le bien-être des joueurs, et qu'ils ont un impact positif sur le développement cognitif, social et émotionnel des jeunes en les aidant à soulager le stress, développer des amitiés et acquérir de nouvelles compétences par le jeu et la collaboration avec les autres.

<sup>1</sup> Selon les dernières données de La Guilde ; ESAC (2025), HABO (2023), AVISÉO (2023).

# Présentation générale

## Un engagement commun envers la confiance et la sécurité

La sécurité n'est pas un enjeu concurrentiel pour l'industrie du jeu vidéo – c'est une priorité commune qui nécessite une action collective. Nos membres sont engagés envers la sécurité des joueurs. Les joueurs qui font face à des comportements perturbateurs dans les jeux en ligne sont moins susceptibles d'apprécier leur expérience, c'est pourquoi les éditeurs de jeux vidéo et les fabricants de consoles innovent et évoluent constamment pour créer des espaces en ligne sûrs, positifs et inclusifs.

Notre industrie s'engage à fournir aux joueurs, aux parents et aux éducateurs les informations les plus récentes sur les outils disponibles pour assurer et promouvoir le jeu sécuritaire. À cette fin, l'ALD propose le [Carrefour Confiance et Sécurité](#), une ressource en ligne dédiée à la création d'expériences positives, sécuritaires et inclusives pour tous les joueurs de jeux vidéo.

*Le Carrefour de confiance et sécurité* fournit aux joueurs, aux parents et aux éducateurs des informations sur les classifications [ESRB](#), les contrôles parentaux et d'autres outils pouvant être utilisés pour créer des expériences de jeu amusantes et appropriées pour toute la famille. Il fournit également des informations sur les actions des éditeurs de jeux vidéo et des fabricants de consoles pour promouvoir la civilité, bâtir une communauté et encourager les comportements positifs, ainsi que les mesures prises pour lutter contre les comportements inappropriés. Il n'existe pas d'approche universelle pour établir la confiance et la sécurité en raison de la grande variété de jeux vidéo proposés. L'industrie du jeu vidéo utilise donc un large éventail de pratiques et d'outils pour créer un environnement en ligne plus sécuritaire et plus inclusif. Cela comprend l'établissement de classifications appropriées, fournir des contrôles parentaux, l'investissement dans des technologies innovantes et la communication d'informations claires aux parents, aux éducateurs et aux joueurs afin qu'ils puissent gérer et personnaliser leur expérience de jeu – ou celle de leurs enfants.

## Outiller les parents et les éducateurs

L'industrie du jeu vidéo reconnaît les défis auxquels font face les parents et les éducateurs québécois dans l'éducation des enfants à l'ère numérique actuelle, et s'engage à fournir aux consommateurs - en particulier aux parents et aux personnes responsables - les informations et les ressources complètes dont ils ont besoin pour décider quelles expériences de jeu sont appropriées pour leurs enfants.

*Le Carrefour de confiance et de sécurité* de l'ALD présente les outils disponibles pour personnaliser les paramètres de jeu, comme la configuration des restrictions sur les messages et le contenu reçus d'autres joueurs, ainsi que des informations détaillées sur les contrôles parentaux accessibles aux parents et aux personnes responsables. Cette initiative est soutenue par des [vidéos sur le contrôle parental](#) récemment mises à jour par l'ALD, disponibles en français et en anglais, mettant en vedette des personnalités connues du monde du jeu vidéo qui fournissent aux parents et aux personnes responsables toutes les informations nécessaires pour prendre les bonnes décisions pour leurs familles.

Les contrôles parentaux, offerts sur pratiquement tous les appareils de jeux vidéo, permettent aux parents de définir efficacement des préférences appropriées pour leur foyer. Ces contrôles permettent aux parents de :

- Bloquer les jeux vidéo selon la catégorie d'âge ;
- Gérer le montant d'argent que leurs enfants peuvent dépenser en jouant aux jeux vidéo ;
- Contrôler avec qui et comment leurs enfants interagissent en ligne ;
- Limiter le temps que leurs enfants peuvent passer à jouer aux jeux vidéo.

Les contrôles parentaux sont généralement protégés par un code NIP ou un mot de passe pour garantir qu'ils ne soient utilisés que par les parents et ne soient pas contournés par les enfants. De nombreux membres de l'ALD utilisent également des paramètres de confidentialité par défaut pour les joueurs mineurs, notamment en minimisant la collecte de données, en désactivant le clavardage et autres communications en jeu, en exigeant l'autorisation parentale pour ajouter des amis ou jouer à des jeux multi-joueurs, et en désactivant par défaut la collecte des données de localisation.

### La technologie au service de la sécurité des jeux

Les membres de l'ALD et de La Guilde reconnaissent que leur approche en matière de confiance et de sécurité doit évoluer alors que nous cherchons continuellement à fournir des environnements de jeu sécuritaires. Nous avons investi considérablement dans le développement de technologies qui bloquent de manière proactive les contenus et comportements inappropriés, comme **la technologie de filtrage des communications** qui intercepte et bloque le langage nuisible. \*Nos membres appliquent des **Conditions d'utilisation et des Codes de conduite** afin d'indiquer clairement ce qui est exigé des joueurs lorsqu'ils jouent ou communiquent dans leurs jeux. Ils travaillent également avec des **modérateurs humains formés** pour examiner et analyser les contenus et comportements signalés, ce qui aide les entreprises à maintenir des espaces de jeux vidéo positifs et sûrs.

En complément des pratiques générales décrites ci-dessus, voici quelques exemples spécifiques d'outils de confiance et de sécurité que les membres de l'ALD et de La Guilde ont mis en place:

- Epic Games place les joueurs de moins de 14 ans au Canada dans des Comptes Limités, conçus pour créer un espace sûr et inclusif pour les jeunes joueurs. Les joueurs ayant des Comptes Restreints peuvent toujours jouer aux jeux Epic, comme Fortnite, mais ne pourront pas accéder à certaines fonctionnalités tant que leur parent ou éducateur n'aura pas donné son consentement. Ces fonctionnalités comprennent le clavardage vocal et textuel, les achats monétaires et les recommandations personnalisées.
- Microsoft Xbox a pris des mesures proactives pour rendre sa plateforme plus sécuritaire en développant des fonctionnalités de signalement vocal qui donnent aux joueurs la possibilité de capturer et de signaler les conversations vocales inappropriées dans le jeu. Grâce à cette fonctionnalité, les joueurs Xbox peuvent signaler et fournir des preuves pour tous types de contenus, y compris le texte, les images, les vidéos et la voix.
- Nintendo propose une application gratuite pour les parents sur les appareils intelligents, afin que ces derniers puissent utiliser le contrôle parental pour gérer à distance les activités de jeu de leur famille sur la console phare de Nintendo, la Nintendo Switch. Les parents peuvent choisir les activités de jeu qui conviennent à leur famille, y compris le temps de jeu et le contenu, et si nécessaire, ils peuvent suspendre le jeu en appuyant sur un bouton, même s'ils ne sont pas à proximité de la Nintendo Switch de leurs enfants.

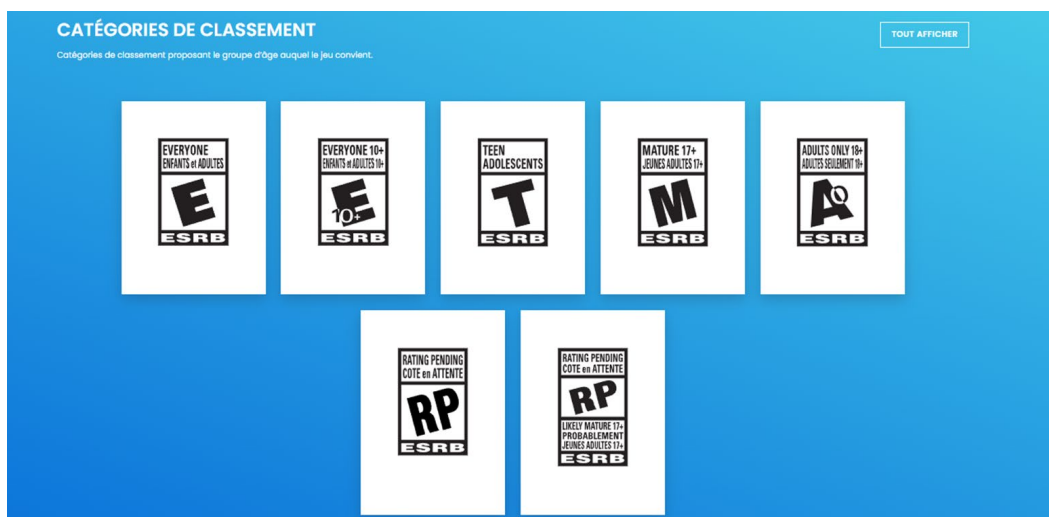
- Sony Interactive Entertainment (« SIE ») a développé une technologie innovante qui permet aux joueurs de signaler les interactions indésirables grâce à une fonction de signalement des messages vocaux intégrée à sa console PlayStation 5. Cette fonctionnalité permet aux joueurs d'accéder à leurs cinq dernières minutes de clavardage vocal et de soumettre un clip de 20 secondes à SIE pour modération et application de mesures, le cas échéant. Les joueurs peuvent également signaler les comportements et contenus inappropriés par des moyens plus traditionnels au sein de la console ou du jeu.

Il ne s'agit là que de quelques exemples choisis parmi une myriade de pratiques et d'outils de confiance et de sécurité que notre secteur met à la disposition des joueurs. Nos membres sont engagés envers l'innovation dans le domaine de la confiance et de la sécurité et ce au même niveau de créativité qu'ils apportent à la conception des jeux.

## ESRB

L'industrie du jeu vidéo a une longue histoire en matière de garantie d'expériences de jeu sécuritaires et appropriées, en particulier pour les mineurs. Depuis 1994, [l'Entertainment Software Rating Board \(ESRB\)](#) attribue des classifications d'âge et de contenu aux jeux vidéo et, plus récemment, aux applications mobiles. L'ESRB joue un rôle central en informant les parents et les éducateurs sur les mesures de sécurité et les fonctionnalités adaptées à l'âge des enfants, et en veillant à ce que les entreprises respectent les lignes directrices adoptées par l'industrie.

C'est avant même le téléchargement ou l'achat d'un jeu par le parent ou l'éducateur que commence la compréhension des fonctionnalités de celui-ci ainsi que son adéquation à l'âge des joueurs. L'ESRB attribue des informations sur l'âge et le contenu des jeux vidéo et des applications pour aider les parents et éducateurs à décider s'ils sont appropriés pour leur famille. Le Conseil d'examen de la publicité de l'ESRB (« ARC ») applique les directives publicitaires adoptées par l'industrie, notamment le principe selon lequel les entreprises ne doivent pas cibler spécifiquement la publicité des produits de divertissement classés « Adolescent », « Mature » ou « Adultes uniquement » vers les jeunes joueurs pour lesquels le produit n'est pas jugé approprié.

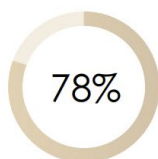


Le système de classification de l'ESRB pour les jeux vidéo et les applications mobiles comprend trois parties :

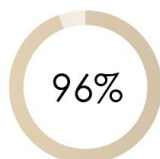
1. Les catégories de classement proposent le groupe d'âge auquel le jeu convient (par exemple, "T" pour les jeunes de 13 ans et plus).
2. Les Descripteurs de contenu indiquent le contenu qui a justifié l'attribution d'une cote particulière (comme la violence, les références à l'alcool ou l'humour grossier).
3. Les Éléments interactifs mettent en évidence les fonctionnalités interactives ou en ligne d'un jeu (telles que la capacité des utilisateurs à communiquer avec d'autres utilisateurs ou à effectuer des achats dans le jeu).

Ces classifications sont affichées de manière visible en magasin sur les emballages physiques des jeux, partout où les jeux et les applications peuvent être téléchargés, dans les publicités, sur les réseaux sociaux et sur les sites web des éditeurs.

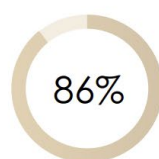
Le système de classification ESRB joue donc un rôle crucial en fournissant aux parents et aux éducateurs des informations transparentes sur le contenu des jeux et les expériences en jeu, afin qu'ils puissent faire des choix éclairés concernant les jeux les plus appropriés à l'âge de leurs enfants. Les classifications ESRB bénéficient d'une forte notoriété (78 %) auprès des parents. 86 % des parents de joueurs âgés de 6 à 17 ans estiment que les classifications représentent fidèlement le contenu du jeu, 82 % estiment être d'accord avec les classifications, et 96 % des parents trouvent les classifications ESRB utiles lors de l'achat de jeux pour leurs enfants (2022).



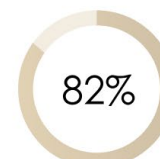
des joueurs adultes déclarent consulter les cotes (en baisse de 2 points de pourcentage par rapport à 2018)



des parents de joueurs trouvent le système d'évaluation très utile au moment d'acheter ou de louer des jeux pour leurs enfants



des parents de joueurs âgés de 6 à 17 ans pensent que les cotes représentent fidèlement le contenu du jeu



des parents de joueurs âgés de 6 à 17 ans estiment être du même avis que la cote figurant sur les jeux de leurs enfants

Le système de classification a été conçu avec l'aide d'experts en développement de l'enfant et d'universitaires, sur la base d'une analyse d'autres systèmes de classification et du type d'informations utiles aux éducateurs. L'ESRB a constaté que les consommateurs répondent mieux à un système de classification basé sur l'âge qui inclut des informations sur le contenu d'un jeu. Avec l'évolution des jeux vidéo, l'ESRB a également observé que les parents accordent autant d'importance à la compréhension des modes d'interaction dans certains jeux, notamment les échanges en ligne avec d'autres joueurs et les achats intégrés. De plus, le site web et l'application mobile de l'ESRB incluent des instructions étape par étape pour configurer [le contrôle parental](#) sur différentes plateformes, un guide de jeux en famille et le blogue de l'ESRB (qui publie régulièrement des articles pour les parents sur les nouveaux jeux, les fonctionnalités des jeux vidéo, et d'autres conseils utiles aux parents).

Au-delà des jeux vidéo, il est important de reconnaître que la variété croissante des plateformes disponibles pour les enfants et les adolescents - qu'il s'agisse de plateformes de jeux vidéo, d'autres plateformes de divertissement ou d'autres services tels que les médias sociaux - nécessite un éventail tout aussi large d'approches innovantes prenant en compte les besoins pertinents des utilisateurs dans chaque contexte. En effet, les recherches démontrent que les parents perçoivent différemment les risques associés aux différents services en ligne.<sup>2</sup> Une étude a montré que les parents sont plus à l'aise avec le fait que leurs enfants utilisent des services de « streaming » et des jeux en ligne que les réseaux sociaux et autres services en ligne.<sup>3</sup> En raison des différents risques perçus, les parents peuvent avoir des besoins différents et privilégier certaines stratégies pour gérer les expériences en ligne de leurs enfants.<sup>4</sup> Les membres de l'ALD valorisent le fait que les parents et les éducateurs soient en mesure de déterminer si les bons contrôles sont disponibles avant de décider d'approuver un jeu ou une plateforme dans leurs foyers, ce qui encourage l'industrie à innover continuellement dans ce domaine.

## Questions du document de consultation

**Question - Quels sont les effets potentiels des jeux vidéo sur le développement cognitif, social et émotionnel des jeunes ? Quels sont les aspects positifs et les risques associés à la pratique des jeux vidéo ?**

Plus de 3 milliards de personnes dans le monde, de tous les âges et de tous les horizons, jouent aux jeux vidéo.<sup>5</sup> Fondamentalement, les jeux vidéo sont de nature ludique. Nos membres créent des jeux vidéo pour divertir. En plus d'être une source populaire de divertissement, les jeux vidéo peuvent produire un large éventail d'autres résultats positifs, notamment des avantages en matière de santé, de thérapie, de socialisation et d'éducation.<sup>6</sup>

Les membres de l'ALD et de La Guilde ont un important historique de travail pour s'assurer que ces avantages profitent à tous en créant des expériences positives et engageantes pour les joueurs de toutes capacités et de tous les horizons. Par exemple, les jeux vidéo offrent d'importantes opportunités aux enfants qui — pour diverses raisons, comme des enjeux de santé, un handicap physique ou de l'anxiété sociale — pourraient ne pas être en mesure de créer des liens avec leurs pairs et de participer à des activités en personne.

Les jeux vidéo favorisent divers bienfaits thérapeutiques et pour la santé. Les joueurs rapportent que les jeux vidéo procurent un soulagement du stress tout en créant une stimulation mentale positive.<sup>7</sup> Les professionnels de la santé et les experts médicaux reconnaissent les bienfaits de jouer et utilisent les jeux pour obtenir des résultats positifs sur la santé des patients de tous les

---

<sup>2</sup> **Telecommunications Management Group, Inc.**, *Protéger les enfants en ligne : une analyse des risques et des attitudes parentales propres aux services*, p. 13, 2023.

<sup>3</sup> **Ibid.**

<sup>4</sup> **Ibid.**, p. 17.

<sup>5</sup> **Adam Bankhurst**, « Three Billion People Worldwide Now Play Video Games, New Report Shows », *IGN*, 14 août 2020, <https://www.ign.com/articles/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows>.

<sup>6</sup> **Association canadienne du logiciel de divertissement**, *Le pouvoir du jeu : rapport mondial 2023*, p. 10, 2023.

<sup>7</sup> **Ibid.**, p. 12.

âges. Les jeux vidéo ont continuellement démontré qu'ils ont des effets positifs sur les joueurs : une perspective équilibrée qui prend en compte les effets cognitifs, motivationnels, émotionnels et sociaux des jeux démontre que ces derniers peuvent améliorer les capacités de pensée critique, favoriser la relaxation, stimuler la créativité et favoriser des interactions sociales, parmi de nombreux autres avantages.<sup>8</sup> De plus, les possibilités offertes par les jeux vidéo, notamment leurs caractéristiques sociales, interactives et narratives, se sont révélées particulièrement efficaces pour fournir des mécanismes d'adaptation face à la dépression et à l'anxiété, les jeux jouant un rôle dans le rétablissement en tant que moyen de réduction du stress et de rétablissement du contrôle de soi.<sup>9</sup>

L'industrie du jeu vidéo s'engage à mieux comprendre l'impact de la pratique des jeux. Dans cet objectif, les entreprises de jeux vidéo fournissent des données anonymisées sur les joueurs pour permettre des recherches indépendantes sur le lien entre les jeux vidéo et le bien-être. Il existe un nombre croissant de preuves démontrant que jouer aux jeux vidéo peut aider à soulager le stress, à créer des liens et à combattre les sentiments d'isolement ou de solitude. Une récente étude, basée sur les données anonymisées de 40 000 joueurs, a démontré une corrélation positive entre le temps passé à jouer aux jeux vidéo et le bien-être.<sup>10</sup> Une autre étude a souligné que le lien entre les jeux vidéo et le bien-être est lié à la qualité plutôt qu'à la quantité du temps de jeu.<sup>11</sup>

Les jeux vidéo aident également les enfants à créer de nouveaux liens, à rejoindre des communautés sûres et solidaires et à approfondir leurs relations avec leur entourage — tout en se concentrant sur un objectif commun de progression dans le jeu. 70% des enfants canadiens qui jouent régulièrement aux jeux vidéo jouent le plus souvent avec d'autres personnes.<sup>12</sup> Les jeux vidéo rassemblent un nombre croissant de parents et d'enfants qui jouent ensemble et utilisent le jeu pour passer des moments précieux en famille. Les membres de l'ALD et de La Guilde reconnaissent l'importance d'apprendre aux enfants comment interagir en toute sécurité en ligne, ce qui est nécessaire pour grandir dans un monde numérique. Lorsqu'on apprend aux enfants à interagir en toute sécurité en ligne, les jeux vidéo deviennent un outil puissant pour construire des communautés. Contrairement à d'autres formes de médias numériques, les jeux vidéo sont intrinsèquement axés sur l'objectif principal du jeu et sur la réalisation d'objectifs communs au sein de celui-ci. Un joueur interagit toujours avec le jeu lui-même et, s'il le choisit et que le jeu permet la coopération, avec d'autres joueurs de manière collaborative pour atteindre les objectifs du jeu.

Les jeux créent également des opportunités pour tous les joueurs, y compris les personnes mineures, d'aiguiser leurs compétences et de stimuler leur esprit. Les jeux vidéo sont un outil pour développer les capacités de résolution de problèmes, le travail d'équipe, la communication, la résolution de conflits et les compétences en leadership. Les chercheurs identifient de plus en plus le fait que les jeux peuvent aider à renforcer les capacités cognitives essentielles et même ralentir les effets de la perte de mémoire. Une étude publiée dans la revue *Nature Human Behavior* a révélé que

---

<sup>8</sup> **Granic, I., Lobel, A., & Rutgers, C. M. E.**, « *The benefits of playing video games* », *American Psychologist*, vol. 69, no 1, 2014, p. 66-78.

<sup>9</sup> **Bowman, N., Rieger, D. & Jih-Hsuan, T. L.**, « *Social video gaming and well-being* », *Current Opinion in Psychology*, vol. 45, 2022, p. 101316.

<sup>10</sup> **Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K.**, « *Video Game Play is Positively Correlated with Well-Being* », *Royal Society Open Science*, 2021.

<sup>11</sup> **Vuorre, M., Johannes, N., Magnusson, K., & Przybylski, A. K.**, « *Time spent playing video games is unlikely to impact well-being* », *Royal Society Open Science*, 2021.

<sup>12</sup> **Association canadienne du logiciel de divertissement**, *Rapprocher les Canadiens par le jeu : faits essentiels 2022*, 2022.

seulement quelques heures de jeu par semaine peuvent aider à améliorer l'attention, le contrôle et la lecture. De plus, la compréhension en lecture et les notes scolaires étaient plus élevées chez les joueurs par rapport aux étudiants non-joueurs également évalués. Les chercheurs concluent que les effets s'observent « à long terme, en accord avec le fait que le jeu vidéo d'action renforce la capacité d'apprentissage. »<sup>13</sup>

Les éditeurs de jeux vidéo proposent une grande variété d'expériences adaptées aux besoins des joueurs. Par exemple, certains jeux se concentrent sur la résolution d'énigmes tandis que d'autres jeux permettent aux mineurs d'exprimer leur créativité à travers la construction de mondes virtuels. Les joueurs peuvent choisir entre des jeux limités au jeu local pour un seul joueur ou un groupe de joueurs dans le même espace physique, tandis que d'autres jeux se jouent en ligne et permettent aux joueurs de travailler en équipe pour accomplir un objectif commun. Certains jeux impliquent de la compétition directe ou des classements et des tableaux des meilleurs joueurs, tandis que d'autres jeux se concentrent sur les défis individuels et la progression des compétences au sein du jeu. Les éditeurs proposent des contenus variés pour les enfants d'âges et de stades de développement différents, et les classifications des jeux aident les parents à identifier les contenus appropriés à l'âge de leurs enfants.

En 2023, l'ALD, en partenariat avec l'Entertainment Software Association (ESA) et les associations professionnelles du jeu vidéo d'Australie, d'Europe et de Corée du Sud, a publié le tout premier [rapport mondial Le pouvoir du jeu](#). Ce rapport, le premier en son genre, est un projet collaboratif international axé sur les impacts positifs du jeu, qui sont confirmés par une enquête auprès de 12 847 joueurs actifs (hebdomadaires) (âgés de 16 ans et plus) dans 12 pays. Le rapport a également mis en évidence les conclusions de recherches universitaires évaluées par des pairs sur les effets positifs du jeu.

L'enquête a révélé qu'outre le divertissement, les jeux vidéo procurent aux joueurs internationaux et canadiens plusieurs avantages sociaux et émotionnels. Les données recueillies auprès des Canadiens ont montré que les gens jouent à des jeux pour garder l'esprit vif (43 %). 29 % des répondants canadiens ont également déclaré jouer à des jeux vidéo pour gérer et/ou améliorer leur santé mentale. Plus des trois quarts des répondants canadiens (76 %) ont déclaré que jouer à des jeux vidéo les aidait à se sentir moins stressés, et 63 % d'entre eux ont également déclaré que jouer à des jeux vidéo les aidait à se sentir moins anxieux. Parmi les autres avantages pour la santé mentale, 67 % des joueurs canadiens ont déclaré que les jeux vidéo les aidaient à se sentir plus heureux, tandis que 54 % ont déclaré que les jeux vidéo les aidaient à surmonter les moments difficiles de leur vie.<sup>14</sup>

Le rapport « Le pouvoir du jeu » montre que les avantages sociaux et émotionnels des jeux vidéo sont ressentis par une communauté internationale et diversifiée de joueurs qui jouent à des jeux vidéo pour s'amuser, se détendre et évacuer le stress, et qui partagent de plus en plus cette expérience avec leur famille et un nombre croissant d'amis en ligne.

---

<sup>13</sup> **Bavelier, D., & Pasqualotto, A.**, « *Improving reading skills through action video games* », Université de Genève, 14 janvier 2022.

<sup>14</sup> **Association canadienne du logiciel de divertissement**, *Le pouvoir du jeu : rapport mondial 2023*, p. 5, 2023.

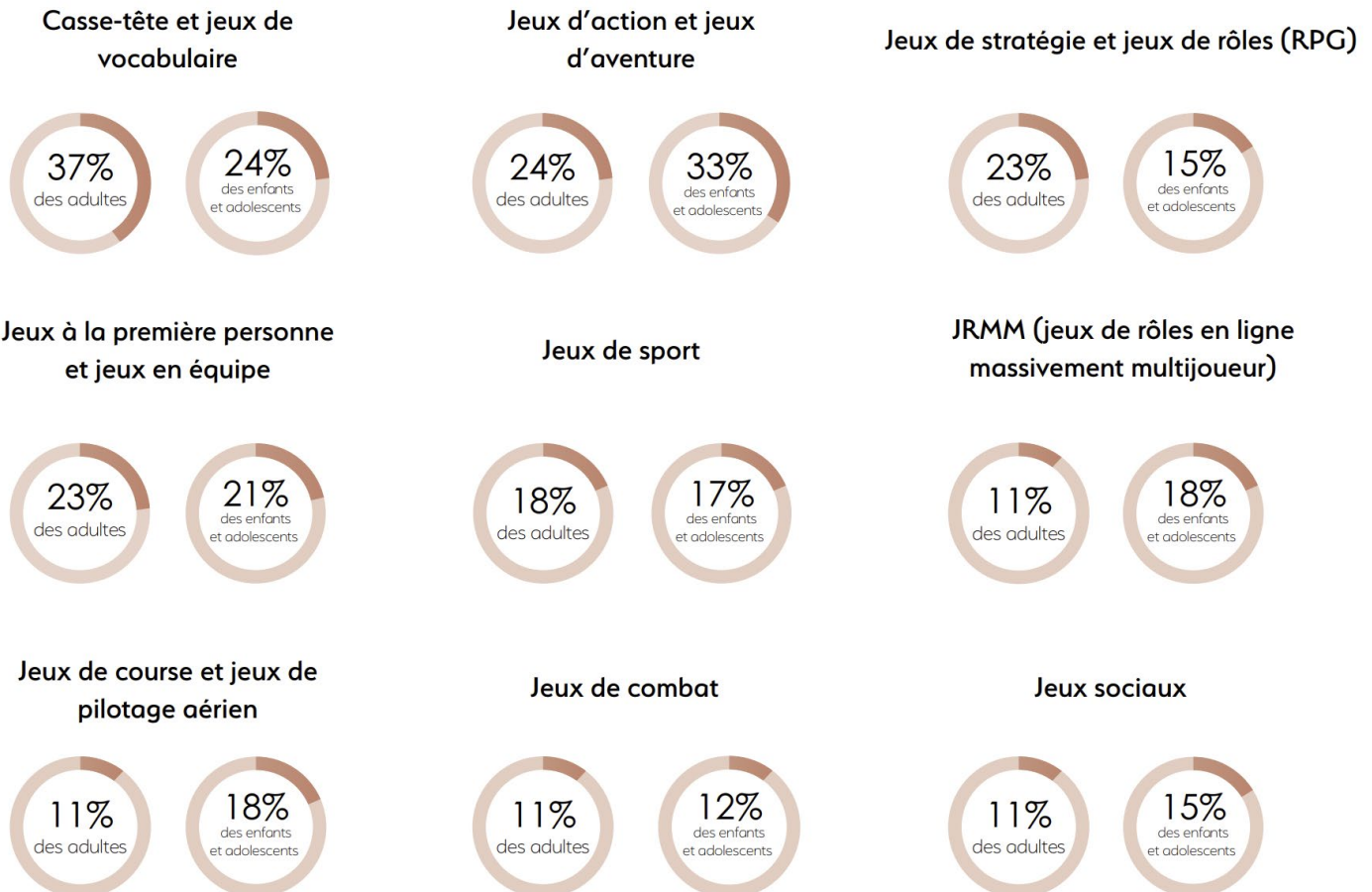
Conformément à [l'étude canadienne réalisée par l'ALD en 2022](#) sur les joueurs de jeux vidéo au Canada, cette étude mondiale a démontré qu'un plus grand nombre de personnes utilisent les jeux vidéo pour créer des liens significatifs avec d'autres joueurs. Les joueurs canadiens affirment également qu'ils ont acquis de précieuses aptitudes applicables à la vie quotidienne, que ce soit sur le lieu de travail, à l'école ou encore à la maison :

- 84 % des joueurs canadiens reconnaissent que les jeux vidéo peuvent améliorer les compétences en matière de résolution de problèmes.
- Plus des trois quarts des joueurs canadiens (77 %) reconnaissent que les jeux vidéo renforcent les capacités cognitives.
- Les jeux vidéo favorisent également les aptitudes à la collaboration et à la communication chez les joueurs canadiens, 71 % et 58 % d'entre eux étant respectivement de cet avis.

### Perspectives au Québec

- 30 % des joueurs au Québec jouent à des casse-têtes et à des jeux de vocabulaire
- 25 % des joueurs au Québec jouent à des jeux de stratégie et à des jeux de rôles
- 22 % des joueurs au Québec jouent à des jeux d'action et à des jeux d'aventure

Les Canadiens de tous âges jouent à des jeux vidéo, et il y en a pour tous les goûts.



## Question - Quelles mesures pourraient être mises en place pour mieux protéger les jeunes des aspects négatifs des jeux vidéo, comme les microtransactions et les contenus inadaptés à leur âge ?

Tout comme nous disposons d'excellents contrôles du temps passé à jouer, nous disposons également des meilleurs contrôles du secteur en matière d'achats. Notre philosophie globale et notre approche de la sécurité consistent à fournir aux joueurs et aux éducateurs un contrôle sur un large éventail de préoccupations potentielles, sur la communication, sur le temps et sur les dépenses.

Aujourd'hui, de nombreux jeux vidéo proposent des mondes étendus qui évoluent au fil du temps de manière originale et passionnante, souvent longtemps après la sortie du jeu, créant ainsi des histoires et des expériences en constante évolution qui réjouissent les utilisateurs. Il peut s'agir de contenus supplémentaires tels que des costumes, des personnages, des objets, voire des mondes entièrement nouveaux. Les achats dans le jeu rendent possible cette richesse de contenu, ainsi qu'une foule de services en direct qui rendent les jeux intéressants et innovants.

### **L'industrie des jeux vidéo fournit aux utilisateurs des informations et des outils leur permettant de contrôler leur expérience au sein des jeux vidéo.**

Les consommateurs méritent de connaître les principales caractéristiques d'un jeu avant de l'acheter, y compris la possibilité d'effectuer des achats dans le jeu. C'est pourquoi tous les jeux vidéo publiés sur les consoles de jeu et vendus dans les magasins et les vitrines numériques au Québec affichent les classifications attribuées par le ESRB, qui comprennent des avis sur la présence d'achats dans le jeu et d'autres caractéristiques interactives clés. En plus des informations relatives à la classification du ESRB, les éditeurs fournissent des informations supplémentaires sur les objets virtuels aléatoires. Dans l'ensemble, les joueurs, les parents et les éducateurs peuvent utiliser ces informations conjointement aux contrôles parentaux et du joueur de la plateforme pour fixer des limites de dépenses ou pour éviter complètement les jeux comportant des achats intégrés.

Selon [un rapport commandé](#) par l'ESRB et réalisé par Hart Research Associates, 90 % des parents ont déclaré qu'ils exigeaient une autorisation avant de permettre à leurs enfants d'effectuer des achats dans les jeux avec de l'argent réel, et 74 % ont déclaré que cette règle n'était pas flexible. Si l'établissement de cette règle est important, son application l'est tout autant ; 55 % des parents déclarant utiliser le contrôle parental pour limiter (ou bloquer) les achats dans les jeux.

### **Contrôle des dépenses**

Les trois principales plateformes de consoles, ainsi que les PC et les appareils mobiles, offrent la possibilité de gérer les dépenses dans les jeux disponibles sur ces plateformes. Selon la plateforme, l'utilisateur peut définir des limites de dépenses ou bloquer complètement les achats. En fait, pour les comptes enfants, certaines plateformes fixent par défaut une limite de dépenses à zéro. Ces paramètres peuvent être ajustés non seulement sur les consoles elles-mêmes, mais aussi via des applications mobiles complémentaires que les parents peuvent télécharger sur leur téléphone intelligent, favorisant la commodité et l'accessibilité de ces contrôles.

## Informations sur la classification ESRB

Le système de classification ESRB comprend des informations sur les divers éléments interactifs susceptibles d'être présents dans un jeu donné, y compris la possibilité d'effectuer des « achats dans le jeu ». Ces informations figurent sur les emballages des produits, les publicités, les sites web et partout où les jeux sont téléchargés ou vendus.

L'ESRB attribue l'une des deux mentions suivantes en fonction du type d'achats en jeu proposés dans un jeu :

- 1. Achats dans le jeu :** Contient des offres dans le jeu pour acheter des biens numériques ou des primes avec de l'argent réel, y compris, mais sans s'y limiter, des niveaux bonus, des apparences (skins), de la musique, des pièces virtuelles et d'autres formes de monnaie dans le jeu, des abonnements, des passes de saison et des mises à niveau (par exemple, pour désactiver les publicités).
- 2. Achats dans le jeu (y compris les articles aléatoires) :** Contient des offres d'achat de biens numériques ou de primes dans le jeu avec de l'argent réel (ou avec des pièces virtuelles ou d'autres formes de monnaie du jeu qui peuvent être achetées avec de l'argent réel) pour lesquelles le joueur ne sait pas avant l'achat quels biens numériques ou primes il recevra (par exemple, des boîtes à butin, des collections d'objets, des récompenses mystères).

Dans l'ensemble, ces mesures offrent aux parents et aux éducateurs une multitude d'outils pour s'assurer que les enfants jouent à des contenus adaptés à leur âge et qu'ils n'effectuent des achats dans les jeux que si et quand ils l'approuvent.

## Conclusion et recommandations

Nos membres sont profondément engagés à protéger la sécurité des enfants en ligne et à exploiter des technologies innovantes pour offrir aux enfants des expériences interactives inédites. Nous demandons respectueusement que le rapport de la commission reflète la distinction claire entre les jeux vidéo en ligne et d'autres plateformes en ligne telles que les réseaux sociaux, et que nous continuions à être consultés au fur et à mesure de l'avancement du processus.

Plus précisément, nous recommandons :

1. Le rapport reconnaît les avantages significatifs associés à la pratique des jeux vidéo pour les personnes mineures. Les recherches démontrent que les jeux vidéo peuvent contribuer à améliorer les capacités de compréhension de la lecture, le contrôle de l'attention et les performances cognitives globales des personnes mineures. Les jeux vidéo peuvent également améliorer la santé mentale des personnes mineures, rassembler les joueurs, et construire et renforcer les liens sociaux.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Association canadienne du logiciel de divertissement, , *Le pouvoir du jeu : rapport mondial 2023*, 2023.

2. Le rapport reconnaît le fort engagement de l'industrie des jeux vidéo en faveur de la sécurité des joueurs, en particulier des personnes mineures, comme en témoignent les efforts actuels et continus des sociétés membres de l'ALD et de La Guilde pour fournir des classifications ESRB, des contrôles parentaux qui responsabilisent les joueurs et leurs éducateurs, ainsi que de nombreuses autres initiatives de sécurité en ligne conçues et adaptées aux différents contextes de jeu.
3. Une approche flexible du bien-être numérique et de la sécurité en ligne est nécessaire - et il convient d'éviter une approche « unique » qui ne tiendrait pas compte de la grande variété des plateformes en ligne. Même dans le secteur des jeux vidéo, les solutions varient en fonction des caractéristiques spécifiques d'un jeu donné. Au lieu de promouvoir des mandats trop génériques et mal adaptés, les plateformes en ligne, y compris les fournisseurs de jeux vidéo, devraient être habilitées à innover et à développer les caractéristiques de bien-être numérique les mieux adaptées aux besoins spécifiques de chaque plateforme et de ses joueurs.

**L'ALD et La Guilde apprécient d'avoir l'opportunité de soumettre des observations et des commentaires pour contribuer au travail important de la commission et réaffirment leur engagement en faveur de la sécurité et du bien-être de nos joueurs, en particulier des jeunes. Nous sommes à votre disposition pour vous fournir de plus amples informations afin d'étayer votre étude, si nécessaire.**



ASSOCIATION CANADIENNE DU  
**LOGICIEL DE  
DIVERTISSEMENT**