



Mémoire destiné à la Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes.

Présenté par Epic Games

Epic Games remercie la Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes de l'Assemblée nationale du Québec pour cette occasion de fournir ses commentaires sur le document de consultation qui vise à étudier les questions liées aux impacts du temps passé devant un écran et des médias sociaux sur la santé et le développement des jeunes.

Ce mémoire présentera Epic Games, Fortnite et ses services. Il expliquera comment nous concevons nos jeux pour permettre aux jeunes de participer activement sans compromettre leur sécurité et leur vie privée. Il démontrera aussi comment nous aidons les parents à adapter l'expérience de jeu à leur famille. Nous espérons que notre contribution aidera la Commission dans son travail.

À propos d'Epic Games

Epic Games est à la pointe du divertissement interactif et de la technologie des moteurs 3D. L'entreprise, dont le siège se trouve à Cary, en Caroline du Nord, aux États-Unis, possède des bureaux dans le monde entier, y compris au Québec. Epic Games compte actuellement plus de 370 employés à temps plein au Canada. L'entreprise a ouvert son studio de Montréal en 2018 et compte 170 employés à temps plein au Québec.

Epic a créé Fortnite, un écosystème d'expériences de divertissement en ligne comprenant des jeux comme Fortnite Battle Royale, LEGO Fortnite Odyssey, Rocket Racing et Fortnite Festival, ainsi que des expériences conçues par des créateurs. Outre Fortnite, Epic exploite des jeux populaires comme Rocket League et Fall Guys.

L'entreprise développe également des outils, des services et des places de marché (*Marketplace*) permettant aux développeurs et aux créateurs de concevoir et diffuser leurs propres jeux et contenus. Par exemple, Unreal Engine, un outil de création 3D en temps réel, est utilisé par nombre des leaders du monde du jeu vidéo. Il est aussi utilisé par différents secteurs tels que le cinéma, la télévision, l'architecture, l'automobile, la production industrielle et la simulation. Plusieurs entreprises québécoises utilisent Unreal Engine pour créer des expériences interactives, dans de multiples secteurs, dont l'architecture, l'aviation et l'industrie culturelle.

À propos de Fortnite

Fortnite est un écosystème où les joueurs peuvent jouer, apprendre, créer et s'amuser entre amis. On compte plus de 137 000 expériences à l'intérieur de Fortnite, avec des jeux de tous genres, allant de chasses au trésor aux défis de parkour en passant par les sports et les courses. Dans [LEGO Fortnite Odyssey](#), par exemple, les joueurs peuvent créer des villages et collecter des ressources. Dans [Rocket Racing](#), les joueurs peuvent faire des courses, dérapier, voler et se propulser sur une sélection de pistes toujours plus grande. Dans [Fortnite Festival](#), les joueurs peuvent interpréter des chansons à succès au sein d'un groupe virtuel.

Les créateurs peuvent également créer leurs propres jeux et expériences dans Fortnite. En mars 2023, Epic a lancé Unreal Editor pour Fortnite, qui fournit aux créateurs des outils puissants pour concevoir et publier des expériences personnalisées dans Fortnite. La communauté des créateurs de Fortnite continue de croître et a même vu son nombre tripler, passant de 24 000 créateurs en 2023 à 70 000 en 2024. De plus, un total de 352 M\$ US a été versé aux créateurs partout dans le monde en 2024.

L'approche d'Epic en matière de sécurité en ligne

L'écosystème d'Epic a pour objectif d'être un lieu sûr et accueillant pour les joueurs de tous âges. Les nouveaux produits et fonctionnalités d'Epic sont conçus en intégrant la sécurité des utilisateurs dès la conception, afin que les jeunes joueurs puissent pleinement s'amuser sans compromettre leur sécurité ou leur vie privée.

Cela commence par la mise en place de protections par défaut pour nos jeunes joueurs. Epic permet aussi aux parents de créer l'expérience qui convient le mieux à leur famille, grâce à ses paramètres de contrôle parental.

L'approche d'Epic comprend ce qui suit :

- Des dépenses encadrées, sans coffres à butin ni mécanismes de type « payer pour gagner » ;
- Des paramètres stricts de protection de la confidentialité par défaut pour tous les comptes dont l'utilisateur a moins de 18 ans ;
- Des comptes limités conçus pour créer un espace sécuritaire et inclusif pour les jeunes joueurs de moins de 14 ans au Canada ;
- Des paramètres de contrôle parental, y compris des limites de temps de jeu ;
- Des règles applicables aux joueurs et des mécanismes de signalement ;
- Des classifications d'âge attribuées à chaque contenu.

Dans les sections qui suivent, nous expliquons l'approche d'Epic en matière de conception axée sur la sécurité et nous donnerons plus de détails sur chacune de ces fonctionnalités.

Notre approche de gestion des achats

Aucun objet aléatoire payant — aussi appelé « *Loot boxes* » (boîtes à butin) : Epic a supprimé les boîtes à butin payantes à objets aléatoires de tous ses jeux en 2019. Nous sommes transparents quant à ce que les joueurs peuvent s'attendre lorsqu'ils effectuent des achats dans nos jeux et nous voulons que les joueurs soient satisfaits de ce qu'ils achètent.

Pas de mécanisme de type « payer pour gagner » : Nous avons conçu nos jeux pour offrir aux joueurs une expérience d'achat intrajeu juste et transparente. Par exemple, les joueurs ne peuvent gagner ni obtenir un avantage dans Battle Royale ou LEGO Fortnite Odyssey en dépensant de l'argent.

Protection relative aux achats : Nos jeux offrent plusieurs protections contre les achats non désirés. Dans le but de prévenir les achats accidentels, nous avons mis en place un mécanisme obligeant les joueurs à maintenir le bouton enfoncé pour effectuer un achat. Nous simplifions aussi les annulations et les remboursements de tout achat. Dans Fortnite, les joueurs peuvent instantanément annuler leurs achats. Nous permettons le remboursement de produits numériques admissibles au moyen de tickets de remboursement dans les 30 jours suivant l'achat. Ces tickets permettent des remboursements en libre-service, contrairement à la plupart des jeux où les joueurs doivent faire appel au soutien technique pour obtenir un remboursement. Lorsque les remboursements en libre-service ne sont pas possibles, nous avons fait en sorte que nos politiques de remboursement soient faciles à trouver pour les joueurs.

Paramètres de sécurité et de confidentialité par défaut

Pour les joueurs de moins de 18 ans, nous appliquons un certain nombre de paramètres par défaut afin de garantir immédiatement une protection élevée de la vie privée. Par exemple, le chat vocal et textuel d'Epic est réglé par défaut sur le paramètre le plus restrictif, c'est-à-dire que le chat vocal et textuel n'est pas activé. Le filtre d'informations personnelles, qui supprime certains types d'informations comme les adresses électroniques et les numéros de carte de crédit, est activé par défaut pour tous les joueurs de moins de 18 ans. Le filtre de langage mature pour le chat textuel, qui supprime le langage grossier et divers types de propos injurieux, est activé par défaut pour tous les joueurs de moins de 16 ans.

De plus, les joueurs de moins de 13 ans ont un paramètre de chat de niveau maximum « Amis et coéquipiers », et les joueurs de moins de 10 ans ont un paramètre de niveau maximum « Amis seulement ».

Pour les joueurs de moins de 13 ans, les filtres relatifs aux informations personnelles et au langage grossier pour les chats textuels sont toujours activés et un code PIN de contrôle parental est requis par défaut pour ajouter de nouveaux amis. Les joueurs de moins de 13 ans se voient également appliquer une limite de dépenses quotidienne sur leur compte pour tout

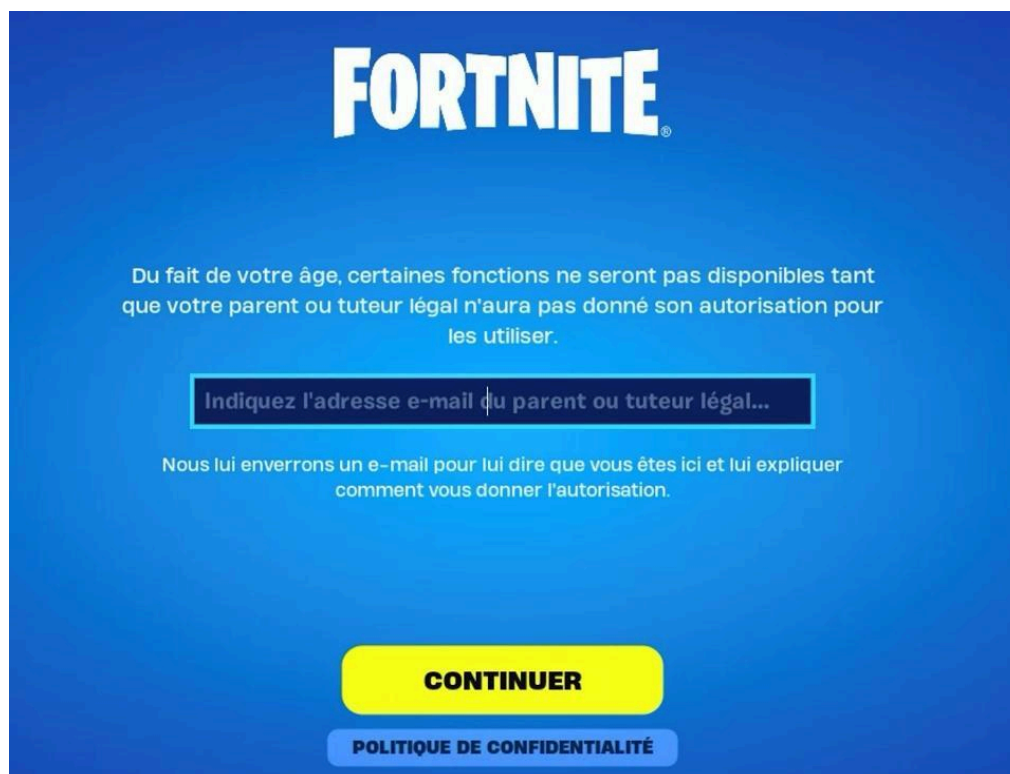
paiement relié à Epic Games. Cette limite ne pouvant être modifiée qu'à l'aide d'un code PIN de contrôle parental.

Comptes limités

En décembre 2022, Epic a lancé les [comptes limités](#), un nouveau type de compte conçu pour créer un espace sûr et inclusif pour les jeunes joueurs. Les joueurs dotés d'un compte limité peuvent jouer à Fortnite, à Rocket League et à Fall Guys, mais n'auront pas accès à certaines fonctionnalités tant que leurs parents ou tuteurs n'ont pas donné leur accord. Par exemple, les joueurs ayant un compte limité ne peuvent accéder aux fonctionnalités suivantes :

- Communiquer avec d'autres joueurs via le chat vocal ou le chat textuel libre ;
- Acheter des objets avec de l'argent ;
- Recommandations basées sur l'activité passée ;
- Marketing par courriel et notifications poussées ;
- Pseudos personnalisés.

Lorsqu'un joueur crée un compte Epic Games, il doit indiquer son âge. Si un joueur au Canada indique qu'il a moins de 14 ans, son compte sera un compte limité et il lui sera demandé de fournir l'adresse courriel d'un parent ou tuteur afin d'obtenir la permission pour accéder à certaines fonctionnalités des produits Epic.



FORTNITE

Du fait de votre âge, certaines fonctions ne seront pas disponibles tant que votre parent ou tuteur légal n'aura pas donné son autorisation pour les utiliser.

Indiquez l'adresse e-mail du parent ou tuteur légal...

Nous lui enverrons un e-mail pour lui dire que vous êtes ici et lui expliquer comment vous donner l'autorisation.

CONTINUER

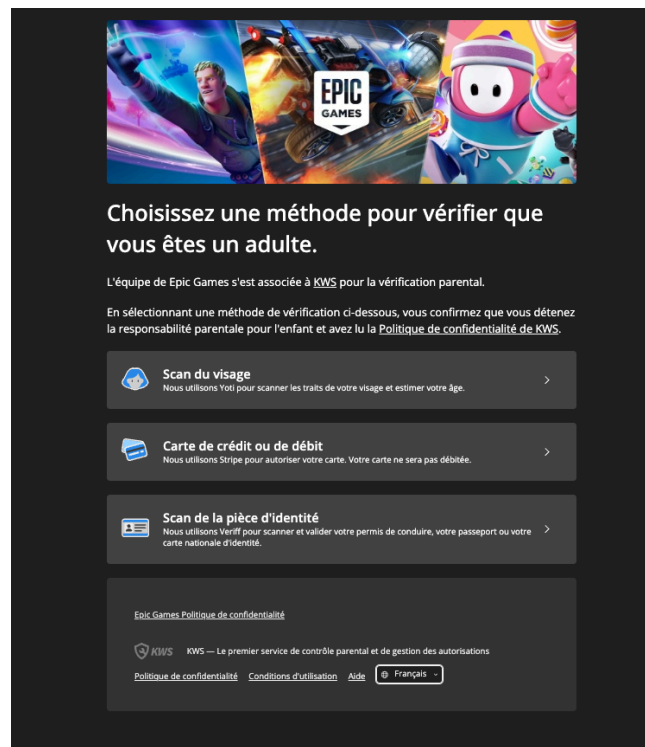
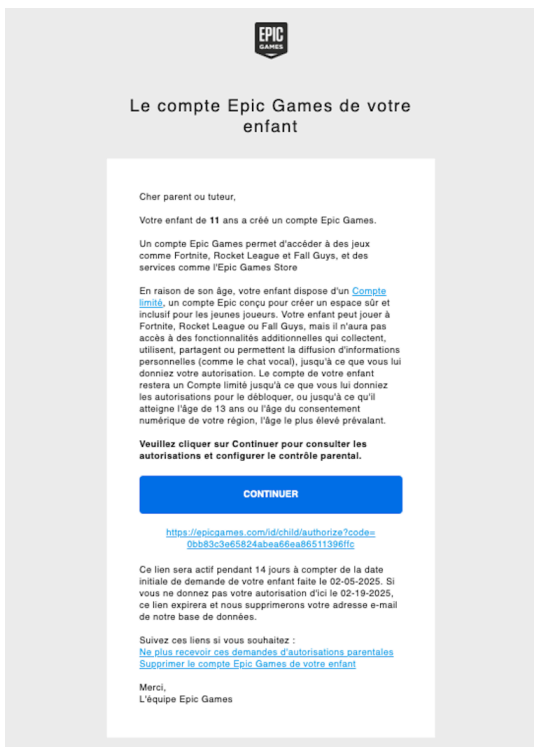
POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ

Les joueurs au Canada qui indiquent avoir moins de 14 ans sont invités à fournir l'adresse courriel d'un parent ou d'un tuteur lors de la création d'un compte.

Les parents des joueurs dont le compte est limité recevront un courriel d'Epic. Ce courriel les informera que leur enfant a créé un compte, et contiendra des détails sur la façon de configurer les paramètres de contrôle parental et de donner leur autorisation pour ajouter toute fonctionnalité supplémentaire. Les parents qui donnent leur consentement font l'objet d'une vérification par l'intermédiaire de [Kids Web Services](#) (KWS) d'Epic.

Kids Web Services d'Epic

KWS permet aux parents authentifiés de gérer le consentement de leur enfant dans diverses expériences numériques, et ce, sans avoir à soumettre à nouveau les données personnelles des parents pour la vérification de l'âge dans chaque application, jeu ou site Web utilisé par leur enfant. Epic met l'outil de consentement parental KWS à la disposition de tout développeur gratuitement, quelle que soit l'échelle, éliminant ainsi tous les coûts de procédure et de vérification, tant pour les développeurs que pour les parents ou les tuteurs. Ces services sont actuellement utilisés par un certain nombre de grands systèmes de comptes, dont 2K, LEGO, Niantic, Innersloth, Bandai Namco et bien d'autres.



Le parent ou le tuteur reçoit un courriel l'informant que son enfant a créé un compte Epic et est invité à remplir une séquence de consentement et à examiner les contrôles parentaux.

Une fois que les parents ont vérifié leur statut d'adulte via KWS, ils sont ajoutés au ParentGraph, un réseau de parents prévérifiés conçu afin de minimiser la collecte de données personnelles. KWS stocke une valeur de hachage chiffrée dérivée des adresses électroniques. Cela permet de réutiliser le statut de vérification à travers plusieurs jeux et plateformes, et de

réduire la quantité de données collectées lors du processus. Il est possible d'en savoir plus sur le ParentGraph de KWS, [en cliquant ici](#) (en anglais).

Contrôle parental

Les paramètres de contrôle parental d'Epic permettent aux parents et aux tuteurs de choisir comment leur enfant joue et interagit avec les jeux et les expériences d'Epic. Ces contrôles permettent aux parents et tuteurs de gérer l'accès aux fonctionnalités sociales, comme le chat textuel ou vocal, les autorisations d'achat et bien davantage. Par exemple :

- Les parents et les tuteurs peuvent définir pour leur enfant des autorisations de chat vocal et textuel très précises qui vont au-delà d'un simple « Activé/Désactivé ». Les parents peuvent autoriser leur enfant à parler avec « Tout le monde », « Amis et coéquipiers », « Amis seulement », ou désactiver complètement le chat textuel ou vocal en sélectionnant « Personne ».
- Les parents et les tuteurs peuvent exiger que leur enfant saisisse leur code PIN avant d'envoyer ou d'accepter une nouvelle demande d'amitié ou d'effectuer des achats en argent ;
- Chaque expérience dans Fortnite a sa propre classification et les parents peuvent choisir de limiter l'accès de leur enfant à des expériences selon leur niveau de classification ;
- Les parents peuvent également limiter le temps total que l'enfant peut passer dans Fortnite.

CONTRÔLE PARENTAL

| GÉRER LE CONTENU DÉVERROUILLÉ | OUVRIR |
|--|------------------|
| CLASSIFICATION DU CONTENU | TOUS PUBLICS 10+ |
| SER LE MODE CRÉATIF ET L'UNREAL EDITOR | OUI |
| MASQUER LES MOTS GROSSIERS | OUI |
| ER LE CODE PIN POUR AJOUTER DES AMIS | OUI |
| DISCUSSION VOCALE | NON |
| DISCUSSION TEXTUELLE | MES AMIS |
| LIMITE DE TEMPS | OUVRIR |
| RAPPORTS DE TEMPS DE JEU | OUVRIR |

GÉRER LE CONTENU DÉVERROUILLÉ
Les contenus que vous avez déverrouillés pour votre enfant peuvent être consultés et verrouillés ici.

PLUS DE PARAMÈTRES
Utilisez le bouton ci-dessous pour en savoir plus sur le contrôle parental et les paramètres supplémentaires de la plateforme, dont les restrictions d'achat, de temps de jeu, de communication, de contenus pouvant être vus et partagés, et de fonctions sociales.

PLUS DE PARAMÈTRES

SAUVEGARDER **DÉSACTIVER**

Le contrôle parental permet aux parents et aux tuteurs de gérer les autorisations de chats textuel et vocal, de contrôler les jeux auxquels leur enfant peut accéder selon la classification par âge, de définir des limites de temps, et plus encore.

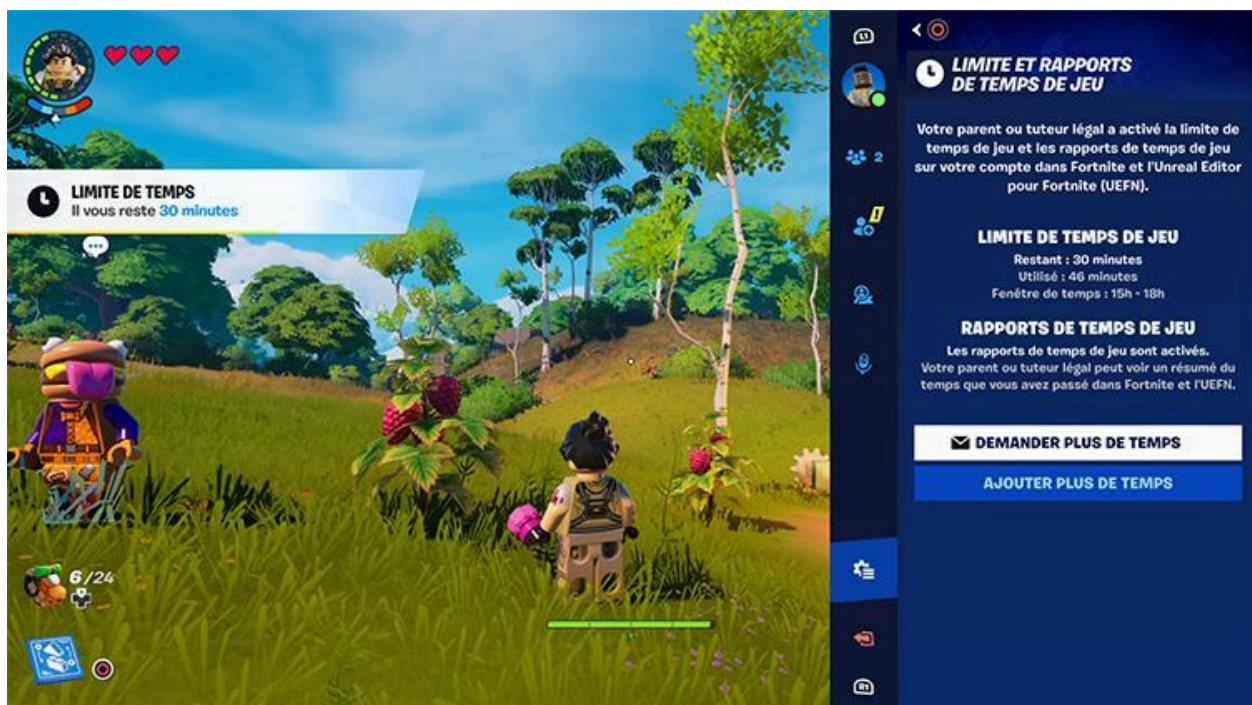
Contrôle de limite de temps

Epic permet aux parents et aux tuteurs de gérer et de visualiser le temps que leur enfant passe à jouer dans Fortnite. Si un parent ou un tuteur choisit de définir un contrôle des limites de temps, il peut choisir ce qui suit :

- Limiter le temps de jeu total de l'enfant par jour ;
- Définir des périodes pendant lesquelles l'enfant est autorisé à jouer chaque jour ;
- Choisir d'autoriser ou non l'allocation de plus de temps à l'enfant lorsqu'il approche de la fin de sa limite de temps.

Si un parent définit une limite de temps de jeu, son enfant verra s'afficher des notifications intrajeu lorsqu'il ne lui restera que 30 minutes à passer sur Fortnite. Une fois la limite atteinte, il ne pourra plus jouer à Fortnite jusqu'au lendemain ou jusqu'à la prochaine période, à moins qu'un parent ne décide de lui accorder plus de temps. Le contrôle des limites de temps s'applique à toutes les consoles et à tous les appareils.

La fonction de rapport de temps d'Epic permet aux parents et aux tuteurs d'accéder à un tableau de bord situé dans le portail du compte, qui indique le temps passé dans Fortnite ainsi que toutes les fois où du temps supplémentaire a été accordé à leur enfant. Les parents peuvent aussi choisir de recevoir un résumé hebdomadaire du temps de jeu par courriel.



Si un parent définit une limite de temps, son enfant verra s'afficher des notifications intrajeu lorsqu'il ne lui restera que 30 minutes à passer sur Fortnite. Les parents peuvent aussi autoriser ou non leur enfant à demander du temps supplémentaire.

Règles applicables aux joueurs et mécanismes de signalement

Epic a défini des [règles de la communauté](#) qui s'appliquent à tous les utilisateurs de ses jeux et services. De plus, les [instructions sur les contenus](#) décrivent les contenus qui sont interdits pour l'ensemble des expériences, des services et des places de marché en ligne d'Epic. Les conséquences des infractions aux règles et directives d'Epic varient en fonction de la gravité et du nombre d'infractions. Elles peuvent inclure des avertissements, la suppression de contenu, des restrictions sur l'utilisation de certains produits ou la publication de contenu, ou bannissement permanent du compte Epic.

Les îles dans Fortnite sont examinées avant d'être publiées et mises à la disposition des joueurs. Si les joueurs soupçonnent que les contenus qu'ils trouvent dans l'un des produits ou services d'Epic sont illégaux ou contreviennent aux règles de l'entreprise, ils peuvent utiliser la fonctionnalité de signalement intrajeu ou soumettre un rapport au moyen de [ce formulaire](#).

Epic prend au sérieux les signalements de contenus qui pourraient constituer une infraction. Epic utilise une combinaison d'outils automatisés et de modérateurs pour repérer et signaler tout contenu pouvant contrevioler aux règles de la communauté et aux instructions sur les contenus d'Epic.

En plus de pouvoir bloquer, mettre en sourdine et signaler d'autres utilisateurs, les joueurs peuvent également soumettre des preuves lorsqu'ils signalent de possibles manquements aux [règles de la communauté](#) d'Epic dans le cadre de discussions vocales ou textuelles. Cela permet à Epic de prendre des mesures fondées sur des preuves contre les joueurs qui utilisent le chat vocal ou textuel pour intimider, harceler, discriminer ou pratiquer d'autres comportements inappropriés.

Classifications d'âge

Depuis novembre 2023, toutes les expériences publiées dans Fortnite comportent une classification attribuée par l'IARC, allant d'un classement « enfants et adultes » de l'*Entertainment Software Ratings Board* (ESRB) à leur classement maximal « adolescents », ce qui permet aux parents et aux joueurs d'avoir accès à des classifications fiables et reconnues, ce qui les aide à prendre des décisions éclairées quant aux choix de jeux.

Les parents et les tuteurs peuvent utiliser le contrôle parental d'Epic pour définir des limites d'âge selon les préférences de leur famille. Les parents peuvent déverrouiller des îles spécifiques qui dépassent les classements fixés au moyen de leur code PIN du contrôle parental. Il est également possible d'activer ou de désactiver l'outil permettant aux enfants de concevoir leurs propres jeux en mode créatif.

Conclusion

Epic Games remercie la Commission pour son initiative et son leadership sur cette question importante. Nous espérons que le fait de partager notre vision du divertissement et de la sécurité pour les joueurs de tous âges sera utile et éclairera l'étude de la Commission sur cette question.