



## Prise de position de la CFANT concernant la consultation sur l'ordonnance sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (OPMFJ)

Au vu des changements importants et très rapides dans le monde numérique et de la diversité des fournisseurs, la protection des mineurs en relation avec les films et les jeux vidéo constitue une tâche complexe. C'est pourquoi, la CFANT salue la loi fédérale sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (LPMFJ), qui vise à protéger efficacement les enfants et les adolescents contre les contenus inappropriés et à en contrôler les répercussions.

La CFANT estime que la protection des mineurs passe également par la régulation des composants spécifiques aux jeux vidéo qui peuvent déclencher des comportements dangereux pour la santé ou le développement. Dans ce contexte, la CFANT regrette que les « microtransactions » ne soient pas réglementées dans le cadre de la LPMFJ. En termes de protection de la jeunesse, une telle réglementation serait pourtant importante, car ces transactions peuvent entraîner des difficultés financières et une normalisation des jeux d'argent, notamment chez les jeunes.

L'ordonnance sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (OPMFJ) représente donc une opportunité de combler cette lacune réglementaire importante pour la protection des mineurs.

### Réglementation des microtransactions

Les experts en addiction ont montré à plusieurs reprises que l'exposition des jeunes aux microtransactions, surtout lorsqu'elle est fréquente, n'est pas sans risques : les microtransactions, qui reprennent de nombreux mécanismes des jeux d'argent, normalisent et habituent les enfants et les adolescents aux jeux d'argent<sup>1</sup>. Des études ont en outre mis en évidence une corrélation significative entre la pratique de l'achat de *loot boxes*, une forme courante de microtransactions au contenu aléatoire, et la propension à s'adonner à des jeux d'argent à risque ou à problème<sup>2,3</sup>. Il convient de souligner ici en particulier les plans d'amplification résistants<sup>4</sup> à l'effacement qui, à l'instar d'un « jackpot » sur une machine à sous, sont stockés profondément dans les traces mnésiques de la personne qui les consomme.

Sur cette base, la CFANT propose d'élargir l'art. 7, al. 2, du règlement comme suit :

Sont notamment considérés comme inappropriés pour les mineurs les contenus qui représentent une violence excessive ou des actes sexuels explicites **et qui encouragent des comportements nuisibles à la santé et au développement.**

<sup>1</sup> Lischer, S. ; Jeannot, E. ; Brülisauer, L. ; Weber, N. ; Khazaal, Y. ; Bendahan, S. ; Simon, O. Response to the Regulation of Video Games under the Youth Media Protection Act : A Public Health Perspective. Int. J. Environ. Res. Public Health 2022, 19, 9320. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159320>.

<sup>2</sup> S. Kristiansen et M.C. Severin, « Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers : Findings from a national survey », Addict Behav. vol. 103, April 2020, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254>

<sup>3</sup> S.T. Spicer, C. Fullwood, J. Close, L.L. Nicklin, J.Lloyd et H. Lloyd, « Loot boxes and problem gambling : Investigating the “ gateway hypothesis ” », Addict Behav. vol. 131, 2022

<sup>4</sup> Les plans de renforcement résistants à l'effacement désignent en particulier les renforcements intermittents. Il s'agit d'un renforcement occasionnel et aléatoire d'une réaction (par exemple : microtransactions : obtenir une récompense aléatoire en achetant une *Lootbox*). Cela renforce la motivation intrinsèque et permet de supporter plus longtemps les « périodes de sécheresse » en espérant que le renforcement se répète.