

ASSEMBLÉE NATIONALE

9 janvier 2016

RÉPUBLIQUE NUMÉRIQUE - (N° 3318)

Tombé

AMENDEMENT

N ° CL491

présenté par

M. Assaf

ARTICLE 42

Après la deuxième occurrence du mot :

« code »,

rédiger ainsi la fin de l'alinéa 1 :

« et dans le respect des objectifs définis au I de l'article 3 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010, le régime particulier applicable aux jeux dans lesquels l'habileté et les combinaisons de l'intelligence prédominent sur le hasard pour l'obtention d'un gain, en vue de développer et d'encadrer cette activité. »

EXPOSÉ SOMMAIRE

Cet article vise à autoriser les compétitions de jeux vidéo payantes, ouvertes au public, en ligne comme sur le réseau physique, en vue de l'obtention d'un gain. Il s'agit ainsi d'apporter une exception au principe général d'interdiction des loteries, principe réaffirmé par la loi du 17 mars 2014 relative à la consommation, et ce, au profit d'une nouvelle catégorie de jeux d'argent. Cette observation oblige à rappeler qu'en vertu du I de l'article 3 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 :

« La politique de l'Etat en matière de jeux d'argent et de hasard a pour objectif de limiter et d'encadrer l'offre et la consommation des jeux et d'en contrôler l'exploitation afin de : 1° Prévenir le jeu excessif ou pathologique et protéger les mineurs ; 2° Assurer l'intégrité, la fiabilité et la transparence des opérations de jeu ; 3° Prévenir les activités frauduleuses ou criminelles ainsi que le blanchiment de capitaux et le financement du terrorisme ; 4° Veiller au développement équilibré et équitable des différents types de jeu afin d'éviter toute déstabilisation économique des filières concernées ».

Il s'ensuit que le texte qu'il s'agit ici d'adopter doit répondre aux objectifs étatiques qui viennent d'être rappelés.

Par ailleurs, l'article 42 s'articule autour de la notion de jeux vidéo posée au II de l'article 220 terdecies du CGI aux termes duquel :

« Est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non ».

Le concept de « jeu vidéo », tel qu'il est ainsi défini, ne peut certainement pas constituer une catégorie juridique pertinente dans le domaine des jeux d'argent. La raison en est que, en pratique, tous les jeux d'argent peuvent présenter des éléments de création artistique et technologiques et comporter une trame scénarisée sous la forme d'images animées. Sous cet angle, il se conçoit parfaitement que des parties de roulette, de blackjack, de poker soient proposées sous la forme de jeux vidéo. Par conséquent, apporter une dérogation au principe d'interdiction des loteries au regard de cette notion de jeux vidéo s'avère particulièrement périlleux et de nature à aboutir à une remise totale de l'équilibre que le législateur s'est efforcé de trouver dans le secteur particulièrement sensible des jeux d'argent, en ligne et sur le réseau physique. Au surplus, il est à craindre que nombreux seront ceux qui chercheront à s'engouffrer dans la brèche ainsi ouverte pour proposer des jeux très différents de ceux envisagés par les auteurs du texte.

Les compétitions de jeux vidéo qu'il s'agit de régir s'analysent juridiquement en des jeux d'adresse et d'habileté. L'autorisation de ces compétitions pose donc le problème de l'autorisation de tels jeux.