



N° 253

ASSEMBLÉE NATIONALE

CONSTITUTION DU 4 OCTOBRE 1958

QUINZIÈME LÉGISLATURE

Enregistré à la Présidence de l'Assemblée nationale le 3 octobre 2017.

PROPOSITION DE LOI

*visant à étendre les missions de l'Autorité de régulation des jeux en ligne
à la prévention des risques liés à la pratique des jeux à réalité augmentée,*

(Renvoyée à la commission des affaires culturelles et de l'éducation,
à défaut de constitution d'une commission spéciale dans les délais prévus
par les articles 30 et 31 du Règlement.)

présentée par Mesdames et Messieurs

Vincent LEDOUX, Bertrand PANCHER, Guy BRICOUT, Isabelle VALENTIN,
Olivier BECHT, Valérie BAZIN-MALGRAS, Paul CHRISTOPHE, Christophe
NAEGELEN,

députés.

EXPOSÉ DES MOTIFS

MESDAMES, MESSIEURS,

Le développement en France des jeux à réalité augmentée met en exergue des enjeux à la fois techniques, financiers, culturels et de distribution de contenus, et soulève dès lors la question de l'encadrement des pratiques. La mise sur le marché de certains jeux à réalité augmentée tels que Pokémon Go a révélé, en l'espèce, l'inefficience des règles du droit commun et l'absence de cadre propice à la coproduction de normes. Compte tenu de la complexité et la technicité des jeux à réalité augmentée, il demeure difficile pour les parlementaires de proposer une loi en toute connaissance de cause sur ce sujet. Aussi, je propose l'élargissement des missions de l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) à la prévention des risques liés à la pratique des jeux à réalité augmentée. Il s'agira pour l'ARJEL, d'une part, dans le respect des libertés d'expression et de création et des libertés économiques, de veiller à la protection des joueurs-consommateurs, au respect de l'éthique et de l'ordre public et, d'autre part, de faire des recommandations et propositions structurantes pour soutenir ce secteur d'avenir au bénéfice de notre industrie du numérique.

PROPOSITION DE LOI

Article unique

- ① Après le IV de l'article 34 de la loi n° 2010-476 du 12 mars 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, il est inséré un IV *bis* ainsi rédigé :
- ② IV. *bis* – L'Autorité de régulation des jeux en ligne participe à la prévention des risques à l'ordre public et la protection des joueurs contre les dangers liés à l'utilisation d'applications recourant à des technologies de réalité augmentée et de géolocalisation. À cette fin, elle peut mener, seule ou avec toute personne intéressée à la poursuite de cet objectif, toute action en direction des éditeurs des applications concernées ou de leurs utilisations. Elle évalue les mesures de prévention mises en œuvre par les éditeurs et peut leur adresser des recommandations à ce sujet. Un décret en Conseil d'État précise les modalités d'application du présent alinéa.

