

ASSEMBLÉE NATIONALE

19 septembre 2023

VISANT À SÉCURISER ET RÉGULER L'ESPACE NUMÉRIQUE - (N° 1514)

Adopté

AMENDEMENT

N° CS924

présenté par

M. Masségli, rapporteur thématique et M. Midy, rapporteur général

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 15, insérer l'article suivant:**

I. – 1° Toute personne morale qui entend proposer au public une offre de jeux définie à l'article 15 la déclare préalablement à l'Autorité nationale des jeux.

2° Un décret en Conseil d'État, pris après avis de la Commission nationale de l'informatique et des libertés et de l'Autorité nationale des jeux, fixe les informations que l'entreprise de jeux à objets numériques monétisables doit déclarer à l'Autorité, de sorte qu'elle puisse s'assurer que ce jeu appartient à la catégorie des jeux à objets numériques monétisables au sens de l'article 15 de la présente loi et que son exploitation est compatible avec le respect par leur entreprise des obligations mentionnées au II de l'article 15 et dans le présent article.

3° L'Autorité nationale des jeux fixe les modalités de dépôt et le contenu du dossier de déclaration.

L'Autorité nationale des jeux est informée sans délai par l'entreprise de jeux à objets numériques monétisables de toute modification substantielle concernant un élément du dossier de déclaration.

4° L'offre de jeux ne peut être proposée au public que si le siège social de l'entreprise est établi soit dans un État membre de l'Union européenne, soit dans un autre État partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscales. L'entreprise désigne la ou les personnes, domiciliées en France, qui en sont responsables.

II. – Les entreprises de jeux à objets numériques monétisables sont tenues d'empêcher la participation des mineurs, même émancipés, à un jeu à titre onéreux. Ils mettent en place sur l'interface de jeu un message avertissant que ces jeux sont interdits aux mineurs.

III. – La participation à un jeu à objets numériques monétisables est conditionnée à la création, à la demande expresse du joueur, d'un compte de jeu. Le joueur ne peut retirer ses gains en dehors de la plateforme qu'après vérification préalable de son identité et de sa majorité.

Un décret en Conseil d'État précise les modalités d'ouverture, de gestion et de clôture des comptes de joueur par l'entreprise du jeu.

IV. – Les objets numériques de jeu monétisables émis par une entreprise de jeux définis à l'article 15 ne peuvent être acquis à titre onéreux ni par cette entreprise, directement ou par personne interposée, ni par une société qu'elle contrôle au sens de l'article L. 233-16 du code de commerce.

V. – En vue de permettre à l'Autorité nationale des jeux d'exercer ses missions, les entreprises tiennent à la disposition de l'Autorité les données relatives aux joueurs et aux événements de jeux.

L'Autorité peut utiliser ces données afin de rechercher et d'identifier tout fait commis par un joueur susceptible de constituer une fraude ou de relever du blanchiment de capitaux ou du financement du terrorisme.

Un décret en Conseil d'État, pris après avis de la Commission nationale de l'informatique et des libertés, précise la liste de ces données ainsi que les modalités des contrôles réalisés par l'Autorité nationale des jeux à partir de ces données.

VI. – Les fédérations délégataires au sens de l'article L. 131-14 du code du sport, le cas échéant en coordination avec les ligues professionnelles qu'elles ont créées, édictent des règles ayant pour objet d'interdire aux acteurs des compétitions ou manifestations sportives dont la liste est fixée par décret, de :

a) Participer, directement ou par personne interposée, à des jeux à objets numériques monétisables ayant pour support des compétitions ou manifestations sportives de leur discipline ;

b) Céder directement ou par personne interposée, des objets numériques monétisables représentant un élément associé à l'une des compétitions ou manifestations de leur discipline ;

c) Communiquer à des tiers des informations privilégiées, obtenues à l'occasion de leur profession ou de leurs fonctions, qui sont inconnues du public et qui sont susceptibles d'être utilisées dans des jeux à objets numériques monétisables ayant pour support des compétitions ou manifestations sportives de leur discipline.

VII. – 1° Une entreprise de jeux à objets numériques monétisables ayant pour support des courses hippiques réelles ne peut organiser de tels jeux que sur les courses figurant au calendrier prévu à l'article 5-1 de la loi du 2 juin 1891 ayant pour objet de réglementer l'autorisation et le fonctionnement des courses de chevaux.

2° Avant d'utiliser les données des courses hippiques mentionnées au paragraphe 1°, l'entreprise conclut un contrat avec la société organisatrice des courses française ou étrangère, ou son mandataire. Ce contrat ne peut comporter de clause d'exclusivité au profit d'une entreprise particulière.

3° Les sociétés mères des courses de chevaux intègrent au sein du code des courses de leur spécialité des dispositions ayant pour objet d'empêcher les jockeys et entraîneurs de :

a) participer directement ou par personne interposée à des jeux à objets numériques monétisables qui reposent sur des courses hippiques auxquelles ils participent ;

b) céder directement ou par personne interposée des objets numériques monétisables qui reposent sur des courses hippiques auxquelles ils participent ;

c) communiquer à des tiers des informations privilégiées, obtenues à l'occasion de leur profession ou de leurs fonctions, qui sont inconnues du public et qui sont susceptibles d'être utilisées dans des jeux à objets numériques monétisables ayant pour support des courses hippiques auxquelles ils participent.

VIII. – Les interdictions et restrictions prévues aux articles L. 320-12 et L. 320-14 du code de la sécurité intérieure s'appliquent aux communications commerciales en faveur d'une entreprise de jeux à objets numériques monétisables autorisée à titre expérimental sur le fondement de l'article 15.

La méconnaissance des interdictions et restrictions mentionnées à l'alinéa précédent est passible des sanctions prévues à l'article L. 324-8-1 du code de la sécurité intérieure.

Les associations dont l'objet statutaire comporte la lutte contre les addictions, régulièrement déclarées depuis au moins cinq ans à la date des faits, peuvent exercer les droits reconnus à la partie civile pour les infractions prévues à l'alinéa précédent. Peuvent exercer les mêmes droits les associations de consommateurs mentionnées à l'article L. 421-1 du code de la consommation ainsi que les associations familiales mentionnées aux articles L. 211-1 et L. 211-2 du code de l'action sociale et des familles.

IX. – L'Autorité nationale des jeux peut, par une décision motivée, prescrire à une entreprise de jeux à objets numériques monétisables le retrait de toute communication commerciale incitant, directement ou indirectement, au jeu des mineurs ou comportant une incitation à des pratiques excessives du jeu.

X. – L'entreprise prévient les comportements de jeu excessif ou pathologique notamment par la mise en place de mécanismes d'auto-exclusion et de dispositifs d'autolimitation des dépenses et du temps de jeu selon les modalités fixées par décret.

Elle met également à la disposition du joueur, de manière permanente et aisément accessible, une synthèse des données relatives à son activité de jeu en vue de permettre la maîtrise de celle-ci.

XI. – L'entreprise de jeux à objets numériques monétisables s'abstient d'adresser toute communication commerciale aux mineurs ainsi qu'aux titulaires d'un compte bénéficiant d'une mesure d'auto-exclusion applicable aux jeux qu'elle exploite.

XII. – L'entreprise de jeux à objets numériques monétisables informe les joueurs des risques liés au jeu excessif ou pathologique par le biais d'un message de mise en garde défini par un arrêté du

ministre chargé de la santé. Les modalités techniques d'affichage du message sont fixées par l'Autorité nationale des jeux.

XIII. – Les entreprises de jeux à objets numériques monétisables sont assujetties aux obligations prévues par les dispositions des sections 2 à 7 du chapitre I^{er} et du chapitre II du titre VI du livre V du code monétaire et financier, les dispositions européennes directement applicables en matière de lutte contre le blanchiment des capitaux et le financement du terrorisme, y compris les règlements européens portant mesures restrictives pris en application des articles 75 ou 215 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne, ainsi que celles prises en application du même article 215 à d'autres fins pour les jeux proposés à titre onéreux ou qui permettent l'obtention de récompenses monétisables.

L'Autorité nationale des jeux contrôle le respect par les entreprises des obligations mentionnées à l'alinéa précédent.

L'Autorité nationale des jeux évalue les risques présentés par les entreprises, ainsi que les résultats des actions menées par ces entreprises en matière de lutte contre la fraude et contre le blanchiment de capitaux et le financement du terrorisme. Elle peut leur adresser des prescriptions à ce sujet.

L'Autorité nationale des jeux adapte les modalités, l'intensité et la fréquence de ses contrôles sur pièces et sur place en fonction des risques identifiés. Elle peut tenir compte des caractéristiques techniques du jeu à objets numériques monétisables.

Tout manquement par les entreprises de jeux à objets numériques monétisables aux obligations mentionnées au deuxième alinéa peut donner lieu aux sanctions prévues par l'article L. 561-40 du code monétaire et financier à l'exception du 4^o du I dudit article.

La Commission nationale des sanctions prévue à l'article L. 561-38 du code monétaire et financier est saisie des manquements constatés par l'Autorité nationale des jeux et prononce le cas échéant la sanction adéquate ou les sanctions adéquates.

Les dispositions du présent XIII entrent en vigueur dix-huit mois après la publication du présent texte.

XIV. – L'Autorité nationale des jeux contrôle le respect par les entreprises de jeux à objets numériques monétisables de leurs obligations légales et réglementaires et lutte contre les offres illégales de ces jeux. Elle veille également au respect de l'objectif d'une exploitation équilibrée des différents types de jeux afin d'éviter la déstabilisation économique des différentes filières.

XV. – Le collège de l'Autorité nationale des jeux prend les décisions relatives aux jeux à objets numériques monétisables.

Dans les mêmes conditions que celles fixées à l'article 37 de la loi du 12 mai 2010, le collège peut donner délégation au président ou, en cas d'absence ou d'empêchement de celui-ci, à un autre de ses membres, pour prendre les décisions à caractère individuel relevant de sa compétence.

XVI. – Pour l'accomplissement des missions qui lui sont confiées, l'Autorité nationale des jeux peut recueillir toutes informations et documents nécessaires en la possession des entreprises de jeux

à objets numériques monétisables et auditionner toute personne susceptible de contribuer à son information.

Les fonctionnaires et agents de l'Autorité nationale des jeux mentionnés au II de l'article 42 de la loi du 12 mai 2010 mènent les enquêtes administratives permettant le contrôle du respect par les entreprises de leurs obligations. Dans ce cadre, ils peuvent demander toute information ou document utile aux entreprises de jeux à objets numériques monétisables. Ils ont accès, en présence de la personne que l'entreprise désigne à cet effet, aux locaux qu'il utilise à des fins professionnelles, à l'exclusion de la partie de ces locaux servant, le cas échéant, de domicile. Ils y procèdent à toute constatation et peuvent se faire remettre à cette occasion copie de tout document utile.

Dans l'exercice de ces pouvoirs d'enquête, le secret professionnel ne peut leur être opposé par les entreprises de jeux à objets numériques monétisables. Les enquêtes administratives donnent lieu à l'établissement d'un procès-verbal.

Dans le but de constater qu'une offre de jeux à objets numériques monétisables est proposée par une personne qui n'a pas procédé à la déclaration prévue au I, ou qu'il est fait la promotion d'une telle offre, ces fonctionnaires et agents peuvent également, sans en être pénalement responsables :

1° Participer sous une identité d'emprunt à des échanges électroniques sur un site de jeux à des objets numériques monétisables, et notamment à une session de jeu en ligne. L'utilisation d'une identité d'emprunt est sans incidence sur la régularité des constatations effectuées. Un décret en Conseil d'État précise les conditions dans lesquelles, dans ce cas, les fonctionnaires et agents concernés procèdent à leurs constatations ;

2° Extraire, acquérir ou conserver par ce moyen les éléments de preuve et les données sur les personnes susceptibles d'être les auteurs de ces infractions ainsi que sur les comptes bancaires utilisés ;

3° Extraire, transmettre en réponse à une demande expresse, acquérir ou conserver des contenus illicites dans des conditions fixées par décret.

A peine de nullité, ces actes ne peuvent avoir pour effet d'inciter autrui à commettre une infraction.

XVII. – L'Autorité peut à tout moment, à l'issue d'une procédure contradictoire, lorsque l'entreprise de jeu méconnaît ses obligations légales, notamment celles prévues au troisième alinéa du II de l'article 15, soit interdire la poursuite de cette exploitation, soit l'assortir de conditions qu'elle détermine.

XVIII. – Dans l'exercice de ses missions de contrôle des jeux à objets numériques monétisables, l'Autorité nationale des jeux coopère avec les autorités mentionnées à l'article 39-1 de la loi du 12 mai 2010, dans les conditions prévues par cet article.

XIX. – En vue du contrôle du respect de leurs obligations par les entreprises de jeux, le président de l'Autorité peut conclure au nom de l'État des conventions avec les autorités de régulation des jeux d'autres États membres de l'Union européenne ou d'autres États parties à l'accord sur l'Espace

économique européen pour échanger les résultats des analyses et des contrôles réalisés par ces autorités et par elle-même à l'égard des entreprises de jeux à objets monétisables.

XX. – La Commission des sanctions de l'Autorité nationale des jeux est chargée de prononcer les sanctions mentionnées au XXII à l'encontre des entreprises de jeux à objets numériques monétisables.

XXI. – 1° Sans préjudice des dispositions des articles L. 561-37 et L. 561-38 du code monétaire et financier, la commission des sanctions de l'Autorité nationale des jeux peut prononcer des sanctions à l'encontre d'une entreprise de jeux à objets numériques monétisables dans les conditions prévues par l'article 43 de la loi du 12 mai 2010 précitée.

2° Sans préjudice des compétences de la Commission nationale des sanctions prévues à l'article L. 561-38 du code monétaire et financier, le collège de l'Autorité nationale des jeux peut dans les conditions prévues au II de l'article 43 de la loi du 12 mai 2010 précitée décider l'ouverture d'une procédure de sanction à l'encontre d'une entreprise de jeu à objets numériques monétisables ayant manqué ou manquant à ses obligations législatives ou réglementaires ou ayant méconnu ou méconnaissant une prescription qu'il lui a été adressée.

3° La commission des sanctions de l'Autorité nationale des jeux peut, avant de prononcer les sanctions prévues au XXII entendre toute personne dont l'audition lui paraît utile. Les conditions de communication à un tiers d'une pièce mettant en jeu le secret des affaires sont définies par un décret en Conseil d'État.

XXII. – 1° A l'encontre des entreprises de jeux à objets numériques monétisables, la commission des sanctions de l'Autorité peut prononcer, compte tenu de la gravité du manquement, une des sanctions suivantes :

a) L'avertissement ;

b) La suspension à titre provisoire, pour une durée d'au plus trois mois, de l'exploitation du jeu ;

c) L'interdiction, pour une durée de trois ans au plus, de l'exploitation du jeu ou de l'ensemble des jeux concernés ;

d) L'interdiction, pour une durée de trois ans au plus, faite à l'exploitant d'exercer une activité d'exploitation de jeux à objets numériques monétisables.

2° Le V. de l'article 43 de la loi du 12 mai 2010 est applicable aux entreprises de jeux à objets numériques monétisables et à leurs activités d'exploitation de ces jeux.

3° Lorsqu'une entreprise de jeux à objets numériques monétisables communique des informations inexactes, refuse de fournir les informations demandées ou fait obstacle au déroulement de l'enquête menée par les fonctionnaires ou agents habilités en application du XXI, la commission des sanctions peut prononcer une sanction pécuniaire d'un montant qui ne peut excéder 100 000 euros.

4° Le X de l'article 43 de la loi du 12 mai 2010 précitée est applicable aux entreprises de jeux à objets numériques monétisables frappées des sanctions mentionnées aux 1° et 2° .

XXIII. – Les dispositions de l'article 44 de la loi du 12 mai 2010 susvisée s'appliquent aux sanctions susceptibles d'être prononcées en application du XXVII du présent article à l'encontre des entreprises de jeux à objets numériques monétisables.

XXIV. – Les sanctions prévues au I de l'article 56 de la loi du 12 mai 2010 s'appliquent aux personnes physiques et morales ayant offert ou proposé au public une offre de jeux à objets numériques monétisables sans avoir préalablement déposé la déclaration prévue au I du présent article.

Quiconque fait de la publicité, par quelque moyen que ce soit, en faveur d'un site proposant au public une offre de jeux à objets numériques monétisables illégale est puni d'une amende de 100 000 €. Le tribunal peut porter le montant de l'amende au quadruple du montant des dépenses publicitaires consacrées à l'activité illégale.

XXV. – Le président de l'Autorité nationale des jeux adresse à la personne dont l'offre de jeux à objets numériques monétisables en ligne est accessible sur le territoire français et qui ne s'est pas déclarée ou à la personne qui fait de la publicité en faveur d'une offre de jeux à objets numériques monétisables en ligne proposée par une personne qui ne s'est pas déclarée une mise en demeure de cesser cette activité. Cette mise en demeure, qui peut être notifiée par tout moyen propre à en établir la date de réception, rappelle les dispositions de la présente loi et invite son destinataire à présenter ses observations dans un délai de cinq jours.

Le président de l'Autorité nationale des jeux adresse aux personnes mentionnées au 2 du I de l'article 6 de la loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique une copie des mises en demeure adressées aux personnes mentionnées au premier alinéa. Il enjoint à ces mêmes personnes de prendre toute mesure pour empêcher l'accès à ces contenus illicites et les invite à présenter leurs observations dans un délai de cinq jours. La copie des mises en demeure et de l'injonction leur sont notifiées par tout moyen propre à en établir la date de réception.

Lorsque tous les délais mentionnés aux deux premiers alinéas du présent article sont échus, le président de l'Autorité nationale des jeux notifie aux personnes mentionnées au 1 du I de l'article 6 de la loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 précitée ainsi qu'à toute personne exploitant un moteur de recherche ou un annuaire les adresses électroniques des interfaces en ligne dont les contenus sont illicites et leur ordonne de prendre toute mesure utile destinée à en empêcher l'accès ou à faire cesser leur référencement, dans un délai qu'il détermine et qui ne peut être inférieur à cinq jours.

Pour l'application du troisième alinéa, une interface en ligne s'entend de tout logiciel, y compris un site internet, une partie de site internet ou une application, exploités par un professionnel ou pour son compte et permettant aux utilisateurs finaux d'accéder aux biens ou aux services qu'il propose.

Le non-respect des mesures ordonnées en application du même quatrième alinéa est puni des peines mentionnées au 1 du VI de l'article 6 de la loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 précitée. Le président de l'Autorité nationale des jeux peut également être saisi par le ministère public et toute personne physique ou morale ayant intérêt à agir, afin qu'il mette en œuvre les pouvoirs qui lui sont confiés en application du présent article.

XXVI. – Le président de l’Autorité nationale des jeux peut rappeler à ses obligations légales toute personne dont l’offre de jeux à objets numériques monétisables en ligne est accessible sur le territoire français et qui ne s’est pas conformé à ses obligations. Il peut prononcer à son égard une mise en demeure de se mettre en conformité lorsque le manquement constaté est susceptible de faire l’objet d’une mise en conformité, à l’exception des manquements pour lesquels une procédure de mise en demeure est prévue au XV du présent article.

Ce délai, fixé par le président de l’Autorité nationale des jeux, peut être fixé à vingt-quatre heures en cas d’urgence. Le président de l’Autorité nationale des jeux prononce, le cas échéant, la clôture de la procédure de mise en demeure.

Le président de l’Autorité nationale des jeux peut demander au collège de l’Autorité nationale des jeux de rendre publique la mise en demeure. Dans ce cas, la décision de clôture de la procédure de mise en demeure fait l’objet de la même publicité.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Le présent amendement vise à donner un cadre juridique complet et sécurisé pour l’expérimentation des JONUM telle que prévue au sein de l’article 15.

Ce cadre a été élaboré avec les acteurs du secteur et l’appui de toutes les autorités compétentes afin de soutenir le secteur du jeu et de garantir, en même temps, un haut degré de protection vis à vis des risques spécifiques identifiés.

Cet article additionnel dote, en conséquence, l’ANJ de pouvoirs supplémentaires spécifiques pour veiller à l’application des obligations légales s’imposant aux entreprises de JONUM qu’il s’agisse de lutter contre le blanchiment d’argent, le financement du terrorisme ou de s’assurer de la protection des joueurs contre le jeu excessif. Sont prévues, à cet effet, un dispositif de déclaration et un régime de sanction mis en œuvre par l’Autorité nationale des jeux (ANJ) en sus des mises en demeure que son Président pourra prononcer.

Il prévoit également explicitement que les entreprises de jeux à objets numériques monétisables sont tenues d’empêcher la participation des mineurs, même émancipés, à un jeu à titre onéreux.

Cet article encadre enfin également l’utilisation que font les entreprises de jeux à objets numériques monétisables des données spécifiques qu’elles peuvent être amenées à traiter dans le cadre de leur modèle de jeu (données hippiques par exemple). L’articulation du rôle de la CNIL dans cette matière avec celui de l’ANJ dans cette matière est renvoyé à un décret.