

ASSEMBLÉE NATIONALE

29 septembre 2023

SÉCURISER ET RÉGULER L'ESPACE NUMÉRIQUE - (N° 1674)

Commission	
Gouvernement	

Non soutenu

AMENDEMENT

N ° 240

présenté par
M. Bouyx

ARTICLE 15 BIS

Après l'alinéa 29, insérer les deux alinéas suivants :

« XI bis. – Il est interdit à toute entreprise de jeux à objets numériques monétisables ainsi qu'à toute personne physique ou morale agissant de concert avec elle, de consentir des prêts aux joueurs ou de mettre en place directement ou indirectement des dispositifs permettant aux joueurs de s'accorder des prêts entre eux.

« Les services de communication au public en ligne sur lesquels les entreprises de jeux à objets numériques monétisables proposent une offre de jeux à objets numériques monétisables ne peuvent contenir aucune publicité en faveur d'une entreprise susceptible de consentir des prêts aux joueurs ou de permettre le prêt entre joueurs, ni aucun lien vers un site proposant une telle offre de prêt. »

EXPOSÉ SOMMAIRE

Inspiré de l'article L. 320-17 du Code de la sécurité intérieure qui pose le principe selon lequel le jeu à crédit est interdit, cet amendement poursuit un double objectif :

- Interdire la possibilité pour les entreprises de JONUM de proposer des mécanismes de prêt pour l'acquisition des objets numériques (sacrifice financier) ;
- Limiter le recours par les joueurs à ces types de mécanismes.

Cette interdiction est fondamentale dans le contexte actuel d'augmentation continue de l'inflation qui pèse sur le pouvoir d'achat des ménages français et motive un recours accru aux crédits pouvant créer des situations de surendettement.

Dès 1997, le Sénat relevait que le surendettement est étroitement lié au contexte économique et social de la France, et que le développement du surendettement par les jeux d'argent obéit également à cette logique.

Selon le rapport d'activité 2022 de l'association d'aide aux joueurs SOS Joueurs, 62 % des joueurs d'argent seraient endettés et 3 % d'entre eux seraient en commission de surendettement tandis que les joueurs de jeux vidéo, dont 41% ont entre 10 et 24 ans et dont 25,3% sont adeptes des jeux comportant des achats « in game », seraient endettés à hauteur de 11,2%.