

ASSEMBLÉE NATIONALE

29 septembre 2023

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

Commission	
Gouvernement	

Rejeté

AMENDEMENT

N° 702

présenté par

Mme Chikirou, Mme Abomangoli, M. Alexandre, M. Amard, Mme Amiot, Mme Amrani, M. Arenas, Mme Autain, M. Bernalicis, M. Bex, M. Bilongo, M. Bompard, M. Boumertit, M. Boyard, M. Caron, M. Carrière, M. Chauche, M. Clouet, M. Coquerel, M. Corbière, M. Coulomme, Mme Couturier, M. Davi, M. Delogu, Mme Dufour, Mme Erodi, Mme Etienne, M. Fernandes, Mme Ferrer, Mme Fiat, M. Gaillard, Mme Garrido, Mme Guetté, M. Guiraud, Mme Hignet, Mme Keke, M. Kerbrat, M. Lachaud, M. Laisney, M. Le Gall, Mme Leboucher, Mme Leduc, M. Legavre, Mme Legrain, Mme Lepvraud, M. Léaument, Mme Pascale Martin, Mme Élisabeth Martin, M. Martinet, M. Mathieu, M. Maudet, Mme Maximi, Mme Manon Meunier, M. Nilor, Mme Obono, Mme Oziol, Mme Panot, M. Pilato, M. Piquemal, M. Portes, M. Prud'homme, M. Quatennens, M. Ratenon, M. Rome, M. Ruffin, M. Saintoul, M. Sala, Mme Simonnet, Mme Soudais, Mme Stambach-Terreiro, Mme Taurinya, M. Tavel, Mme Trouvé, M. Vannier et M. Walter

ARTICLE 15

À l'alinéa 4, supprimer le mot :

« monétisables ».

EXPOSÉ SOMMAIRE

Par cet amendement, nous proposons de classer les jeux numériques monétisables dans le régime juridique des jeux d'argent et de hasard. En créant un nouveau régime avec des obligations allégées, l'article 15 permet aux jeux numériques monétisables d'échapper à leurs responsabilités.

A l'image d'entreprises comme SORARE, établissant des jeux basés en partie sur de l'aléatoire et consistant à l'achat, vente, échange et gestion de cartes de joueurs numériques sous la forme NFT, elles constituent des modèles aujourd'hui problématiques. Les jeux numériques monétisables comme SORARE entrent ainsi dans la définition légale des loteries définies par : l'existence d'une offre ouverte et offrant contre un sacrifice financier de l'utilisateur, l'espérance d'un gain, établi en partie par le hasard. L'obtention de « gains » de bas niveau, sont en réalité dans les pratiques vidéo-

ludiques des utilisateurs des pertes, cela appelle ainsi les usagers à un nouveau sacrifice financier dans l'espoir d'obtenir un gain cette fois-ci réel, c'est-à-dire une récompense de haut niveau.

Ces modèles économiques, aux pratiques non-éthiques, créent comme dans le cas de ladite-entreprise, des places de marché spéculatives pour y réaliser des bénéfices (vente/revente de cartes rares aux prix fluctuants, patrimonialisation des cartes numériques), créent de l'addiction pour les joueurs.