

ASSEMBLÉE NATIONALE

30 septembre 2023

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

Commission	
Gouvernement	

Rejeté

AMENDEMENT

N° 897

présenté par

M. Delaporte, M. Vojetta, M. Potier, M. Esquenet-Goxes, M. Taché, M. Blanchet, Mme Clapot et
Mme Spillebout

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

I. – Tout évènement diffusé en direct ou en différé sur un service de communication au public en ligne comportant des jeux impliquant un sacrifice financier direct ou indirect de la part des joueurs est autorisé uniquement sur les plateformes en ligne offrant la possibilité technique d'exclure de l'audience de ladite communication tous les utilisateurs âgés de moins de dix-huit ans et si ce mécanisme d'exclusion est effectivement activé par lesdites personnes.

II. – Les plateformes en ligne qui proposent l'organisation de tout évènement mentionné au I du présent article informent 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.

III. – L'Autorité nationale des jeux conjointement avec l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique contrôlent le respect par les plateformes proposant un service de communication au public en ligne des obligations prévues par les I et II du présent article.

IV. – La violation des dispositions du présent article est punie d'une amende de 50 000 euros.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Cet amendement vise à encadrer strictement le phénomène des matchs sur Tiktok en interdisant aux mineurs de participer à des évènements pendant lesquels des cadeaux qui ont une valeur monétaire

sont distribués et en assortissant des messages de prévention obligatoires sur les plateformes en ligne. L'Autorité nationale des jeux, conjointement avec l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique sont chargées du respect de ces dispositions. Une amende de 50 000€ pourra être infligée pour tout manquement.

En effet, ce récent phénomène particulièrement inquiétant des « matchs » sur Tiktok en live et qui consiste à l'affrontement entre plusieurs influenceurs afin de recevoir un maximum de cadeaux virtuels (qui sont offerts grâce à l'achat de pièces représentés par des objets comme un volcan ou un dragon par exemple) d'une valeur de 1 centime à plusieurs centaines d'euros envoyés par leurs communautés respectives a causé des pertes d'argent conséquentes pour des utilisateurs. La vigie citoyenne Vos stars en réalité a d'ailleurs eu l'occasion de dénoncer ce qu'elle appelle la « mendicité numérique ». Par ailleurs, la plateforme encourage largement ces « matchs » puisqu'elle peut distribuer des lots aux premiers du classement.

Ces rétributions, parfois très conséquentes sont dangereuses pour les mineurs qui peuvent être tentés d'acheter des pièces matérialisées par des objets numériques puis d'offrir des cadeaux virtuels mais néanmoins coûteux aux influenceurs dans le but d'assouvir le seul sentiment d'appartenance à une communauté en ligne. Ces matchs, quotidiens, sont également générateurs d'un sentiment de dépendance qui est inquiétant même si les sommes engagées étaient faibles. Les matchs étant quotidiens sur des dizaines d'heures, le danger sanitaire est réel pour les publics, qui peuvent s'isoler et perdre leurs économies.

En outre, cela pose un problème d'ordre fiscal, de nombreux influenceurs ayant clamé qu'ils ne déclaraient pas ces dons d'argent.

Cet amendement s'inscrit dans la continuité des travaux du groupe de travail relatif à l'encadrement de l'activité d'influence commerciale.