N° 3383

ASSEMBLÉE NATIONALE

CONSTITUTION DU 4 OCTOBRE 1958

DIX-SEPTIÈME LÉGISLATURE

Enregistré à la Présidence de l'Assemblée nationale le 21 octobre 2026.

RAPPORT

FAIT

AU NOM DE LA COMMISSION DES AFFAIRES CULTURELLES ET DE L'ÉDUCATION SUR LA PROPOSITION DE LOI *visant à* **garantir** *les* **droits** *des* **joueurs** *et* **joueuses** *et la* **pérennité** *des* **jeux vidéo**

PAR M. UGO BERNALICIS,

Député.

Voir le numéro : **3169.**

SOMMAIRE

___

Pages

AVANT-PROPOS 5

COMMENTAIRE DES ARTICLES 9

Article 1er (supprimé) : Garantir la pérennité de l'accès aux jeux vidéo 9

Article 2 (supprimé) : Pérennité et seconde vie des jeux vidéo 24

Article 3 (supprimé) : Gage financier 30

TRAVAUX DE LA COMMISSION 33

ANNEXE N° 1 : LISTE DES PERSONNES ENTENDUES PAR LE RAPPORTEUR 71

ANNEXE N° 2 : TEXTES SUSCEPTIBLES D'ÊTRE ABROGÉS OU MODIFIÉS À L'OCCASION DE L'EXAMEN DE LA PROPOSITION DE LOI 73

AVANT-PROPOS

Le secteur du jeu vidéo représente, de loin, la première industrie culturelle française, européenne et mondiale. En 2025, le chiffre d'affaires mondial du jeu vidéo s'est élevé à près de 200 milliards de dollars, soit près de 170 milliards d'euros [(1)], c'est-à-dire davantage que le chiffre d'affaires du cinéma, de la musique et de l'édition réunis. **En France, le chiffre d'affaires du secteur a atteint en 2025 5,8 milliards d'euros, en progression de 2,9 % par rapport à 2024**. Cette bonne santé économique s'accompagne d'une concentration et d'une financiarisation croissantes, engendrant une course délétère à la réduction des coûts et à l'augmentation de la profitabilité. Cette logique produit déjà une véritable crise sociale, marquée par des licenciements massifs : plus de 8 000 ont été recensés dans l'industrie mondiale au seul premier trimestre 2024, dont plusieurs centaines en France, et se poursuivent encore aujourd'hui chez des géants du secteur comme Ubisoft, qui s'apprête à supprimer jusqu'à 380 postes dans ses différents services à travers le monde [(2)]. À cela s'ajoutent des restructurations massives et une baisse des investissements, au profit de résultats économiques de court terme.

Rappelons d'emblée que le jeu vidéo, à l'instar du livre, des phonogrammes, des œuvres cinématographiques ou audiovisuelles, ne sont pas de simples produits marchands. **Il s'agit d'abord d'œuvres de l'esprit, de biens culturels, protégés à ce titre par le droit d'auteur**. C'est pour cette raison que, depuis 1992, les jeux vidéo édités en France sont soumis au dépôt légal auprès de la Bibliothèque nationale de France (BNF), au même titre que, par exemple, les œuvres cinématographiques. Cette transmission à la BNF des jeux vidéo, physiques comme dématérialisés, permet leur conservation et la constitution d'un patrimoine vidéoludique. La préservation de ce patrimoine est l'un des objectifs poursuivis par la présente proposition de loi.

Depuis quelques années, une tendance lourde du secteur s'amplifie : **la dématérialisation des supports des jeux vidéo et la dépendance croissante des joueurs à des services numériques associés aux jeux, en particulier des systèmes d'authentification gérés par l'éditeur et des serveurs centralisés**. Un grand nombre de jeux vidéo sont désormais vendus sur des plateformes de distribution numérique : Steam, Epic Games Store, GOG, Ubisoft Store, PlayStation Store, Nintendo eShop, etc.

Le recul tendanciel du chiffre d'affaires des jeux vidéo commercialisés sous une forme physique illustre cette transformation à l'œuvre (cf. *infra*). À cet égard, la récente annonce par Sony de l'arrêt total de la production de disques physiques

(1) https://bigmedia.bpifrance.fr/nos-actualites/jeux-video-2025-les-faits-et-chiffres-qui-bousculent-lindustrie

(2) https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/de-nouveaux-licenciements-en-vue-chez-ubisoft-2236122

pour les nouveaux jeux PlayStation, à compter de 2028, est emblématique [1] de cette tendance et a suscité une grande controverse parmi les communautés de joueurs, qui s'interrogent sur la continuité de service de leurs jeux vidéo anciens.

Le second objectif de la proposition de loi vise à défendre les droits des consommateurs, dont un nombre croissant est confronté, parfois quelques années seulement après avoir acquis un jeu vidéo dématérialisé, à la fermeture des serveurs du jeu, entraînant l'impossibilité de continuer à y jouer, y compris en mode solo. Cette pratique est permise par le fait que les éditeurs, juridiquement, ne vendent pas leurs jeux vidéo, mais concèdent aux consommateurs une licence d'utilisation personnelle, temporaire et révocable. Dès les années 1990, les jeux vidéo étaient concédés sous licence et non vendus mais, d'une part, les joueurs disposaient d'un bien physique et, d'autre part, la numérisation de l'industrie, qui a rendu les joueurs de plus en plus dépendants des serveurs de l'éditeur, n'avait pas encore eu lieu. **Or lorsque les serveurs d'un jeu sont interrompus, celui-ci peut devenir définitivement inaccessible du jour au lendemain**. Des centaines de jeux vidéo ont d'ores et déjà subi ce traitement ou en sont menacés (cf. *infra*).

Bien que le modèle économique de la commercialisation des jeux vidéo sous licence ne présente aucune illégalité en soi, les consommateurs n'en ont pas moins des droits, qui sont aujourd'hui mal respectés. Que reste-t-il de ces droits lorsque, du jour ou lendemain, un jeu vidéo peut être désactivé sans préavis, sans aucune solution alternative pour le consommateur, sans effort fourni par l'éditeur pour lui garantir la possibilité de continuer à utiliser un service acquis à titre onéreux, le cas échéant sur un mode hors ligne ou dégradé ?

Les consommateurs devraient pouvoir être correctement informés par les éditeurs sur la possibilité que se réservent ceux-ci d'interrompre l'accès au jeu vidéo, ce qui est loin d'être toujours le cas.

En décembre 2023, la décision unilatérale du studio Ubisoft de fermer progressivement les serveurs du jeu *The Crew*, aboutissant à la fermeture définitive du premier opus du jeu en avril 2024, rendant ainsi le jeu inaccessible, a suscité une mobilisation inédite. Celle-ci a notamment conduit à la création du collectif « Stop Killing Games » et à la transmission d'une initiative citoyenne européenne [2] à la Commission européenne. Intitulée « Stop à la destruction des jeux vidéo » et réunissant près d'1,3 million de signatures de citoyens européennes, cette initiative visait à conduire la Commission européenne à prendre position publiquement sur la problématique de la désactivation des jeux vidéo, et « *d'imposer aux éditeurs qui vendent ou accordent des licences pour des jeux vidéo (ou des fonctionnalités et ressources connexes vendues pour des jeux vidéo qu'ils exploitent) aux*

---

(1) https://blog.fr.playstation.com/2026/07/01/la-production-de-disques-physiques-se-termine-en-janvier-2028-pour-les-nouveaux-jeux-prevus-sur-consoles-playstation/

(2) Cet instrument de démocratie participative permet de saisir la Commission européenne d'une demande d'élaboration d'un acte législatif. Pour être examinée par la Commission européenne, une initiative citoyenne européenne doit réunir au moins 1 million de signatures de citoyens européens, provenant d'au moins sept États membres différents.

consommateurs de l'Union européenne l'obligation de laisser ces jeux vidéo dans un état fonctionnel (jouable). Plus précisément, l'initiative vise à empêcher le blocage à distance des jeux vidéo par les éditeurs et à fournir ensuite des moyens raisonnables de faire en sorte que ces jeux continuent à fonctionner sans la participation de l'éditeur » (1).

Dans sa réponse, **la Commission européenne a reconnu que certaines pratiques des éditeurs pouvaient soulever des difficultés au regard du droit de l'Union européenne de la consommation**. Elle a également entendu les attentes légitimes des consommateurs, qui souhaitent que leur droit d'utilisation des jeux vidéo, acquis à titre onéreux, soit pérenne. Toutefois, la Commission européenne a renoncé à présenter un projet d'acte législatif sur cette question, au prétexte d'obstacles tenant au droit de la propriété intellectuelle, lequel devrait pourtant être mis en balance avec les droits des consommateurs, cet équilibre étant à ce jour non assuré.

À la suite de la désactivation du jeu vidéo *The Crew*, l'association Que Choisir Ensemble – anciennement l'UFC-Que choisir – a assigné l'entreprise Ubisoft devant le tribunal judiciaire de Créteil (cf. *infra*). Cette procédure judiciaire permettra de clarifier les obligations des éditeurs à l'égard des consommateurs en l'état du droit, et permettra de déterminer la licéité de certaines clauses, potentiellement abusives, des contrats de licence proposés aux consommateurs. **Pour autant, elle ne réglera pas le problème à la racine, pas plus que le code de conduite proposé par la Commission européenne, qui reposerait nécessairement sur une logique d'autorégulation, non contraignante par nature**.

Le législateur national doit donc reprendre la main, avant qu'une initiative sérieuse soit prise au niveau européen. Plusieurs solutions sont possibles, dont le renforcement de la transparence de l'information délivrée aux consommateurs par les éditeurs. La présente proposition de loi procède d'une logique en deux temps : les éditeurs seraient libres de cesser l'exploitation commerciale des jeux vidéo, notamment en fermant les serveurs d'un jeu, mais devraient, le cas échéant, permettre aux consommateurs de continuer à utiliser le jeu. Plusieurs solutions techniques sont possibles, à des coûts modérés lorsque celles-ci sont intégrées au jeu dès sa conception. Contraindre les éditeurs à anticiper la fin de vie de leurs jeux : tel est l'objectif poursuivi par la proposition de loi. Dans l'hypothèse où aucune solution technique n'aurait été déployée, l'éditeur devrait transmettre le jeu vidéo et l'infrastructure associée à la BNF, qui le mettrait à la disposition du public sur une plateforme de conservation et de diffusion du patrimoine vidéoludique (cf. *infra*). Cette mesure n'est pas la seule option possible et le rapporteur proposera à ses collègues, lors de l'examen de la proposition de loi par la commission des affaires culturelles et de l'éducation, plusieurs amendements de simplification du dispositif, toujours dans le sens du renforcement des droits des consommateurs, de façon équilibrée et proportionnée – les droits des éditeurs devant naturellement être également respectés.

---

(1) Communication de la Commission européenne du 16 juin 2026 sur l'initiative citoyenne européenne « Stop à la destruction des jeux vidéo ».

À plus long terme, cette initiative législative doit s'inscrire dans une réflexion plus globale visant à faire du jeu vidéo un véritable bien culturel, qui a toute sa place dans l'exception culturelle française. **Pour ce faire, une politique publique du jeu vidéo digne de ce nom doit être mise en place, à travers la création d'un Centre national du jeu vidéo (CNJV), qui serait pour ce secteur ce que le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) est à la filière cinématographique et audiovisuelle**. Si le soutien au jeu vidéo fait bien partie des attributions du CNC, ce soutien est historiquement faible – 5 millions d'euros par an environ –, d'abord en raison de l'absence de fiscalité sectorielle du jeu vidéo. La création d'une taxe sur la création de jeux vidéo, affectée au CNJV, permettrait de financer cet opérateur.

Le secteur du jeu vidéo ne peut plus se réfugier derrière une réussite économique qui ne profite qu'à un petit nombre pour éluder ses responsabilités : il doit répondre des droits des joueuses et des joueurs, comme des conditions sociales et économiques dans lesquelles les œuvres sont créées et exploitées. Une œuvre vidéoludique ne saurait se réduire à sa rentabilité immédiate, à la durée de vie commerciale que lui assigne son éditeur ou à la valeur qu'elle représente pour ses actionnaires. Elle a toujours été le fruit d'un travail collectif de création, le support d'imaginaires et d'expressions artistiques, et une part du patrimoine culturel que nous transmettrons aux générations futures. La concentration du secteur, les licenciements massifs et la fermeture de jeux pourtant acquis par des millions de personnes révèlent les limites d'un modèle dans lequel les impératifs financiers peuvent primer sur les créateurs, les joueuses et les joueurs, ainsi que sur la préservation des œuvres. Face à cette logique, la puissance publique doit assumer pleinement son rôle : protéger les droits des consommateurs, soutenir les conditions de création, préserver le patrimoine vidéoludique et garantir sa transmission. C'est le sens de notre ambition : faire du jeu vidéo un objet de politique culturelle à part entière, en inscrivant son développement dans une véritable politique publique, dotée de moyens pérennes et d'un établissement dédié, le CNJV. Parce que la culture ne peut être abandonnée aux seules exigences du marché, le jeu vidéo doit avoir toute sa place dans notre exception culturelle.

COMMENTAIRE DES ARTICLES

Article 1er (supprimé)
Garantir la pérennité de l'accès aux jeux vidéo

Supprimé par la commission

Le présent article vise à insérer, au sein du livre II du code du cinéma et de l'image animée, un nouveau titre relatif à la protection de l'accès du public aux jeux vidéo. Il s'agit de garantir aux consommateurs ayant acquis, à titre onéreux, un droit d'utilisation, la pérennité de cette utilisation après la fin de l'exploitation commerciale du jeu vidéo par l'éditeur.

I. L'ÉTAT DU DROIT

A. LES JEUX VIDÉO SONT PROTÉGÉS PAR LE DROIT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Juridiquement, les jeux vidéo sont définis à l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, qui régit le crédit d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo. L'article premier, alinéa 6, de la présente proposition de loi, renvoie à cette définition.

Aux termes de cet article, est considéré comme un jeu vidéo **tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non**. Ainsi, le jeu vidéo est d'abord constitué d'un logiciel, lequel est protégé par le droit d'auteur, et intègre des éléments de création artistique, notamment graphiques et sonores, qui ont une valeur créative propre.

1. Le jeu vidéo, un objet complexe susceptible d'être protégé par plusieurs droits de propriété intellectuelle

a. La protection du logiciel de loisir

Aux termes du 13° de l'article L. 112-2 du code de la propriété intellectuelle, **les logiciels de loisirs sont considérés comme des œuvres de l'esprit, et sont à ce titre protégés par le droit d'auteur**. Cette protection

s'applique au code source et au code objet du logiciel [1], à la documentation technique, ainsi qu'au matériel de conception préparatoire.

Les programmes d'ordinateur font l'objet d'une protection spécifique au sein du droit de l'Union européenne. L'article premier de la directive 2009/24/CE [2] prévoit que les États membres protègent les programmes d'ordinateur par le droit d'auteur en tant qu'œuvres littéraires au sens de la convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques. Cette protection s'applique à toute forme d'expression d'un programme d'ordinateur. Conformément aux principes généraux du droit de la propriété intellectuelle, le programme d'ordinateur ne peut être protégé que s'il est original, c'est-à-dire s'il est la « création intellectuelle propre à son auteur » [3]. Aucun autre critère ne s'applique pour déterminer s'il peut bénéficier d'une protection.

L'article 2, paragraphe 1, de la même directive dispose que l'auteur d'un programme d'ordinateur est la personne physique ou le groupe de personnes physiques ayant créé le programme. Lorsqu'un logiciel est créé en commun par plusieurs personnes physiques, les droits exclusifs sont détenus en commun par ces personnes.

Dans la plupart des cas, l'auteur d'un jeu vidéo est une personne morale, et le logiciel est qualifié d'œuvre collective. L'article L. 113-2 du code de la propriété intellectuelle précise qu'est dite collective l'œuvre créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé. Conformément à l'article L. 113-5 du même code, l'œuvre collective est, sauf preuve contraire, la propriété de la personne physique ou morale sous le nom de laquelle elle est divulguée. Cette personne est titulaire du droit d'auteur.

L'article 2, paragraphe 3, de la directive susmentionnée prévoit que lorsqu'un programme d'ordinateur est créé par un employé dans l'exercice de ses fonctions ou d'après les instructions de son employeur, seul l'employeur est habilité à exercer l'ensemble des droits patrimoniaux afférents au programme d'ordinateur ainsi créé, sauf dispositions contractuelles contraires. Cette disposition a été transposée en droit interne à l'article L. 113-9 du code de la propriété intellectuelle.

---

(1) Le code source constitue le cœur d'un logiciel. Il correspond aux instructions rédigées dans un langage de programmation lisible par l'homme. Le code objet, pour sa part, est la version compilée du code source, transformé en langage binaire directement exécutable par la machine, non lisible par l'homme.

(2) Directive 2009/24/CE du Parlement européen et du Conseil du 23 avril 2009 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur.

(3) Sur cette notion, voir notamment CJCE, 16 juillet 2009, Infopaq *(affaire C-5/08).*

Il en résulte que, pour une grande majorité de jeux vidéo commercialisés, les studios sont titulaires du droit d'auteur sur le logiciel, et non les personnes physiques qui l'ont créé.

b. La protection des éléments graphiques et sonores

Outre le logiciel, le jeu vidéo est constitué d'autres éléments protégés par le droit de la propriété intellectuelle. En effet, il comprend un programme informatique, mais aussi des **éléments graphiques et sonores ayant une valeur créative propre**, qui bénéficient donc d'une protection spécifique. La Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) l'a rappelé dans une décision de 2014 : « […] *ainsi qu'il ressort de la décision de renvoi, les jeux vidéo, tels que ceux en cause au principal, constituent un matériel complexe comprenant non seulement un programme d'ordinateur, mais également des éléments graphiques et sonores qui, bien qu'encodés dans le langage informatique, ont une valeur créatrice propre qui ne saurait être réduite audit encodage. Dans la mesure où les parties d'un jeu vidéo, en l'occurrence ces éléments graphiques et sonores, participent à l'originalité de l'œuvre, elles sont protégées, ensemble avec l'œuvre entière, par le droit d'auteur dans le cadre du régime instauré par la directive 2001/29* » (1).

Ainsi, les jeux vidéo sont des **œuvres multimédias complexes** qui comprennent, après mise en forme informatique, un ensemble de textes, d'images fixes ou animées, de musique. **Ils sont soumis à un régime distributif : des règles propres s'appliquent à chacune de ces composantes** (2). Par exemple, la musique, les bruitages et les voix seront considérés comme des œuvres musicales et des interprétations, relevant du régime du droit d'auteur et des droits voisins. Le scénario et les dialogues sont des œuvres littéraires relevant du droit d'auteur. Les graphismes constituent une œuvre artistique relevant également du droit d'auteur.

Si les droits patrimoniaux des salariés créant un logiciel dans le cadre de leur contrat de travail sont automatiquement transférés à l'éditeur (cf. *supra*), il n'en va pas de même pour les éléments graphiques, narratifs et sonores du jeu. **L'éditeur doit donc obtenir une cession de droits**. Ainsi, le contrat de travail d'un scénariste salarié d'un studio contient généralement une clause relative à la cession de ses droits d'exploitation.

Enfin, les jeux vidéo comportent fréquemment des éléments protégés par des marques, des dessins ou des modèles, que l'éditeur peut utiliser après avoir conclu des accords de licence avec le tiers qui possède l'élément protégé (3). Par exemple, les jeux de course – à l'instar de la série *Gran Turismo* – intègrent souvent des voitures de marque (Ferrari, Porsche, etc.) ; les éditeurs doivent conclure des licences avec les propriétaires de ces marques. Il en va de même pour les marques de vêtements, de chaussures, etc.

---

(1) CJUE, 23 janvier 2014, Nintendo Co. Ltd e.a. *(affaire C-355/12) : https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/ALL/?uri=CELEX%3A62012CJ0355*

(2) Sur ce point, voir notamment Cass. 1ère civ., 25 juin 2009, n° 07-20.387 : D. 2009, p. 1819.

(3) Ces accords sont souvent désignés sous l'appellation « third-party licensing *».*

2. L'absence de droit de propriété des consommateurs sur les jeux vidéo

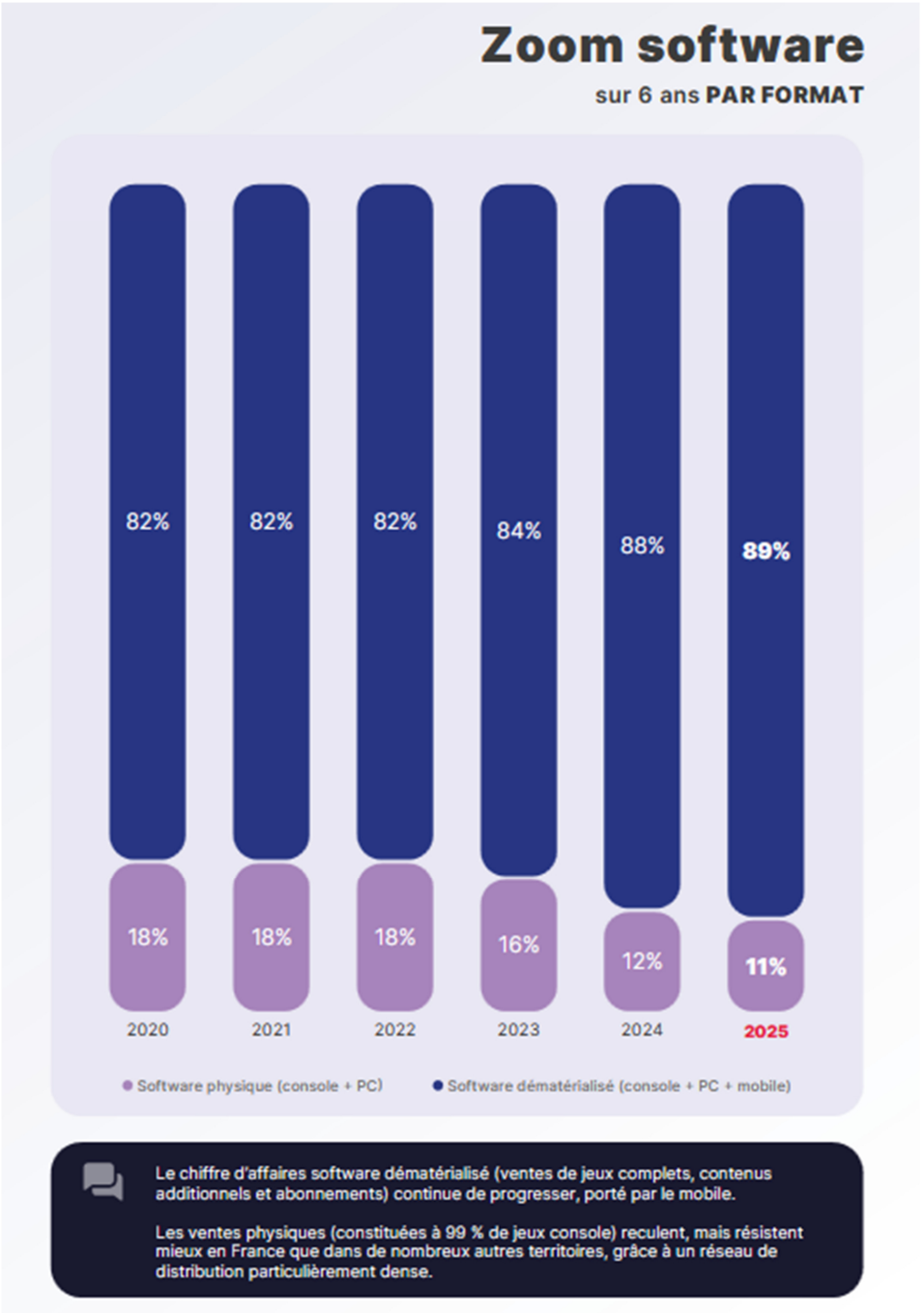
a. Les titulaires de droit d'auteur sur les jeux vidéo bénéficient de droits exclusifs sur leurs œuvres et, comme les autres titulaires de droits, sont libres de décider sous quelle forme ils les exploitent

La législation de l'Union européenne relative au droit d'auteur confère aux titulaires du droit d'auteur et des droits voisins des droits exclusifs de reproduction, de communication au public et de distribution de leurs œuvres. Ces droits sont définis aux articles 2, 3 et 4 de la directive du 2001/29/CE sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information [(1)]. L'article 4 de cette directive, relatif au droit de distribution, prévoit que les auteurs ont le droit exclusif d'autoriser ou d'interdire toute forme de distribution au public, par la vente ou autrement, de l'original de leurs œuvres ou de copies de celles-ci.

Il en résulte que **les éditeurs sont libres de décider des modalités de mise à disposition des jeux vidéo auprès du public, dans les limites fixées par le cadre juridique de la propriété intellectuelle, ainsi que par le droit de la consommation** (cf. *infra*). Bien que les droits exclusifs des éditeurs ne soient pas sans limites, les éditeurs ne sont actuellement pas tenus par une forme spécifique de distribution de leurs jeux vidéo. Par exemple, la grande majorité des jeux vidéo sont aujourd'hui commercialisés sous forme numérique, pour des raisons de coût et de commodité, tant pour les développeurs que pour les consommateurs. La distribution numérique réduit certains coûts liés à la fabrication, au stockage et à la logistique. Si un nombre non négligeable de consommateurs demeure attaché au format physique, il ne peut être exclu qu'à l'avenir, la commercialisation physique des jeux vidéo cesse ; les éditeurs seraient dans leur droit. Ce phénomène de dématérialisation des jeux vidéo, qui s'accélère, constitue un défi pour le respect des droits des consommateurs qui, de fait, ne bénéficient pas de protections comparables à celles dont ils disposaient historiquement pour de nombreux exemplaires physiques. En particulier, rien ne leur garantit qu'ils pourront continuer à utiliser le jeu acheté sous forme numérique.

(1) Directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information.

ÉVOLUTIONS COMPARÉES DU CHIFFRE D'AFFAIRES DÉMATÉRIALISÉ ET DU CHIFFRE D'AFFAIRES PHYSIQUE DU JEU VIDÉO (2020-2025)



Source : Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell).

En outre, les éditeurs disposent de larges marges de manœuvre pour déterminer les conditions d'utilisation de leurs œuvres, par exemple en imposant aux consommateurs des limites temporelles, sous réserve, là encore, du respect du droit de la consommation, qui protège les consommateurs des pratiques abusives.

b. Les jeux vidéo ne sont pas vendus aux consommateurs mais concédés sous forme de licence révocable

Dès les années 1990, les jeux vidéo, à cette époque commercialisés uniquement sous forme physique, étaient concédés sous licence aux consommateurs, et non vendus. **Ainsi, les utilisateurs achètent un droit d'usage, limité dans le temps et soumis à des conditions définies par l'éditeur dans le contrat de fourniture de contenu numérique ou de service numérique** (cf. *infra*).

Le droit de propriété et le droit d'utilisation doivent donc être distingués. Dans le cadre du premier, un vendeur vend un produit à un acheteur, qui devient libre d'en disposer, conformément à l'article 544 du code civil (1). **Dans le cadre du second, le consommateur se voit concéder une licence d'utilisation, personnelle, non transférable et révocable dans les conditions précisées par le contrat**.

La lecture des accords de souscription des plateformes de distribution numérique des jeux vidéo, ainsi que des contrats de licence d'utilisateur final (Cluf) est éclairante (2). L'accord de souscription de la plateforme Steam (3) précise ainsi que la souscription permet à l'utilisateur d'accéder à des contenus et services, des conditions supplémentaires pouvant s'appliquer à certaines souscriptions, par exemple un Cluf propre à un jeu spécifique. L'accord stipule que l'utilisateur se voit octroyer une licence non exclusive d'utilisation des contenus et services à titre privé et non commercial, cette licence prenant fin à la date de résiliation du contrat. Il est précisé que les contenus et services sont concédés sous licence, et non vendus. La licence ne confère « *aucun droit ni titre de propriété sur les contenus et services* ».

Le Cluf d'Ubisoft, applicable à tous ses jeux vidéo, contient des clauses similaires. On peut y lire, en majuscules : « *Ce produit est mis à votre disposition dans le cadre d'une licence, il ne vous est pas vendu* ». Une autre clause précise : « *La présente licence ne confère aucun droit ni propriété concernant le produit et ne doit pas être interprétée comme étant une cession de droits relatifs au produit* ».

---

(1) Cet article dispose que « la propriété est le droit de jouir et disposer des choses de la manière la plus absolue, pourvu qu'on n'en fasse pas usage prohibé par les lois ou par les règlements *».*

(2) Les accords de souscription de plateforme régissent l'accès à un écosystème constitué des services d'une boutique numérique. Le consommateur qui souhaite utiliser des jeux vidéo distribués par la plateforme Steam doit accepter l'accord de souscription de cette plateforme, qui régit la création du compte, les règles de conduite, etc. Le Cluf, pour sa part, concerne un jeu vidéo spécifique : il détermine les règles d'utilisation applicables à ce jeu, précise la nature de l'achat du joueur, etc.

(3) Cet accord est consultable en ligne : https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=french

Juridiquement, ces licences d'utilisation sont assimilées à des contrats de fourniture de contenus numériques et de services numériques, au sens de la directive 2019/770 relative aux contenus numériques et aux services numériques [1], c'est-à-dire tout contrat par lequel un professionnel fournit un contenu numérique et un service numérique au consommateur, et ce dernier s'acquitte d'un prix ou procure tout autre avantage au lieu ou en complément du paiement d'un prix. Un jeu vidéo téléchargé par un utilisateur constitue un contenu numérique et la fourniture par un professionnel d'un serveur permettant au jeu de fonctionner constitue un service numérique.

Dans sa réponse à l'initiative citoyenne européenne « Stop à la destruction des jeux vidéo », la Commission européenne a appliqué cette qualification juridique aux jeux vidéo [2]. C'est également la qualification qu'a retenu le tribunal judiciaire de Paris dans une décision du 29 mai 2026, s'agissant de l'abonnement souscrit auprès de plateformes de contenus [3].

Il en résulte que le consommateur, confronté à un arrêt des serveurs nécessaires à l'utilisation d'un jeu vidéo, ne peut pas invoquer une violation de son droit de propriété, dès lors qu'il n'en possède aucun. C'est donc vers le droit de la consommation qu'il doit se tourner.

B. EN THÉORIE, LE DROIT DE LA CONSOMMATION PROTÈGE LES INTÉRÊTS DES UTILISATEURS DE JEUX VIDÉO

La protection des consommateurs s'articule autour de trois types de règles : des obligations de transparence à l'égard des consommateurs, l'interdiction des pratiques commerciales déloyales, et l'interdiction des clauses contractuelles abusives. S'ajoutent des dispositions spécifiques relatives aux contrats de fourniture de contenus et de services numériques.

1. Les obligations relatives à l'information des consommateurs et l'interdiction des pratiques commerciales déloyales

Le droit de la consommation impose aux professionnels, avant la conclusion d'un contrat, de **délivrer aux consommateurs des informations claires et compréhensibles sur les principales caractéristiques et fonctionnalités des contenus et des services numériques**. Cette obligation découle tant des dispositions de la directive 2011/83/UE relative aux droits des consommateurs [4] que de la directive 2019/770 relative aux contenus numériques et aux services numériques.

---

(1) Directive (UE) 2019/770 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2019 relative à certains aspects concernant les contrats de fourniture de contenus numériques et de services numériques.

(2) « La législation de l'UE en matière de protection des consommateurs ne fixe pas d'exigences particulières quant à la durée de la fourniture des contenus et services numériques, y compris les jeux vidéo en ligne, et n'impose pas non plus aux professionnels de veiller à ce que les consommateurs puissent continuer à utiliser des contenus et services numériques une fois que leur fourniture commerciale a pris fin. *»*

(3) Tribunal judiciaire de Paris, 3e chambre, 29 mai 2026, n° 22/07774.

(4) Directive 2011/83/UE du Parlement européen et du Conseil du 25 octobre 2011 relative aux droits des consommateurs, modifiant la directive 93/13/CEE du Conseil et la directive 1999/44/CE du Parlement

L'article L. 224-25-5 du code de la consommation prévoit que tout contrat souscrit par un consommateur pour la fourniture de contenus numériques ou de services numériques comporte **l'indication de la durée du contrat, les conditions de renouvellement et d'interruption des services et du contrat**.

En outre, l'article 7 de la directive 2005/29/CE relative aux pratiques commerciales déloyales [(1)] impose aux professionnels de **ne pas omettre d'informations substantielles dont le consommateur moyen a besoin pour prendre des décisions commerciales en connaissance de cause, tant avant que pendant l'utilisation d'un produit tel qu'un jeu vidéo**. Cette disposition a été transposée à l'article L. 121-3 du code de la consommation.

En matière de jeux vidéo, la transparence des informations relatives à la durée de vie des jeux vidéo, et la possibilité pour l'éditeur de mettre fin à la fourniture du service, revêtent une importance particulière pour la décision d'achat du consommateur. Ce point a fait l'objet de plusieurs échanges entre le rapporteur et MM. Moritz-Maximilian Katzner, coordinateur mondial du mouvement Stop Killing Games, et Brendan Fourdan, représentant français du mouvement, ainsi qu'avec M. Frithjof Michaelsen, chargé de mission numérique au sein de l'association Que Choisir Ensemble. **Selon le mouvement Stop Killing Games, l'introduction dans les Cluf d'une clause générale réservant à l'éditeur la possibilité de résilier le contrat à tout moment pourrait ne pas permettre au consommateur de prendre une décision éclairée** [(2)]. Selon Stop Killing Games, le fait qu'une clause de résiliation figure dans un Cluf ne signifie pas nécessairement que l'étendue des conséquences de ladite résiliation soient communiquées de façon suffisamment claire et lisible pour le consommateur. En pratique, cette information est souvent enfouie au milieu de longues conditions standardisées et n'est pas suffisamment mise en évidence sur les pages de vente ou sur les emballages des jeux vidéo. Que Choisir Ensemble, pour sa part, a considéré qu'Ubisoft n'avait pas, s'agissant du jeu vidéo *The Crew* [(3)], loyalement informé les joueurs sur le caractère éventuellement temporaire de l'accès au jeu qu'ils avaient acheté [(4)]. Selon l'association, « *au moment de la commercialisation du jeu, Ubisoft a en effet laissé croire aux joueurs qu'ils bénéficiaient d'un droit d'usage non conditionné alors que l'utilisation du jeu était en réalité subordonnée à un service en ligne (serveur) dont l'éditeur a finalement interrompu l'accès à sa discrétion, rendant* de facto *le jeu inutilisable. En prenant une telle décision de fermeture (bien qu'annoncée quelque*

---

européen et du Conseil et abrogeant la directive 85/577/CEE du Conseil et la directive 97/7/CE du Parlement européen et du Conseil.

(1) Directive 2005/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 11 mai 2005 relative aux pratiques commerciales déloyales des entreprises vis-à-vis des consommateurs dans le marché intérieur et modifiant la directive 84/450/CEE du Conseil et les directives 97/7/CE, 98/27/CE et 2002/65/CE du Parlement européen et du Conseil et le règlement (CE) no 2006/2004 du Parlement européen et du Conseil.

(2) Échanges tenus lors de l'audition et contribution écrite adressée au rapporteur.

(3) Le jeu vidéo The Crew*, sorti en 2014, a été définitivement désactivé le 1er avril 2024, à la suite de la fermeture des serveurs du jeu. Cette fermeture a rendu le jeu totalement inutilisable, y compris en mode solo, dans la mesure où une connexion permanente était nécessaire.*

(4) https://www.quechoisir.org/action-ufc-que-choisir-jeux-video-l-ufc-que-choisir-assigne-ubisoft-en-justice-suite-a-la-fermeture-du-jeu-the-crew-n175318/

mois en amont), Ubisoft a volontairement privé les consommateurs du droit d'usage d'un jeu qui découle pourtant du propre modèle de commercialisation choisi par l'éditeur, sans pour autant fournir aux consommateurs une information en phase avec ce choix ». **Ce défaut présumé de transmission d'une information loyale aux consommateurs constitue l'un des moyens de l'assignation en justice d'Ubisoft, en mars 2026, devant le tribunal judiciaire de Créteil**.

Les Cluf comportent généralement une clause conférant à l'éditeur un pouvoir de résiliation unilatérale sans motif. C'est le cas du Cluf précité d'Ubisoft.

Extrait du contrat de licence de l'utilisateur final d'Ubisoft

« 8. Résiliation

Le Cluf prend effet à la date à laquelle vous achetez le produit, à la date à laquelle vous le téléchargez ou à la date à laquelle vous commencez à l'utiliser, au premier des termes échus, et il restera en vigueur jusqu'à ce qu'il soit résilié conformément à ses termes. Vous et Ubisoft (ou ses concédants) pouvez résilier le présent Cluf à tout moment et pour quelque motif que ce soit. La résiliation du présent Cluf à l'initiative d'Ubisoft prendra effet (a) dès lors que vous en serez avisé(e) ou (b) à la résiliation de votre compte Ubisoft (si vous en avez un) ou (c) à la date de la décision d'Ubisoft de cesser de proposer le produit et/ou d'en assurer l'assistance. Le présent Cluf sera automatiquement résilié si vous ne respectez pas l'un de ses termes et conditions. À la résiliation, quel qu'en soit le motif, vous devez immédiatement désinstaller le produit et détruire toutes les copies de celui-ci qui se trouvent en votre possession. »

Selon Stop Killing Games, une telle clause n'est pas de nature à fournir au consommateur une information claire et compréhensible : elle n'indique ni une date, ni une durée prévisible de disponibilité, ni les conditions susceptibles d'entraîner l'arrêt du service, ni même la possibilité que le jeu, dans son intégralité, devienne inutilisable. En l'absence de ces informations, les consommateurs ne seraient ainsi pas en mesure de prendre une décision d'achat pleinement éclairée.

2. L'interdiction des clauses contractuelles abusives

L'article 3 de la directive 93/13/CEE concernant les clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs (CACC) [(1)] interdit les clauses qui, en dépit de l'exigence de bonne foi, créent un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties, au détriment du consommateur. Cette disposition a été transposée à l'article L. 212-1 du code de la consommation.

De l'aveu même de la Commission européenne, dans sa réponse à l'initiative citoyenne européenne précitée, « *les clauses contractuelles générales des fournisseurs de jeux prévoyant leur droit d'arrêter les jeux peuvent également soulever des préoccupations au regard de la directive CACC, sous réserve d'une évaluation au cas par cas. Cela pourrait notamment se produire lorsque ces clauses*

(1) Directive 93/13/CEE du Conseil du 5 avril 1993 concernant les clauses abusives dans les contrats conclus avec les consommateurs

accordent au fournisseur une grande latitude pour mettre fin au service sans justification suffisamment claire et transparente ou sans délai de préavis raisonnable. De telles clauses peuvent créer un déséquilibre significatif entre les droits et les obligations des parties, au détriment du consommateur. Les clauses contractuelles créant un tel déséquilibre significatif ne lient pas le consommateur ».

Le mouvement Stop Killing Games, pour sa part, a souligné que, dans de nombreux cas, les consommateurs paient pour accéder à un jeu sans savoir pendant combien de temps cet accès restera vraisemblablement disponible. Cette situation paraît difficilement conciliable avec les objectifs de protection poursuivis par la directive 93/13/CEE (1).

Que Choisir Ensemble a formulé des observations similaires s'agissant des pratiques d'Ubisoft : « *il est inacceptable qu'Ubisoft considère, dans ses conditions générales, que les joueurs n'acquièrent qu'une simple "licence d'utilisation" du jeu qui serait alors révocable à tout moment par l'éditeur. La licéité de toutes les clauses limitant les droits des joueurs doit être interrogée et l'UFC-Que Choisir conteste la validité de celles qui permettent arbitrairement à Ubisoft :*

– de nier le droit de propriété des consommateurs sur les copies de jeu acquises ;

– de retirer tout accès au jeu, sans garantie de maintien d'un mode de fonctionnement alternatif pour les consommateurs ;

– de subordonner l'utilisation du jeu à des services en ligne susceptibles d'être interrompus à tout moment par l'éditeur ;

– d'exclure tout remboursement de sommes créditées par les consommateurs sur leur porte-monnaie électronique Ubisoft. »

3. Fourniture de contenus et services numériques et attente légitime du consommateur

La directive 2019/770 relative aux contenus numériques et aux services numériques ne contient pas d'exigences particulières quant à la durée de la fourniture des contenus et services numériques souscrits par un consommateur, y compris les jeux vidéo en ligne. L'article L. 224-25-25 du code de la consommation, qui transpose les paragraphes 2 et 3 de ladite directive, prévoit que le professionnel veille à ce que le consommateur soit informé des mises à jour nécessaires au maintien de la conformité du contenu numérique ou du service numérique et à ce qu'il les reçoive durant une période à laquelle le consommateur peut légitimement s'attendre, eu égard au type et à la finalité du contenu numérique ou du service numérique, et compte tenu de la nature du contrat, dans le cas d'une opération de fourniture ponctuelle ou d'une série d'opérations de fourniture distinctes.

(1) Contribution écrite adressée au rapporteur.

Une cessation de la fourniture du contenu ou service numérique peut constituer un défaut de conformité au contrat lorsque le professionnel met fin à la fourniture du contenu ou service numérique plus tôt que ce à quoi le consommateur pouvait raisonnablement s'attendre. L'évaluation de ce à quoi le consommateur pouvait raisonnablement s'attendre en termes de durée de fourniture est propre à chaque contenu ou service numérique, et doit s'apprécier en fonction de la nature du produit, de sa présentation commerciale et de son usage prévisible. **Si un défaut de conformité est constitué, les consommateurs sont en droit de demander un remboursement proportionnel, qui peut inclure le paiement du jeu, mais aussi les achats réalisés dans le cadre du jeu, ainsi que les monnaies virtuelles inutilisées**.

La Commission européenne, dans sa réponse à l'initiative citoyenne européenne « Stop à la destruction des jeux vidéo », a observé que la directive 2019/770 relative aux contenus numériques et aux services numériques ne s'appliquait que depuis le 1er janvier 2022, aucune interprétation juridiquement contraignante de la CJUE n'ayant été fournie à ce jour quant à son application. La Commission européenne devrait présenter, d'ici la fin de l'année 2026, un rapport d'application de la directive, qui portera notamment sur la cessation de la fourniture des contenus et services numériques.

Selon le rapporteur, une fermeture soudaine des serveurs d'un jeu vidéo, parfois quelques années seulement après l'achat d'un jeu, sans qu'aucune durée d'accès au service n'ait été annoncée, entre à l'évidence en conflit avec le principe d'attente légitime des consommateurs, qui se sont habitués, au fil du temps, à pouvoir utiliser les jeux vidéo acquis de façon indéfinie. En l'espèce, le cœur du problème réside dans la nature des licences d'utilisation proposées par les éditeurs, qui n'indiquent pas suffisamment clairement si les consommateurs acquièrent un produit destiné à demeurer utilisable sans limitation de durée, ou un accès limité dans le temps. Une révision de la directive pourrait utilement encadrer de manière plus satisfaisante les conditions de cessation de la fourniture des contenus et services numériques, afin de protéger les intérêts des consommateurs.

II. LE DISPOSITIF DE LA PROPOSITION DE LOI

A. L'AFFIRMATION D'UN DROIT À LA PÉRENNITÉ DE L'ACCÈS AUX JEUX VIDÉO

1. La mise en œuvre d'un droit à la pérennité de l'accès aux jeux vidéo peut recouvrir différentes formes

La présente proposition de loi insère un nouveau titre au livre II du code du cinéma et de l'image animée, relatif à la protection de l'accès du public aux jeux vidéo, qui comprendrait deux chapitres. Le premier comprendrait un article unique L. 271-1, affirmant le droit pour un consommateur, lorsqu'il a acquis, à titre

onéreux, un droit d'accès ou d'utilisation d'un jeu vidéo en ligne, de bénéficier d'un droit à la pérennité de cet accès. **La cessation de l'exploitation commerciale d'un jeu vidéo ou d'un service numérique nécessaire à son accès ou à son fonctionnement – comme les serveurs – ne pourrait avoir pour effet de priver le consommateur de l'exercice de ce droit**. Le professionnel demeurerait libre de cesser l'exploitation commerciale, sous réserve de permettre aux consommateurs qui en ont acquis le droit la poursuite de l'accès et de l'utilisation du jeu vidéo.

2. La présente proposition de loi n'impose pas aux éditeurs d'assurer indéfiniment l'exploitation commerciale d'un jeu vidéo

Ce droit à la pérennité des jeux vidéo n'implique pas nécessairement que l'éditeur, après la fin de l'exploitation commerciale, transmette à la Bibliothèque nationale de France (BNF), dans les conditions prévues par l'article 2 de la proposition de loi (cf. *infra*), les éléments nécessaires à la conservation, à la restauration et au fonctionnement du jeu vidéo, en vue de sa mise à disposition auprès du public. En effet, le professionnel n'y serait contraint que dans l'hypothèse où la fin de l'exploitation commerciale entraînerait l'impossibilité pour les consommateurs d'utiliser le jeu vidéo.

De fait, les éditeurs disposent de plusieurs solutions techniques permettant de maintenir les jeux vidéo dans un état fonctionnel après la fin de l'exploitation commerciale et la fermeture des serveurs, notamment :

– convertir le jeu vidéo en une version autonome hors ligne, en autorisant les joueurs à utiliser des serveurs autohébergés ou à se connecter en pair à pair (P2P) ;

– publier le code source et les ressources techniques associées ;

– mettre à disposition des joueurs un logiciel de serveur privé et leur fournir des instructions de remise en état suffisamment précises.

Selon Que Choisir Ensemble, il importe de distinguer deux questions différentes : le maintien du support technique par l'éditeur, c'est-à-dire la poursuite de l'exploitation commerciale, d'une part, et le maintien du jeu vidéo dans un état utilisable, d'autre part. L'obligation de maintenir le support technique reviendrait à contraindre l'éditeur à **poursuivre l'exploitation commerciale de manière illimitée ; ce n'est pas ce que proposent le rapporteur, ni le mouvement Stop Killing Games, ni Que Choisir Ensemble**. Il en va autrement du maintien du jeu dans un état fonctionnel – jouable – après la fin de l'exploitation commerciale par l'éditeur. Pour ce faire, les éditeurs devraient intégrer aux jeux vidéo, dès leur conception, une solution technique appropriée, garantissant que ces jeux demeurent utilisables après la fermeture des serveurs de l'éditeur.

3. Le maintien des jeux vidéo dans un état fonctionnel ne porterait atteinte ni aux droits de propriété intellectuelle des éditeurs, ni à leurs intérêts, qui doivent être conciliés avec ceux des consommateurs

a. La désactivation des jeux vidéo n'a rien d'inéluctable et s'insère dans un modèle économique spécifique

Dans sa réponse à l'initiative citoyenne européenne précitée, la Commission européenne a observé que « *selon les données disponibles,* ***peu d'éditeurs prennent des dispositions pour faire en sorte que les jeux restent jouables*** *(par exemple en les convertissant en une version autonome hors ligne, en autorisant les joueurs à utiliser des serveurs autohébergés ou à se connecter en pair à pair (P2P), ou encore en publiant le code source et les ressources). Ce sont le plus souvent les communautés qui permettent aux jeux de rester jouables, par rétro-ingénierie ou par la mise en place de serveurs privés gérés par des fans. Les données montrent que les jeux issus de petits studios ont tendance à rester jouables, tandis que les jeux-services et de nombreux jeux mobiles sont plus fréquemment touchés par les fermetures* ».

La décision de fermeture des serveurs résulte souvent d'une analyse coûts-avantages, réalisée par l'éditeur, par exemple lorsque le jeu est jugé insuffisamment rentable ou que les coûts liés aux serveurs pour les jeux multijoueurs sont considérés comme trop élevés. Selon le mouvement Stop Killing Games, certains éditeurs peuvent considérer que le fait que les joueurs continuent à utiliser des jeux anciens peut représenter une concurrence pour les nouveaux titres commercialisés. Toutefois, la principale explication du phénomène résiderait dans l'absence d'anticipation des éditeurs : lorsqu'aucune solution de fin de service n'a été prévue dès la conception du jeu, il peut devenir plus simple et moins coûteux de désactiver le jeu plutôt que de préparer une transition permettant sa conservation. C'est précisément à cette absence d'anticipation que le rapporteur entend répondre.

Selon le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), « *maintenir un jeu jouable représente nécessairement des coûts importants pour un éditeur, qu'il convient de multiplier par le nombre de jeux dans son catalogue, ce qui devient très rapidement exorbitant. De la même façon, autoriser un tiers à exploiter des serveurs privés poserait des défis techniques, financiers et architecturaux importants en raison de la manière dont ces fonctionnalités en ligne sont intégrées à d'autres systèmes et services propriétaires nécessaires au fonctionnement du jeu. La création d'une version compatible avec les serveurs tiers entraînerait des coûts prohibitifs, parfois des années, voire des décennies après la sortie initiale du jeu, alors qu'il ne reste plus qu'un public restreint* » [(1)].

Pourtant, selon Stop Killing Games, le coût de l'intégration aux jeux vidéo d'une solution technique relative à leur fin de vie pourrait s'élever à moins de 1 % du budget total du jeu, ce coût pouvant varier selon l'architecture technologique du jeu, l'éventuelle conclusion par l'éditeur de licences de logiciels intermédiaires avec

(1) Contribution écrite adressée au rapporteur.

des tiers, les exigences de sécurité, etc. D'après le mouvement, Alderon Games, studio indépendant australien de développement de jeux vidéo, le coût de la préparation d'une solution de fin de service, lorsqu'elle est envisagée dès la conception du jeu vidéo, pourrait représenter entre 5 000 et 20 000 euros. Lorsque cette anticipation n'a pas été réalisée, le coût pourrait s'en trouver décuplé et atteindre entre 50 000 et 200 000 euros.

De fait, la désactivation des jeux vidéo n'a rien d'un phénomène inéluctable. L'éditeur polonais CD Projekt, par exemple, qui a produit de grands succès de l'industrie (*The Witcher*, *Cyberpunk 2077*) se distingue de nombre de ses concurrents, en intégrant dès la conception de ses jeux la problématique de leur fin de vie. Ainsi, ceux-ci ne comportent pas de protocole de gestion des droits numériques (*digital rights management*, DRM) ; dès lors, si les serveurs d'authentification du studio venaient à fermer, les fichiers des jeux vidéo demeureraient exécutables. Le logiciel pourrait toujours être installé. De même, la plateforme de distribution numérique GOG.com s'est spécialisée sur la commercialisation de jeux sans DRM : le joueur peut utiliser le jeu hors ligne, sans avoir besoin de s'authentifier. Le 14 juillet 2026, soit quelques jours après l'annonce par Sony de la fin de la commercialisation physique de ses jeux vidéo à compter de 2028, GOG a publié le message suivant : « *Téléchargez l'installateur hors ligne de l'un de vos jeux sur GOG, copiez-le sur un disque et il est à vous pour toujours. Vous n'avez pas besoin de l'autorisation d'une plateforme pour jouer à ce que vous avez acheté.* » (1)

b. Maintenir les jeux vidéo jouables ne porterait pas nécessairement atteinte à la propriété intellectuelle des joueurs, ni ne créerait de problèmes de sécurité pour les joueurs

Selon la Commission européenne, les droits de propriété intellectuelle risqueraient d'être « *compromis par une obligation légale de maintenir les jeux vidéo dans un état jouable au terme de leur exploitation commerciale. En vertu de la législation relative au droit d'auteur, les titulaires de droits sont habilités à fixer les conditions d'utilisation sous licence de leurs jeux vidéo, y compris les conditions de révocation de la licence* » (2).

Toutefois, une telle obligation n'aurait pas pour effet d'entraîner un quelconque transfert de droits de propriété intellectuelle, ni la divulgation d'informations commerciales protégées par le secret des affaires. Les éditeurs seraient libres de choisir une solution technique appropriée visant à assurer la continuité d'accès au jeu vidéo au terme de l'exploitation commerciale. En particulier, la publication du code source ne devrait pas être impérative. Les consommateurs n'acquerraient pas un droit de propriété sur le jeu vidéo, mais pourraient conserver les droits d'utilisation déjà acquis.

---

(1) https://x.com/GOGcom/status/2077037131751432515?s=20

(2) Communication de la Commission européenne sur l'initiative citoyenne européenne (ICE) « Stop à la destruction des jeux vidéo ».

Par ailleurs, les éditeurs considèrent qu'une obligation légale générale visant à garantir que les jeux vidéo restent jouables après l'arrêt des services associés pourrait entraîner des problèmes de cybersécurité et de sécurité pour les joueurs, car les environnements de jeu risqueraient de se détériorer une fois que les entreprises cesseraient d'assurer le support. Pourtant, comme l'a relevé Que Choisir Ensemble, un tel cas de figure existe déjà pour de nombreux produits numériques. Par exemple, lorsqu'un fournisseur de systèmes d'exploitation cesse de proposer des mises à jour, l'équipement terminal continue de fonctionner, les consommateurs poursuivant l'utilisation à leurs propres risques. **De même, lorsque les joueurs font fonctionner un jeu vidéo sur des serveurs privés – par rétro-ingénierie ou modification du code –, l'éditeur ne peut être tenu responsable du fonctionnement et de la maintenance de ces serveurs**. Dès lors qu'il a mis fin au support technique et à la commercialisation de son jeu, sa responsabilité contractuelle ne saurait être mise en cause. De fait, l'éditeur n'exerce plus aucun contrôle sur les serveurs concernés et nul dysfonctionnement ou problème de sécurité ne saurait lui être imputé. Le fait qu'un jeu vidéo fonctionne dans un mode plus ou moins dégradé après la fin de son exploitation commerciale par l'éditeur ne saurait donc constituer un obstacle à l'introduction d'une obligation légale de maintien de la « jouabilité » des jeux.

III. LA POSITION DU RAPPORTEUR : IMPOSER AUX ÉDITEURS L'INTÉGRATION DÈS LA CONCEPTION DES JEUX VIDÉO DE SOLUTIONS TECHNIQUES RELATIVES À LEUR FIN DE VIE

À la suite des auditions conduites par le rapporteur, celui-ci propose de clarifier le dispositif de l'article premier, qui devrait expressément prévoir l'obligation, pour les éditeurs, d'intégrer aux jeux vidéo, dès leur conception, une solution technique appropriée permettant la poursuite de l'utilisation du jeu par les consommateurs. Le législateur n'imposerait pas une solution technique plutôt qu'une autre, ces solutions pouvant varier selon l'environnement du jeu. La détermination des solutions techniques possibles serait renvoyée au pouvoir réglementaire, qui pourrait les définir au sein d'un référentiel, après consultation des éditeurs et des associations de consommateurs concernés.

IV. LA POSITION DE LA COMMISSION

La commission ayant rejeté l'ensemble de la proposition de la loi, le présent article, qui avait d'abord été adopté par la commission, a été supprimé.

*

* *

Article 2 (supprimé)
Pérennité et seconde vie des jeux vidéo

Supprimé par la commission

Le présent article vise à confier à la Bibliothèque nationale de France (BNF) une nouvelle mission de mise à disposition des jeux vidéo dont l'exploitation commerciale par l'éditeur a cessé, lorsque cet éditeur n'a déployé aucune solution technique visant à permettre aux consommateurs de continuer à utiliser les jeux vidéo dont ils ont acquis un droit d'accès. À cette fin, l'éditeur transmettrait à la BNF les éléments nécessaires à la conservation, à la restauration et au fonctionnement du jeu vidéo. La BNF serait chargée de la création d'une plateforme publique de conservation et de diffusion du patrimoine vidéoludique.

I. L'ÉTAT DU DROIT

A. EN L'ABSENCE DE DISPOSITIONS SUR LA FIN DE VIE DES JEUX VIDÉO, LE RISQUE DE FRAGMENTATION DU PATRIMOINE VIDÉOLUDIQUE EST RÉEL

En l'état du droit, la cessation par les éditeurs de l'exploitation commerciale des jeux vidéo risque d'entraîner leur disparition pure et simple. De nombreux jeux ont d'ores et déjà été désactivés dans leur intégralité. Si le mouvement Stop Killing Games ne procède pas à un décompte annuel des jeux vidéo concernés, des dizaines de milliers étant publiés chaque année, il a constitué une base de données, nécessairement partielle, qui recense des jeux vidéo désactivés – la « *dead games list* » (1). Stop Killing Games n'est en mesure de ne fournir que des chiffres relatifs aux jeux les plus connus et les plus populaires auprès du public. **En février 2026, sur 1 225 jeux dépendant d'un serveur central, Stop Killing Games estime que 92,5 % d'entre eux ne disposent d'aucun plan de fin de vie et sont soit inaccessibles, soit menacés**.

Ce phénomène semble s'accélérer. En juillet 2026, Sony a ainsi annoncé la fermeture progressive du PlayStation Store pour les jeux de la PlayStation 3 et de la PlayStation Vita. Si l'entreprise a assuré que les utilisateurs de ces jeux pourraient continuer à télécharger les contenus associés pour une durée indéterminée, force est de constater que plusieurs jeux ont d'ores et déjà été intégralement désactivés, en mode multijoueur comme en mode hors ligne : *StarBlood Arena*, *Drawn to Death*, *Destiny of Spirits*, *Babylon's Fall*, *Concord*, etc.

Au-delà du respect des droits des consommateurs, de telles pratiques posent question au regard de la **préservation du patrimoine vidéoludique**, bien commun de l'humanité. Or la conservation de ce patrimoine est déjà rendue compliquée par la difficulté de la BNF à mener à bien sa **mission de dépôt légal des jeux vidéo**. En effet, depuis juin 1992, les éditeurs de documents multimédia ont l'obligation de déposer leur production à la BNF. **Avec plus de 22 000 titres, la collection de jeux**

(1) https://stopkillinggames.wiki.gg/wiki/Dead_game_list

vidéo de la BNF est l'une des premières collections publiques françaises. La dématérialisation croissante des jeux vidéo constitue un défi pour cette institution : contenus additionnels à télécharger, applications mobiles, jeux indépendants qui choisissent la distribution sur les plateformes de ventes en ligne, etc. Selon la BNF, « *il est aujourd'hui extrêmement difficile de disposer de données fiables sur le nombre de jeux soumis au dépôt légal. Le dépôt des jeux dématérialisés n'est pas encore pleinement effectif et, pour les jeux distribués sur support physique, la collecte reste loin d'être exhaustive.* […] *entre 3 000 et 5 000 jeux par an, hors jeux sur application mobiles, pourraient relever du dépôt légal* » (1). Il convient également de souligner que les jeux vidéo non édités en France ne sont pas soumis au dépôt légal.

La BNF considère, de concert avec le mouvement Stop Killing Games, que de nombreux jeux vidéo risquent de disparaître à terme. Dans le cas des jeux commercialisés par Sony, par exemple, elle considère que « [cette entreprise] *indique que les utilisateurs pourront continuer, après la fermeture du PlayStation Store, à télécharger les contenus qu'ils ont déjà acquis, mais sans garantir que cette possibilité sera maintenue indéfiniment.* ***À plus long terme se pose donc la question de la conservation non seulement du jeu lui-même, mais également des éléments dont il dépend pour fonctionner : contenus complémentaires, mises à jour, systèmes d'authentification ou services en ligne****. C'est précisément l'une des fonctions du dépôt légal : garantir la conservation de ces œuvres dans la durée et permettre leur consultation, dans les emprises de la BNF, par les publics accrédités. Mais, pour les jeux vidéo, cette mission suppose que la BNF puisse disposer de l'ensemble des éléments nécessaires à leur fonctionnement, y compris lorsque les infrastructures commerciales d'origine disparaissent* » (2).

Or la BNF ne dispose pas toujours de ces éléments. En outre, il conviendrait de préciser le statut des plateformes de distribution des jeux vidéo, la BNF ayant observé, dans le cadre d'échanges avec les titulaires de droits au sujet du dépôt légal dématérialisé, que nombre d'entre eux indiquaient être dans l'impossibilité de lui remettre les éléments techniques nécessaires au fonctionnement du jeu, soit que ces éléments soient détenus par les fabricants de consoles de jeux vidéo, soit que les contrats les liant aux fabricants les empêchaient de les lui fournir.

Selon la BNF, l'option la plus pertinente pour protéger les droits des consommateurs à l'issue de la cessation de l'exploitation commerciale des jeux vidéo consisterait à obliger les éditeurs à maintenir les jeux jouables sur un format hors ligne, même avec une expérience dégradée, dans la mesure où la pérennité dans le temps d'une plateforme publique ne pourrait être garantie.

---

(1) Contribution écrite adressée au rapporteur.

(2) Ibid.

B. LE CODE DE CONDUITE PROPOSÉ PAR LA COMMISSION EUROPÉENNE SERAIT FONDÉ SUR UNE LOGIQUE D'AUTORÉGULATION ET NE PEUT DONC CONSTITUER LA MEILLEURE VOIE À SUIVRE

Dans sa réponse à l'initiative citoyenne européenne « Stop à la destruction des jeux vidéo », la Commission européenne a considéré « *qu'une proposition d'acte législatif adressée au Parlement européen et au Conseil visant à imposer aux éditeurs qui vendent ou concèdent sous licence des jeux vidéo aux consommateurs dans l'Union européenne l'obligation de les maintenir dans un état jouable, comme demandé dans l'ICE, ne serait pas proportionnée* ».

À défaut d'une proposition d'acte législatif, la Commission européenne a affirmé son intention d'entamer des échanges avec les parties prenantes – les représentants des éditeurs, les représentants des consommateurs et les autorités nationales de protection des consommateurs – d'ici la fin de l'année 2026, afin d'étudier la possibilité **d'élaborer un code de conduite fondé sur l'autorégulation, piloté par le secteur**, « *visant à améliorer la gestion de la fin de vie des jeux vidéo et à renforcer la transparence à l'égard des consommateurs* ».

Si un tel code de conduite pourrait permettre de promouvoir certaines bonnes pratiques, la proposition de la Commission européenne n'en demeure pas moins inacceptable au vu de l'urgence. En effet, des centaines de jeux sont devenus inutilisables – ce nombre étant amené à augmenter – et les grands éditeurs n'ont prêté qu'une oreille distraite aux revendications des consommateurs. Selon le mouvement Stop Killing Games, « *malgré de multiples appels à une amélioration des pratiques, les entreprises les plus souvent associées à ce problème n'ont généralement pas modifié leur approche de manière significative* » [(1)]. **Dès lors, la voie de l'autorégulation ne saurait constituer une réponse satisfaisante et le rapporteur appelle la Commission européenne à revoir sa position, de même qu'il invite le gouvernement français à défendre au sein des institutions européennes une initiative législative visant à imposer aux éditeurs de prendre en considération la fin de vie des jeux vidéo dès leur conception**.

II. LE DISPOSITIF DE LA PROPOSITION DE LOI

A. CONFIER À LA BNF UNE NOUVELLE MISSION DE GESTION D'UNE PLATEFORME PUBLIQUE DE CONSERVATION ET DE DIFFUSION DU PATRIMOINE VIDÉOLUDIQUE

1. Une plateforme publique pourrait permettre de préserver les droits des joueurs et de mettre le patrimoine vidéoludique à la disposition de tous

L'article 2 de la proposition de loi complète le titre VII du livre II du code du cinéma et de l'image animée, relatif à la protection de l'accès du public aux jeux vidéo, par un chapitre II relatif à la pérennité et à la seconde vie des jeux vidéo, comprenant cinq articles.

---

(1) Contribution écrite adressée au rapporteur.

Ce nouveau chapitre confie à la BNF une nouvelle mission de mise à disposition auprès du public du jeu vidéo rendu inutilisable après la fin de l'exploitation commerciale par l'éditeur (alinéa 4 de l'article 2). **Celui-ci serait dans l'obligation de transmettre à la BNF les éléments techniques nécessaires à la conservation, à la restauration et au fonctionnement du jeu vidéo (alinéa 5 de l'article 2)**. Lorsque ce fonctionnement dépendrait d'un service numérique associé, par exemple de serveurs centraux gérés par l'éditeur, cette transmission devrait comprendre les éléments nécessaires à la mise en place ou au rétablissement de ce service numérique, dans des conditions permettant son utilisation par les consommateurs concernés.

Aux fins de la mise à disposition des jeux vidéo auprès du public, la BNF créerait une plateforme publique de conservation et de diffusion du patrimoine vidéoludique, qui permettrait la conservation des jeux, dans leurs différentes versions, ainsi que la reconstitution ou l'adaptation de leur environnement technique. Les modalités précises de fonctionnement de cette plateforme seraient déterminées par décret en Conseil d'État.

La BNF pourrait assurer la mise à disposition des jeux vidéo dont l'exploitation commerciale aurait cessé, lorsque cette cessation aurait pour effet de rendre l'utilisation des jeux impossible pour les consommateurs. Ceux qui auraient déjà acquis un droit d'utilisation à un jeu vidéo avant la cessation de l'exploitation commerciale n'auraient pas à payer pour accéder à ce jeu.

2. Les éditeurs seraient libres de reprendre l'exploitation commerciale des jeux vidéo transférés à la BNF

Le dispositif de l'article 2 prévoit que l'éditeur serait libre de reprendre l'exploitation commerciale du jeu vidéo mis à la disposition du public par la BNF, qui devrait dès lors le retirer de la plateforme. En outre, la BNF pourrait commercialiser un jeu vidéo dont l'exploitation commerciale par l'éditeur aurait cessé. **Dans ce cas, les recettes qui en résulteraient seraient réparties entre la BNF et les titulaires de droits sur le jeu vidéo**.

Ces dispositions visent à assurer la compatibilité de la proposition de loi avec la convention de Berne du 9 septembre 1886 pour la protection des œuvres littéraires et artistiques, dont l'article 9, paragraphe 2, stipule qu'« *est réservée aux législations des pays de l'Union la faculté de permettre la reproduction desdites œuvres dans certains cas spéciaux, pourvu qu'une telle reproduction ne porte pas atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre ni ne cause un préjudice injustifié aux intérêts légitimes de l'auteur* ». Cette stipulation est à l'origine du principe du « test en trois étapes », qui encadre les exceptions au droit d'auteur. De fait, le dispositif de la proposition de loi pourrait être interprété comme créant une nouvelle exception au droit d'auteur. **En l'espèce, l'atteinte au droit d'auteur paraît proportionnée, dans la mesure où l'éditeur pourrait, d'une part, reprendre l'exploitation commerciale de son jeu à tout moment et où, d'autre part, l'exploitation commerciale du jeu vidéo par la BNF donnerait lieu à une rémunération de**

l'éditeur, au titre de ses droits patrimoniaux. Dans l'hypothèse où la BNF commercialiserait un jeu vidéo, les alinéas 15 et 16 de l'article 2 de la proposition de loi prévoient que les recettes seraient réparties entre la BNF et les titulaires de droits sur le jeu vidéo, une part des recettes étant affectée à la prise en charge des coûts supportés par l'institution au titre de la conservation, de la restauration et de la mise à disposition du jeu vidéo.

Jusqu'à un certain point, le dispositif proposé peut être comparé à **l'utilisation des œuvres et autres objets protégés indisponibles dans le commerce par les institutions du patrimoine culturel**. Cette exception au droit d'auteur, consacrée par l'article 8 de la directive 2019/790 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique (1), a été transposée par une ordonnance du 24 novembre 2021 (2). Son régime est codifié au 13° de l'article L. 122-5 du code de la propriété intellectuelle, ainsi qu'aux articles L. 122-5-5 et L. 138-1 du même code. Aux termes de ce dernier article, une œuvre indisponible est une œuvre protégée dont on peut présumer de bonne foi, au terme d'efforts raisonnables d'investigation, qu'elle n'est pas disponible pour le public par le biais des circuits de distribution commerciaux habituels et dont la première publication ou communication au public remonte à trente ans ou plus. Ces efforts d'investigation sont menés à bien par les bibliothèques accessibles au public, les musées, les services d'archives ou les institutions dépositaires du patrimoine cinématographique, audiovisuel ou sonore, pour les œuvres figurant dans leur collection à titre permanent. Cette exception, comme toutes les autres exceptions au droit d'auteur, ne peut porter atteinte à l'exploitation normale de l'œuvre ni causer un préjudice injustifié aux intérêts légitimes de l'auteur, conformément à la convention de Berne précitée. Un portail internet a été créé par l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO), qui vise à faciliter l'échange d'informations sur les œuvres indisponibles dans le commerce (3).

Ces œuvres n'étant pas libres de droits, l'exception est facultative pour l'auteur, qui peut s'opposer à une telle exploitation de son œuvre (4).

---

(1) Directive (UE) 2019/790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique et modifiant les directives 96/9/CE et 2001/29/CE.

(2) Ordonnance n° 2021-1518 du 24 novembre 2021 complétant la transposition de la directive 2019/790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique et modifiant les directives 96/9/CE et 2001/29/CE.

(3) https://www.euipo.europa.eu/fr/observatory/awareness/ip-in-culture/out-of-commerce-works-portal

(4) Le dernier alinéa du I de l'article L. 122-5-5 du code de la propriété intellectuelle prévoit ainsi que « l'auteur d'une œuvre indisponible peut s'opposer à ce qu'elle soit exploitée dans les conditions mentionnées au premier alinéa du présent I. Cette opposition peut être notifiée à tout moment aux institutions concernées. Lorsque l'opposition est exprimée après la réalisation des actes d'exploitation, l'exploitation doit cesser à l'égard de l'auteur dans les meilleurs délais et au plus tard dans les trois mois qui suivent cette notification *».*

III. LA POSITION DU RAPPORTEUR

Le principe de la création d'une plateforme publique de conservation et de mise à disposition des jeux vidéo auprès du public ne constitue pas l'unique solution disponible pour protéger les intérêts des consommateurs de jeux vidéo.

En premier lieu, **le rapporteur souhaite mettre l'accent sur la responsabilité première des éditeurs, qui doivent répondre à l'attente légitime des consommateurs en déployant, dès la conception, un plan de fin de vie du jeu**. **Ce sont aux éditeurs de veiller aux droits des consommateurs et la puissance publique ne saurait se substituer à eux dans l'exercice de cette responsabilité**.

En outre, comme l'a observé le mouvement Stop Killing Games [(1)], **les éditeurs sont les mieux placés pour préparer efficacement la transition des jeux vidéo vers un nouveau format utilisable sans leurs serveurs, par exemple sur un mode hors ligne**. Une plateforme publique centralisée ne devrait pas constituer une alternative permettant à l'éditeur de s'affranchir de l'obligation de fournir une solution technique fonctionnelle et durable aux consommateurs ayant acquis un droit d'utilisation du jeu.

Enfin, Stop Killing Games s'est interrogé sur l'opportunité de maintenir les utilisateurs dans la dépendance d'un nouveau service centralisé, tout en transférant une partie des coûts associés vers la collectivité – de fait, le coût de l'entretien de la plateforme publique et des serveurs associés pourrait s'avérer important pour la BNF. D'une certaine façon, la dépendance du consommateur envers l'infrastructure de l'éditeur serait remplacée par une nouvelle dépendance envers une plateforme publique, et le service demeurerait tributaire de son financement, de sa maintenance technique et de sa continuité opérationnelle.

Dès lors, le rapporteur propose de **confier à la BNF un rôle de tiers de confiance. L'institution pourrait être chargée, d'une part, de constater qu'un jeu vidéo n'est plus disponible pour le public par le biais des circuits de distribution commerciaux habituels, et, d'autre part, de vérifier que la solution technique de fin de vie du jeu vidéo déployée par l'éditeur permet bien de maintenir le jeu fonctionnel pour les utilisateurs**. Dans l'hypothèse où l'éditeur aurait manqué à ses obligations ou si les joueurs peinaient à utiliser le jeu dans des conditions satisfaisantes, la BNF, organisme dépositaire des jeux vidéo au titre du dépôt légal des œuvres multimédia, pourrait transmettre tous éléments utiles aux joueurs : fichiers d'installation complets permettant l'exécution du jeu, exigences et documentation technique, etc. Les consommateurs pourraient ainsi continuer à utiliser les jeux vidéo de manière indépendante.

---

(1) Contribution écrite adressée au rapporteur.

IV. LA POSITION DE LA COMMISSION

Le présent article a été supprimé par la commission.

*

* *

Article 3 (supprimé)
Gage financier

Supprimé par la commission

Le présent article garantit la recevabilité de la proposition de loi, condition nécessaire à son dépôt, en instaurant une taxe additionnelle à l'accise sur les tabacs, prévue au chapitre IV du titre Ier du livre III du code des impositions sur les biens et services.

I. LE DISPOSITIF DE LA PROPOSITION DE LOI

Le présent article vise à ce que l'État assume la charge financière résultant, pour la Bibliothèque nationale de France, de la mise en œuvre de la proposition de loi.

II. LA POSITION DU RAPPORTEUR

Plutôt qu'un « gage tabac » classique, le rapporteur propose d'instituer une taxe sur la création de jeux vidéo, dont le taux serait fixé à 5,15 %, soit le même taux que celui de la taxe sur les services de télévision due par les éditeurs (TST-E) (1) et de la taxe sur la publicité diffusée au moyen de services d'accès à des contenus audiovisuels à la demande (2). Ces deux taxes sont affectées au Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC).

Cette nouvelle taxe aurait vocation à être affectée (3) au futur Centre national du jeu vidéo, que le groupe La France Insoumise souhaite créer. Une telle institution permettrait de véritablement faire entrer le jeu vidéo dans l'exception culturelle française, en dotant la filière d'un mécanisme redistributif analogue à celui de la filière audiovisuelle et cinématographique. Aujourd'hui, le CNC ne soutient que très peu la filière du jeu vidéo à travers ses aides sélectives (5 millions d'euros), ce qui s'explique notamment par l'absence de fiscalité sectorielle.

---

(1) Articles L. 453-13 à L. 453-24 du code des impositions sur les biens et services.

(2) Articles L. 454-16 à L. 454-28 du même code.

(3) En application du III l'article 2 de la loi organique n° 2001-692 du 1er août 2011 relative aux lois de finances (Lolf), l'affectation, totale ou partielle, à un tiers d'une ressource établie au profit de l'État ne peut résulter que d'une disposition d'une loi de finances.

III. LA POSITION DE LA COMMISSION

Le présent article a été supprimé par la commission.

*

* *

TRAVAUX DE LA COMMISSION

Au cours de sa réunion du mercredi 21 octobre 2026 au matin, la commission examine la proposition de loi visant à garantir les droits des joueurs et joueuses et la pérennité des jeux vidéo (n° 3169) (M. Ugo Bernalicis, rapporteur) [1].

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Pourquoi vous présentons-nous cette proposition de loi visant à garantir les droits des joueuses et des joueurs de jeux vidéo ? En raison de l'actualité européenne, notamment d'une pétition qui a recueilli plus de 1,2 million de signatures de citoyennes et de citoyens européens. Intitulée « Stop à la destruction des jeux vidéo », cette initiative citoyenne européenne (ICE) fait suite au retrait unilatéral, par un éditeur, d'un jeu de sa plateforme, alors que des joueuses et des joueurs l'avaient acheté.

La dématérialisation est évidemment au cœur de la problématique. Dans le monde d'avant, qui n'est pas si lointain, le problème ne se posait pas, ou pas de la même manière. Quand vous achetiez un jeu physique, quel qu'en soit le support, vous pouviez y jouer en l'insérant dans votre console ou votre ordinateur. Peu importait que l'éditeur cesse de le commercialiser : vous l'aviez chez vous et pouviez continuer à y jouer.

Ce sujet est loin d'être mineur dans notre pays, puisque le jeu vidéo est la première industrie culturelle française. Vous le savez parfaitement dans cette commission : le secteur représente près de 6 milliards d'euros de chiffre d'affaires ; 70 % de la population française joue aux jeux vidéo : ce n'est donc pas anecdotique.

Pour nous, le jeu vidéo est avant tout un bien culturel, un lieu de partage de valeurs, de récits, de musiques, d'ambiances et même de vocabulaire.

Il y a donc un intérêt à agir pour protéger joueuses et joueurs contre des pratiques susceptibles d'être considérées comme abusives – tel est le sentiment des joueurs eux-mêmes, qui intentent un certain nombre de recours.

Cette industrie est en pleine mutation : la dématérialisation prend le dessus et deviendra sans doute bientôt le premier vecteur de vente des jeux vidéo. Nous allons y parvenir assez rapidement. Je reviens donc à mon exemple de l'ancien monde, qui n'est pas si lointain : vous achetiez un jeu vidéo, puis l'éditeur décidait d'arrêter de le commercialiser. En réalité, nous n'avons jamais été propriétaires de nos jeux, nous étions seulement titulaires d'une licence d'utilisation du contenu. Mais, auparavant, lorsque l'éditeur décidait d'arrêter un jeu, il n'allait pas frapper à la porte de toutes les joueuses et de tous les joueurs pour leur réclamer les supports physiques qu'il leur avait vendus. Tout le monde croyait ainsi avoir des droits, alors qu'il s'agissait, en réalité, d'une fiction juridique.

---

(1) https://assnat.fr/hwUTpd

C’est ce qui a motivé la rédaction de cette proposition de loi : faire en sorte que, dans le monde dématérialisé, nous retrouvions les droits que nous pensions avoir dans le monde matériel.

Avec la dématérialisation et certains outils, notamment les DRM (*digital rights management*, ou gestion des droits numériques), l’éditeur peut faire disparaître le contenu d’un jeu du jour au lendemain et vous en retirer l’accès, sans que vous disposiez véritablement de recours. Nous ne cherchons donc pas à rétablir un droit qui, en réalité, n’a jamais existé mais à créer, dans le droit positif, un droit nouveau pour les joueuses et les joueurs.

J’en viens à la proposition de loi elle-même, qui crée un droit d’accès effectif en posant un principe simple : une joueuse ou un joueur qui a acquis un jeu doit pouvoir y jouer. Ce n’est pas plus compliqué que cela, même si ce principe soulève quelques difficultés juridiques. Il s’agit donc de garantir une forme de pérennité d’accès au contenu vidéoludique. Le premier article crée ce droit et le deuxième en précise les modalités d’application.

Vous savez que, bien souvent, nous créons des droits avant de prévoir des amendes ou d’autres mesures coercitives pour en assurer le respect. Nous avons pensé que, pour ce droit, plutôt que de nous en remettre à des mesures coercitives, notamment dans le cadre du droit de la consommation, il serait préférable d’en confier la garantie à une institution publique : la Bibliothèque nationale de France (BNF). Je préciserai ce point lors de la discussion de plusieurs des amendements que nous proposons, qui sont destinés à compléter la proposition de loi et, en tout cas, à ouvrir des perspectives.

Nous avons donc placé la BNF au cœur du dispositif pour garantir l’effectivité de ce droit. Pourquoi ? Nous nous sommes demandé en premier lieu, de manière très empirique, où étaient conservés les jeux vidéo qui n’étaient plus commercialisés. La réponse est simple : à la BNF, du moins pour les studios qui ont une emprise en France, de près ou de loin. Les studios qui n’ont aucun lien avec la France ne sont pas soumis au dépôt légal, en vigueur dans notre pays depuis 1992. Ce dispositif permet néanmoins à la BNF de conserver plus de 25 000 titres. Il s’agit là déjà d’une belle bibliothèque de jeux vidéo, sans doute même l’une des plus importantes en Europe.

La BNF semblait donc tout indiquée pour assurer cette mission de conservation et remettre les jeux à disposition des joueuses et des joueurs qui les avaient acquis – ou, car nous ouvrons également cette possibilité, de ceux qui souhaiteraient les acquérir après que le studio ou l’éditeur décide d’arrêter leur commercialisation.

Quand un éditeur décide d’arrêter de commercialiser un jeu, il prévoit de ne plus en tirer de revenus. Nous proposons alors que le jeu soit récupéré par une plateforme publique, en lien avec la BNF, afin que chacun puisse continuer à y accéder. Ceux qui n’avaient pas pu l’acheter, mais souhaiteraient y jouer, pourraient

également le faire. Une rémunération serait alors reversée aux ayants droit. Autrement dit, notre proposition de loi permettrait à un studio qui a décidé de ne plus tirer de revenus de son jeu de continuer à percevoir des droits d'auteur.

Cette proposition de loi présente donc un double intérêt : elle ne concerne pas uniquement les droits des joueurs, mais aussi la préservation du patrimoine vidéoludique. Comme je l'ai indiqué, la BNF ne collecte que les jeux dont les studios ont une emprise sur le territoire national. Dès lors, de nombreux jeux auxquels les Françaises et les Français jouent, parfois massivement, échappent au dépôt légal. Les studios ne lui en fournissent pas volontairement une copie, alors qu'ils le pourraient. La BNF aurait donc intérêt à élargir sa base de données et son fonds de conservation, conformément à sa mission. Cela permettrait, par la même occasion, de garantir la pérennité de l'accès aux jeux.

Je me réserve quelques arguments sur le rôle de la BNF, car je suis sûr que vous aurez des interrogations à ce sujet. Je tiens néanmoins à vous dire que cette institution me semble être la structure la plus à même de garantir l'effectivité de ce droit. Il ne s'agit pas simplement de créer un droit opposable qu'il faudrait ensuite faire valoir devant un tribunal : l'objectif est que les joueuses et les joueurs puissent de fait accéder à leur jeu et y jouer.

Je rappelle que nous avons assumé, dans l'exposé des motifs, que le droit européen ne permettait pas, à ce stade, une telle évolution. En inscrivant ce texte à notre journée d'initiative parlementaire, nous entendons cependant ouvrir le débat et faire avancer une discussion qui existe également au niveau européen sur la propriété intellectuelle et les droits d'auteur, ainsi que sur le partage de certains droits entre les consommateurs et les consommatrices, d'une part, et ceux qui fabriquent les jeux, d'autre part.

Nous rencontrons donc une difficulté sur ce point, mais la demande initiale des signataires de l'ICE était précisément de faire évoluer le cadre européen. La Commission européenne leur a répondu, pour l'instant, qu'elle ne souhaitait pas présenter de proposition législative au niveau européen et qu'elle renvoyait la question à un guide de bonnes pratiques des éditrices et des éditeurs. C'est une sorte de lot de consolation : on s'en remet au droit souple, c'est-à-dire à de bonnes pratiques, pour que les joueurs et les joueuses soient suffisamment informés de leurs droits.

Je ne veux pas fermer cette porte, mais je voudrais vous faire part des enseignements de nos auditions, notamment sur la possibilité de recourir au droit de la consommation. Cette piste est intéressante, mais elle a ses limites. Même si l'on modifie le droit de la consommation pour y introduire de nouvelles dispositions anti clauses abusives – nous vous en avons proposé par voie d'amendement –, le résultat reste le même pour le joueur ou la joueuse : au bout du compte, il ou elle n'a plus accès à son jeu.

Si vous faites valoir l'existence de clauses abusives devant un tribunal, vous serez simplement indemnisé. Or ce n'est pas l'objectif de cette proposition de loi. En joueur aguerri que je suis moi-même, je ne cherche pas à être indemnisé pour un jeu auquel je ne peux plus jouer. Je veux pouvoir continuer à jouer au jeu que j'ai acheté.

Il existe encore des marges de progression substantielles. Aucune obligation n'impose à un studio de vous indiquer combien de temps vous pourrez jouer. D'un point de vue strictement juridique, un éditeur peut, au bout d'un an, décider d'arrêter son jeu au motif qu'il n'a pas fonctionné, qu'il n'est pas rentable ou que l'entretien des serveurs auxquels les joueurs se connectent lui coûte trop cher.

Notre proposition de loi ne remet absolument pas en cause cette liberté de s'arrêter, de passer à un autre projet, de ne plus investir d'argent ou de ne plus soutenir un jeu. Mais, à partir du moment où l'éditeur abandonne son jeu, celui-ci ne peut plus être utilisé par personne. Le droit de propriété existe certes toujours, mais l'accès effectif au jeu n'existe plus. C'est précisément à cette situation que nous voulons remédier avec cette proposition de loi.

Il faudra donc, à l'avenir, davantage de transparence. Prenons l'exemple des jeux qui utilisent des marques tierces. Il est de plus en plus courant que des marques automobiles ou des noms de joueuses et de joueurs de certains sports y apparaissent. Les droits sont souvent acquis par le fabricant du jeu vidéo pour une durée limitée, dont il a connaissance d'emblée. À l'issue de cette période, l'accès au jeu sera de toute façon interrompu, sans que le joueur ou la joueuse en ait été informé au moment de l'achat. Nous voulons exiger des éditrices et des éditeurs une information transparente à ce sujet.

Une autre piste, que nous vous proposons également d'examiner par voie d'amendement, consiste à ce que nous réfléchissions ensemble, au sein de cette commission, à la possibilité d'imposer certaines obligations aux éditeurs de jeux vidéo. Ce n'est pas l'option première que nous avons retenue dans cette proposition de loi. Notre objectif n'est pas d'ajouter des contraintes au stade de la production, mais d'instaurer un filet de sécurité au moyen d'un service public, à savoir un droit d'accès aux jeux pour les joueuses et les joueurs.

Néanmoins, on peut se demander s'il ne faudrait pas obliger les fabricants à réfléchir à la fin de vie de leurs jeux dès leur création. Par exemple, ils pourraient d'abord éditer leur jeu sous une forme commerciale, puis, au terme de sa durée d'exploitation, le remettre aux utilisatrices et aux utilisateurs dans un mode de fonctionnement éventuellement dégradé, mais qui leur permettrait, en tout cas, de continuer à y accéder.

Beaucoup de jeux se jouent en ligne, et des dispositifs de ce type ont déjà existé. Certains jeux fonctionnent encore ainsi : la communauté des joueurs organise elle-même l'accès au jeu grâce à des serveurs privés et gère son fonctionnement de manière autonome. C'est d'ailleurs cette culture qui a contribué

à l'émergence de certains jeux, lesquels sont parfois davantage le fruit du travail des communautés de joueuses et de joueurs que celui des fabricants et des studios eux-mêmes.

Nous pourrions aller dans cette direction. Mais je ne suis pas sûr que le message consistant à imposer une contrainte supplémentaire soit le plus facile à faire passer auprès des fabricants de jeux vidéo. Même si, dès lors que l'on considère les jeux vidéo comme des biens culturels, l'intérêt général devrait primer.

Je souhaitais vous remercier pour certains des amendements déposés, y compris par des députés opposés au texte ; je trouve positif que nous puissions en discuter. Même si nous n'adoptions pas le texte ce matin – je ne sais pas ce qu'il en sera, compte tenu des rapports de force au sein de la commission –, le sujet est désormais sur la table et devra être traité d'une manière ou d'une autre. Des textes sont en préparation au niveau européen et pourront servir de support à cette réflexion.

Enfin, je voudrais rappeler au bloc central que même le président de la République a estimé qu'il fallait peut-être faire évoluer les choses : il a en effet plaidé en faveur de l'application de l'exception culturelle aux jeux vidéo afin de garantir une certaine forme de souveraineté dans ce domaine de production. Il s'agit en effet d'un secteur très facilement délocalisable, bien intégré au système capitaliste. Si nous ne nous assurons pas de sa pérennité, nous finirons par dépendre du monopole des plateformes internationales de vente de jeux vidéo. Je suis sûr que vous êtes toutes et tous attachés à défendre la production de jeux vidéo en France.

M. le président Alexandre Portier. Nous en venons aux interventions des orateurs des groupes.

M. Alexandre Sabatou (RN). Peut-on acheter un jeu vidéo au prix fort et le perdre du jour au lendemain simplement parce que son éditeur décide de le rendre inaccessible ? Pour nous, au Rassemblement national, la réponse est non. Lorsqu'on achète un jeu, il est légitime de pouvoir continuer à en profiter. La dématérialisation ne doit pas devenir synonyme de dépossession.

La France insoumise, elle, a trouvé la mission régalienne qui manquait à la France : faire tourner, aux frais de l'État, des jeux que leur propre éditeur a jugés trop moribonds pour continuer à les exploiter. Avec ce texte, la BNF, qui conserve déjà les jeux vidéo depuis 1992, deviendrait l'opératrice de leurs serveurs. Les éditeurs lui livreraient de quoi les relancer et les faire tourner gratuitement pour les anciens acheteurs, en vendant l'accès aux autres. Nos conservateurs passeraient ainsi des manuscrits de Victor Hugo à la chasse aux *cheaters* et aux problèmes de latence.

Mais conserver un jeu et assurer son fonctionnement en ligne sont deux missions différentes. Pour les jeux multijoueurs, il faut des serveurs, de la maintenance, des mises à jour de sécurité, parfois des systèmes antitriche. Derrière votre plateforme publique, il y a donc des infrastructures à financer, des équipes à

mobiliser, des failles de sécurité à corriger et un service à assurer dans la durée. Avec quelles équipes, quels moyens ? Votre texte ne répond à aucune de ces questions.

Plus grave encore, vous prévoyez d'obliger les éditeurs à transmettre des éléments techniques potentiellement sensibles, voire des technologies propriétaires, sans vous soucier de la pérennité de nos entreprises de jeux vidéo. Vous avez choisi un sujet populaire auprès des jeunes, avec un titre bien trouvé, pour attirer leur attention. Mais derrière cette opération de séduction électoraliste, il n'y a pas grand-chose. La jaquette est belle, mais le jeu plante dès les grands titres. À vous lire, on a l'impression de voir des boomers qui essaient désespérément d'être cools avec les jeunes en empruntant leur vocabulaire sans comprendre grand-chose à la technologie dont ils parlent.

Au Rassemblement national, nous défendons une autre vision, constructive et favorable à notre industrie vidéoludique. Nous voulons protéger les joueurs sans pénaliser les entreprises, qui doivent pouvoir investir et innover. Nous proposons donc de permettre aux joueurs de rétablir le fonctionnement des jeux qu'ils ont achetés lorsque les services indispensables ont définitivement disparu, comme le font déjà certaines communautés de moddeurs. Il nous semble plus approprié de faire confiance aux passionnés, en coopération avec les entreprises, afin de faire revivre les jeux multijoueurs sur des serveurs privés sans but lucratif, dans un cadre juridique et sécurisé. C'est cela, la beauté de la liberté sur le net.

Protéger les joueurs et soutenir notre industrie vidéoludique ne sont pas des objectifs contradictoires. C'est le sens des amendements que nous défendrons : permettre cette seconde vie des jeux sans faire peser sur la BNF une mission dont vous n'avez pas chiffré le coût. La solution ne résidera certainement pas dans une nouvelle administration bureaucratique ni dans une nouvelle dose de dépenses publiques, auxquelles vous êtes accro. Les joueurs ont besoin de véritables réponses, pas d'un Steam d'État qui coûterait une fortune sans remplir ses missions. Au Rassemblement national, nous voulons au contraire leur rendre la main.

M. Denis Masséglia (EPR). Monsieur le rapporteur, je vous remercie d'avoir inscrit ce texte à l'ordre du jour. Les joueurs ont raison de s'interroger sur le phénomène de disparition des serveurs et de dématérialisation des jeux vidéo, ainsi que sur les conséquences de ces évolutions sur leurs droits. D'ailleurs, vous l'avez dit, la mobilisation en ce domaine est réelle, puisque l'initiative citoyenne européenne dont découle le présent texte a récolté près de 1,3 million de signatures, dont celles d'environ 150 000 Françaises et Français.

Mais, à une problématique qui mérite d'être traitée avec sérieux, vous répondez par un texte qui n'en montre aucun. D'une part, il propose une solution non seulement inopérante, mais aussi totalement contraire au droit. Pire, vous l'assumez, puisque vous écrivez que « la réponse durable devra nécessairement être apportée à l'échelle européenne » avant d'ajouter que le texte « se heurte, sur plusieurs de ses dispositions, au cadre juridique de l'Union européenne […] ».

D'autre part, il confie à la BNF, sans l'avoir consultée au préalable, un rôle totalement étranger à ses compétences et à ses moyens.

Vous savez pertinemment que ce texte ne réglera rien. Alors, à quoi sert-il ? À faire un coup médiatique à l'approche de la présidentielle, au service d'un candidat dont la manière de faire de la politique rappelle furieusement El Presidente de *Tropico*.

Tout cela n'est pas sérieux, ce qui est regrettable, car le sujet, lui, l'est.

Si vous étiez sincère dans votre engagement pour le jeu vidéo, vous soutiendriez les propositions que d'autres groupes, comme le nôtre, défendent depuis des années. En commission des finances, la semaine dernière, La France insoumise a voté contre nos amendements de soutien à un secteur en grande difficulté, y compris contre ceux qui proposaient d'accompagner les petits studios français. Vous n'avez soutenu ni la création de sections e-sport-études ni l'instauration d'un contrôle d'honorabilité dans les associations vidéoludiques.

Jamais là pour le travail de fond, toujours là pour la communication ! La France insoumise, c'est la mouche du coche de La Fontaine : beaucoup de bourdonnements et la prétention d'avoir fait avancer les choses, mais jamais aucun résultat.

Heureusement, d'autres travaillent. Dans les prochaines semaines, nous finaliserons une proposition de résolution européenne, qui est le bon vecteur pour inciter la France à se positionner au niveau européen sur ce sujet, comme vous prétendez le faire ici. Voilà une proposition concrète, compatible avec le droit : c'est ce dont les joueurs ont véritablement besoin. J'espère que cette fois, contrairement aux précédentes, nous pourrons compter sur votre soutien.

Mme Marie Mesmeur (LFI-NFP). Quand on achète un bien, on doit pouvoir en conserver l'usage. Quand on achète un jeu vidéo, on doit pouvoir y jouer. C'est simple, et pourtant, aujourd'hui, cela n'est plus garanti. C'est pourquoi La France insoumise a choisi de porter ce texte dans sa dernière niche du mandat. Je remercie notre rapporteur, Ugo Bernalicis, de s'être attaqué à ce sujet épineux où s'entremêlent le droit européen, le droit d'auteur et le droit de la consommation.

Ces jeux vidéo qu'Emmanuel Macron accusait, en 2023, d'avoir « intoxiqué » la jeunesse constituent la première pratique culturelle des Français et la première industrie culturelle mondiale, devant les industries cinématographiques et musicales réunies. En France, ils rassemblent plus de 40 millions de joueurs, toutes générations et tous milieux confondus.

Le jeu vidéo est aussi un art. Il réunit l'écriture, l'image, la technologie et la musique. Il fait ce qu'aucun autre média ne fait : il ne se contente pas de nous raconter un monde, il nous permet de l'habiter.

Mais ce qui fait sa force le rend également vulnérable. En France, ce marché pèse 6 milliards d'euros. Jamais le jeu vidéo n'a rapporté autant d'argent. Pourtant, ceux qui les créent subissent des licenciements, tandis que ceux qui les achètent perdent leurs droits. Combinée à la marchandisation, la dématérialisation du secteur devient la norme et change le principe même de possession du jeu. Sans support physique, on ne peut plus prêter, on ne peut plus revendre et, désormais, on ne peut même plus jouer.

Dans les années 1970, lorsque la licence d'utilisation des jeux vidéo est devenue révocable, la dématérialisation n'existait pas. Les éditeurs qui retiraient leurs jeux du marché n'allaient pas frapper à la porte des joueurs en leur demandant de leur restituer le CD.

Ce qui paraissait absurde hier est pourtant la règle aujourd'hui. C'est exactement ce qui est arrivé en 2024, quand Ubisoft a fermé les serveurs de *The Crew* : le jeu a disparu. Les joueurs qui l'avaient payé se retrouvaient sans rien : ni accès, ni remboursement, ni alternative. De leur mobilisation est né le collectif Stop Killing Games, à l'initiative de l'ICE qui a recueilli les signatures de près de 1,3 million d'Européens.

Mais plutôt que d'en tirer les conséquences et de proposer un cadre protecteur à l'échelle européenne, la Commission européenne, qui reconnaît pourtant le problème, a répondu en actant son impuissance à protéger les consommateurs face aux dérives de l'industrie.

Collègues, c'est un sujet majeur : le progrès technique ne peut être synonyme de recul des droits. Les œuvres numériques ne doivent pas devenir des produits jetables, dont la pérennité dépend de la seule volonté de ceux qui les exploitent. Le jeu vidéo est une pratique culturelle extrêmement populaire – plus, sans doute, que vous ne le pensez – et représente un patrimoine majeur, une industrie structurante et un espace de création, de sociabilité et d'expression. Le rôle de la puissance publique est de garantir que ce patrimoine puisse être conservé, transmis et rester accessible.

C'est pourquoi nous proposons un dispositif d'archivage et de préservation des jeux vidéo, à l'image de ce qui existe pour les livres, la musique et les cartes. Qui mieux que la BNF pourrait être chargé de cette mission, dans l'attente d'un futur Centre national du jeu vidéo ?

Ainsi, un éditeur aura tout à fait le droit de retirer son jeu du commerce, mais la BNF assurera alors la continuité des droits des joueurs et permettra qu'ils puissent encore y jouer. Nous ne pourrons pas faire l'économie d'une initiative législative afin d'inscrire durablement la défense des droits des joueurs dans la loi.

La fin programmée des jeux vidéo est un sujet d'envergure mondiale. La Californie est elle aussi en train de légiférer sur le sujet. Soyons les premiers, en France, à considérer les jeux vidéo et les joueurs : donnons-leur des droits.

M. Arthur Delaporte (SOC). Pourrons-nous encore, dans vingt ans, jouer à *GTA 6,* alors que le jeu n'est pas encore sorti ? C'est vertigineux. Derrière cet exemple se cache aujourd'hui une vraie question : quels droits reste-t-il aux consommateurs lorsque ce qu'ils achètent peut leur être retiré à tout moment et que, au moment de l'acte d'achat, ils n'en sont aucunement informés ? Il y a là une forme de pratique commerciale déloyale, comme le souligne M. Bernalicis dans son rapport. Qui achèterait une voiture sans savoir qu'on pourrait la lui retirer le lendemain ? Qui acquerrait un film sans savoir que demain il peut en être dépossédé ?

Acquérir un jeu vidéo revient à acheter un bien de consommation en ayant recours à une plateforme de streaming. Il y a donc, en l'occurrence, un défaut d'information. Pourquoi paierait-on 70, 80 euros ou plus pour accepter qu'un éditeur décide unilatéralement de rendre un jeu inutilisable ? C'est pourtant ce qui s'est produit avec *The Crew,* développé par Ubisoft, qui est devenu totalement inaccessible en avril 2024 ; de nombreux joueurs l'avaient pourtant acheté sur un support physique ou en version dématérialisée.

Cet événement a suscité un émoi considérable et donné lieu à une pétition réunissant plus de 1,2 million de signatures. UFC-Que choisir a d'ailleurs assigné l'éditeur en justice. J'en profite pour saluer le travail des associations de défense des consommateurs : rappelons que 60 Millions de consommateurs a été liquidée par l'État, alors même que cet exemple met en lumière l'importance de ces structures.

Bien sûr, certains éditeurs pourront rétorquer que les joueurs ne disposent que d'une licence d'utilisation, mais cela soulève de nombreuses difficultés, car la question touche directement au pouvoir d'achat.

Cela étant, le jeu vidéo n'est pas un simple objet commercial : il est aussi une composante du patrimoine culturel auquel contribuent de nombreux créateurs et studios français, à qui l'on doit notamment *Rayman* ou *Clair Obscur : Expédition 33*.

J'espère donc que nous partageons tous ici l'objectif de cette proposition de loi. L'exploitation commerciale d'un jeu vidéo ne signifie pas la fin des droits de ceux qui l'ont acheté. Bien sûr, il serait absurde de demander aux éditeurs de maintenir éternellement des serveurs qui ne seraient pas rentables. Mais il faut pouvoir anticiper ces situations et, surtout, en informer le consommateur. Protéger ce dernier, c'est garantir qu'il sait ce qu'il achète, qu'il ne peut pas en être privé du jour au lendemain et que son argent ne finance pas des produits dont la durée de vie lui est imposée *a posteriori*.

Nous souscrivons donc à la proposition de confier une mission patrimoniale du jeu vidéo à la BNF. N'en déplaise aux vilains conservateurs – je plaisante –, la BNF n'abrite pas que les œuvres de Victor Hugo. Elle contribue aussi à constituer un patrimoine en constante évolution, dont le jeu vidéo fait partie. Il faut protéger ce bien culturel et accompagner les joueurs.

Mme Virginie Duby-Muller (DR). Que devient un jeu vidéo lorsqu'un éditeur cesse son exploitation et que les joueurs qui l'ont acheté ne peuvent plus y accéder ? La question est légitime. Oui, il faut protéger les consommateurs et préserver notre patrimoine vidéoludique. Mais encore faut-il apporter des réponses efficaces, juridiquement solides et économiquement soutenables. Or ce texte soulève des difficultés de deux ordres.

Premièrement, il fait peser sur la puissance publique une responsabilité insuffisamment définie et évaluée. La France insoumise propose de confier à la BNF la conservation et la remise à disposition des jeux dont l'exploitation commerciale a cessé. Mais combien de milliers, voire de millions de jeux seraient concernés ? Combien nécessiteraient des serveurs, des mises à jour ou des infrastructures propriétaires ? Quel serait le coût de leur restauration et de leur maintenance ? Conserver un jeu ne signifie pas nécessairement pouvoir le faire fonctionner : la question du financement se pose aussi. À gauche, la réponse semble être souvent la même : à chaque problème, une nouvelle taxe. Je ne crois pas que le matraquage fiscal soit la bonne solution, encore moins en l'espèce.

Deuxièmement, le texte présente des risques juridiques élevés. La dématérialisation n'est pas nouvelle : la plateforme Steam existe depuis 2003. Depuis plus de vingt ans, le secteur évolue vers la distribution numérique, ce qui soulève la question des droits associés aux achats dématérialisés. Un jeu vidéo n'est pas un simple fichier que l'on peut librement copier et remettre en circulation. Il mobilise différents droits de propriété intellectuelle et des technologies dont l'utilisation est juridiquement encadrée. Permettre à la BNF de remettre ces jeux à disposition sans clarifier suffisamment les droits des éditeurs, des développeurs et des autres titulaires de droits expose le dispositif à d'importantes difficultés.

Une réponse européenne serait donc à privilégier. La Commission européenne a annoncé un dialogue avec les industriels et les consommateurs afin d'élaborer d'ici à la fin 2026 un code de conduite sur la fin de vie des jeux vidéo. Elle a également rappelé les garanties déjà prévues par le droit européen de la consommation.

Enfin, un mot pour saluer le studio Ubisoft d'Annecy, qui fête ses 30 ans, et auquel on doit de nombreux succès, de *Rayman* à *Riders Republic*, ainsi qu'une contribution à *Assassin's Creed.* Son savoir-faire reconnu participe évidemment au dynamisme de la filière vidéoludique de notre département.

Défendre les joueurs ne doit pas conduire à fragiliser les conditions dans lesquelles les jeux sont conçus et produits.

Pour toutes ces raisons, les députés du groupe Droite républicaine voteront contre cette proposition de loi, dont l'applicabilité et la sécurité juridique ne sont pas suffisamment garanties.

M. Alexis Corbière (EcoS). Nous remercions M. Bernalicis d'avoir mis ce sujet à l'ordre du jour. Il y a un siècle, déjà, Georges Duhamel – il y avait donc déjà des Duhamel pour donner leur point de vue ! –, qui était médecin, voyait dans le cinéma un « passe-temps d'illettrés », une « machine d'abêtissement », qui disparaîtrait bientôt. L'histoire lui a évidemment donné tort. Il en va un peu de même du jeu vidéo : si les discours sont aujourd'hui plutôt rassembleurs, on sait que de tels préjugés persistent.

Parler du jeu vidéo à l'Assemblée nationale, c'est donc reconnaître un fait culturel, qui peut parfois laisser transparaître une certaine médiocrité, mais qui se caractérise avant tout par sa noblesse et son excellence, et qui façonne indiscutablement l'imaginaire de nombreuses personnes. Quelque 40 millions de Français jouent aux jeux vidéo, soit plus de sept Français sur dix. On compte presque autant de joueuses que de joueurs, ce qui mérite d'être souligné, et leur âge moyen est de 40 ans. En 2025, en France, ce marché atteint 5,9 milliards d'euros, soit davantage que la musique et le cinéma réunis. À l'échelle mondiale, il représente plus de 200 milliards de dollars.

Je citerai deux chercheurs, Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie, qui écrivaient en 2019 que « le jeu vidéo est appelé à devenir l'industrie culturelle du XXIe siècle comme le cinéma le fut au XXe siècle ». L'enjeu est donc considérable.

La France excelle dans ce domaine. *Clair Obscur : Expédition 33*, conçu notamment à Montpellier par une trentaine de personnes avec un budget inférieur à 10 millions de dollars, s'est vendu à 8 millions d'exemplaires et a remporté le nombre record de neuf récompenses aux Game Awards.

L'argent public, par l'intermédiaire du crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV), est, pour une fois, bien investi et produit des effets extrêmement vertueux pour l'économie française. Pour chaque euro de crédit d'impôt accordé par l'État, entre 5,30 et 6,70 euros de dépenses de production et de développement sont directement injectés dans la filière française. C'est un beau modèle.

Mais je voudrais souligner un autre aspect des choses. Depuis 2022, le secteur connaît aussi une véritable saignée : 45 000 emplois ont été supprimés dans le monde et plus d'un professionnel sur quatre a été licencié ces deux dernières années. En France, les offres d'emploi ont chuté de 70 % en trois ans.

Don't Nod a supprimé un tiers de ses effectifs et Quantic Dream, 115 postes. Ubisoft, qui emploie notamment des salariés dans ma circonscription, à Montreuil, et concentre près d'un tiers des emplois directs du secteur, connaît également de graves difficultés. Le groupe accumule une perte record de 1,5 milliard d'euros, a annulé 6 jeux et annoncé 200 départs de son siège ; 1 200 salariés se sont mis en grève pour dénoncer leurs conditions de travail. Jamais le jeu vidéo n'a autant rapporté et, pourtant, jamais ceux qui le fabriquent n'ont été autant malmenés.

J'en viens à l'objet de ce texte. Quelque 1,3 million d'Européens ont signé l'initiative Stop Destroying Videogames. La Commission européenne a répondu qu'elle ne pouvait rien imposer. Pendant ce temps, la Californie légifère. En France, les consommateurs en sont réduits à assigner Ubisoft devant le tribunal de Créteil.

Cette proposition de loi vise donc à soutenir la défense des consommateurs et à refuser une forme d'ubérisation du rapport aux jeux vidéo, qui reviendrait à faire de ces derniers un bien de consommation jetable. Quand on achète *Les Trois Mousquetaires*, on peut le lire à l'adolescence, le relire à l'âge adulte, puis à la retraite, si on le souhaite. Ce droit est manifestement refusé aux utilisateurs de jeux vidéo, pour des raisons marchandes.

Nous serons vigilants quant aux moyens dont disposerait la BNF pour assurer la mission qui lui serait confiée, son budget, rappelons-le, ayant été amputé de 3,3 millions d'euros en deux ans.

Notre groupe votera en faveur de ce texte.

M. Laurent Croizier (Dem). Le jeu vidéo rassemble des millions de Français. C'est une industrie culturelle majeure, dont la France est l'un des fers de lance à l'échelle mondiale, ainsi qu'un secteur de création et d'innovation. À ce titre, elle mérite toute notre attention.

L'objectif de la proposition de loi est légitime. Un joueur qui a payé un jeu ne devrait pas en perdre l'accès à la suite de la fermeture unilatérale d'un serveur – ce que j'appelle une obsolescence imposée. Cette situation appelle effectivement une réponse mais celle-ci doit être applicable et non pas consister en une promesse impossible à tenir.

Votre dispositif confond trois missions : protéger les consommateurs, conserver notre patrimoine et exploiter des services numériques. Vous ne demandez pas seulement à la BNF de conserver des jeux, mais aussi d'en rétablir le fonctionnement, d'administrer une plateforme et de commercialiser des accès, ce qui n'est absolument pas son métier. Qui assurera la maintenance ? Avec quel personnel, quels moyens et pour combien de temps ? Nous ne disposons d'aucune étude d'impact, d'aucun chiffrage des coûts.

À cette impasse s'ajoute un obstacle juridique que vous reconnaissez vous-même dans l'exposé des motifs : plusieurs dispositions se heurtent au cadre européen, notamment au droit d'auteur.

Une fois de plus, vous faites des promesses sans vous préoccuper de leur applicabilité. En réalité, vous savez qu'une loi française isolée serait sans effet. Ce n'est ni sérieux ni responsable.

Nous défendons une autre méthode : protéger les joueurs par des obligations claires à l'échelle européenne, imposer, dès l'achat, l'annonce d'une durée minimale d'accès aux jeux, exiger un préavis avant toute fermeture de serveur et

prévoir, lorsque c'est techniquement possible, un mode hors ligne ou des serveurs communautaires permettant de continuer à jouer. Voilà des garanties concrètes, plutôt qu'une promesse sans moyens ni mode d'emploi.

Le groupe Les Démocrates ne pourra donc pas voter cette proposition de loi.

M. Jérémie Patrier-Leitus (HOR). Avant d'expliquer pourquoi cette proposition de loi ne nous paraît ni pertinente ni adaptée, je voudrais rappeler à mon tour que le secteur du jeu vidéo est devenu, au fil des ans, la première industrie culturelle française, un fer de lance de notre économie et l'un des piliers de notre souveraineté culturelle. Il s'appuie sur des milliers d'entreprises et d'emplois, ainsi que sur un savoir-faire technologique et créatif considérable. Peu d'industries dans notre pays sont exportatrices : celle du jeu vidéo en fait partie. C'est aussi un secteur fragilisé, qui doit être soutenu et accompagné par les pouvoirs publics.

Votre proposition de loi est-elle à la hauteur de ce défi ? Les députés du groupe Horizons & indépendants ne le pensent pas. La question que vous posez est légitime : que possède vraiment celui qui achète un jeu vidéo ? Le cas du jeu *The Crew*, édité par Ubisoft, a été rappelé. Il n'est effectivement pas normal que des Français achètent un jeu et en perdent ensuite l'accès sans en avoir été prévenus.

Mais une loi se juge à ce qu'elle produit. Or votre texte, je vous le dis sans ambages, ne tient pas.

Il ne tient pas juridiquement : il proclame un droit à la pérennité sans en définir le contenu et renvoie au décret l'essentiel de sa mise en œuvre. Un droit proclamé n'est pas un droit garanti, mais nous commençons à en avoir l'habitude avec La France insoumise.

Il ne tient pas non plus vis-à-vis du droit européen. L'exposé des motifs le reconnaît lui-même : le droit de la consommation est harmonisé à l'échelle de l'Union européenne.

Enfin, il ne tient pas au regard de la Constitution : obliger un éditeur à remettre son code à un établissement public, qui pourrait ensuite le diffuser sans son accord, porterait atteinte au droit de propriété et à la liberté d'entreprendre.

La proposition de loi soulève également une difficulté concernant la BNF : depuis 1992, les jeux vidéo relèvent du dépôt légal. La BNF assure cette mission patrimoniale. Or vous proposez que, de surcroît, elle fasse fonctionner des serveurs, gère des comptes et vende des licences. Monsieur le rapporteur, la BNF n'a pas vocation à devenir le service après-vente du secteur du jeu vidéo.

La réponse utile, c'est d'abord la transparence : savoir, avant de payer, que l'on achète une licence ; être informé de la dépendance, ou non, du jeu à un serveur. C'est ensuite la prévisibilité : il faut indiquer un préavis suffisant avant toute interruption du service ou proposer, à défaut, le remboursement intégral des achats récents.

Nous partageons donc l'objectif poursuivi mais nous refusons le dispositif proposé. Le groupe Horizons & indépendants votera contre ce texte.

M. Joël Bruneau (LIOT). L'exposé des motifs de votre texte, monsieur le rapporteur, s'ouvre sur la formule : « Demain, vous paierez sans jamais rien posséder. » Mais payer sans posséder physiquement, nous le faisons tous les jours : une place de concert, une séance de cinéma, un abonnement. Acheter une expérience éphémère n'a, en soi, rien de scandaleux.

Que le jeu vidéo soit devenu un phénomène de société, nul ne le conteste. C'est une industrie puissante, un vivier de créateurs indépendants, un art qui mêle récit, cinéma et musique, et dont certaines œuvres sont déjà cultes pour toute une génération.

Des plans sociaux, il y en a, certes, mais ils sont aussi les symptômes d'une crise de croissance. Comme le cinéma, le jeu vidéo engage des budgets colossaux : plus de 1 milliard de dollars, dit-on, pour *GTA 6*. Chaque studio doit arbitrer entre le pari de l'audace et les titres qui le font vivre.

S'agissant de la dématérialisation, l'immense majorité des joueurs sur ordinateur achètent déjà leurs jeux sur Steam, souvent auprès de petits studios, parfois même d'un créateur indépendant. Posséder un boîtier et un disque n'est pas un droit fondamental, d'autant que le disque sert surtout à lancer un téléchargement.

Quand un dirigeant de studio européen comme Marek Tymiński, PDG de CI Games, explique qu'une vente numérique lui rapporte près du double d'une vente physique, on comprend où se joue la survie des créateurs.

Vous évoquez la fermeture des serveurs. On ne fournit pas éternellement les pièces détachées d'une voiture ou d'un lave-linge. De même, un jeu en ligne repose, par nature, sur des serveurs, et chaque euro consacré à les maintenir artificiellement en fonctionnement est un euro qui n'est pas investi dans la création.

Certaines choses peuvent être belles sans être nécessairement éternelles.

Oui, le jeu vidéo constitue un patrimoine nouveau, qui mérite une véritable réflexion. Mais celle-ci ne peut passer par la création d'un nouvel opérateur public, financé par un nouvel impôt, qui renchérirait le prix des jeux pour les joueurs et compliquerait leur diffusion pour les créateurs indépendants que ce texte prétend protéger.

Nous voterons donc contre la proposition de loi.

Mme Soumya Bourouaha (GDR). Je voudrais d'abord saluer le travail des auteurs de ce texte, qui mettent le doigt sur un problème bien réel. Le jeu vidéo n'est plus un loisir de niche. Cela a été dit, mais je le répète : 40 millions de Français y jouent et son poids économique dépasse celui de la musique et du cinéma réunis.

Or ce bien culturel majeur change de nature. Acheter un jeu, aujourd'hui, ce n'est plus acquérir un objet, mais louer un droit d'accès que l'éditeur peut retirer à son gré. C'est la logique d'une économie de l'abonnement, dans laquelle on paie sans fin pour ne jamais rien posséder, où les plateformes fixent seules les prix et suppriment des titres de leurs catalogues à leur guise. Un dirigeant d'Ubisoft le disait sans détour : les joueurs doivent s'habituer à ne plus posséder leurs jeux. Nous refusons, quant à nous, de nous y résigner et partageons la colère des quelques 1,3 million d'Européens qui ont signé l'initiative Stop Destroying Videogames.

Cela étant, je voudrais formuler une réserve. Un bon diagnostic ne fait pas toujours un bon remède. Confier au service public, en l'occurrence à la BNF, la mise à disposition des jeux abandonnés est une belle idée, mais nous craignons que le dispositif proposé ne soit pas viable en l'état. Il se heurte d'abord au droit de l'Union, qui ne permet pas à une bibliothèque de diffuser à distance et contre paiement des œuvres sans l'accord des titulaires des droits. Il s'expose ensuite à une censure constitutionnelle en imposant la transmission de logiciels, voire de leur code source, sans indemnisation, tout en renvoyant l'essentiel des modalités d'application à un décret. Enfin, il ne prévoit ni délai ni sanction, et ne comporte aucun moyen réel de contraindre les éditeurs établis à l'étranger ou de les obliger à céder des droits que, par ailleurs, ils ne détiennent pas.

Nous ne voudrions pas qu'en demandant à la BNF, dont la dotation a diminué de 3,3 millions d'euros en deux ans, de devenir un opérateur de serveurs sans moyens supplémentaires, on aboutisse à un dispositif inopérant qui discréditerait l'idée même.

Pour autant, nous ne laisserons pas croire que le Parlement se résigne. Ce texte adresse un message clair à la Commission européenne, à quelques semaines de la présentation du Digital Fairness Act : la France n'accepte pas que les consommateurs soient dépossédés de ce qu'ils ont payé.

Le groupe de la Gauche démocrate et républicaine votera donc cette proposition de loi, dont il partage pleinement l'objectif. Il faudra toutefois que le débat en séance publique et la navette parlementaire permettent d'en consolider le dispositif.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Je remercie l'ensemble de nos collègues d'avoir reconnu la légitimité du sujet.

Je voudrais d'abord lever une ambiguïté, notamment à l'intention de M. Masséglia. Oui, une élection présidentielle aura lieu dans quelques mois et nous participerons tous à un jeu, électoral, qui consiste à obtenir des suffrages. Ceux des joueuses et des joueurs nous intéressent, d'autant qu'ils nous permettraient de consolider leurs droits. Nous leur disons que, si nous remportons demain l'élection présidentielle, nous rétablirons dans le monde dématérialisé les droits qu'ils pensaient détenir dans le monde matériel : ils posséderaient leur jeu et auraient le droit de le prêter et de le revendre. Ce sont les prochaines briques de l'édifice.

Il ne vous aura d'ailleurs pas échappé, chers collègues, qu'Emmanuel Macron déploie lui aussi beaucoup d'efforts de communication autour du jeu vidéo. Il l'a encore fait récemment à l'occasion de la coupe du monde – que cette compétition ait été réellement mondiale ou pas – d'e-sport organisée par le prince d'Arabie saoudite, en annonçant des contrats triennaux engageant la France à accueillir de grands événements de ce type, sans qu'il y ait eu, me semble-t-il, de débat à ce propos dans notre pays. Le jeu vidéo n'est donc plus seulement un bien culturel : il est désormais aussi un instrument d'influence internationale. Il est sain que chacun s'empare de ce débat, y compris pendant la campagne présidentielle, car nous devons aux joueuses et aux joueurs des avancées significatives en matière de droits.

La question européenne est évidemment centrale. Mais certains d'entre vous n'ont pas manifesté autant de réticences lorsqu'il s'est agi de sanctionner Google au sujet du référencement des articles de presse et du respect des droits d'auteur. La France était alors bien seule pour faire avancer ce dossier. Nous nous heurtions au cadre juridique européen et, pourtant, nous avons fait en sorte que les droits des éditeurs de presse soient respectés.

Google avait même menacé, souvenez-vous, de ne plus référencer la presse française dans son moteur de recherche. Que s'est-il finalement passé ? La France a pesé dans le débat européen. Elle a contribué à faire évoluer le droit, puis à le faire appliquer, malgré les menaces proférées par des entreprises dont la puissance paraît si monstrueuse qu'elles sont réputées intouchables. Or c'est faux : le politique a toute sa place dans le débat, tout comme la France dans le débat européen. C'est pourquoi nous assumons pleinement, par cette proposition de loi, de mettre le pied dans la porte.

C'est particulièrement vrai de l'article 1er, qui touche au droit de propriété et au droit d'auteur. Vous savez que le régime de propriété applicable aux jeux vidéo est issu d'une construction jurisprudentielle : aucune loi n'a défini les règles qui leur sont applicables. Le jeu vidéo est considéré comme une œuvre complexe car il comporte une partie logicielle, soumise à un régime particulier de propriété intellectuelle, et d'autres éléments, comme le scénario, la musique ou les graphismes, qui relèvent, eux, du droit d'auteur.

Je voudrais également profiter de cette discussion pour dénoncer une autre hypocrisie. Les représentants patronaux du secteur expliquent que la propriété intellectuelle constitue le principal actif d'une entreprise de jeux vidéo, celui qui lui permet de dégager des revenus. Mais il faut bien comprendre que ce secteur repose sur une succession de cessions de droits. En effet, la plupart des salariés de ces entreprises cèdent contractuellement leurs droits d'auteur à leur employeur, personne morale, voire parfois directement au dirigeant, personne physique, ce qui lui permet d'arrondir ses fins de mois. Et ce sont de gros arrondis, vous en conviendrez !

Ne soyons donc pas hypocrites. Si nous voulions pousser jusqu'au bout la réflexion sur les droits d'auteur, il faudrait engager une véritable révolution dans le secteur pour rendre aux travailleuses et aux travailleurs du jeu vidéo la juste part de la valeur qu'ils contribuent à créer. Seuls les professionnels de la narration ont obtenu, au terme de contentieux, la reconnaissance de droits d'auteur individuels qui leur sont propres et ne peuvent leur être retirés. Ce n'est pas le cas pour les autres métiers du jeu vidéo.

Il existe donc également un enjeu de partage des droits. Que les éditeurs disposent de droits est légitime et nécessaire, mais les travailleurs devraient aussi en avoir davantage. Les syndicats des travailleurs du secteur sont d'ailleurs favorables à cette proposition de loi. Ils y voient un intérêt pour le maintien de la production de jeux vidéo en France, mais aussi pour les relations entre les créateurs et les communautés de joueuses et de joueurs. Plusieurs studios ont connu de graves difficultés économiques après s'être mis leur public à dos à cause de choix malheureux.

Il s'agit là d'un point sensible. Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), qui représente les entreprises, nous a lui-même confirmé en audition la légitimité du problème soulevé et la nécessité de faire évoluer la situation. Nous ne pouvons pas en rester au *statu quo*, y compris en ce qui concerne le droit européen et le droit de la consommation.

Certes, les dispositions que nous proposons peuvent sembler heurter certains droits mais c'est le principe même d'une proposition de loi que de modifier le droit pour en créer de nouveaux. *(Exclamations.)*

M. Denis Masséglia (EPR). Non, on respecte la loi !

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Collègues, vous êtes plus que conservateurs, vous êtes figés dans la pierre ! C'est extraordinaire ! À vous entendre, Google aurait dû pouvoir déréférencer les articles de la presse française et la bataille menée pour défendre ses droits n'aurait pas valu la peine d'être engagée.

Notre objectif est pourtant clair et il est désormais sur la table.

La BNF doit-elle nécessairement être l'instrument de ce droit ? Je veux vous rassurer : notre texte n'impose pas de passer par elle. Il s'agit d'une possibilité, et non d'un impératif. Dès lors que l'article 1er est respecté et que les joueurs peuvent continuer à accéder aux jeux qu'ils ont achetés, rien n'oblige à recourir à la BNF. Des éditeurs pourraient parfaitement décider de se regrouper en coopérative ou en association pour mettre leurs jeux à disposition sur une plateforme qu'ils administreraient eux-mêmes, en se rémunérant collectivement. Une solution associative serait donc envisageable. Nous n'avons fermé aucune porte. Nous avons simplement souhaité prévoir un service public qui constitue un filet de sécurité et garantisse l'effectivité du droit reconnu aux joueurs. C'est précisément l'objet de notre proposition de loi.

Nous avons d'ailleurs échangé avec la BNF. Nous sommes encore au milieu du gué, car l'administration d'une plateforme destinée au grand public ne fait pas aujourd'hui partie de ses missions. Cette institution s'adresse prioritairement aux chercheurs et aux chercheuses. Cependant, la BNF est actuellement chargée d'une mission comparable : elle est en train de bâtir un portail national de l'édition accessible et adaptée. En effet, la législation européenne en matière de droit d'auteur a évolué de manière à faciliter l'accès aux ouvrages aux personnes en situation de handicap. La BNF a été choisie pour être l'instrument de ce droit alors même que ni cette commission ni le gouvernement – qui a fait plusieurs fois usage du 49.3 – ne lui ont manifestement donné les moyens de remplir convenablement cette mission, puisque vous avez réduit ses crédits.

À terme, nous préférerions toutefois que la gestion d'une plateforme permettant de rendre les jeux vidéo accessibles après leur retrait du marché relève d'un Centre national du jeu vidéo, distinct du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC). Le jeu vidéo mérite de disposer de son propre établissement, qui pourrait également faire le lien avec l'e-sport. Ce n'est pas l'objet de notre débat, mais c'est bien dans cette perspective que nous envisageons l'avenir de la plateforme.

C'est pourquoi je vous propose plusieurs amendements visant à recentrer le rôle de la BNF sur une fonction proche de celle d'un tiers de confiance. Elle serait le point de convergence, le lieu où les jeux seraient conservés et maintenus en état de fonctionnement, avant d'être mis à la disposition des organismes chargés d'administrer la plateforme et d'assurer la relation avec les usagers, qui seraient en l'occurrence des clients.

S'agissant du financement, je vous propose également de modifier le gage. Lorsque nous avons déposé la proposition de loi, nous avons fait comme tout le monde : nous avons prévu un gage sur le tabac. Mais tous les joueurs ne connaissent pas les usages de l'Assemblée nationale et certains nous ont demandé en quoi le tabac était concerné. Je leur ai expliqué qu'il s'agissait d'une pratique habituelle pour les propositions de loi, même si, sur le fond, elle n'avait guère de sens.

Je proposerai donc de remplacer ce gage par une taxe sur le secteur du jeu vidéo. Il serait d'intérêt général que ce secteur contribue à son propre financement, au moyen d'une taxe affectée destinée à soutenir son développement. Ce serait également dans l'intérêt de ceux qui commercialisent des jeux, puisque cette mesure profiterait au marché lui-même. À terme, cette taxe affectée devrait aussi permettre de financer la création d'un Centre national du jeu vidéo.

C'est sur un principe comparable que fonctionne le CNC grâce, notamment, aux prélèvements sur les billets de cinéma, que les films soient français ou étrangers. Nous pourrions appliquer cette logique à l'ensemble des jeux vidéo, quelle que soit leur origine. Le jeu vidéo bénéficie du soutien du CNC, notamment grâce au fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), sans que le secteur contribue directement à ce financement, alors même qu'il constitue la première industrie culturelle de notre pays, loin devant la musique et le cinéma réunis, comme vous l'avez tous rappelé.

Qu'attendons-nous donc pour sécuriser son avenir ? C'est ce futur Centre national du jeu vidéo que nous souhaiterions charger de l'administration de la plateforme. La BNF aurait néanmoins toute sa place dans l'équation, compte tenu de sa mission patrimoniale. Nous joindrions ainsi l'utile à l'agréable : les joueurs continueraient à accéder à leurs jeux, tandis que la BNF pourrait enrichir ses collections de jeux vidéo et remplir plus largement sa mission première, à savoir la conservation.

D'ailleurs, s'agissant de la dématérialisation, un décret relatif au dépôt légal numérique, actuellement en discussion, vise à créer les infrastructures nécessaires à la collecte et à la conservation des contenus numériques, y compris les jeux vidéo. Des échanges ont lieu sur ce sujet entre le ministère de la culture, la BNF et le Sell. Faudrait-il que nous, parlementaires, regardions passer les trains sans rien faire ? Je ne le crois pas. Nous avons au contraire intérêt à conforter la place historique de la BNF, à lui donner des perspectives pour l'avenir et à garantir de nouveaux droits aux joueuses et aux joueurs. Cela répond, je pense, à une bonne partie des interventions.

Je voudrais à mon tour remercier les associations de consommateurs, notamment Que Choisir Ensemble, que nous avons auditionnée et qui est très favorable à notre proposition de loi. Ses représentants ne se font d'ailleurs guère d'illusions sur l'issue de leur recours, car le droit de propriété et le droit de la consommation sont plutôt favorables aux éditeurs de jeux vidéo. C'est une réalité qu'il faut reconnaître et qui appelle un rééquilibrage.

S'agissant des dispositifs antitriche et de l'administration des plateformes, des joueurs contournent déjà ces garde-fous en pratiquant ce que l'on appelle la rétro-ingénierie, parfois assimilée à du piratage, pour pouvoir jouer sans limitations ni restrictions. En ce moment, certains jouent à des titres auxquels ils ne sont plus légalement autorisés à accéder ou administrent des serveurs privés sans disposer des droits ou des licences adéquats. Il ne s'agit donc pas d'un doux rêve : techniquement, ces solutions existent.

La BNF dispose elle-même de certaines prérogatives en la matière. Elle peut « craquer » les jeux, autrement dit contourner les DRM pour les besoins de la recherche et recourir à l'émulation lorsque les consoles d'origine ne sont plus accessibles. Nous savons comment procéder. Ce n'est pas un problème de faisabilité technique. La véritable question est celle de la volonté politique et de la rémunération.

Sur ce dernier point, nous proposons que les jeux puissent continuer à être commercialisés. Or vous savez que, sur Steam, la répartition des revenus est généralement de 70 % pour l'éditeur et de 30 % pour la plateforme, sans que cela suscite beaucoup de contestations : 30 % pour administrer une plateforme, c'est tout de même considérable ! C'est plus que la TVA, et pourtant cela n'émeut pas grand monde. Je pense donc que la création d'une sorte de Steam publique à la française, garantissant un accès pérenne aux jeux vidéo, serait utile à tous.

Enfin, je tiens à réaffirmer notre solidarité avec les travailleuses et les travailleurs du jeu vidéo, qui sont particulièrement touchés par les difficultés actuelles du secteur. En France, des centaines de postes sont supprimés, y compris dans de grands studios. Si le politique, le législateur ne s'en mêlent pas, cette industrie, dont les activités sont très facilement délocalisables, risque de disparaître de notre pays faute d'un soutien suffisant. Or soutenir le secteur du jeu vidéo, c'est aussi soutenir celles et ceux qui en consomment.

Article 1er : *Garantir la pérennité de l'accès aux jeux vidéo*

Amendement AC25 de M. Ugo Bernalicis

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Cet amendement vise à supprimer, à l'alinéa 8, les mots « à titre onéreux ». Nous sommes partis du cas de *The Crew*, mis en avant par les signataires de l'initiative citoyenne européenne. Les gens ont acheté leur jeu, y ont joué et, du jour au lendemain, n'ont plus pu y accéder, puisque le jeu contient des éléments qui sont en ligne. Plus d'accès en ligne, donc plus d'accès au jeu, quand bien même on a le support physique !

Et puis, on nous a dit que, parfois, le jeu est gratuit, mais pas certains de ses éléments, que l'on achète par la suite. La précision « à titre onéreux » ne change donc pas grand-chose à l'objectif de la proposition de loi, qui est de garantir la pérennité d'accès au jeu. Si un jeu est arrêté par l'éditeur, il faut faire en sorte qu'il puisse être repris par différentes structures, dont la BNF.

M. Denis Masséglia (EPR). Monsieur le rapporteur, je vous remercie de votre intervention de quinze minutes, dans laquelle vous confirmez que votre proposition de loi ne sert à rien, puisqu'elle n'est pas opérante. En revanche, vous n'avez pas répondu à mes questions. Pourquoi La France insoumise a-t-elle voté, en commission des finances, contre tous les accompagnements financiers du secteur du jeu vidéo ? Vous faites un monologue de quinze minutes en disant que vous êtes là pour défendre le jeu vidéo, mais les dispositions que vous nous soumettez, je le répète, sont inutiles. À côté de cela, lorsque nous proposons des mesures utiles pour accompagner les petits studios, vous êtes toujours contre.

M. Arthur Delaporte (SOC). Je comprends votre intention, monsieur Bernalicis, mais il me semble que la précision « à titre onéreux » peut présenter un intérêt, même pour les jeux gratuits incluant des fonctionnalités payantes, parce que cela renvoie à la notion de contrat. Aux termes de l'article 1107 du code civil, « le contrat est à titre onéreux lorsque chacune des parties reçoit de l'autre un avantage en contrepartie de celui qu'elle procure. Il est à titre gratuit lorsque l'une des parties procure à l'autre un avantage sans attendre ni recevoir de contrepartie. » En l'occurrence, conserver les mots « à titre onéreux » donne de la force au texte.

M. Jérémie Patrier-Leitus (HOR). Monsieur le rapporteur, j'aimerais que tout le monde ait conscience de ce que vous proposez. Sur un coin de table, au détour d'une niche parlementaire, par voie d'amendement, vous nous expliquez que vous allez repenser totalement le modèle de financement du secteur des jeux vidéo, en créant un grand Centre national du jeu vidéo sur le modèle du CNC, financé par une taxe affectée. Ce sont des questions stratégiques.

En 1946, le gouvernement et les parlementaires ont créé le CNC, mais ils l'ont fait dans le cadre d'une loi de modernisation ; cela avait été réfléchi. Pour votre part, vous avez pris conscience que le gage n'était pas tout à fait pertinent, ce qui vous amène à lui substituer un financement par une taxe affectée sur le secteur des jeux vidéo. Sans vouloir vous manquer de respect, tout cela est totalement brouillon et marqué par l'amateurisme, comme le sont souvent, malheureusement, les textes proposés par La France insoumise dans ses niches parlementaires. Ce n'est pas ainsi que l'on réglera la question du financement de ce secteur.

M. Ugo Bernalicis (LFI-NFP). Le financement du secteur du jeu vidéo est un très beau débat, mais je vous propose de l'avoir quand nous examinerons l'article 3, relatif au gage.

Le point de départ de notre réflexion, c'est l'expérience joueur. Notre objectif politique étant de maintenir l'accès aux jeux vidéo, nous ne souhaitons pas mettre de côté les jeux en *free-to-play* pour lesquels certains joueurs ne lâchent pas 1 euro. On pourrait même se dire que le temps qu'un joueur consacre à un jeu est aussi un investissement. Tous ceux qui jouent comprennent de quoi je parle. Ils savent ce que signifie passer du temps à jouer ; ils savent qu'on peut développer un attachement, que certains voient comme une addiction.

Quoi qu'il en soit, pourquoi faudrait-il que le jeu ait été payé au moment de son achat pour entrer dans le dispositif ? On écarterait, en procédant ainsi, de nombreux jeux correspondant au nouveau modèle économique dominant, notamment pour les jeux mobiles, qui prennent de plus en plus de place, et dont le point d'entrée est à 0 euro.

« Si c'est gratuit, c'est vous le produit » : cette célèbre formule vaut aussi pour le secteur du jeu vidéo. En tout cas, les mots « à titre onéreux » n'apportent rien et soulèvent même des problèmes juridiques, puisqu'il faudra se demander, le moment venu, comment le jeu a été acquis.

La commission ***adopte*** *l'amendement.*

Amendements AC19 de M. Alexandre Sabatou et AC8 de M. Denis Masséglia (discussion commune)

M. Alexandre Sabatou (RN). La reconnaissance de droits dont les modalités d'application ne sont pas précisément définies risque de créer des attentes auxquelles les éditeurs pourraient ne pas être toujours en mesure de répondre, notamment en cas de cessation d'activité ou de difficultés financières. Cette année,

malheureusement, plusieurs studios français de jeux vidéo ont été placés en liquidation judiciaire, notamment Spiders et Midgar Studios. Imaginez qu'un studio en liquidation exploite un jeu en ligne dont les serveurs doivent fermer. Votre texte, tel qu'il est rédigé, promet aux joueurs la pérennité de leur accès. Mais contre qui pourront-ils exercer ce droit si l'entreprise disparaît ? Comment contraindre une société sans moyens financiers à maintenir un jeu en fonctionnement ? C'est tout le problème de votre rédaction. Vous créez une promesse juridique sans garantir qu'elle pourra être honorée. Nous préférons reconnaître aux joueurs des droits qu'ils pourront exercer eux-mêmes, indépendamment de la situation financière de l'éditeur.

M. Denis Masséglia (EPR). Monsieur le rapporteur, je constate que vous n'avez pas répondu à ma question concernant les votes de votre groupe, qui s'est opposé à tous les dispositifs de soutien au secteur du jeu vidéo. J'espère que, dans l'hémicycle, vous m'apporterez une réponse.

L'amendement AC8 vise à ce que l'on réfléchisse au sens du droit à la pérennité de l'accès aux jeux vidéo en ligne acquis par les consommateurs, qui est susceptible d'être invoqué par certains joueurs devant la justice pour continuer à avoir accès à des jeux. N'y a-t-il pas un risque s'agissant de personnes qui se livrent à des échanges à caractère pédophile ou sexiste, par exemple, ou qui trichent ?

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Avis défavorable. Il y a méprise : le texte ne crée aucune obligation, pour l'éditeur, de maintenir le jeu en condition. Il l'oblige uniquement à en déposer la version la plus récente avant de cesser sa commercialisation. Il élargit donc le spectre du dépôt légal à tout jeu auquel jouent des Français, qu'il soit ou non produit en France – ce, de façon assez importante, j'en conviens. C'est tout l'intérêt d'une plateforme Steam à la française, qui permettrait de conserver les jeux retirés du marché sans toucher à la liberté des éditeurs et éditrices : on sait que de tout petits studios ne disposent pas de moyens techniques démesurés et que, si un studio est en liquidation judiciaire, il n'y a plus personne pour maintenir ses jeux en condition. C'est pourquoi nous proposons, à l'article 2, de créer un service public. Nous ne créons pas un droit isolé au milieu des autres.

Monsieur Masséglia, j'ai bien compris que vous prôniez le soutien au patronat du jeu vidéo. Nous l'avons tous bien compris. C'est votre droit. Mais il n'y a pas que le patronat dans la vie, il y a aussi celles et ceux qui consomment du jeu vidéo, les joueuses et les joueurs. Donc il y a un équilibre à trouver. Accompagner la filière, ce n'est pas accompagner le seul patronat. Vous vous méprenez en visant cet objectif.

Le secteur du jeu vidéo mérite que l'on s'y attache. L'intérêt de notre débat est aussi de contraindre les groupes politiques à s'exprimer sur cette pratique culturelle et pas seulement sur les crédits d'impôt, qui ont leurs limites, même s'ils sont fort utiles dans ce secteur – nous n'avons pas prévu de les remettre en cause. Mais peut-être, monsieur Masséglia, avez-vous des informations sur un éventuel 49.3, qui pourraient nous inciter à débattre du financement du jeu vidéo ?

M. Alexis Corbière (EcoS). M. Masséglia ne cesse de répéter le même argument, mais il me semble – je me trompe peut-être – qu'il a été seul à voter ses amendements. Son propre groupe ne les a pas votés. Il peut donc poser la question de leur rejet à chacun au lieu de l'utiliser comme argument contre le rapporteur.

Soyons lucides. Nous avons tous l'expérience des niches parlementaires et des droits très réduits du groupe qui présente les textes. La proposition de loi que nous examinons pourrait sans doute être améliorée mais nous la considérons comme une sorte de produit d'appel afin d'avoir une discussion sur le produit culturel le plus vendu. Elle a au moins le mérite d'ouvrir la discussion. Ne passons pas notre temps à mégoter sur ses faiblesses juridiques et ouvrons le débat pour qu'il prenne une envergure nationale.

Cette façon de mégoter sur tel ou tel sujet, alors que c'est un domaine d'une grande importance, tant sur le plan financier qu'en matière de rayonnement culturel, est, à mes yeux, une façon d'éviter le débat. D'ailleurs, j'entends des critiques, mais aucune proposition. Il n'est pas très satisfaisant d'entendre dire : « Comme c'est important, ne faisons rien ».

Mme Marie Mesmeur (LFI-NFP). Je précise une information donnée par le rapporteur : ce n'est pas une copie qui est déposée à la BNF, mais deux. C'est le cas des CD, de 22 000 jeux vidéo et même d'environ 55 consoles de jeu, ce qui permet d'étudier le graphisme, l'architecture de jeu et le son des différents modèles. Le jeu vidéo fait partie de notre patrimoine historique et culturel, ainsi que de notre industrie.

Savez-vous de quand date le plus ancien jeu conservé à la BNF auquel on peut jouer ? 1974. Je vous invite, surtout les collègues du Rassemblement national, à lire ce qui est écrit sur le site de la BNF. C'est très clair et très précis. Il mentionne par exemple une console Magnavox Odyssey de 1974.

M. Alexandre Sabatou (RN). Monsieur le rapporteur, tout le monde est d'accord pour que les joueurs puissent continuer à jouer aux jeux vidéo qu'ils ont achetés ou auxquels ils ont joué. Le problème, c'est votre solution, présentée à l'article 2, à savoir la création d'une administration. La BNF est très qualifiée en matière de conservation, et nous sommes tous contents de son travail. Cela étant, vous proposez tout autre chose ; les mesures que vous appelez de vos vœux exigeront des investissements colossaux. Eu égard au budget de la France, qui est en quasi-faillite, c'est impossible.

Vous avez parlé des moddeurs, qui font tourner certains jeux qui n'existent plus, parfois de manière illégale. La solution consiste à légaliser cette pratique en l'encadrant. Ce n'est certainement pas à l'État de le faire : les joueurs en sont parfaitement capables, les moddeurs aussi.

La rétro-ingénierie, à l'heure de l'intelligence artificielle (IA), va très vite. Des jeux tels que *Minecraft* et *Dark Souls* ont déjà fait l'objet de crossovers, lesquels seront facilités. Encadrons ces pratiques sans passer par une administration pesante dont l'intérêt n'est pas démontré.

M. Denis Masséglia (EPR). Monsieur Corbière, les groupes Modem et Ensemble pour la République ont voté mes amendements, qui étaient cosignés par tous les membres de notre groupe. La gauche a voté contre. Je constate que vous vous livrez à des raccourcis un peu rapides.

Monsieur Bernalicis, il serait bon que vous répondiez aux questions que nous vous posons. N'y a-t-il pas un risque que des joueurs ayant tenu des propos sexistes soient autorisés par la justice à continuer à accéder à tel ou tel jeu ? Vous n'avez répondu à aucune de mes questions depuis le début de la réunion.

Pour ma part, je souhaite que nous trouvions des solutions. Je crois fermement à la réponse associative. Un serveur qui ferme pourrait être géré à titre gracieux par une association qui en récupérerait l'usage. Une proposition de résolution permettrait de promouvoir nos propositions, qui sont équilibrées, à l'échelle nationale. Je ne suis le représentant de personne : je défends une vision. Ce n'est pas parce que je ne suis pas d'accord avec vous qu'il faut me classer dans la catégorie des défenseurs de telle ou telle entité. Je suis, tout comme vous, un grand défenseur du jeu vidéo. D'ailleurs, je pense, comme vous, que l'on s'attache aux jeux vidéo auxquels on joue, aux personnages que l'on incarne.

Mme Virginie Duby-Muller (DR). Monsieur Bernalicis, s'interroger sur votre proposition de loi, ce n'est pas, à notre sens, défendre les patrons du secteur des jeux vidéo mais les personnes qui le font vivre en France. C'est une industrie culturelle et un écosystème très important dans notre pays, en particulier dans certains départements.

Vous soulevez un problème réel. Un joueur qui a payé un jeu ne devrait pas le voir disparaître du jour au lendemain. Personne ne le conteste, mais une bonne intention ne fait pas une bonne loi. Vous le reconnaissez vous-même, votre texte se heurte au droit européen, notamment sur la propriété intellectuelle et le droit d'auteur. Vous avez évoqué ce qui a été fait en matière de droits voisins : même si la France a joué un rôle précurseur en la matière, les dispositions en vigueur sont la transposition d'une directive européenne.

M. Arthur Delaporte (SOC). Cette proposition de loi soulève de nombreuses questions de principe, ce qui est très stimulant. Puisque l'on peut considérer que le jeu vidéo est un art, essayons de réfléchir par analogie. En peinture, une œuvre tombe dans le domaine public soixante-dix ans après le décès de l'auteur. Elle peut être exposée dans des lieux publics gratuitement, sans droits d'auteur. Il ne viendrait à l'idée de personne de mettre en cause l'existence du Louvre ou, s'agissant de la conservation du patrimoine cinématographique, de la Cinémathèque française.

Par analogie, pourquoi n'y aurait-il pas une institution publique destinée non seulement à conserver, mais aussi à exposer et à diffuser au public des jeux vidéo, considérés comme des œuvres, dans le cadre d'un grand musée public du jeu vidéo ? Pourquoi cela devrait-il être réservé aux acteurs privés et associatifs, qu'il faudrait de toute façon financer en dernier ressort ?

Telles sont les questions que soulève ce texte. Nous serions bien inspirés de dépasser les a priori mercantiles – le jeu vidéo ne relèverait que du seul domaine commercial – et conservateurs – le jeu vidéo ne serait pas un art auquel on a le droit d'avoir accès et qui peut toucher son public de façon durable.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Rassurez-vous, monsieur Masséglia : adopter la proposition de loi ne fera pas disparaître le code pénal, ni la possibilité qu'il offre de poursuivre les délits. Il n'y a pas de réglementation européenne en ce domaine mais, si vous publiez des insultes sexistes, racistes ou que sais-je en jouant à un jeu vidéo, vous êtes susceptible d'être poursuivi – même s'il est vrai que les poursuites sont rares. C'est l'objet des débats sur la modération. Mais ne nous racontons pas d'histoires : même avec la meilleure modération qui soit, vous ne ferez pas cesser ce genre de comportements.

D'ailleurs, vous avez dit préférer une reprise des jeux par les communautés de joueurs. La question que vous me posez s'applique aussi à ces cas : si les gens profèrent des insultes racistes au sein des communautés, que fait-on ? Vous me répondrez sans doute que, pour éviter cela, il faut une superstructure commerciale à même de rendre des comptes devant la justice. Toutefois, chacun reste responsable individuellement de ses actes ; cela ne change rien sur le fond. Ne recourez pas à des arguments spécieux pour dire votre opposition à la proposition de loi.

J'ajoute que, si vous êtes favorable à un usage communautaire, vous êtes obligé de toucher au droit de propriété et à la licence d'utilisation révocable – ou alors, vous racontez des carabistouilles, comme on dit chez moi. Il faut donc voter l'article 1er, qui crée ce droit pour les joueuses et les joueurs à partir du moment où l'éditeur décide de retirer son jeu et où il n'est plus commercialement utilisé.

Pour poursuivre dans le domaine des analogies, comme nous y invite M. Delaporte, je voudrais évoquer un concept du droit européen, qui a été décliné dans le droit national pour les livres : les œuvres indisponibles dans le commerce (OIC). Ce dispositif permet de demander la réédition d'un livre devenu indisponible dans le commerce. On peut aisément dresser un parallèle avec les jeux.

Nous voulons que ce droit prospère à l'échelle européenne mais aussi au niveau national. Et comme nous ne sommes pas dupes, nous pensons que le législateur français doit prendre position sur le droit de la propriété intellectuelle pour ouvrir un débat européen sur une potentielle directive ou sur une évolution des règlements. Je ne démasque rien : c'est notre intention depuis le début et nous continuerons à l'assumer.

*La commission **rejette** successivement les amendements.*

Amendement AC20 de M. Alexandre Sabatou

M. Alexandre Sabatou (RN). Nous souhaitons supprimer une obligation qui risque d'être inapplicable. En effet, vous entendez imposer à un éditeur de garantir l'accès à ses jeux s'il en cesse l'exploitation. Mais si cette cessation résulte de difficultés financières, comment peut-il financer les adaptations techniques nécessaires ? Lorsqu'une entreprise est mise en liquidation, son code source constitue un actif destiné à rembourser ses créanciers ; on ne peut pas en disposer comme bon nous semble. Nous proposons de sortir de cette logique d'obligation pour privilégier des solutions que nous défendrons dans nos autres amendements afin de donner aux joueurs et aux passionnés les moyens de faire vivre leurs jeux.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Avis défavorable. Si nous supprimions les alinéas que vous visez, nous n'aurions aucun point d'appui juridique pour imposer aux studios de donner le contenu du jeu afin qu'il soit remis à la disposition des joueuses et des joueurs. Si vous voulez rendre complètement inopérante la proposition de loi, faites cela.

S'agissant des liquidations judiciaires, nous n'inventons rien. Nous nous contentons de procéder à une extension, certes importante, de la procédure du dépôt légal. Pour les entreprises qui fabriquent leurs jeux vidéo en France, ces alinéas sont inutiles, puisque la BNF détient déjà les données ou peut les obtenir. Pour les autres, ils présentent un intérêt. En tout état de cause, ils ne posent aucun problème en cas de cessation d'activité commerciale.

Quant à l'articulation des droits, ce n'est pas compliqué : dans le cadre de l'exploitation par une plateforme, nous prévoyons l'octroi aux ayants droit de la part qui leur revient, ce qui permet d'amortir le coût d'une liquidation judiciaire. Par ailleurs, les tribunaux peuvent être saisis. C'est ainsi que les choses se sont passées dans le secteur du jeu vidéo jusqu'à présent, sans que cela gêne qui que ce soit.

Mme Marie Mesmeur (LFI-NFP). L'amendement vise à supprimer toute la partie opérationnelle de l'article 1er. J'ai du mal à comprendre : en regardant les autres amendements du Rassemblement national, j'ai le sentiment que nos collègues soutiennent le principe de la continuité d'accès aux jeux vidéo pour les joueurs. Mais peut-être ne l'assument-ils pas vraiment. Ils sont face à une contradiction : tout en étant les grands copains des géants de la tech, ils s'efforcent de défendre les intérêts des joueurs de jeux vidéo, parce qu'ils savent qu'il y a un problème, le tout en veillant à ne pas donner le point à La France insoumise. Leurs amendements sont donc totalement incohérents. J'aimerais que le Rassemblement national soit clair et arrête ce jeu de dupes.

M. Alexandre Sabatou (RN). Nous sommes parfaitement cohérents, comme le montrent nos autres amendements. Nous proposons de modifier l'article 1er pour qu'il soit en accord avec les dispositions que nous proposons par nos amendements portant articles additionnels après l'article 1er ainsi que par celui déposé à l'article 2.

*La commission **rejette** l'amendement.*

Amendement AC26 de M. Ugo Bernalicis

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Les Californiens devraient légiférer, sous l'impulsion des joueuses et des joueurs, pour faire en sorte que les éditeurs prévoient la fin de vie du jeu dès sa conception. L'idée est que le jeu tombe dans les mains des joueuses et des joueurs, dans le cadre d'une gestion communautaire ou par une plateforme, publique ou associative. Je ne fais que vous livrer cette proposition, au sujet de laquelle j'ai un avis mitigé.

Cette mesure soulève nombre de questions. Faut-il prévoir uniquement la durée de vie d'un jeu ou établir également des règles concernant d'éventuels DRM ? Faut-il prévoir des serveurs privés auxquels le jeu n'est pas initialement destiné ? Comment doser le tout ? Nous renvoyons à un décret en Conseil d'État le soin de répondre à ces questions légitimes, d'autant que la loi n'a pas vocation à descendre à ce niveau de détail.

D'ailleurs, des initiatives sont déjà prises, en lien avec les éditeurs et les éditrices. La plateforme GOG, anciennement dénommée Good Old Games, permet, en lien avec les éditeurs, de jouer à de vieux jeux qui ne sont plus vendus ni soutenus par personne, ce qui permet aussi aux éditeurs de toucher une quote-part alors même qu'ils avaient décidé de ne plus percevoir de bénéfices sur les jeux en question. Tout cela demande à être accompagné : GOG est confrontée au problème des droits, qu'elle doit négocier studio par studio. Notre objectif est d'assurer une pérennité d'accès complète. Il nous semble plus simple de la prévoir dès la fabrication du jeu vidéo.

M. Arthur Delaporte (SOC). Je ne suis pas certain – cela vaut pour l'ensemble du texte – de la conventionnalité de cette disposition. Elle a toutefois le mérite, si ce n'est de poser un principe fondamental, du moins d'inviter à penser l'obsolescence.

Nous l'avons fait pour de nombreux biens de consommation, notamment dans le cadre de la loi Hamon de 2016, qui visait à lutter contre l'obsolescence programmée. Il s'agirait donc d'obliger à prévoir la fin de vie d'un jeu, ses modalités et ses conditions, dès sa création, en précisant comment, concrètement, on assure à l'utilisateur la capacité d'en avoir un usage pérenne.

Tout à l'heure, M. Bruneau disait que, le jour où le constructeur arrête de produire les pièces détachées d'un véhicule donné, on ne peut plus l'utiliser. C'est inexact, car nous avons imposé aux constructeurs, dans la loi, de prévoir une fin de vie, de dire pendant combien de temps les pièces seront produites et quelles pièces de remplacement pourront être utilisées, une fois que les pièces de rechange ne seront plus produites, pour prolonger la durée de vie des objets.

Pour les jeux vidéo, ce droit n'existe pas ; il faut le penser, certes à l'échelle européenne mais, si personne ne le fait, il faut que, à l'échelle nationale, nous soyons imaginatifs. Tel est, à mes yeux, l'objet de l'amendement.

M. Denis Masséglia (EPR). Ce débat est très intéressant. D'abord, M. le rapporteur confirme que c'est à l'échelle européenne qu'il faut apporter une réponse. Toutefois, il ne répond pas au sujet des risques liés aux bannissements. La proposition de loi pourrait-elle les rendre inapplicables ?

J'ai une autre question à poser à M. le rapporteur, dont j'aimerais obtenir une réponse claire. Ce texte est issu de la décision de l'entreprise Ubisoft de fermer le serveur *The Crew*. Pourquoi n'avez-vous pas convié cette très belle entreprise française à vos auditions ? Elle est tout de même la première concernée !

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. C'est assez simple, cher collègue Masséglia – un membre de votre équipe était d'ailleurs présent, à l'audition du syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, qui est le syndicat patronal. Nous avions convié plusieurs grands studios avec lesquels il nous semblait intéressant de discuter, non seulement Ubisoft, mais aussi Sony France, qui a fermé unilatéralement le PlayStation Store sur PlayStation 3 et PlayStation Vita – des gens avaient même des films dessus, qu'ils avaient achetés en plus des jeux, et, du jour au lendemain, plus rien. Cela étant, le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs nous a dit que ses membres s'exprimaient, par son entremise, d'une seule et même voix. Les studios ont refusé de venir individuellement et se sont fait représenter par leur syndicat patronal, qui nous l'a indiqué lors de son audition.

M. Denis Masséglia (EPR). Avez-vous envoyé une convocation à Ubisoft ?

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Pour cela, cher collègue, il faudrait que nous nous soyons constitués en commission d'enquête. Si vous voulez en créer une concernant le secteur du jeu vidéo, avec grand plaisir ! Il y a plusieurs sujets à creuser dans ce secteur très capitalistique.

M. Delaporte a raison de signaler que, dans de nombreux secteurs, on a produit de la norme, au bénéfice des consommateurs, pour favoriser la réparabilité et, plus généralement, lutter contre l'obsolescence. Mais, dans le domaine du jeu vidéo, nous faisons face à une difficulté particulière, car ce marché s'est construit, dès l'origine, sur une logique d'obsolescence. Celle-ci était prévue dès le départ. Nous percutons donc, par ce texte, un principe fondamental. C'est pour échapper à l'obsolescence que nous présupposons que le jeu vidéo est d'abord et avant tout un bien culturel.

La commission ***adopte*** *l'amendement.*

Amendement AC9 de M. Denis Masséglia

M. Denis Masséglia (EPR). Monsieur le rapporteur, je m'efforce d'avoir une vision exhaustive de votre proposition de loi afin de déterminer si nous pourrons oui ou non la voter, même si, à mon avis, elle n'est pas constitutionnelle. J'aimerais savoir ce que vous entendez par la « dégradation substantielle des conditions d'utilisation ». Telle que je la comprends, cette expression signifie que la moindre évolution d'un jeu vidéo, par exemple un correctif ou une évolution du *gameplay*, devra obligatoirement être déposée à la BNF.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Un jeu vidéo recouvrant des réalités très larges, il fallait bien fixer un critère. Imaginons un jeu complètement multijoueur : si vous pouvez toujours y accéder sans pouvoir jouer avec d'autres joueurs parce qu'il n'est relié à rien, c'est une dégradation substantielle de ce qu'on vous a vendu. Si, dans le monde physique, on vous propose d'acheter une voiture dont on enlève ensuite le moteur, c'est une dégradation substantielle des conditions d'utilisation de votre voiture, puisqu'elle ne roule plus. L'idée est de définir un critère sur lequel pourrait s'appuyer le juge. En effet, nous ne sommes pas naïfs : demain, des éditeurs pourraient chercher à contourner une loi nationale ou européenne – cela se voit déjà.

La commission ***rejette*** *l'amendement.*

Elle ***adopte*** *l'article 1er* ***modifié****.*

Après l'article 1er

Amendement AC27 de M. Ugo Bernalicis

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Cet amendement devrait recueillir l'assentiment des groupes qui ont relevé un problème de conformité au droit européen. Il prévoit, au prix d'une restriction de son champ d'application, que la proposition de loi s'applique à tous les bénéficiaires du CIJV en France. À partir du moment où l'on soumet à conditions le CIJV, nous avons tout à fait le droit d'établir des règles nationales. Cela permet de rendre applicable la proposition de loi en dépit du droit européen, au moins concernant le secteur des entreprises bénéficiaires du CIJV. Ce n'est pas son objectif initial, qui est de garantir l'accès à tout jeu vidéo auquel joue un Français ou une Française après son retrait du marché, mais cela permet de percuter le cadre européen et de mettre un pied dans la porte.

Nous ne sommes pas opposés au crédit d'impôt, en la circonstance, mais il serait bienvenu de l'assortir de quelques conditions. À titre d'exemple, la production de jeux vidéo est l'un des rares secteurs d'activité où la place des femmes est en recul, puisqu'elle est passée, en un an – je cite les chiffres de mémoire – de 28 % à 20 %. Pourtant, les femmes savent fabriquer des jeux vidéo comme les hommes ; il n'y a pas de prérequis à la naissance ou lié au genre. C'est donc bien le fruit d'une construction politique et sociale.

M. Arthur Delaporte (SOC). Il faut soumettre l'attribution des aides à conditions. Cela pourrait avoir un effet de levier : la production en France devenant plus avantageuse, cela inciterait d'autres pays à adopter un dispositif similaire. La création d'une obligation ne risque-t-elle pas, toutefois, d'introduire une distorsion de concurrence vis-à-vis des autres pays ?

M. Denis Masséglia (EPR). La part des femmes dans le jeu vidéo est à peine supérieure à 20 % : nous sommes tous d'accord sur la nécessité de l'augmenter. Cependant, l'amendement est satisfait car, pour bénéficier du crédit d'impôt jeux vidéo, les entreprises doivent disposer d'un agrément, fourni par le CNC – mais peut-être faut-il revoir les critères de l'agrément.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. J'ai défendu l'amendement en insistant sur le crédit d'impôt, mais le dispositif concerne toutes les aides directes, y compris le FAJV. Nous disons bien la même chose : l'agrément est conditionné au respect de la loi.

Si nous adoptons l'amendement et le texte, ceux qui le souhaitent pourront saisir le Conseil constitutionnel, mais l'articulation que nous avons prévue subsistera. En effet, le droit européen nous laisse libres de gérer les crédits d'impôt – il n'y a pas, en la matière, de distorsion de concurrence, à moins de considérer que le crédit d'impôt lui-même en est une. Nous pourrons alors essayer de promouvoir la mesure au niveau européen.

La commission ***rejette*** *l'amendement.*

Amendements AC21 et AC23 de M. Alexandre Sabatou

M. Alexandre Sabatou (RN). Plutôt que de créer une nouvelle plateforme publique, nous proposons de faire confiance aux joueurs.

Vous pouvez vous trouver dans cette situation absurde : vous avez acheté un jeu, il est installé sur votre ordinateur, mais vous ne pouvez plus y jouer parce que le serveur qui vérifie votre licence a fermé. L'amendement AC21 vise à autoriser le joueur, après l'arrêt définitif du service, à faire fonctionner sa propre copie sans authentification. Bien entendu, si l'éditeur a déjà proposé une version hors ligne, la disposition ne s'applique pas.

L'amendement AC23 concerne les jeux multijoueurs. Lorsqu'un éditeur ferme définitivement ses serveurs, il arrive que des communautés de passionnés fassent revivre le jeu. Ainsi, Velan Studios a proposé aux joueurs de *Knockout City* une version permettant d'héberger leurs propres serveurs.

Nous voulons sécuriser juridiquement ces initiatives sans but lucratif, en respectant la protection des données personnelles et sans engager la responsabilité de l'éditeur. Ces solutions ne requièrent ni nouvelle administration ni dépense publique supplémentaire. Nous ne demandons pas aux entreprises de maintenir éternellement leurs jeux, encore moins de livrer leurs technologies propriétaires. Nous voulons seulement que la loi n'empêche pas les joueurs de faire vivre les jeux qu'ils ont achetés après que l'éditeur a arrêté un service associé.

Il s'agit de faire confiance à l'initiative des joueurs, tout en respectant la liberté des entreprises. Voilà comment nous concevons la protection des consommateurs.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Avis défavorable. L'article 1er du texte remplit déjà ces objectifs. La proposition de loi autorise les communautés de joueurs à prendre en charge la pérennité du jeu : elle crée un droit, qui pourra être rendu effectif de différentes manières.

En outre, votre dispositif requiert de trouver une communauté capable de contourner les DRM, mais on doit pouvoir continuer à jouer même si l'on n'a pas d'ami ingénieur informatique. Vous voulez préserver l'accès sans toucher à la propriété intellectuelle, ce qui est contradictoire. Il faut faire évoluer les règles en matière de propriété intellectuelle, en droit européen comme en droit français, faute de quoi rien ne sera possible. Un service public doit s'y coller – ça tombe bien, la BNF sait le faire.

La commission ***rejette*** *successivement les amendements.*

Article 2 : *Pérennité et seconde vie des jeux vidéo*

Amendement de suppression AC24 de M. Alexandre Sabatou

M. Alexandre Sabatou (RN). Nous avons déjà expliqué que la BNF n'était pas l'acteur approprié. Vous dites qu'il ne faut pas avoir besoin d'un ami informaticien pour jouer mais, s'il n'y a pas de communauté, c'est que, *a priori*, *le* jeu n'est pas extraordinaire. Faut-il préserver tous les jeux, même ceux qui sont vraiment mauvais ? La question serait intéressante dans la perspective de l'ouverture d'un musée national du jeu vidéo, qui en retracerait l'histoire, mais je ne vois pas l'utilité de faire travailler des fonctionnaires et des ingénieurs pour conserver un jeu qui n'intéresse personne.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Avis défavorable. Certains jeux de niche sont très intéressants et font l'objet de petites communautés actives. Certes, vous ne défendez que les communautés, mais la République garantit aussi des droits et des libertés individuels.

Il faut placer la BNF au centre du circuit, afin qu'elle collecte les jeux, les fiabilise, fasse de la rétro-ingénierie, etc. Ensuite, soit la communauté des joueurs s'auto-organise, soit une association prend le dispositif en charge, soit cela échoit à une plateforme publique. Nous ne fermons aucune possibilité – nous les ouvrons, au contraire.

M. Arthur Delaporte (SOC). Le Rassemblement national avance qu'il y aurait de bons et de mauvais jeux vidéo. Peut-on en dire autant des livres ? Est-ce le rôle de la BNF de garder les livres de Jordan Bardella ? De fait, même s'ils ne sont pas ma tasse de thé, le dépôt légal prévoit de garder tout document édité. Dès lors que l'on considère que le jeu vidéo est un objet culturel, on doit conserver l'intégralité de la production, y compris les œuvres que vous estimez trop wokistes, à l'instar des livres, que leurs lecteurs soient trois ou 3 millions.

Mme Marie Mesmeur (LFI-NFP). Monsieur Sabatou, qui êtes-vous pour décider si un jeu est assez intéressant pour être conservé ? Malgré une large communauté, *Gran Turismo Sport* a en grande partie disparu, alors que *City of Heroes* a pu être conservé par un serveur communautaire. Magnavox Odyssey est sortie en 1972. Nous parlons d'un patrimoine culturel plus ancien que vous et dont le développement se poursuivra encore longtemps ; il rassemble des œuvres

artistiques et techniques visuelles et sonores. Il faut non pas un musée mais un espace destiné à préserver ce patrimoine culturel, et c'est ce que fait la BNF.

M. Alexandre Sabatou (RN). Monsieur Delaporte, oui, la BNF sert à conserver, mais pas nécessairement à faire vivre. On ne réimprime pas en masse tous les livres qui y ont été déposés. Il en va de même pour les jeux vidéo : elle les conserve ; si vous voulez les voir, créez un musée national du jeu vidéo, qui pourra peut-être les mettre à disposition.

Monsieur le rapporteur, vous ne répondez jamais à la question financière. Avez-vous estimé le nombre de jeux que la BNF devrait maintenir et le coût que représenteraient la formation et l'emploi des ingénieurs nécessaires ? Encore une fois, ce serait une administration gigantesque pour un résultat médiocre.

Madame Mesmeur, vous m'opposez un jeu qui a pu continuer à vivre grâce à une large communauté. Nous proposons justement de légaliser le fait en accordant à une communauté capable de faire vivre un jeu les droits de continuer à jouer. L'article 2 ne résout pas du tout ce problème, c'est pourquoi nous voulons le supprimer.

M. le président Alexandre Portier. J'avoue, monsieur le rapporteur, m'être aussi demandé combien de jeux seraient concernés – ce n'est pas la moindre des difficultés.

M. Denis Masséglia (EPR). Madame Mesmeur, je crois que vous mélangez deux notions. Il ne faut pas confondre le dépôt légal, qui permet de conserver une copie d'un jeu vidéo, et la mise à disposition des joueurs. La BNF détient toutes les compétences pour prendre en charge le dépôt légal ; en revanche, s'agissant de la mise à disposition, je suis assez réservé. J'en profite pour saluer les fonctionnaires de la BNF ; très compétents, ils accomplissent un énorme travail. La loi de finances pour 2024 allouait à la Bibliothèque 242,8 millions, le PLF pour 2027, 253 millions : même si on peut les juger insuffisants, ses crédits, monsieur le rapporteur, n'ont pas baissé au cours des dernières années, au contraire.

M. Alexis Corbière (EcoS). À quoi bon conserver un objet devenu inutilisable ? Si l'on confie à une institution la mission de conserver un objet culturel, c'est pour qu'elle puisse le rendre disponible. La BNF conserve les livres pour que les citoyens puissent continuer à les lire. Si nous décidons d'attribuer à une institution la conservation des jeux vidéo, elle devra pouvoir les diffuser – sinon, autant les mettre dans un placard. Cela étant, j'entends la remarque selon laquelle cela mobiliserait un grand nombre de fonctionnaires.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Le coût de conservation va évoluer, en particulier s'agissant des jeux dématérialisés. J'ai évoqué le nouveau décret relatif au dépôt légal numérique, dont il faudra examiner le contenu. Quoi que nous décidions, cela va se faire.

Notre proposition obligerait à augmenter les moyens de la Bibliothèque nationale de France ; jeux vidéo ou pas, nous sommes favorables à les accroître chaque année. Ensuite, oui, je pense qu'il faut rétribuer l'accès pérenne aux jeux. S'il existe une plateforme publique et qu'un jeu est téléchargé trois fois par an, parce qu'il n'intéresse que trois personnes, où est le problème ? C'est ce que fait Steam. Tous les jours, des petits fabricants de jeux y déposent leur produit, parce que c'est facile : ils n'ont pas besoin de publicité et s'épargnent les coûts liés à la fabrication et au réseau de distribution. Le corollaire, c'est que certains jeux ne sont téléchargés que par quinze personnes. Et le modèle économique fonctionne. À partir du moment où vous avez récupéré les copies, comme le prévoit le dépôt légal, ce n'est pas si compliqué.

C'est vrai, la Bibliothèque nationale de France n'a pas demandé cette nouvelle mission, mais ses représentants ont identifié l'intérêt que représenterait pour eux cette mesure, en matière de conservation. Ce serait joindre l'utile – la collecte des données – à l'agréable – la mise à disposition au public.

*La commission **rejette** l'amendement.*

Amendements AC29 et AC30 de M. Ugo Bernalicis (discussion commune)

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Le premier amendement vise à modifier le rôle dévolu à la BNF. Lieu de convergence des données, c'est-à-dire des jeux, et de leur conservation, elle serait chargée de les mettre à disposition d'une future plateforme publique, d'une association ou de toute personne à même de faire vivre le droit prévu à l'article 1er. Ce serait plus cohérent avec leur mission et avec notre intention initiale.

Le second amendement tend à supprimer le mot « définitivement » à la première phrase de l'alinéa 4. En effet, il est difficile d'affirmer qu'un retrait est définitif : un éditeur peut ressortir un jeu, au bout de quinze ans, en jouant sur le côté vintage ; on ne peut que constater que, à un instant t, il n'est plus disponible. De plus, le texte prévoit que si l'éditeur reprend la commercialisation, le droit d'exploitation échu à la BNF, par exemple, s'éteint immédiatement. C'est la règle actuellement applicable pour les livres.

M. Denis Masséglia (EPR). Si nous adoptions l'amendement AC29, tous les suivants tomberaient, ce qui nous priverait du débat sur les propositions concernées. On n'est pas loin de la censure !

M. Erwan Balanant (Dem). Ce texte ferait de la BNF un pivot de ce qui est aujourd'hui la culture populaire et qui sera demain un élément comme un autre de notre consommation culturelle. La démarche est intéressante.

Un écrivain peut souhaiter se rétracter – M. Bardella, par exemple, souhaiterait peut-être retirer certains de ses propos. Comment le dispositif prendra-t-il en compte la volonté d'un éditeur de retirer un jeu, parce qu'il veut en faire cesser la diffusion ?

M. Arthur Delaporte (SOC). Les membres du groupe Socialistes souhaitent aussi renforcer les moyens de la BNF. En effet, elle s'acquitte de nouvelles missions ; en particulier, elle archive l'intégralité des sites web du domaine français. C'est un travail considérable, qui demande des moyens nouveaux, techniques notamment. La culture numérique se développe ; il faut l'accompagner, sans conservatisme mal placé.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Il ne faut pas confondre conservation et conservatisme, en effet !

Notre proposition crée un droit qui percute les droits de repentir et de retrait, éléments fondamentaux du droit d'auteur. En réalité, on peut déjà trouver sur internet les jeux retirés : il suffit de faire une recherche en *peer to peer*, mais ce n'est pas légal. Il règne donc, en la matière, une forme d'hypocrisie. En tout état de cause, si nous ne créions pas ce droit, le dispositif ne pourrait s'appliquer.

Toutefois, en cas d'exception au droit d'auteur, la convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques oblige à prévoir des compensations. L'article 2 prévoit donc de maintenir la rémunération des ayants droit.

Après avoir discuté avec les représentants de la Bibliothèque nationale de France, je propose des modifications visant à mieux adapter le texte à leurs missions. D'ailleurs, nous n'avons jamais eu l'intention d'obliger la BNF à créer et à gérer une plateforme : ce n'est qu'une solution parmi d'autres.

La commission ***adopte*** *l'amendement AC29.*

En conséquence, l'amendement AC30 et tous les autres amendements se rapportant à l'article 2 ***tombent****.*

La commission ***rejette*** *l'article 2.*

Après l'article 2

Amendement AC1 de Mme Marie Mesmeur

Mme Marie Mesmeur (LFI-NFP). La fermeture d'un serveur ou l'interruption d'un service en ligne peuvent empêcher l'accès au jeu. Or cette dépendance technique ne fait l'objet d'aucune information, sinon dans des notices à rallonge. Vous connaissez tous le pictogramme Pegi (information paneuropéenne sur les jeux), qui permet d'identifier instantanément l'âge recommandé et les contenus du jeu qui peuvent heurter. Sur ce modèle, l'amendement vise à ce que l'on apporte une information claire et harmonisée, par exemple par le biais d'un pictogramme, sur le support physique ou la page de présentation de la version numérique du jeu, pour préciser combien de temps le jeu pourrait être programmé et si celui-ci dépend d'un serveur.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Cela va dans le sens de la proposition minimaliste de la Commission européenne d'élaborer un code de conduite. Le système Pegi, à l'origine, était une initiative autogérée du secteur ; la loi a ensuite rendu l'affichage obligatoire. Nous souhaitons que la loi impose une information préalable de cette nature au moyen d'un guide des bonnes pratiques.

M. Erwan Balanant (Dem). Je reviens à l'article 2. Il ne faudrait pas que la BNF devienne un éditeur de jeux. Elle conserve les livres ; quand un éditeur, à la demande de l'auteur, retire un livre de la vente, on peut l'y consulter, mais la démarche de la Bibliothèque diffère de celle de l'éditeur, qui assure la promotion du livre, le remet à la disposition du public par la mise en vente, etc. Par le détournement du droit de repentir, que vous assumez, vous acceptez que la BNF devienne, *de facto*, un éditeur de jeux vidéo. Il faudrait clarifier ce point d'ici à l'examen en séance publique – le groupe Démocrates, pour sa part, s'y emploiera.

La commission ***adopte*** *l'amendement.*

Amendement AC4 de Mme Marie Mesmeur

Mme Marie Mesmeur (LFI-NFP). Cet amendement vise à obliger l'éditeur à informer le consommateur de la durée prévisible d'accès au jeu et des solutions techniques pour continuer à jouer après la fermeture du serveur, en particulier par le déploiement d'un mode hors ligne. Il ne sera pas pour autant contraint de garantir un fonctionnement illimité du jeu : il pourra mettre fin à l'exploitation commerciale quand il le voudra, mais il devra donner au consommateur une information loyale et transparente.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Je vous demande de retirer l'amendement, car il est satisfait par l'adoption du précédent, plus ambitieux. Cela étant, il faut préciser le droit de la consommation car de nombreux recours n'ont pas abouti, faute de pouvoir qualifier les pratiques commerciales trompeuses qui les avaient motivés.

L'amendement est ***retiré****.*

L'amendement AC2 de Mme Marie Mesmeur est ***retiré****.*

Article 3 : *Gage financier*

Amendement AC28 de M. Ugo Bernalicis

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. C'est un amendement d'appel. La première industrie culturelle du pays, qui réalise 6 milliards d'euros de chiffre d'affaires, verse 0 euro de contribution au Centre national du cinéma et de l'image animée, qui administre pourtant le CIJV et le FAJV. Cela ne pourra pas durer indéfiniment. Pour que le secteur s'autofinance, nous proposons d'instaurer une taxe sur les jeux vidéo, qui constituent le seul dénominateur commun à toutes les plateformes – smartphone, ordinateur ou console. Certes, cette mesure posera le problème de la collecte de cette taxe par l'administration fiscale, mais il est de l'intérêt général de préserver la création indépendante française.

M. Denis Masséglia (EPR). Nous voterons contre cet amendement. Pour servir une stratégie politique, vous défendez une proposition de loi qui impose un financement de manière unilatérale. Si nous voulons bien travailler, il faut prendre le temps de construire un compromis avec tous les acteurs, ce qui requiert plusieurs mois. Or les acteurs n'ont pas adopté de position claire à ce sujet : vous le savez, puisque vous êtes membre du groupe d'études sur le jeu vidéo, que j'ai l'honneur de présider.

Je regrette que tous les amendements que j'avais déposés à l'article 2 soient tombés ; j'aurais voulu débattre du transfert de licence tierce, du RGPD (règlement général sur la protection des données), de la cybersécurité, de la modération sur les serveurs multijoueurs ou encore du projet de décret. Votre texte met sur la table de nombreux sujets importants : il faut une discussion globale pour construire une réponse – qui devra être européenne et non nationale.

M. le président Alexandre Portier. Voilà près de deux heures et demie que nous nous penchons sur ce texte : on peut estimer que le débat a tout de même été approfondi, même s'il est vrai que certains aspects du jeu vidéo n'ont pas été abordés, en particulier son impact environnemental et ses conséquences sociales et psychologiques, comme l'addiction.

M. Alexandre Sabatou (RN). Nous savons que le secteur du jeu vidéo est fragile. Selon le CNC, près d'une entreprise en développement sur deux serait déficitaire. Or La France insoumise veut les taxer, à hauteur de 5,15 %. Pour tuer le jeu vidéo français, il n'y a pas mieux que d'adopter cet amendement !

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Nous ne voulons tuer personne. C'est sur ce principe que repose le financement du CNC, et personne ici ne soutient que l'affectation d'une part du prix du ticket de cinéma ait tué la production française – de fait, c'est le contraire !

Chacun jugera vos arguments à leur juste valeur. Monsieur Masséglia, j'en discute avec les représentants du secteur depuis 2017, en allant d'audition en audition. J'ai d'abord provoqué des levées de boucliers en évoquant la création d'une taxe, mais le discours est en train de changer, y compris chez les syndicats patronaux. Ils voient bien les vertus d'une taxe affectée et d'un autofinancement du secteur qui profite à tout le monde. Nous sommes au milieu du gué. Nous faisons une proposition pour ouvrir le débat. Il ne faut pas attendre que tout soit délocalisé au bout du monde ou absorbé par l'IA pour se réveiller.

*La commission **rejette** l'amendement.*

*Elle **rejette** l'article 3.*

Titre

Amendements AC7 et AC6 de M. Denis Masséglia

M. Denis Masséglia (EPR). L'amendement AC7 tend à intituler le texte : « proposition de loi visant à s'assurer de façon démagogique du vote des joueurs et joueuses de jeux vidéo dans la perspective de l'élection présidentielle de 2027 ». M. le rapporteur a dit clairement que c'était son objectif : il faut que le titre l'affiche.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Ce serait un titre à rallonge. Une solution consisterait à supprimer « de façon démagogique ». Plus sérieusement, restons-en à l'objet du texte. La vérité, c'est que votre camp politique n'a cessé de faire de la communication sur le dos des joueuses et des joueurs. Je pense à un selfie à l'Élysée avec tous les acteurs de l'e-sport, coup de com' qui n'a été suivi d'aucune politique publique. Attention, si vous voulez rester amis avec eux, sachez qu'ils voient ce que font les uns et les autres.

Mme Marie Mesmeur (LFI-NFP). Je ne comprends pas pourquoi M. Masséglia a proposé ce titre plutôt que : « visant à garantir des droits pour les joueurs et joueuses ainsi que la pérennité des jeux vidéo une fois que Jean-Luc Mélenchon sera élu en mai prochain ». Vous auriez pu acter le fait que, lorsque nous serons au pouvoir, nous accorderons des droits aux joueurs et aux joueuses et veillerons à la pérennisation des jeux vidéo.

M. Alexis Corbière (EcoS). Je veux bien voter l'amendement de M. Masséglia, à condition qu'il propose comme titre du PLF : « visant à s'assurer de la détestation des citoyens et citoyennes dans la perspective de l'élection présidentielle de 2027 », car ce sera sans doute la conséquence du budget qu'il soutiendra. Nous perdons du temps sur des amendements absolument stupides, ce qui n'honore pas le travail parlementaire. Monsieur Bernalicis, la proposition de loi restera-t-elle en huitième position de votre niche ? C'est un texte intéressant, auquel nous avons consacré beaucoup de temps, et j'espère que nous pourrons en discuter dans l'hémicycle.

M. Denis Masséglia (EPR). Monsieur Bernalicis, si l'Esports World Cup s'est tenue en France, c'est grâce à l'action du président Emmanuel Macron. Je rappelle également que les groupes de gauche se sont soit opposés, soit abstenus sur la proposition de loi visant à structurer l'e-sport. Nous n'avons donc aucune leçon à recevoir de vous.

Madame Mesmeur, si Jean-Luc Mélenchon se retrouvait aux responsabilités, l'adoption d'une proposition telle que celle-ci aurait une conséquence directe : le non-respect des traités européens et, par conséquent, la sortie de la France de l'Union européenne. Il faut dire les choses clairement.

M. le président Alexandre Portier. Je note que l'élection présidentielle de 2027 est expressément mentionnée dans l'exposé des motifs du rapporteur ; l'amendement n'est donc pas déconnecté du sujet.

M. Ugo Bernalicis, rapporteur. Évidemment, car nous assumons, nous, d'être dans une campagne présidentielle !

Monsieur Corbière, je suis incapable de vous répondre : cela dépendra du vote de la commission. Pour ma part, je serais plutôt favorable à ce que l'on vote contre la proposition de loi. En effet, son article 2 ayant été supprimé, nous risquerions de tomber sous le coup de l'article 40 si nous voulions réintroduire ces dispositions. Puisqu'il s'agit d'une partie non négligeable de la proposition de loi, je propose que nous rejetions le texte afin que ce soit sa version initiale qui soit examinée dans l'hémicycle. Cela nous laisserait le temps de rediscuter et de peaufiner les amendements pour créer une majorité afin de le faire adopter.

*La commission **adopte** l'amendement.*

*En conséquence, l'amendement AC6 de M. Denis Masséglia **tombe**.*

*La commission **rejette** l'ensemble de la proposition de loi **modifiée**.*

*

*En conséquence, la commission des Affaires culturelles et de l'éducation demande à l'Assemblée nationale de **rejeter** la présente proposition de loi.*

ANNEXE N° 1 :
LISTE DES PERSONNES ENTENDUES PAR LE RAPPORTEUR

(par ordre chronologique)

- **Stop Killing Games – MM. Moritz-Maximilian Katzner,** coordinateur mondial, et **Brendan Fourdan**, représentant français

- **Que Choisir Ensemble** – **MM. Frithjof Michaelsen,** chargé de mission numérique

- **Bibliothèque nationale de France (BNF) – MM. Philippe Lonné,** directeur général, et **Laurent Duplouy**, chef du service multimédia du département son, vidéo, multimédia

- *Table ronde :*

  – M. Philippe Mouron, professeur de droit privé à l'université d'Aix-Marseille et co-directeur du Centre de droit du jeu vidéo

  – **M. Gaylor Rabu**, maître de conférences habilité à diriger des recherches (HDR) à l'université d'Aix-Marseille et co-directeur du Centre de droit du jeu vidéo

  – **Mme Julie Groffe-Charrier**, maître de conférences HDR à l'université Paris-Saclay

  – **M. Geoffray Brunaux**, professeur de droit privé et sciences criminelles et doyen de la faculté de droit et de science politique de Reims

  – M. Sébastien Genvo, professeur à l'université de Lorraine

  – **M. Pierre-Xavier Chomiac de Sas,** avocat fondateur de PCS avocat et enseignant de droit du numérique et des jeux à l'université de Reims Champagne-Ardenne

- *Audition conjointe :*

  – **Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)* – Mme Vanessa Kaplan,** déléguée générale

  – **Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell)*** – **MM. Nicolas Vignolles,** délégué général, et **Benjamin Niang,** responsables affaires publiques

- *Audition conjointe :*

  – **Syndicat des travailleurs du jeu vidéo (STJV) – MM. Antoine Dieulesaint**, concepteur de jeux vidéo, et **Nicolas Séguier**, programmeur

  – **Solidaires Ubisoft France – M. Chakib Mataoui,** programmeur et délégué syndical de Solidaires Informatique à Ubisoft Paris

- *Table ronde d'administrations centrales :*

  – Direction générale des médias et des industries culturelles (DGmic) – M. Frédéric Gaston, adjoint du chef du service du livre et de la lecture

  – **Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) – Mmes Pauline Augrain,** directrice du numérique, **Aurélie Champagne**, directrice adjointe en charge des affaires juridiques et européennes, et **Cyrielle Convers**, conseillère affaires institutionnelles nationales

  – **Direction générale des entreprises (DGE) – M. Joris Dumazer**, directeur de projets à la sous-direction des réseaux et des usages numériques, et **Mme Marie-Pierre Bouvet**, cadre expert

  – **Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes (DGCCRF) – Mmes Elisabeth Guillaume**, cheffe du bureau « médias, communications électroniques, secteur culturel et économie de la donnée », et **Hanae Bonet,** adjointe à la cheffe du bureau

- **Commission européenne – Mmes Emmanuelle du Chalard**, cheffe de l'unité droit d'auteur au sein de la direction générale des réseaux de communication, du contenu et des technologies (DG Connect), et **Isabelle Pérignon**, cheffe de la direction consommateurs au sein de la direction générale de la justice et des consommateurs (DG Just)

[*] *Ces représentants d'intérêts ont procédé à leur inscription sur le répertoire de la Haute Autorité pour la transparence de la vie publique, s'engageant ainsi dans une démarche de transparence et de respect du code de conduite établi par le Bureau de l'Assemblée nationale.*

ANNEXE N° 2 :
TEXTES SUSCEPTIBLES D'ÊTRE ABROGÉS OU MODIFIÉS À L'OCCASION DE L'EXAMEN DE LA PROPOSITION DE LOI

Proposition de loi	**Dispositions en vigueur modifiées**	
Articles	*Codes et lois*	*Numéros d'article*
1er	Code du cinéma et de l'image animée	Titre VII du livre II *(nouveau)* Chapitre Ier (*article L. 271-1*)
2	Code du cinéma et de l'image animée	Chapitre II du titre VII du livre II *(nouveau)* *(articles L. 272-1 à L. 272-5)*