



N° 3169

ASSEMBLÉE NATIONALE

CONSTITUTION DU 4 OCTOBRE 1958

DIX-SEPTIÈME LÉGISLATURE

Enregistré à la Présidence de l'Assemblée nationale le 15 septembre 2026.

PROPOSITION DE LOI

visant à garantir les droits des joueurs et joueuses et la pérennité des jeux vidéo,

(Renvoyée à la commission des affaires culturelles et de l'éducation, à défaut de constitution d'une commission spéciale dans les délais prévus par les articles 30 et 31 du Règlement.)

présentée par

M. Ugo BERNALICIS, Mme Marie MESMEUR, Mme Mathilde PANOT, Mme Nadège ABOMANGOLI, M. Laurent ALEXANDRE, M. Gabriel AMARD, Mme Ségolène AMIOT, Mme Farida AMRANI, M. Rodrigo ARENAS, M. Raphaël ARNAULT, Mme Anaïs BELOUASSA-CHERIFI, Mme Shéhérazade BENTORKI, M. Christophe BEX, M. Carlos Martens BILONGO, M. Manuel BOMPARD, M. Idir BOUMERTIT, M. Louis BOYARD, M. Pierre-Yves CADALEN, M. Aymeric CARON, M. Sylvain CARRIÈRE, Mme Gabrielle CATHALA, M. Béranger CERNON, Mme Sophia CHIKIROU, M. Hadrien CLOUET, M. Éric COQUEREL, M. Jean-François COULOMME, M. Sébastien DELOGU, M. Aly DIOUARA, Mme Alma DUFOUR, Mme Karen ERODI, Mme Mathilde FELD, M. Emmanuel FERNANDES, Mme Sylvie FERRER, M. Perceval GAILLARD, Mme Clémence GUETTÉ, Mme Zahia HAMDANE, Mme Mathilde HIGNET, M. Andy KERBRAT,

M. Bastien LACHAUD, M. Abdelkader LAHMAR, M. Maxime LAISNEY, M. Arnaud LE GALL, M. Antoine LÉAUMENT, Mme Élise LEBOUCHER, M. Aurélien LE COQ, M. Jérôme LEGAVRE, Mme Sarah LEGRAIN, Mme Claire LEJEUNE, Mme Murielle LEPVRAUD, Mme Élisabeth MARTIN, M. Damien MAUDET, Mme Marianne MAXIMI, Mme Manon MEUNIER, M. Jean-Philippe NILOR, Mme Sandrine NOSBÉ, Mme Danièle OBONO, Mme Nathalie OZIOL, M. René PILATO, M. François PIQUEMAL, M. Thomas PORTES, M. Loïc PRUD'HOMME, M. Jean-Hugues RATENON, M. Arnaud SAINT-MARTIN, M. Aurélien SAINTOUL, Mme Ersilia SOUDAIS, Mme Anne STAMBACHERRENOIR, M. Aurélien TACHÉ, Mme Andrée TAURINYA, M. Matthias TAVEL, Mme Aurélie TROUVÉ, M. Paul VANNIER,

députés et députées.

EXPOSÉ DES MOTIFS

MESDAMES, MESSIEURS,

« *Demain, vous paierez sans jamais rien posséder* ». Cette formule de M. Jean-Luc Mélenchon résume une transformation profonde du jeu vidéo : derrière la dématérialisation et le développement des services en ligne se pose désormais la question des droits de celles et ceux qui achètent et jouent aux jeux vidéo. Car les joueuses et les joueurs aussi ont des droits, notamment celui de pouvoir continuer à accéder à une œuvre qu'ils ont acquise.

Cette question est pourtant loin d'être au cœur des préoccupations du Gouvernement. Lors d'une interview accordée à Brut le 5 février 2026 ⁽¹⁾, le Président de la République Emmanuel Macron a livré une vision caricaturale du jeu vidéo, réduit à ses effets supposés sur la violence et la dépendance des jeunes, allant jusqu'à évoquer la possibilité de l'interdire. Cette lecture, qui ne repose sur aucune démonstration sérieuse d'un lien de causalité entre jeux vidéo et violence, révèle surtout une incapacité à considérer le jeu vidéo pour ce qu'il est devenu : une pratique culturelle majeure, une industrie structurante et un espace de création, de sociabilité et d'expression.

Dans sa dernière enquête annuelle sur « *Les Français et le jeu vidéo* » ⁽²⁾ publiée en septembre 2025, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) confirme que le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène de société. Alors qu'au début des années 2000, seuls 20 % des Français•es (environ 12 millions de personnes) y jouaient, cette proportion a atteint en 2025 un niveau record de plus de 70 % puisque 40,2 millions de Français•es déclaraient avoir joué au moins une fois dans l'année. Et contrairement aux idées reçues, cette progression a été principalement portée par les adultes qui représentent désormais 88 % des joueur•euses (+4 points par rapport à 2024), l'âge moyen se stabilisant autour de 40 ans. 76 % des joueur•euses sont considéré•es comme régulier•ères (au moins une fois par semaine). Par ailleurs, le temps de jeu hebdomadaire augmente (+ 38 minutes en moyenne pour atteindre 7 heures 55 pour les joueur•euses régulier•ères) d'autant plus que le jeu vidéo est un outil de maintien du lien social entre les individus. Ainsi, 65 % des joueur•euses (+ 4 points par

1 Brut, "Interdiction des réseaux sociaux, rythme scolaire... l'interview exclusive d'Emmanuel Macron sur Brut.", jeudi 5 février 2026

2 Étude réalisée par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), "*Les Français et le Jeu Vidéo*", 25 septembre 2025

rapport à 2024) partagent leur session de jeu avec leurs proches. Il est ainsi devenu une composante à part entière de la culture populaire et de la vie sociale de millions de personnes, ainsi qu’une forme de création artistique à part entière. Désormais, le jeu vidéo constitue également un vaste champ de recherche, dont les travaux mettent en évidence les effets dans des domaines aussi variés que la santé, l’apprentissage ou encore le vieillissement, notamment à travers l’amélioration des capacités cognitives, le renforcement du lien social ou la diminution de l’anxiété.

Par conséquent, l’industrie du jeu vidéo est devenue la première industrie culturelle mondiale, avec un chiffre d’affaires estimé autour de 200 milliards d’euros ⁽³⁾. En France, elle a atteint en 2025 un niveau record de 5,8 milliards d’euros, dépassant à elle seule les industries musicale et cinématographique réunies ⁽⁴⁾. Or, cette croissance historique des recettes s’accompagne d’une concentration et d’une financiarisation croissantes du secteur, 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. À cela s’ajoutent des restructurations massives et une baisse des investissements, au profit de résultats économiques de court terme.

Cette contradiction est au cœur de notre réflexion : alors même que le jeu vidéo n’a jamais été aussi populaire et que les sommes qu’il génère n’ont jamais été aussi importantes, celles et ceux qui le créent comme celles et ceux qui l’achètent subissent de plus en plus les conséquences d’un modèle économique financiarisé. La puissance publique ne peut rester spectatrice de cette transformation. Elle doit protéger les travailleur•euses du secteur, les créateur•rices et les joueur•euses, tout en garantissant la préservation des œuvres produites.

C’est dans ce contexte que les différents éditeurs mondiaux amplifient une tendance lourde du secteur : la dématérialisation des supports de jeu. Ainsi, la récente annonce par Sony ⁽⁵⁾ de l’arrêt total de la production de

3 Rapport d’information déposé au nom de la délégation aux droits des femmes et à l’égalité des chances entre les hommes et les femmes sur “la place des femmes dans les jeux vidéo”, par Mmes Marie MERCIER, Dominique VÉRIEN et M. Adel ZIANE, déposé le 7 juillet 2026

4 SELL, “Le bilan du Marché 2025 en France”

5 Communiqué de presse de l’entreprise Sony, “La production de disques physiques se termine en janvier 2028 pour les nouveaux jeux prévus sur consoles PlayStation”, 1er juillet 2026

disques physiques pour tous les nouveaux jeux PlayStation à partir de janvier 2028 ou encore celle en juin 2026 du studio Rockstar Games – éditeur du très attendu *Grand Theft Auto VI* – de ne pas proposer le jeu au format physique, ont suscité un tollé généralisé chez les joueur•euses, certain•es appelant même au boycott des services de ces entreprises pour les contraindre à revenir sur leur décision. Sony justifie cette évolution par les nouvelles habitudes de consommation des joueur•euses, affirmant que près de 80 % des ventes de jeux sur PlayStation seraient désormais réalisées en version dématérialisée, sans que ce chiffre, ni la méthode ayant permis de l'établir, soient vérifiables.

Cette question est loin d'être anecdotique ou simplement technique. Elle soulève des enjeux majeurs pour les droits des consommateur•rices : avec une version physique, la personne qui détient un jeu peut en principe le conserver, l'échanger, le prêter ou le revendre. À l'inverse, la dématérialisation entraîne une perte de contrôle sur le jeu pourtant légalement acquis et rend la personne qui achète le jeu vidéo dépendante des intérêts économiques des grandes plateformes numériques. Par ailleurs, elle pose la question de la préservation du patrimoine vidéoludique : lorsque les serveurs sont interrompus, un jeu peut devenir définitivement inaccessible et toute trace de son fonctionnement disparaître. **On assiste ainsi à un véritable changement de modèle économique de l'industrie vidéoludique jusqu'alors fondée sur la vente d'un bien, vers une économie reposant sur la vente d'un droit d'accès. La licence révocable a toujours existé. Mais le numérique permet désormais de l'appliquer concrètement : une personne qui achète le jeu vidéo peut donc désormais perdre l'accès à un jeu qu'elle a pourtant payé, contrairement à ce que garantissait en pratique le support physique.** Comme le souligne le candidat à l'élection présidentielle 2027 Jean-Luc Mélenchon, « *Avec GTA 6 sans disque en 2026 et l'annonce de Sony de la fin des ventes de disques physiques pour les jeux en 2028, la question de savoir comment on considère ces produits se pose. Demain, vous paierez sans jamais rien posséder. Ni prêt, ni revente, ni garantie de conserver ce qu'on a payé.* ⁽⁶⁾ ».

Derrière la question de la dématérialisation se joue donc une question fondamentale : que reste-t-il du droit du consommateur lorsqu'un bien culturel qu'il a payé n'existe plus matériellement entre

6 Tweet de Jean-Luc Mélenchon sur X du 2 juillet 2026 : https://x.com/JLMelenchon/status/2072744952841314432?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwteembed%7Ctwterm%5E2072744952841314432%7Ctwgr%5E1c223f1e764273ffd5e1985bcbe61720b545b076%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Finsoumission.fr%2F2026%2F07%2F03%2Fmelenchon-sauver-jeu-video%2F

ses mains et que son accès dépend entièrement d'une infrastructure contrôlée par une entreprise privée ? Le numérique ne doit pas devenir le prétexte à une régression des droits. Au contraire, les droits attachés à l'acquisition d'une œuvre doivent pouvoir survivre à la disparition d'un service commercial.

Cette menace liée à la dématérialisation n'est pas théorique et a donné lieu à l'une des plus grandes mobilisations citoyennes de l'histoire du jeu vidéo. En décembre 2023, la décision unilatérale d'Ubisoft de fermer progressivement les serveurs du jeu *The Crew*, aboutissant à la fermeture définitive du premier opus du jeu en avril 2024 et rendant ainsi le jeu inaccessible à ses utilisateur•rices pourtant détenteur•rices d'un droit d'accès acquis à titre onéreux, a suscité une mobilisation inédite. Celle-ci a notamment conduit à la création du collectif « *Stop Killing Games* » ⁽⁷⁾ et au dépôt d'une pétition dans le cadre d'une initiative citoyenne européenne ⁽⁸⁾ (ICE) intitulée « *Stop Destroying Videogames* » ⁽⁹⁾ réunissant près d'1,3 million de signatures de citoyen•nes européen•nes. Cet outil permet à ses signataires, lorsque ses conditions particulièrement restrictives sont remplies, d'obliger la Commission européenne à prendre position et notamment à déterminer si elle est prête à proposer de nouvelles législations sur un sujet déterminé. Les auteur•rices de cette initiative dénoncent ainsi le développement de jeux nécessitant une connexion aux serveurs de l'éditeur et le fait que, lorsque leur exploitation cesse, ces éditeurs puissent couper cette connexion, rendre le jeu définitivement inutilisable et empêcher les consommateur•rices de le restaurer. Ils soulignent que cette pratique constitue une atteinte aux droits des consommateur•rices, mais aussi une perte patrimoniale et créative : contrairement à un film ou à une œuvre musicale, certains jeux vidéo peuvent ainsi être purement et simplement rendus inexistantes par l'arrêt du service qui permet leur fonctionnement. Encore récemment, Sony a annoncé la fermeture définitive en 2027 de ses magasins en ligne sur la PlayStation 3 et la PlayStation Vita. Tous les jeux pourtant achetés par les consommateur•rices sur ces magasins vont tout simplement disparaître définitivement.

7 Lien vers le site internet du collectif : <https://www.stopkillinggames.com/fr#about>

8 Une initiative doit recueillir au moins un million de signatures de citoyens de l'UE et atteindre les seuils fixés dans au moins 7 pays de l'UE.

9 Lien vers la page de la Commission européenne présentant l'initiative citoyenne européenne : https://citizens-initiative.europa.eu/initiatives/details/2024/000007_fr

Le mardi 16 juin 2026, la Commission européenne a finalement répondu à l'initiative ⁽¹⁰⁾. Plutôt que de tirer les conséquences de cette mobilisation citoyenne et de proposer un cadre protecteur à l'échelle européenne, elle a acté son impuissance à protéger les consommateur•rices face à cette dérive de l'industrie. Elle a ainsi renoncé à agir en expliquant qu'elle « *ne peut pas proposer d'obligation légale de garder les jeux vidéo jouables après qu'ils ont cessé d'être fournis commercialement* ». Plutôt que d'imposer un cadre contraignant, elle se contente d'appeler à une concertation entre industriels et consommateur•rices d'ici à la fin 2026, afin d'« *élaborer un code de conduite de l'industrie sur la gestion de la “fin de vie” des jeux vidéo* », se réfugiant derrière la protection de la propriété intellectuelle et le respect du droit d'auteur. **Cette réponse est indigne des attentes légitimes des joueur•euses à voir leurs droits être protégés en ligne.** Le rôle de la puissance publique est précisément de rétablir cet équilibre en garantissant aux consommateur•rices des droits opposables.

Nous savons que la réponse durable à ces enjeux devra nécessairement être apportée à l'échelle européenne et que la présente proposition de loi se heurte, sur plusieurs de ses dispositions, au cadre juridique actuel de l'Union européenne, notamment en matière de propriété intellectuelle et de droit d'auteur. Nous faisons néanmoins le choix de porter cette proposition au niveau national afin d'ouvrir ce débat et de faire évoluer un cadre européen qui, en l'état, ne permet pas de garantir effectivement les droits des joueur•euses.

Par conséquent, d'autres voies doivent désormais être envisagées pour protéger les droits des joueur•euses. En France, l'association de consommateur•rices *Que Choisir Ensemble* (ex- *UFC-Que Choisir*) a annoncé le mardi 31 mars 2026 ⁽¹¹⁾ avoir déposé avec le soutien du collectif « *Stop Killing Games* » un recours contre l'entreprise Ubisoft devant le Tribunal Judiciaire de Créteil pour contester la fermeture des serveurs de *The Crew*. Elle souligne notamment qu'« *en privant brutalement les joueurs de tout accès à The Crew, Ubisoft a porté atteinte aux droits essentiels des consommateurs* » et conteste la validité des clauses permettant à l'éditeur de nier le droit de propriété des consommateur•rices sur les copies acquises, de retirer tout accès au jeu sans garantir un mode de fonctionnement alternatif ou encore de subordonner son utilisation à des

10 Communiqué de presse de la Commission Européenne, “La Commission va entamer un dialogue avec le secteur des jeux vidéo à la suite de l'initiative citoyenne européenne sur le blocage des jeux vidéo par les éditeurs”, 16 juin 2026

11 “L'UFC-Que Choisir assigne Ubisoft en justice suite à la fermeture du jeu The Crew”, mardi 31 mars 2026

services en ligne susceptibles d’être interrompus à tout moment. Ce recours illustre les limites du droit actuel : face à l’absence de garanties légales claires et opposables, les consommateur•rices sont contraint•es de faire valoir leurs droits au cas par cas devant les tribunaux. **On ne pourra pas faire l’économie d’une initiative législative en la matière afin d’inscrire durablement la défense des droits des joueur•euses en ligne parmi les priorités des pouvoirs publics.**

C’est dans cet objectif qu’est déposée la présente proposition de loi, qui entend franchir une première étape concrète : faire du droit à la pérennité de l’accès aux jeux vidéo un véritable droit du consommateur. Il ne s’agit pas d’imposer aux éditeurs de poursuivre indéfiniment leur activité commerciale ni de maintenir à leurs frais des serveurs dont l’exploitation n’est plus rentable. Il s’agit de poser une limite claire : lorsqu’un•e consommateur•rice a payé pour accéder à une œuvre, la cessation de son exploitation commerciale ne doit pas pouvoir entraîner la disparition de l’accès à cette œuvre. Notre proposition repose ainsi sur un principe simple : les éditeurs restent libres de mettre fin à l’exploitation commerciale d’un jeu, mais ils ne doivent pas pouvoir décider unilatéralement que l’œuvre cesse d’être accessible à celles et ceux qui l’ont acquise. Lorsque l’éditeur ne souhaite plus assurer cette continuité, la puissance publique doit pouvoir prendre le relais.

Constatant les dérives de la dématérialisation et leurs conséquences sur les droits des joueur•euses, notre objectif à court terme est de leur garantir un accès pérenne aux jeux vidéo en confiant à la Bibliothèque nationale de France (BnF), établissement public national à caractère administratif reconnu pour ses missions de conservation et de valorisation des œuvres, une nouvelle mission de conservation et de mise à disposition des jeux vidéo dont l’exploitation commerciale a cessé sans qu’une solution garantissant effectivement leur accès ne soit assurée. Cette mission s’inscrit dans le prolongement de celles que la BnF exerce déjà à l’égard du jeu vidéo. Depuis 1992, elle est responsable du dépôt légal des jeux vidéo et détient aujourd’hui plus de 22 000 titres. Elle dispose ainsi déjà d’une expertise et de ressources sur le sujet. Il ne s’agit donc pas de créer une nouvelle institution, mais de donner à une institution publique existante, qui conserve déjà une part majeure de notre patrimoine vidéoludique, les moyens d’empêcher que des œuvres disparaissent avec leurs serveurs. La conservation ne doit plus seulement préserver des fichiers : elle doit, lorsque cela est nécessaire, permettre de rendre l’œuvre à nouveau accessible.

Cette nouvelle mission devra naturellement s'accompagner des moyens humains et financiers nécessaires à son exercice, alors que les budgets successifs adoptés sous la Macronie ont au contraire conduit à des coupes importantes dans les moyens de la BnF ⁽¹²⁾. Il ne saurait donc s'agir d'un simple transfert de charge : la préservation du patrimoine vidéoludique ne peut reposer ni sur le bénévolat ni sur les capacités financières d'une poignée d'acteurs privés.

La présente proposition de loi ouvre ainsi la voie à la création, par la BnF, d'une véritable plateforme publique de conservation et de diffusion du patrimoine vidéoludique. Lorsque l'exploitation commerciale d'un jeu a cessé et que son accès n'est plus effectivement garanti, cette plateforme permettrait d'en assurer la conservation et la mise à disposition des joueur•euses concerné•es. Elle constituerait un outil de souveraineté culturelle, permettant à la puissance publique de préserver, faire vivre et transmettre les œuvres numériques produites et consommées en France, plutôt que de laisser leur devenir dépendre exclusivement des stratégies commerciales des grandes plateformes.

À l'étranger, de nombreuses initiatives montrent qu'une véritable dynamique mondiale se développe en faveur de la défense des droits des joueur•euses. À titre d'illustration, l'État de Californie examine actuellement un projet de loi intitulé « *Protect Our Games Act* », déjà adopté par l'Assemblée californienne ⁽¹³⁾, qui prévoit notamment le remboursement des jeux en cas de fermeture et d'absence d'alternative permettant d'y accéder. Ces initiatives montrent qu'il ne s'agit pas d'une revendication isolée ni d'une spécificité française. Partout, les joueur•euses prennent conscience qu'en passant du support physique au tout-numérique, ils et elles risquent de perdre les droits attachés à leurs achats. Face à cette transformation, la France doit choisir son camp : celui d'une industrie pouvant décider seule de la disparition des œuvres qu'elle commercialise, ou celui des joueur•euses, des créateur•rices et de la préservation de notre patrimoine culturel.

Si la garantie d'accès pérenne constitue l'urgence à laquelle nous devons répondre, nous n'oublions pas que l'enjeu est plus large : garantir l'ensemble des droits dont disposent les joueur•euses sur les jeux acquis en ligne afin que les droits attachés à une version physique (revente, échange,

12 Comme le souligne la CGT-BNF (10 avril 2026), les budgets 2025 et 2026 se sont caractérisés par des coupes massives se traduisant par exemple par une baisse d'1,6 M € de sa dotation cette année par rapport à l'année dernière (soit moins 3,3 millions d'euros en 2 ans).

13 "The California State Assembly passes AB 1921, Stop Killing Games' Protect Our Games Act", Journal Games Industry.biz, 1er juin 2026

prêt, etc.) puissent également s'exercer sur une version dématérialisée. Le passage au numérique ne doit pas signifier le passage d'une économie de la propriété à une économie de la dépossession.

À plus long terme, ce travail s'inscrit dans une réflexion plus globale visant à faire du jeu vidéo un véritable bien culturel protégé au titre de l'exception culturelle française. Cela suppose une véritable politique publique en la matière, notamment à travers la création du Centre national du Jeu Vidéo (CNJV), sur le modèle du CNC pour le cinéma. Celui-ci aurait pour mission de soutenir l'ensemble de la filière grâce à des financements ambitieux, directement financés par les acteurs de la filière, mais aussi de réguler le secteur et de mieux protéger les joueur•euses face aux prédatons économiques des grands acteurs de l'industrie.

Avec cette proposition de loi, nous défendons donc une conception profondément politique du numérique : le progrès technique ne peut être synonyme de recul des droits. Les œuvres numériques ne doivent pas devenir des produits jetables, dépendant de la seule rentabilité immédiate de ceux qui les exploitent. Le jeu vidéo est une œuvre, une industrie, une pratique culturelle et désormais une part de notre patrimoine commun. À ce titre, la puissance publique doit garantir qu'il puisse être conservé, transmis et rester accessible.

Cette proposition de loi constitue une première étape vers cette ambition : redonner du pouvoir aux joueur•euses, réaffirmer la responsabilité de la puissance publique face aux plateformes et faire du jeu vidéo un objet pleinement assumé de politique culturelle. Là où certains proposent d'interdire ou de culpabiliser les pratiques vidéoludiques, nous faisons le choix de donner des droits à celles et ceux qui jouent.

L'article 1^{er} consacre un droit à la pérennité de l'accès aux jeux vidéo en ligne acquis par les consommateur•rices, sans imposer à l'éditeur de poursuivre leur exploitation commerciale.

L'article 2 crée un nouveau titre dans le code du cinéma et de l'image animée prévoyant le nouveau régime juridique permettant à la BnF de poursuivre la mise à disposition au profit des joueur•euses, des jeux vidéo dont l'exploitation commerciale a cessé. Elle prévoit notamment la création d'une plateforme publique de conservation et de diffusion du patrimoine vidéoludique et précise le double système mis en place : pour les joueur•euses ayant acquis le droit d'accès au jeu vidéo avant la fin de son exploitation commerciale par son éditeur d'origine, la BnF leur mettrait gratuitement à disposition une version de ce dernier. Pour les joueur•euses

qui n'auraient pas acquis le droit d'accéder au jeu lorsque celui-ci était exploité commercialement par son éditeur d'origine, la BnF disposerait de la possibilité de leur vendre un accès, à un tarif minimal et correspondant uniquement au coût engendré par la mise à disposition du jeu. Enfin, elle prévoit les règles de répartition des recettes issues des droits d'auteurs entre la BnF et les titulaires de droits.

L'article 3 est le gage de la proposition de loi.

PROPOSITION DE LOI

Article 1^{er}

- ① Le livre II du code du cinéma et de l'image animée est complété par un titre VII ainsi rédigé :
- ② « *TITRE VII*
- ③ « ***PROTECTION DE L'ACCÈS DU PUBLIC AUX JEUX VIDÉO***
- ④ « *CHAPITRE I^{ER}*
- ⑤ « ***Garantie de la pérennité de l'accès aux jeux vidéo***
- ⑥ « *Art. L. 271-1. – I. – Pour l'application du présent article, on entend par jeu vidéo le logiciel de loisir défini au II de l'article 220 terdecies du code général des impôts.*
- ⑦ « Est considéré comme un jeu vidéo en ligne tout jeu vidéo dont l'accès, le fonctionnement ou l'utilisation, en tout ou partie, nécessite le recours à un service numérique exploité ou contrôlé par un professionnel.
- ⑧ « II. – Lorsqu'un consommateur a acquis, à titre onéreux, un droit d'accès ou d'utilisation d'un jeu vidéo en ligne, il bénéficie d'un droit à la pérennité de cet accès.
- ⑨ « La cessation de l'exploitation commerciale d'un jeu vidéo ou d'un service numérique nécessaire à son accès ou à son fonctionnement ne peut avoir pour effet de priver le consommateur de l'exercice de ce droit.
- ⑩ « Le professionnel demeure libre de cesser l'exploitation commerciale du jeu vidéo, sous réserve de permettre, dans les conditions prévues au présent, la poursuite de l'accès et de l'utilisation du jeu par les consommateurs qui en ont acquis le droit.
- ⑪ « Lorsque le professionnel cesse l'exploitation commerciale du jeu vidéo ou du service numérique nécessaire à son fonctionnement et qu'aucune solution permettant d'assurer effectivement la pérennité de l'accès n'est mise en œuvre, les conditions prévues au chapitre II du présent titre s'appliquent.
- ⑫ « III. – Un décret en Conseil d'État détermine les conditions d'application du présent article, notamment les modalités d'information du

consommateur et les conditions dans lesquelles est constatée la cessation définitive de l'exploitation commerciale du jeu vidéo. »

TITRE II

ASSURER LA PÉRENNITÉ ET LA SECONDE VIE DES JEUX VIDÉO

Article 2

- ① Le titre VII du livre II du code du cinéma et de l'image animée, tel qu'il résulte de l'article premier de la présente loi, est complété par un chapitre II ainsi rédigé :

- ② « CHAPITRE II

- ③ « *Pérennité et seconde vie des jeux vidéo*

- ④ « Art. L. 272-1. – Lorsque l'éditeur ou le titulaire des droits cesse définitivement l'exploitation commerciale d'un jeu vidéo et que cette cessation a pour effet de rendre impossible son utilisation par les consommateurs ayant acquis un droit d'accès ou d'utilisation, la Bibliothèque nationale de France assure, dans les conditions prévues au présent chapitre, la conservation et la mise à disposition du jeu vidéo. La disposition prévue précédemment s'applique également dans le cas où l'éditeur ou le titulaire des droits prend des mesures qui aboutiraient de fait à créer une dégradation substantielle des conditions d'utilisation par les consommateurs ayant acquis un droit d'accès ou d'utilisation.

- ⑤ « À cette fin, l'éditeur ou le titulaire des droits transmet à la Bibliothèque nationale de France les éléments nécessaires à la conservation, à la restauration et au fonctionnement du jeu vidéo, afin de lui permettre de mettre celui-ci à disposition du public.

- ⑥ « Lorsque le fonctionnement du jeu vidéo dépend d'un service numérique, cette transmission comprend les éléments nécessaires à la mise en place ou au rétablissement de ce service dans des conditions permettant son utilisation par les consommateurs concernés.

- ⑦ « Art. L. 272-2. – La Bibliothèque nationale de France assure une mission de conservation et de mise à disposition du public des jeux vidéo mentionnés à l'article L. 272-1.

- ⑧ « À cette fin, elle met en place et administre une plateforme publique de conservation et de diffusion du patrimoine vidéoludique.
- ⑨ « Cette plateforme permet notamment la conservation des jeux vidéo, dans leurs différentes versions, de leurs fichiers, données, logiciels, mises à jour et éléments techniques nécessaires à leur fonctionnement ainsi que, le cas échéant, la reconstitution ou l'adaptation de leur environnement technique.
- ⑩ « La Bibliothèque nationale de France peut assurer la mise à disposition des jeux vidéo sous forme physique ou par voie électronique.
- ⑪ « Les modalités de fonctionnement de la plateforme publique de conservation et de diffusion du patrimoine vidéoludique sont déterminées par décret en Conseil d'État.
- ⑫ « *Art. L. 272-3.* – La Bibliothèque nationale de France peut assurer la mise à disposition des jeux vidéo dont l'exploitation commerciale a cessé dans les conditions prévues à l'article L. 272-1.
- ⑬ « La mise à disposition prévue au présent article ne peut donner lieu à aucune facturation au consommateur ayant déjà acquis un droit d'accès ou d'utilisation du jeu vidéo lorsque ce dernier l'a acquis antérieurement à la fin de l'exploitation commerciale par son éditeur d'origine.
- ⑭ « La reprise ultérieure de l'exploitation commerciale du jeu vidéo par son éditeur, son titulaire de droits ou un tiers autorisé par ceux-ci met fin à la mise à disposition par la Bibliothèque nationale de France, dans des conditions déterminées par décret en Conseil d'État.
- ⑮ « *Art. L. 272-4.* – Lorsque la Bibliothèque nationale de France met à disposition à titre onéreux un jeu vidéo en application de l'article L. 272-3, les recettes en résultant sont réparties entre la Bibliothèque nationale de France et les titulaires de droits sur le jeu vidéo.
- ⑯ « Une part des recettes est affectée à la prise en charge des coûts supportés par la Bibliothèque nationale de France pour la conservation, la restauration et la mise à disposition du jeu vidéo.
- ⑰ « Une part des recettes est reversée aux titulaires de droits sur le jeu vidéo.
- ⑱ « *Art. L. 272-5.* – Les modalités d'application du présent chapitre sont déterminées par décret en Conseil d'État.

- ⑲ « Ce décret précise notamment :
- ⑳ « 1° Les conditions dans lesquelles est constatée la cessation de l'exploitation commerciale d'un jeu vidéo ou d'un service numérique nécessaire à son fonctionnement ;
- ㉑ « 2° Les conditions dans lesquelles le caractère effectif de l'accès au jeu vidéo par les consommateurs est apprécié ;
- ㉒ « 3° Les modalités de transmission à la Bibliothèque nationale de France des éléments nécessaires à la conservation et au fonctionnement du jeu vidéo ;
- ㉓ « 4° Les conditions techniques de conservation, de restauration et de mise à disposition des jeux vidéo ;
- ㉔ « 5° Les modalités de fixation du prix et de répartition des recettes prévues aux articles L. 272-3 et L. 272-4. »

Article 3

La charge pour l'État est compensée à due concurrence par la création d'une taxe additionnelle à l'accise sur les tabacs prévue au chapitre IV du titre I^{er} du livre III du code des impositions sur les biens et services.