



14ème législature

Question N° : 98464	De M. Vincent Ledoux (Les Républicains - Nord)	Question écrite
Ministère interrogé > Numérique		Ministère attributaire > Numérique
Rubrique >jeux et paris	Tête d'analyse >jeux vidéo	Analyse > utilisation. réglementation.
Question publiée au JO le : 09/08/2016 Date de changement d'attribution : 18/05/2017 Date de renouvellement : 10/01/2017 Date de renouvellement : 18/04/2017 Question retirée le : 20/06/2017 (fin de mandat)		

Texte de la question

M. Vincent Ledoux attire l'attention de Mme la secrétaire d'État, auprès du ministre de l'économie, de l'industrie et du numérique, chargée du numérique sur les enjeux juridiques liés à l'utilisation du jeu Pokémon Go et tout autre produit de cette nature. Ce jeu en réalité augmentée invite le joueur, dans sa quête de Pokémons, à se déplacer dans son environnement physique tout en évoluant sur une carte virtuelle. Constitué d'un algorithme permettant la navigation entre les mondes réel et virtuel sur la base de transformations de la réalité par les techniques de modification, incrustation ou dissimulation, le jeu Pokémon Go est, en l'état actuel du droit positif, confronté à un vide ou à un déficit juridique. Il soulève des problématiques touchant, entre autres, au droit des données à caractère personnel, au droit de la consommation et au droit pénal. Les données à caractère personnel des joueurs font l'objet de transfert vers les serveurs américains de Nintendo, propriétaire du jeu. Or les États-Unis ne sont pas considérés par les autorités européennes de protection des données à caractère personnel comme assurant un niveau de protection suffisant de notre vie privée. Le *Safe Harbor*-cadre juridique permettant aux entreprises de transférer des données vers les États-Unis- auquel se réfère ce jeu, a récemment été invalidé par la Cour de justice de l'Union européenne, ne permettant donc plus un transfert légal vers ledit pays. Le jeu soulève ensuite une problématique liée au droit de la consommation. Les achats intégrés à l'application excluent tout droit de rétractation tel que prévu pourtant par notre code de la consommation, fragilisant ainsi les publics vulnérables comme les mineurs. Enfin, dans la mesure où la localisation des joueurs peut être accessible à l'ensemble de la communauté d'utilisateurs, d'autres problématiques liées à la criminalité de droit commun ou au terrorisme sont également à craindre. Il y a quelques jours un lien pirate proposait sur le réseau social Twitter de fournir gratuitement de la monnaie virtuelle de jeu Pokémon Go, Pokécoins. Le joueur devait en contrepartie fournir ses données personnelles. L'exploitation frauduleuse de ces données a été par la suite révélée. De chasseurs, les joueurs deviennent des proies d'autant plus vulnérables qu'ils sont géolocalisés en temps réel. Face à cette chaîne de dangers qui entoure le phénomène Pokémon Go, le problème majeur de la lutte contre la cybercriminalité se renouvelle à l'instar de la question de la responsabilité des éditeurs des jeux en ligne. En effet, si la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 appréhende les jeux d'argent et de hasard en ligne, elle reste muette sur les autres jeux en ligne qui échappent à toute instance de contrôle -la CNIL n'intervenant que sous l'angle de la protection des données à caractère personnel. En l'absence de réglementation spécifique à cette industrie du jeu en ligne, les éditeurs se sont substitués au législateur pour établir leurs propres règles de bonne conduite. Il y a certes des avertissements au niveau des conditions générales de vente - peu lues par les joueurs - mais l'éditeur du jeu s'exonère de toute responsabilité pour tout dommage que la participation au jeu pourrait créer. Il y a aussi comme le prévoit le système *Pan European game information* des exclusions de mauvais joueurs, mais est-ce bien suffisant ? Ce système dit de l'autorégulation semble être



implicitement encouragé par le projet de loi n° 3318 pour une République numérique qui ne s'est intéressé qu'aux jeux d'argent et à l'encadrement de la profession de professionnels salariés du jeu vidéo laissant ainsi de côté les obligations des prestataires de jeux vidéos en ligne. De même ce projet de loi n'envisage dans son chapitre intitulé « Accès des publics fragiles au numérique » que les personnes handicapées, laissant ainsi de côté les mineurs ou autres publics accros aux jeux en ligne. Ces derniers ne bénéficient d'aucune protection spécifique. Il convient de préciser instamment les obligations des prestataires Internet qui échappent à toute réglementation spécifique -contrairement aux fournisseurs d'accès et d'hébergements. Il entend ainsi connaître ce que le Gouvernement va mettre en œuvre pour pallier ce vide juridique et renforcer activement la protection de notre communauté nationale et des usagers potentiels.