

ASSEMBLÉE NATIONALE DU QUÉBEC

PARLEMENT ÉCOLIER 2024

Première session

26^e législature

PROJET DE LOI N° 3

Loi encadrant les applications mobiles impliquant du hasard

Présenté à l'Assemblée nationale par :

Nom de la députée et du député : Frédérique Thibault, marraine
Paul Tardif, parrain

Nom de l'école : École Saint-Fidèle

Circonscription électorale de l'école : Jean-Lesage

Nom de l'enseignant: Guillaume Boisbriand

QUÉBEC

NOTES EXPLICATIVES

Ce projet de loi a pour objet d'interdire la promotion des jeux de hasard ou de leurs dérivés auprès d'une clientèle d'âge mineur.

À cette fin, le projet de loi prévoit qu'une application mobile destinée à une clientèle d'âge mineur ne peut intégrer des pratiques associées à des jeux de hasard et d'argent. Il interdit également à un magasin d'applications ou à toute autre plateforme numérique de rendre accessible une application mobile accordant des récompenses imprévisibles qui favorisent le jeu compulsif.

De plus, le projet de loi interdit certaines formes de publicités. Il interdit les publicités visant la promotion de jeux de hasard et d'argent incorporant des personnages ou des personnes aimés des enfants. Il interdit également les publicités plein écran impossibles à fermer qui surgissent dans les jeux pour enfants.

Enfin, le projet de loi prévoit des sanctions. À cet égard, il prévoit la possibilité de bloquer l'accès à une plateforme numérique ou à une application mobile qui contrevient aux dispositions qu'il contient.

Le projet de loi prévoit aussi que le montant des amendes est versé au Programme québécois de lutte contre la cyberdépendance.

Projet de loi n° 3

LOI ENCADRANT LES APPLICATIONS MOBILES IMPLIQUANT DU HASARD

LE PARLEMENT ÉCOLIER DÉCRÈTE CE QUI SUIT :

CHAPITRE I

OBJET

1. La présente loi a pour objet d'interdire la promotion des jeux de hasard ou de leurs dérivés auprès d'une clientèle d'âge mineur.

CHAPITRE II

ENCADREMENT DES APPLICATIONS MOBILES

2. Une application mobile destinée à une clientèle d'âge mineur ne peut intégrer des pratiques associées à des jeux de hasard et d'argent.
3. Un magasin d'applications ou toute autre plateforme numérique ne peut rendre accessible une application mobile accordant des récompenses imprévisibles qui favorisent le jeu compulsif.
4. Il est interdit de solliciter tout achat que ce soit auprès de l'utilisateur d'une application mobile destinée à une clientèle d'âge mineur.

Si, malgré l'interdiction prévue au premier alinéa, un achat est fait, le détenteur de la carte de crédit peut se faire rembourser intégralement sur simple appel à l'émetteur de la carte de crédit.

CHAPITRE III

PUBLICITÉ

5. Sont interdites les publicités visant la promotion de jeux de hasard et d'argent incorporant des personnages ou des personnes aimés des enfants.
6. Une application mobile de jeu destinée à une clientèle d'âge mineur ne peut comporter une publicité plein écran dont la fermeture est impossible pendant un certain délai.

CHAPITRE IV

PRÉVENTION

7. Lorsqu'un enfant utilise un jeu mobile gratuit, un courriel doit être transmis aux parents ou tuteurs légaux pour les informer que l'enfant a eu accès à ce jeu.
8. Une campagne de sensibilisation visant à conscientiser les parents aux dangers associés à l'utilisation des jeux mobiles gratuits doit être diffusée chaque année. Cette campagne peut notamment promouvoir l'importance de dialoguer avec les enfants sur ces enjeux, de les écouter et de les amener à diversifier leurs activités.
9. Le programme Culture et citoyenneté québécoise destiné aux élèves du primaire et du secondaire doit comporter un volet sensibilisant ces derniers aux dangers que peut engendrer l'utilisation des jeux mobiles gratuits.

CHAPITRE V

SANCTIONS

10. Quiconque contrevient à l'une des dispositions de la présente loi est passible d'une amende de 1 000 \$ pour une première infraction et de 2 000 \$ à 10 000 \$ en cas de récidive.
11. Un tribunal peut prévoir que l'accès à une plateforme numérique ou à une application mobile qui contrevient à une disposition de la présente loi peut être bloqué.
12. Le montant des amendes imposées en vertu de l'article 10 est versé au Programme québécois de lutte contre la cyberdépendance.

CHAPITRE VI

DISPOSITIONS DIVERSES

13. L'Office de la protection du consommateur met en place une plateforme ou une application permettant de dénoncer une contravention à la présente loi.
14. Le ministre de la Justice est responsable de l'application de cette loi.
15. La présente loi entre en vigueur le 24 juin 2024.