



LA RÉPUBLIQUE NUMÉRIQUE EN MARCHÉ

[Abonnement](#) | [Transmettre](#) | [Archives](#)

QUOI DE NEUF

Le projet de loi pour République numérique adopté au Sénat



Les sénateurs ont adopté le 3 mai à l'unanimité le projet de loi pour une République numérique, par 323 voix pour et 23 abstentions. Ce vote intervient à l'issue d'une semaine de débats au cours desquels le texte législatif a été enrichi par l'ajout de 155 amendements.

Plusieurs mesures nouvelles ont été introduites par les sénateurs à l'issue de leur examen du projet de loi. Ces dernières viennent s'ajouter au texte issu de l'Assemblée Nationale.

Un champ étendu pour l'ouverture des données d'intérêt général, et des données accessibles aux chercheurs

L'ouverture de certaines données du secteur de l'énergie, d'informations sur les valeurs immobilières ou de l'intégralité de la jurisprudence des tribunaux civils et administratifs, permettra de le développement de nouveaux services et de nouvelles applications. De même, dans un souci de transparence de l'action publique, les sénateurs ont introduit l'obligation pour toute administration de mentionner, le cas échéant, l'utilisation d'un algorithme pour la prise d'une décision individuelle. Enfin, une nouvelle procédure permettra désormais un accès sécurisé des chercheurs aux bases de données des administrations et des grands organismes publics. La recherche française pourra désormais travailler sur des données complètes et précises et mieux évaluer les politiques publiques.

En revanche, l'introduction par les sénateurs d'analyses de risque systématiques, préalablement à l'ouverture des données des administrations publiques, risque de limiter fortement le principe d'ouverture par défaut des données publiques souhaité par le Gouvernement.

De nouvelles mesures pour accélérer la couverture numérique fixe et mobile du territoire

Le Sénat a voté la reconduite et l'extension du suramortissement des investissements productifs. Cet élargissement concernera notamment les équipements des acteurs de l'économie numérique pour couvrir le territoire en fibre

optique. Les sénateurs ont également voté l'opposabilité des engagements de couverture fixe et mobile des territoires pris par les opérateurs. Ces derniers pourront être sanctionnés par l'ARCEP en cas de non-respect de leurs engagements. De même, la publication des données de couverture renforcera l'exactitude des informations publiques sur la couverture en 3G et 4G afin de mieux éclairer les consommateurs dans leurs choix.

L'accessibilité des personnes en situation de handicap aux usages numériques est par ailleurs renforcée

L'accessibilité du numérique aux personnes sourdes et malentendantes, sourdaveugles et aphasiques sort considérablement renforcée, dans le cadre d'une nouvelle disposition saluée comme une avancée historique par les associations. Un dispositif de traduction en langue des signes française sera créé pour permettre aux personnes en situation de handicap de communiquer entre particuliers ou avec les administrations publiques et les grandes entreprises, sans surcoût pour l'utilisateur. L'accès à la mobilité des personnes en situation de handicap sera par ailleurs facilité par la dématérialisation de l'ensemble de leurs droits grâce à la Carte Mobilité Inclusion.

La pratique du e-sport officiellement reconnue par les pouvoirs publics

Les sénateurs ont donné droit à une revendications phare de la consultation sur le projet de loi pour une République numérique, en donnant un statut légal aux compétitions de jeux vidéo, communément appelées « e-sports », et en dotant les joueurs professionnels d'un statut social protecteur, adapté à leur pratique.

À l'issue du vote, Axelle Lemaire a salué l'implication des sénateurs et l'esprit constructif qui a prévalu durant l'examen du projet de loi pour une République numérique. Elle a cependant déploré les limitations à l'ouverture par défaut des données des administrations publiques introduites par le Sénat, qui, si elles étaient maintenues, entraveraient la dynamique positive d'open data souhaitée par le Gouvernement. Axelle Lemaire a également regretté l'introduction de contraintes déraisonnables pour les plateformes en ligne, telle que l'obligation de transmettre sans distinction à l'administration fiscale l'ensemble des transactions financières réalisées par leur intermédiaire, qui risque de nuire au plein développement de l'économie numérique dans notre pays.

La secrétaire d'État a donc appelé à une évolution du texte voté par le Sénat, afin de préserver sa dynamique d'ouverture et de soutien à l'innovation. Ces enjeux seront au cœur de la commission mixte paritaire, qui réunira à la mi-mai députés et sénateurs, afin d'aboutir à une version définitive du projet de loi. En cas de désaccord persistant entre les deux chambres, une nouvelle lecture du projet de loi sera programmée.

ON EN PARLE



Loi sur le numérique : Airbnb, Google et « Revenge porn »... Ce que contient le texte adopté au Sénat

Le Sénat a voté à l'unanimité, par 323 voix pour, le projet de loi pour une République numérique. Une voix contre comptabilisée à la suite d'une erreur, a depuis été rectifiée par le Sénat. En janvier, l'Assemblée Nationale avait voté le texte à la quasi-unanimité (357 contre 1). Rappel des différentes mesures adoptées par les sénateurs le mardi 4 mai 2016.



Compétitions de jeux vidéo : voici le cadre légal du « e-sport » voté au Sénat

Lors de l'examen du projet de loi pour une République numérique, les Sénateurs ont donné un statut légal aux compétitions de jeux vidéo, communément appelées « e-sports », et doté les joueurs professionnels d'un statut social protecteur, adapté à leur pratique, qui permettra la constitution et le développement d'équipes françaises professionnelles.





Les sénateurs s'apprêtent à voter la loi numérique

674 amendements ont été déposés au Sénat avant le début des débats sur le projet de loi pour une République numérique. Cinq jours de débat seront nécessaires pour les examiner. Retour sur les principales dispositions votées entre le mardi 26 avril 2016 et le lundi 2 mai 2016.



Loi République numérique : du neuf pour le handicap !

L'accessibilité au numérique des personnes en situation de handicap est considérablement renforcée par les sénateurs, au cours d'un débat parlementaire qualifié d' « historique » par les associations.



Axelle Lemaire : « Le numérique, notre bien commun »

À 15 jours des débats en séance publique au Sénat sur le Projet de loi pour une République numérique, Axelle Lemaire, Secrétaire d'État chargée au numérique revient sur les mesures phares du texte comme l'ouverture des données publiques, la protection des données personnelles ou encore la couverture mobile des zones blanches.



L'infolettre *La République numérique en marche* est éditée par le Secrétariat d'État au Numérique auprès du ministre de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique. Cette publication est destinée à des fins d'information et de communication se rapportant à l'activité et aux missions de ce ministère, à l'exclusion de toute sollicitation commerciale. Direction de la publication : Aurélien PEROL. Rédaction : Secrétariat d'État au Numérique. Conception : [Aphania](#) pour le Sircom. Routage : logiciel Sympa. Copyright MINEIN. Tous droits réservés. Conformément à la loi 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent. Pour l'exercer, adressez-vous au Sircom, 139 rue de Bercy - Teledoc 536 - 75572 Paris cedex 12 ou par courriel à contact-republique-numerique@kiosque.bercy.gouv.fr

▶ SE DÉSINSCRIRE de l'infolettre « La République numérique en marche »