

**ENCADREMENT DES PUBLICITES POUR LES MONNAIES VIRTUELLES : LA FSMA RENFORCE LA
PROTECTION DES CONSOMMATEURS**

– NEWSLETTER

17 avril 2023

Pour plus d'informations :

LLJ Banking & Finance

Christophe STEYAERT
christophe.steyaert@llj.be

Yasmine LEMGUI
yasmine.lemgui@llj.be

Lallemand Legros & Joyn
(LLJ)
Ch. de La Hulpe 181/24
Terhulpestrwg.
1170 Brussels – Belgium

T : +32 2 738 02 80
F : +32 2 738 02 81
www.llj.be

1. Introduction

Le 17 mai 2023 entrera en vigueur le nouveau règlement de la FSMA (Autorité des services et marchés financiers) encadrant les publicités de monnaies virtuelles auprès de consommateurs (ci-après le « Règlement »). Ce Règlement a pour objectif de protéger le nombre croissant des consommateurs adeptes de ce nouveau mode d'investissement en exigeant que les publicités auxquelles ils sont exposés reflètent de manière claire les risques liés à ce secteur.

Cette initiative de la FSMA fait suite à la modification par la loi du 5 juillet 2022 de l'article 30bis alinéa 1^{er} de la loi du 2 août 2002 relative à la surveillance du secteur financier et aux services financiers, qui dote désormais la FSMA de pouvoirs plus étendus l'habilitant à restreindre et contrôler la commercialisation de monnaies virtuelles auprès de clients de détail.

Quelles sont les grandes lignes de ce nouveau règlement ?

2. Champ d'application

Ce nouveau Règlement établit des obligations à respecter en ce qui concerne les publicités diffusées auprès de consommateurs lors de la commercialisation, à titre d'activité professionnelle habituelle ou à titre occasionnel contre rémunération, de monnaies virtuelles en Belgique (article 1^{er} du Règlement) :

- a. « monnaies virtuelles » : l'on entend par monnaie virtuelle les « *représentations numériques d'une valeur qui ne sont émises ou garanties ni par une banque centrale ni par une autorité publique, qui ne sont pas nécessairement liées non plus à une monnaie établie légalement et qui ne possèdent pas le statut juridique de monnaie ou d'argent, mais qui sont acceptées comme moyen d'échange par des personnes physiques ou morales et qui peuvent être transférées, stockées et échangées par voie électronique* » (définition de la Directive AML 5, Article 3, 18^o) ;
- b. « Publicités diffusées » : le terme « publicité diffusée » englobe toute communication visant à promouvoir l'achat ou la souscription d'une monnaie virtuelle à des consommateurs, et ce, quel que soit le support utilisé ou son moyen de diffusion. Sont ainsi visées les sites internet, les panneaux d'affichage publicitaires, mais également les publications sur Instagram Twitter ou TikTok ;
- c. « à titre d'activité professionnelle habituelle ou à titre occasionnel contre rémunération » : de manière classique, les professionnels qui commercialisent des monnaies virtuelles et les plateformes de services sont visées par le Règlement. En outre, le Règlement s'appliquera également à toute personne, quelle que soit sa qualité, qui effectue la



promotion pour le compte d'une autre personne contre rémunération ;
tels que les sportifs, artistes ou influenceurs ;

- d. « en Belgique » : les activités de commercialisation doivent être dirigées spécifiquement vers les consommateurs belges. Il s'agira d'effectuer une analyse au cas par cas. Plusieurs faisceaux d'indices peuvent être utilisés : l'usage de l'image de personnes spécialement connues par le public belge, la diffusion de publicités dans des médias belges, des panneaux d'affichage situés en Belgique, des activités en Libres prestation de service en Belgique etc.

3. Règles de contenu : publicités correctes et non trompeuses

Les informations contenues dans les publicités devront désormais être correctes et non trompeuses. Pour ce faire, elles devront répondre en particuliers aux exigences suivantes (Article 3 du Règlement) :

- (1) être clairement reconnaissables en tant que telles ;
- (2) être cohérentes avec les avertissements et mentions obligatoires (voir *infra*) ;
- (3) être équilibrées en ce qu'elles indiquent de manière équilibrée la balance entre les avantages et les risques ;
- (4) ne pas contenir de comparaison non pertinente ;
- (5) ne pas contenir de déclarations sur la valeur ou le rendement futur ;
- (6) être présentées dans un langage non technique et compréhensible pour le consommateur.

4. Mentions obligatoires

Les publicités devront désormais toutes inclure la mention standardisée courte suivante : « *Monnaie virtuelle, risques réels. En crypto seul le risque est garanti* ».

Un message d'avertissement plus long repris à l'article 4 du Règlement devra également être repris dans la publicité ou, dans le cas où le format de la publicité ne le permet pas, un lien ou une référence vers ce message devra y être repris.

Ces deux messages d'avertissement ne pourront être modifiés et devront être présentés de manière lisible, visible et compréhensible, dans la même langue que la publicité. Ils devront en outre être repris au début de chaque publicité ou de chaque page d'un site internet.

Il convient également de noter qu'un message d'avertissement obligatoire complémentaire devra également être indiqué dans la publicité en cas d'utilisation de l'image d'une personne physique (sportif, influenceur ou autre) ou morale (par exemple l'image d'une marque) contre rémunération.

5. Obligation de notification à la FSMA pour les campagnes de masse

Les campagnes de publicité ciblant au moins 25.000 consommateurs, devront obligatoirement être soumises à la FSMA au moins 10 jours avant leur diffusion et ce, sous la forme dans laquelle elles seront diffusées auprès des consommateurs en Belgique.

En cas de non-respect de cette obligation de notification, la FSMA pourra imposer des mesures et sanctions administratives à l'annonceur.



6. Entrée en vigueur

Ce nouveau Règlement entrera en vigueur le 17 mai 2023 et s'appliquera à toutes les publicités diffusées à partir de cette date. Les publicités dont la diffusion a commencé avant cette date devront être mises en conformité pour le 17 juin 2023, et ce, dans le cas uniquement où elles sont encore diffusées à cette date.

* *

*