

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

30 septembre 2023

**SÉCURISER ET RÉGULER L'ESPACE NUMÉRIQUE - (N° 1674)**

Commission	
Gouvernement	

Rejeté

**AMENDEMENT**

N° 899

présenté par

M. Delaporte, M. Vojetta, M. Potier, M. Esquenet-Goxes, M. Taché, M. Blanchet et  
Mme Spillebout

-----

**ARTICLE ADDITIONNEL****APRÈS L'ARTICLE 15 BIS, insérer l'article suivant:**

I. – Toute plateforme diffusant directement ou indirectement un ou plusieurs évènements sur un service de communication au public en ligne auquel participent et peuvent tirer un gain monétaire les personnes exerçant l'activité d'influence commerciale telle que définie à l'article 1<sup>er</sup> de la loi n° 2023-451 du 9 juin 2023 visant à encadrer l'influence commerciale et à lutter contre les dérives des influenceurs sur les réseaux sociaux comportant des jeux qui permettent l'obtention par les joueurs ayant consenti un sacrifice financier, d'objets numériques monétisables demandent un agrément préalable à l'Autorité nationale des jeux.

II. – Un décret en Conseil d'État précise les modalités d'obtention de l'agrément auprès de l'Autorité nationale des jeux.

**EXPOSÉ SOMMAIRE**

Cet amendement vise à réguler un phénomène particulièrement inquiétant, celui des matchs sur la plateforme Tiktok auxquels participent des influenceurs en contraignant la plateforme à demander un agrément à l'Autorité nationale des jeux pour organiser de tels évènements.

En effet, ce récent phénomène particulièrement inquiétant des « matchs » sur Tiktok en live et qui consiste à l'affrontement entre plusieurs influenceurs afin de recevoir un maximum de cadeaux virtuels (qui sont offerts grâce à l'achat de pièces représentés par des objets comme un volcan ou un dragon par exemple) d'une valeur de 1 centime à plusieurs centaines d'euros envoyés par leurs communautés respectives a causé des pertes d'argent conséquentes pour des utilisateurs. La vlogeuse citoyenne Vos stars en réalité a d'ailleurs eu l'occasion de dénoncer ce qu'elle appelle la

« mendicité numérique ». Par ailleurs, la plateforme encourage largement ces « matchs » puisqu'elle peut distribuer des lots aux premiers du classement.

Ces rétributions, parfois très conséquentes sont dangereuses pour les mineurs qui peuvent être tentés d'acheter des pièces matérialisées par des objets numériques puis d'offrir des cadeaux virtuels mais néanmoins coûteux aux influenceurs dans le but d'assouvir le seul sentiment d'appartenance à une communauté en ligne. Ces matchs, quotidiens, sont également générateurs d'un sentiment de dépendance qui est inquiétant même si les sommes engagées étaient faibles. Les matchs étant quotidiens sur des dizaines d'heures, le danger sanitaire est réel pour les publics, qui peuvent s'isoler et perdre leurs économies.

En outre, cela pose un problème d'ordre fiscal, de nombreux influenceurs ayant clamé qu'ils ne déclaraient pas ces dons d'argent.

Cet amendement s'inscrit dans la continuité des travaux du groupe de travail relatif à l'encadrement de l'activité d'influence commerciale.