



ASSEMBLÉE NATIONALE

17ème législature

Renforcer l'encadrement législatif du travail des influenceurs numériques

Question écrite n° 6809

Texte de la question

M. Idir Boumertit attire l'attention de M. le ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique sur les limites dans l'effectivité de la loi n° 2023-451 du 9 juin 2023 encadrant l'activité des influenceurs. Si cette loi représente une avancée majeure dans la régulation du *marketing* d'influence, elle se heurte encore à plusieurs défis importants, limitant son efficacité réelle. Des analyses récentes, telles que celles publiées par l'autorité de régulation professionnelle de la publicité (ARPP) ou des cabinets spécialisés comme Dreyfus et Associés, révèlent que, malgré le cadre juridique instauré, persistent sur les plateformes des contenus illicites ou trompeurs, tels que la promotion d'actes de chirurgie esthétique, de plateformes de *trading* en cryptomonnaies (accompagnée de fausses promesses de réussite financière) et de produits « miracles » pour la perte de poids. De plus, le manque de moyens humains et techniques au sein de la DGCCRF limite la capacité de l'État à appliquer de manière rigoureuse les nouvelles règles. Par ailleurs, la loi n° 2023-451 semble insuffisante face à l'exposition accrue des jeunes, en particulier dans les zones populaires, à des contenus problématiques. Ces dérives, qui touchent particulièrement les jeunes issus de milieux vulnérables, favorisent des comportements à risque et aggravent les inégalités sociales, ce qui appelle une réponse spécifique et renforcée. Une étude récente menée en Seine-Saint-Denis, auprès de 1 949 jeunes âgés de 13 à 25 ans, révèle que 82 % d'entre eux estiment qu'il y a « trop » de publicité pour les jeux d'argent. Près d'un sur trois (32,2 %) a déjà joué ou parié de l'argent et 75,9 % jugent que ces jeux devraient être « moins disponibles, voire interdits ». Parmi les jeunes dits « vulnérabilisés », c'est-à-dire les jeunes issus de milieux socio-économiques vulnérables ou de zones géographiques sensibles, certains s'initient au jeu dès 14 ans et se retrouvent souvent en situation d'endettement. L'étude souligne également que les influenceurs jouent un rôle clé dans l'incitation au jeu, en particulier *via* les jeux vidéo et les *loot boxes*. En outre, plusieurs influenceurs contournent les règles françaises en se tournant vers des plateformes ou des environnements numériques moins surveillés, compliquant encore davantage l'efficacité du cadre en place. Dans ce contexte, il souhaite connaître les mesures que le Gouvernement entend prendre pour : renforcer les moyens d'action de la DGCCRF afin de mieux contrôler les contenus publiés sur les réseaux sociaux ; adapter le dispositif législatif aux besoins spécifiques des jeunes publics surexposés, notamment dans les territoires populaires et prioritaires ; envisager, en complément, des actions d'éducation et de prévention à destination des jeunes, notamment en milieu scolaire et sur les plateformes qu'ils fréquentent le plus, telles que TikTok, YouTube, Twitch, Instagram, Snapchat et Telegram.

Données clés

Auteur : [M. Idir Boumertit](#)

Circonscription : Rhône (14^e circonscription) - La France insoumise - Nouveau Front Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 6809

Rubrique : Jeux et paris

Ministère interrogé : [Économie, finances, souveraineté industrielle et numérique](#)

Ministère attributaire : [Économie, finances, souveraineté industrielle et numérique](#)

Date(s) clé(s)

Question publiée le : 20 mai 2025