



TEXTO ADOPTADO n.º 175
«Ley menor»

ASAMBLEA NACIONAL

CONSTITUCIÓN DE 4 DE OCTUBRE DE 1958

DECIMOSEXTA LEGISLATURA

17 de octubre de 2023

PROYECTO DE LEY

destinado a asegurar y regular el espacio digital,

MODIFICADO POR LA ASAMBLEA NACIONAL
EN PRIMERA LECTURA

(Procedimiento acelerado)

La Asamblea Nacional ha aprobado el proyecto de Ley, cuyo contenido es el siguiente:

Véanse los números:

Senado: 593, 777, 778 y T.A. 156 (2022-2023).

Asamblea Nacional: 1514 rect. y 1674.

TÍTULO I

PROTECCIÓN EN LÍNEA DE LOS MENORES

Artículo 1

Refuerzo de las competencias de la Autoridad Reguladora de la Comunicación Audiovisual y Digital en materia de protección en línea de los menores

Artículo 2 *ter* (nuevo)

Se prohíbe a las personas que ejerzan la actividad de influencia comercial por medios electrónicos cualquier promoción directa o indirecta de contenidos de carácter pornográfico en plataformas en línea que no ofrezcan la posibilidad técnica de excluir a todos los usuarios menores de dieciocho años de la visualización de dichos contenidos, o si este mecanismo de exclusión no está efectivamente habilitado por dichas personas.

La violación de las disposiciones del presente artículo es punible con una multa por un delito de 4.^a clase.

Artículo 2

Penalización por incumplimiento en el plazo de veinticuatro horas de una solicitud de la autoridad administrativa de retirar el contenido de pornografía infantil

Artículo 3 *bis* A (nuevo)

La citada Ley n.º 2004-575, de 21 de junio de 2004, se modifica como sigue:

1. La primera frase del artículo 6-1, párrafo primero, se modifica como sigue:

a) la segunda vez que aparece la palabra «o» se sustituye por el signo de puntuación «,»;

b) después de la segunda vez que aparece la palabra «Código» se añaden las palabras «contra la difusión de imágenes o representaciones de torturas o actos de barbarie, contra la difusión de imágenes o representaciones de violación tal como se definen en el artículo 222-23 del mismo Código, contra la difusión de imágenes o representaciones de incesto tal como se definen en el artículo 222-22-3 de dicho Código o contra la difusión de una imagen o representación de carácter pornográfico que incluya adultos, comprendida en el ámbito de aplicación del artículo 226-2-1 del mismo Código y difundida sin su consentimiento».

2. Después del artículo 6-2-2, como se desprende del artículo 3 de la presente Ley, se añaden los artículos 6-2-3 a 6-2-5 con la siguiente redacción:

«*Artículo 6-2-3. – I. – Si un prestador de servicios de alojamiento de datos nunca ha sido objeto de una solicitud en virtud del artículo 6-1 con el fin de retirar una imagen o representación de carácter pornográfico que incluya adultos, comprendida en el ámbito de aplicación del artículo 226-2-1 del Código Penal y difundida sin su consentimiento, la autoridad administrativa a que se refiere el artículo 6-1 de la presente Ley facilitará al prestador información sobre los procedimientos y plazos aplicables, al menos doce horas antes de emitir la solicitud de retirada.*

II. – Si el prestador de servicios a que se refiere el apartado I del presente artículo no puede cumplir una solicitud de retirada por motivos de fuerza mayor o imposibilidad de hecho de la que no es responsable, incluidas razones técnicas u operativas objetivamente justificables, informará de ello a la autoridad administrativa que haya emitido la solicitud de retirada sin demora indebida.

El plazo previsto en el artículo 6-1, párrafo segundo, comenzará a correr tan pronto como hayan dejado de existir los motivos mencionados en el párrafo primero del presente apartado II.

Si el prestador de servicios mencionado en el apartado I no puede dar cumplimiento a una solicitud de retirada, debido a que esta contiene errores manifiestos o no contiene información suficiente para su ejecución, informará de ello a la autoridad administrativa que emitió la solicitud de retirada sin demora indebida y solicitará las aclaraciones necesarias.

El plazo especificado en el artículo 6-1, párrafo segundo, comenzará a correr tan pronto como el prestador de servicios de alojamiento de datos haya recibido las aclaraciones necesarias.

III. – Cuando un prestador de servicios de alojamiento de datos retire una imagen o representación de carácter pornográfico que incluya adultos, comprendida en el ámbito de aplicación del artículo 226-2-1 del Código Penal y difundida sin su consentimiento, informará de ello lo antes posible al prestador de contenidos, especificando los motivos que llevaron a la retirada de la imagen o representación, la posibilidad de solicitar la transmisión de una copia de la orden de retirada y los derechos a su disposición para impugnar la solicitud de retirada ante el tribunal administrativo competente.

A petición del prestador de contenidos, el prestador de servicios de alojamiento de datos enviará una copia de la orden de retirada.

Las obligaciones establecidas en los dos primeros párrafos del presente apartado III no se aplicarán cuando la autoridad competente que emitió la solicitud de retirada decida que es necesario y proporcionado no divulgar información para no obstaculizar el correcto desarrollo de las acciones de prevención, detección, investigación y enjuiciamiento de los autores de la infracción a que se refiere el artículo 227-23 del Código Penal.

En tales casos, la autoridad competente informará al prestador de servicios de alojamiento de datos de su decisión, en la que se especifique su duración, que será el tiempo necesario pero no superior a seis semanas a partir de dicha decisión, y el prestador de servicios de alojamiento de datos no divulgará ninguna información sobre la retirada del contenido al prestador de este último.

Dicha autoridad competente puede prorrogar este período por otro período de seis semanas, cuando la no divulgación siga estando justificada. En tales casos, informará de ello al prestador de servicios de alojamiento de datos.

«Artículo 6-2-4. – I. – El hecho de que los prestadores de servicios de alojamiento de datos no retiren imágenes o representaciones de carácter pornográfico que incluya adultos, comprendidas en el ámbito de aplicación del artículo 226-2-1 del Código Penal y difundidas sin su consentimiento en un plazo de veinticuatro horas a partir de la recepción de la solicitud de retirada de conformidad con el artículo 6-1 de la presente Ley será punible con un año de prisión y una multa de 250 000 EUR.

Cuando la infracción definida en el párrafo primero del presente artículo sea cometida habitualmente por una persona jurídica, el importe de la multa puede aumentarse al 4 % de su volumen de negocios mundial, excluidos los impuestos del ejercicio anterior.

II. – Las personas jurídicas declaradas penalmente responsables, en las condiciones previstas en el artículo 121-2 del Código Penal, por los delitos definidos en el apartado I del presente artículo serán sancionadas, además de la

multa, de conformidad con los procedimientos establecidos en el artículo 131-38 del Código Penal, con las penas previstas en el artículo 131-39, puntos 2 y 9, del mismo Código. La inhabilitación con arreglo al punto 2 del mismo artículo 131-39 tendrá una duración máxima de cinco años y se aplicará a la actividad profesional en el ejercicio o en relación con la cual se haya cometido el delito.

«Artículo 6-2-5. – I. – Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos L. 521-1 y L. 521-2 del Código de Justicia Administrativa, los prestadores de servicios de alojamiento de datos y los prestadores de contenidos afectados por una solicitud, de conformidad con el artículo 6-1 de la presente Ley para la retirada de una imagen o representación de carácter pornográfico que incluya adultos, comprendida en el ámbito de aplicación del artículo 226-2-1 del Código Penal y difundida sin su consentimiento, así como la personalidad cualificada a que se refiere el artículo 6-1 de la presente Ley pueden solicitar al Presidente del Tribunal de lo Contencioso-Administrativo o al magistrado delegado por este la anulación de dicha solicitud, en un plazo de 48 horas a partir de su recepción o, en el caso del prestador de contenidos, desde el momento en que el prestador del servicio de alojamiento de datos le informe de la retirada del contenido.

II. – Se adoptará una decisión sobre la legalidad de la orden de retirada en un plazo de 72 horas a partir de la remisión. La vista es pública.

III. – Las sentencias sobre la legalidad de la decisión de conformidad con el apartado I del presente artículo pueden ser recurridas en un plazo de diez días a partir de su notificación. En este caso, la jurisdicción de apelación decidirá en el plazo de un mes a partir de su remisión.

IV. – Las modalidades de aplicación del presente artículo serán especificados por decreto del Consejo de Estado.».

TÍTULO II

PROTECCIÓN DE LOS CIUDADANOS EN EL ENTORNO DIGITAL

Artículo 5 bis B (nuevo)

I. – Sobre una base experimental, del 1 de julio de 2024 al 31 de diciembre de 2026, se establecerá un mecanismo de mediación de litigios de comunicación en línea.

Este mecanismo ofrece a los usuarios de servicios de redes sociales en línea, tal como se definen en el artículo 1 de la Ley n.º 2004-575, de 21 de junio de 2004, sobre la confianza en la economía digital, la posibilidad de recurrir libremente a un mediador con vistas a la resolución amistosa de un litigio entre ellos y un usuario derivado de un contenido que el servicio de comunicación en línea ha decidido no retirar porque no es manifiestamente ilegal.

El mecanismo experimental es implementado por asociaciones que celebran un acuerdo con los servicios de redes sociales en línea que superan un umbral, determinado por decreto, para el número de conexiones en territorio francés. Estas asociaciones están aprobadas por la Autoridad Reguladora de la Comunicación Audiovisual y Digital. Esta última es responsable del seguimiento de la negociación y de la celebración del acuerdo, así como del despliegue del experimento y su implementación de buena fe por parte de todos los servicios de redes sociales en línea.

Las condiciones para la implementación de este mecanismo se definen por decreto.

II. – A más tardar el 31 de mayo de 2027, los servicios de redes sociales en línea y las asociaciones que sean parte en el acuerdo publicarán, previa consulta a la Autoridad Reguladora de la Comunicación Audiovisual y Digital, un informe de evaluación de este experimento.

Artículo 5 *quinquies* (nuevo)

Después de la tercera frase del párrafo segundo del artículo 4 de la Ley n.º 2023-566, de 7 de julio de 2023, destinada a establecer una mayoría digital y luchar contra el odio en línea, se añade una frase con la siguiente redacción: «Cuando hechos susceptibles de entrar en el ámbito de aplicación del artículo 222-33-2 al artículo 222-33-2-3 del Código Penal y que impliquen a un menor son notificados por un informante de confianza a los prestadores de redes sociales, estos últimos enviarán a los titulares de la patria potestad un mensaje de advertencia recordándoles los términos del proceso penal en el que se incurre en caso de infracción de los mismos artículos 222-33-2 a 222-33-2-3, por una parte, y las condiciones para incurrir en responsabilidad civil sobre la base del párrafo cuarto del artículo 1242 del Código Civil, por otra.».

TÍTULO IV

GARANTIZAR EL DESARROLLO DE LA ECONOMÍA DE LOS JUEGOS CON OBJETOS DIGITALES MONETIZABLES EN FRANCIA EN UN MARCO DE PROTECCIÓN

Artículo 15

I. – *(Suprimido)*

II. – Con carácter experimental y durante un período de tres años a partir de la fecha de promulgación de la presente Ley, los juegos ofrecidos a través de un servicio de comunicación al público en línea que permita a los jugadores mayores de edad que hayan realizado un sacrificio económico obtener, sobre la base de un mecanismo que implique el uso del azar, objetos digitales monetizables, con exclusión de la obtención de cualquier ganancia en moneda de curso legal, siempre que estos objetos no puedan ser transferidos a título oneroso, directa o indirectamente, a través de ninguna persona física o jurídica, ni a la empresa de juego que los haya emitido, ni a una persona física o jurídica que actúe de acuerdo con ella.

Las características de las recompensas que pueden otorgar las empresas de juegos de objetos digitales monetizables y los criterios de limitación aplicables a la concesión de determinadas categorías de recompensas se establecen mediante un decreto del Consejo de Estado emitido previo dictamen de la Autoridad Nacional del Juego.

Los objetos digitales monetizables, en el sentido del párrafo primero del presente apartado II, constituyen elementos de juego que confieren solo a los jugadores uno o varios derechos asociados al juego y que son susceptibles de transferirse, directa o indirectamente, a terceros a título oneroso.

Las empresas de juegos con objetos digitales monetizables garantizan la integridad, fiabilidad y transparencia de las operaciones de juego y la protección de los menores. Garantizan que se prohíba el juego a los menores y que se evite el exceso de juegos de azar o el uso patológico, las actividades fraudulentas o delictivas, así como el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo.

III. – La lista de categorías de juegos autorizadas con carácter experimental en las condiciones establecidas en el presente artículo se determina mediante decreto, previo dictamen de la Autoridad Nacional del Juego, cuyas observaciones tendrán en cuenta, en particular, los riesgos de desarrollo de ofertas ilegales de juegos de azar en línea.

III *bis* (nuevo). – El Gobierno presentará al Parlamento, junto con la Autoridad Nacional del Juego, en un plazo de dieciocho meses a partir de la promulgación de la presente Ley, un informe de progreso del experimento previsto en el apartado II. Esta evaluación considera el desarrollo del mercado de juegos con objetos digitales monetizables a la luz del marco experimental establecido. También evalúa el impacto económico de este experimento en los diferentes tipos de juegos, en particular en los sectores de juegos de azar y videojuegos. Analiza el impacto de este experimento en la salud de los jugadores afectados. Por último, evalúa la eficacia de los mecanismos de protección de los jugadores establecidos por las empresas de juegos con objetos digitales monetizables y las medidas adoptadas por estas empresas para combatir el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo. También incluye una evaluación del impacto del experimento en los sectores de juegos de azar y videojuegos.

IV. – (No modificado)

Artículo 15 bis (nuevo)

I. – A. – Toda persona jurídica que tenga la intención de ofrecer al público una oferta de juegos tal como se define en el artículo 15 lo declarará previamente a la Autoridad Nacional del Juego.

B. – Un decreto del Consejo de Estado, emitido previo dictamen de la Comisión Nacional de la Informática y las Libertades y la Autoridad Nacional del Juego, establece la información que la empresa de juegos con objetos digitales monetizables debe declarar a la autoridad para que esta pueda garantizar que el juego pertenece a la categoría de juegos con objetos digitales monetizables en el sentido del artículo 15 y que su funcionamiento es compatible con el cumplimiento por parte de la empresa de las obligaciones establecidas en el apartado II del mismo artículo 15 y en el presente artículo.

C.– La Autoridad Nacional del Juego determina los procedimientos para la presentación y el contenido del expediente de declaración.

La Autoridad Nacional del Juego es informada sin demora por la empresa de juegos con objetos digitales monetizables de cualquier cambio sustancial relacionado con un elemento del expediente de declaración.

D. – La oferta de juegos solo puede ofrecerse al público si el domicilio social de la empresa está establecido en un Estado miembro de la Unión Europea o en otro Estado parte del Acuerdo sobre el Espacio Económico

Europeo que ha celebrado un acuerdo con Francia que contiene una cláusula de asistencia administrativa para luchar contra el fraude y la evasión fiscal. La empresa designa a la persona o personas, domiciliadas en Francia, que son responsables de ello.

II. – Las empresas que ofrecen juegos con objetos digitales monetizables, están obligadas a impedir la participación de menores, incluso menores emancipados, en un juego a título oneroso. Para ello, utilizan un sistema de verificación de la edad de conformidad con el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos, y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos) y la Ley n.º 78-17, de 6 de enero de 1978, relativa al tratamiento de datos, archivos y libertades. También muestran un mensaje en la interfaz del juego advirtiendo que el juego en cuestión está prohibido para menores de edad.

III. – La participación en un juego con objetos digitales monetizables a título oneroso está sujeta a la creación, a petición expresa del jugador, de una cuenta de juego. Esta cuenta no puede abrirse sin una verificación previa de la condición de mayoría de edad del jugador. El jugador solo puede retirar sus ganancias de la plataforma después de verificar su identidad.

Un decreto del Consejo de Estado, adoptado previo dictamen de la Autoridad Nacional del Juego, especifica los procedimientos para la apertura, la gestión y el cierre de las cuentas de jugadores por parte de la empresa de juego.

IV. – Los objetos digitales monetizables de juego emitidos por una empresa de juego, tal como se define en el artículo 15, no pueden ser adquiridos a título oneroso por esta sociedad, directamente o a través de un intermediario, o por una sociedad que esta controle, en el sentido del artículo L. 233-16 del Código de Comercio.

V. – Para que pueda desempeñar sus funciones, las empresas mantendrán a disposición de la Autoridad Nacional del Juego los datos relativos a los jugadores y a los eventos de juegos.

La autoridad puede utilizar estos datos para buscar e identificar cualquier acto cometido por un jugador susceptible de constituir fraude, blanqueo de capitales o financiación del terrorismo.

Un decreto del Consejo de Estado, adoptado previo dictamen de la Comisión Nacional de la Informática y las Libertades y la Autoridad Nacional del Juego, especifica la lista de dichos datos, su formato y los procedimientos

para su transmisión, así como los procedimientos de control llevados a cabo por la Autoridad Nacional del Juego a partir de estos datos.

V *bis* – Los juegos con objetos digitales monetizables basados en competiciones o eventos deportivos solo pueden ofrecerse si se respeta el derecho de explotación previsto en el artículo L. 333-1, párrafo primero, del Código del Deporte y con el acuerdo de los organizadores de las competiciones o los eventos deportivos en cuestión.

VI. – Las federaciones delegadas en el sentido del artículo L. 131-14 del Código del Deporte, en su caso en coordinación con las ligas profesionales que hayan creado, establecen normas destinadas a prohibir participantes en competiciones o eventos deportivos, cuya lista se establece mediante decreto:

1) la participación, directamente o a través de un intermediario, en juegos con objetos digitales monetizables basados en competiciones o eventos deportivos en su disciplina;

2) la transferencia, directamente o a través de un intermediario, de objetos digitales monetizables que representen un elemento asociado a una de las competiciones o eventos de su disciplina;

3) la comunicación a terceros de información privilegiada, obtenida en el ejercicio de su profesión o sus funciones, que sea desconocida para el público y que sea susceptible de utilizarse en juegos con objetos digitales monetizables basados en competiciones o eventos deportivos en su disciplina.

VII. – A. – Una empresa de juegos con objetos digitales monetizables basados en carreras de caballos reales solo puede organizar dichos juegos en las carreras enumeradas en el calendario previsto en el artículo 5-1 de la Ley de 2 de junio de 1891, cuya finalidad es regular la autorización y el funcionamiento de las carreras de caballos.

B. – Antes de utilizar los datos de carreras de caballos mencionados en la parte A del presente apartado VII, la empresa celebrará un contrato con la empresa organizadora de carreras, francesa o extranjera, o su agente. Este contrato no puede incluir una cláusula de exclusividad a favor de una empresa en particular.

El contrato previsto en el párrafo primero de la parte B debe estipular que la utilización de los datos de carreras de caballos por parte de una empresa de juegos con objetos digitales monetizables se llevará a cabo de conformidad con los valores derivados de las obligaciones de servicio público que incumben a las empresas matrices previstas por decreto.

C. – Las empresas matrices de carreras de caballos incluyen disposiciones en el Código de carreras de su especialidad, destinadas a evitar que los jinetes y entrenadores:

1) participen, directamente o a través de un intermediario, en juegos con objetos digitales monetizables basados en carreras de caballos en las que participen;

2) transfieran, directamente o a través de un intermediario, objetos digitales monetizables basados en carreras de caballos en las que participen;

3) comuniquen a terceros información privilegiada, obtenida en el ejercicio de su profesión o sus funciones, que sea desconocida para el público y que sea susceptible de utilizarse en juegos con objetos digitales monetizables basados en carreras de caballos en las que participen.

VIII. – Las prohibiciones y restricciones previstas en los artículos L. 320-12 y L. 320-14 del Código de Seguridad Interior se aplican a las comunicaciones comerciales en favor de una empresa de juegos con objetos digitales monetizables, autorizada con carácter experimental en virtud del artículo 15 de la presente Ley.

El incumplimiento de las prohibiciones y restricciones a que se refiere el párrafo primero del presente apartado VIII se castigará con las sanciones previstas en el artículo L. 324-8-1 del Código de Seguridad Interior.

Las asociaciones cuya finalidad estatutaria incluya la lucha contra las adicciones y que hayan sido debidamente declaradas durante al menos cinco años en la fecha de los hechos pueden ejercer los derechos concedidos a las partes civiles por los delitos previstos en el párrafo segundo del presente apartado VIII. Las asociaciones de consumidores a que se refiere el artículo L. 421-1 pueden ejercer los mismos derechos del Código de Consumo, así como las asociaciones familiares a que se refieren los artículos L. 211-1 y L. 211-2 del Código de Acción Social y Familia.

IX. – La Autoridad Nacional del Juego puede, mediante decisión motivada, exigir a una empresa de juegos con objetos digitales monetizables que retire cualquier comunicación comercial que incite directa o indirectamente a los menores a jugar o implique incitación a prácticas de juego excesivas.

X. – La empresa de juegos con objetos digitales monetizables evitará el comportamiento excesivo o patológico en los juegos de azar, en particular mediante la creación de un mecanismo de autoexclusión y dispositivos de autolimitación del tiempo de gasto y juego, de acuerdo con los procedimientos establecidos por decreto del Consejo de Estado.

También proporcionará al jugador, de forma permanente y de fácil acceso, un resumen de los datos relativos a su actividad de juego con el fin de controlarla.

XI. – La empresa de juegos con objetos digitales monetizables está obligada a no enviar ninguna comunicación comercial a menores de edad ni a titulares de cuentas que se beneficien de una medida de autoexclusión aplicable a los juegos que opera.

XI *bis* – Las comunicaciones comerciales de una persona que ejerce influencia comercial por medios electrónicos, tal como se definen en el artículo 1 de la Ley n.º 2023-451, de 9 de junio de 2023, destinada a regular la influencia comercial y combatir los abusos de los influidores en las redes sociales, cuya finalidad es promover, directa o indirectamente, la oferta de una empresa de juegos con objetos digitales monetizables o esa propia empresa, solo están autorizadas en plataformas en línea que ofrezcan la posibilidad técnica de excluir de la audiencia de dichos contenidos a todos los usuarios menores de dieciocho años, si este mecanismo de exclusión es efectivamente activado por dichas personas.

XI *ter.* – Está prohibido que cualquier empresa de juegos con objetos digitales monetizables, así como cualquier persona física o jurídica que actúe de acuerdo con ella, conceda a los jugadores préstamos en moneda de curso legal o en activos digitales, en el sentido del artículo L. 54-10-1 del Código Monetario y Financiero, o establezca, directa o indirectamente, mecanismos que permitan a los jugadores concederse mutuamente préstamos en moneda de curso legal o de activos digitales, en el sentido del mismo artículo L. 54-10-1, con el fin de permitir la compra de objetos digitales monetizables.

Los servicios públicos de comunicación en línea en los que las empresas de juegos con objetos digitales monetizables ofrecen juegos con objetos digitales monetizables no pueden contener publicidad alguna a favor de una empresa que pueda conceder préstamos a jugadores o permitir préstamos entre jugadores, ni ningún enlace a un sitio que ofrezca dicha oferta de préstamo.

XII. – La empresa de juegos con objetos digitales monetizables informará a los jugadores de los riesgos asociados con el juego excesivo o patológico mediante un mensaje de advertencia definido por una orden del Ministro de Sanidad adoptada previo dictamen de la Autoridad Nacional del Juego. Las modalidades técnicas para mostrar el mensaje son establecidas por la Autoridad Nacional del Juego.

XIII. – A. – Las empresas de juegos con objetos digitales monetizables están sujetas a las obligaciones establecidas en las secciones 2 a 7 del capítulo I y en el capítulo II del título VI del libro V del Código Monetario y Financiero y

a las disposiciones europeas directamente aplicables en materia de lucha contra el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo, incluidas las normas europeas sobre medidas restrictivas adoptadas en virtud de los artículos 75 o 215 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea, así como las disposiciones adoptadas con arreglo al mismo artículo 215 para otros fines.

La Autoridad Nacional del Juego supervisa el cumplimiento por parte de las empresas de las obligaciones establecidas en el párrafo primero del presente apartado XIII.

La Autoridad Nacional del Juego evalúa los riesgos presentados por las empresas, así como los resultados de las acciones tomadas por estas empresas para combatir el fraude, el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo. Puede dar instrucciones a este respecto.

La Autoridad Nacional del Juego adapta los métodos, la intensidad y la frecuencia de sus controles documentales e *in situ* de manera proporcionada en función de los riesgos identificados. Tiene en cuenta las características técnicas de los juegos con objetos digitales monetizables.

Cualquier incumplimiento de las obligaciones mencionadas en el párrafo primero del presente apartado XIII por parte de las empresas de juegos con objetos digitales monetizables, puede dar lugar a las sanciones previstas en el artículo L. 561-40 del Código Monetario y Financiero, con excepción de lo previsto en el punto 4 del apartado I del mismo artículo L. 561-40.

La Comisión Nacional de Sanciones a que se refiere el artículo L. 561-38 del Código Monetario y Financiero será informada de cualquier incumplimiento constatado por la Autoridad Nacional del Juego y, en caso necesario, impondrá la sanción o sanciones apropiadas.

B. – El presente apartado XIII entrará en vigor dieciocho meses después de la promulgación de la presente Ley.

XIV. – La Autoridad Nacional del Juego supervisa el cumplimiento por parte de las empresas de juegos con objetos digitales monetizables de sus obligaciones legales y reglamentarias. Lucha contra las ofertas ilegales de tales juegos, sin perjuicio de su acción para combatir las ofertas de juegos de azar ilegales, como las ofertas de juegos de azar de casino en línea. Tiene en cuenta las características técnicas de los juegos con objetos digitales monetizables. También garantiza que se respete el objetivo de una explotación equilibrada de los diferentes tipos de juegos, con el fin de evitar la desestabilización económica de los diferentes sectores. Para llevar a cabo sus controles, puede basarse en cualquier denuncia de incumplimiento de las obligaciones legales y

reglamentarias que incumben a las empresas de juegos con objetos digitales monetizables.

XV. – El Consejo de la Autoridad Nacional del Juego toma las decisiones sobre juegos con objetos digitales monetizables.

En las mismas condiciones que las establecidas en el artículo 37 de la Ley n.º 2010-476, de 12 de mayo de 2010, sobre la apertura a la competencia y la regulación del sector de los juegos de azar en línea, el Consejo puede delegar autoridad en el presidente o, en su ausencia o incapacidad de actuar, en otro de sus miembros para adoptar decisiones individuales que sean de su competencia.

XVI. – Con el fin de llevar a cabo las tareas que se le encomienden, la Autoridad Nacional del Juego puede recopilar toda la información y los documentos necesarios en poder de las empresas de juegos con objetos digitales monetizables y entrevistar a cualquier persona que pueda contribuir a su información.

Los funcionarios y agentes de la Autoridad Nacional del Juego mencionados en el artículo 42, apartado II, de la citada Ley n.º 2010-476 de 12 de mayo de 2010 llevan a cabo investigaciones administrativas para garantizar que las empresas cumplan sus obligaciones. Dentro de este marco, pueden solicitar a las empresas de juegos con objetos digitales monetizables cualquier información o documentos útiles. Tendrán acceso, en presencia de la persona designada para este fin por la empresa, a los locales utilizados por la empresa con fines profesionales, con exclusión de la parte de dichos locales utilizada, en su caso, como domicilio. Realizarán cualquier constatación y pueden obtener copias de cualquier documento pertinente en esta ocasión.

En el ejercicio de estos poderes de investigación, el secreto profesional no puede ser invocado por las empresas de juegos con objetos digitales monetizables. Las investigaciones administrativas dan lugar a la elaboración de un acta.

Con el fin de establecer que una persona que no ha procedido a la declaración prevista en el apartado I del presente artículo está ofreciendo un juego con objetos digitales monetizables, o está promoviendo dicha oferta, estos funcionarios y agentes también pueden, sin ser penalmente responsables:

1) participar bajo una identidad falsa en intercambios electrónicos en un sitio de juegos con objetos digitales monetizables, en particular en una sesión de juego en línea. El uso de una identidad falsa no afecta a la legalidad de las constataciones observadas;

2) extraer, adquirir o conservar por este medio pruebas y datos sobre las personas que puedan ser autores de estos delitos y sobre las cuentas bancarias utilizadas;

3) extraer, transmitir en respuesta a una solicitud expresa, adquirir o conservar contenidos ilícitos.

So pena de nulidad, estos actos no pueden tener por efecto incitar a otros a cometer un delito.

Las condiciones en las que los funcionarios y agentes mencionados en el presente apartado XVI llevan a cabo las constataciones previstas en el punto 1 y los actos previstos en el punto 3 se especifican mediante un decreto del Consejo de Estado emitido previo dictamen de la Autoridad Nacional del Juego.

XVII. – La Autoridad Nacional del Juego puede en cualquier momento, siguiendo un procedimiento contradictorio, si la empresa de juegos incumple sus obligaciones legales, en particular las establecidas en el último párrafo del apartado II del artículo 15, o en el apartado II del presente artículo, bien prohibir la continuidad de la explotación de la empresa de juegos o imponer las condiciones que determine.

XVIII. – En el desempeño de sus funciones de control de los juegos con objetos digitales monetizables, la Autoridad Nacional del Juego cooperará con las autoridades mencionadas en el artículo 39-1 de la citada Ley n.º 2010-476 de 12 de mayo de 2010, en las condiciones establecidas en el mismo artículo 39-1.

XIX. – Con el fin de supervisar el cumplimiento por parte de las empresas de juegos de sus obligaciones, el presidente de la Autoridad puede, en nombre del Estado, celebrar acuerdos con las autoridades reguladoras del juego de otros Estados miembros de la Unión Europea u otros Estados parte en el Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo, a fin de intercambiar los resultados de los análisis y controles realizados por dichas autoridades y por la propia Autoridad con respecto a las empresas de juego con objetos monetizables.

XX. – La Comisión de Sanciones de la Autoridad Nacional del Juego es responsable de imponer las sanciones a que se refiere el apartado XXII del presente artículo contra las empresas de juegos con objetos digitales monetizables.

XXI. – A. – Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo L. 561-38 del Código Monetario y Financiero, la Comisión de Sanciones de la Autoridad Nacional del Juego puede imponer sanciones a una empresa de juegos con objetos digitales monetizables en las condiciones establecidas en el artículo 43 de la citada Ley n.º 2010-476 de 12 de mayo de 2010.

B. – Sin perjuicio de las competencias de la Comisión Nacional de Sanciones previstas en el artículo L. 561-38 del Código Monetario y Financiero, el Consejo de la Autoridad Nacional del Juego puede decidir iniciar un procedimiento sancionador contra una empresa de juegos con objetos digitales monetizables que haya incumplido o esté incumpliendo sus obligaciones legislativas o reglamentarias, o que haya incumplido o esté incumpliendo una instrucción dirigida a ella. A continuación, notifica las objeciones a los interesados y remite el asunto a la Comisión de Sanciones.

B *bis.* – Antes de dicha notificación, cuando una empresa de juegos con objetos digitales monetizables no cumpla sus obligaciones legales o incumpla una instrucción dirigida a ella, el presidente de la Autoridad Nacional del Juego puede recordarle sus obligaciones legales o, si el incumplimiento observado es susceptible de ser subsanado, emitir un requerimiento formal que exija el cumplimiento en un plazo establecido por el presidente. Este límite de tiempo puede fijarse en veinticuatro horas en caso de emergencia. En caso necesario, el presidente cerrará el procedimiento de requerimiento. El presidente puede solicitar al Consejo de la Autoridad Nacional del Juego que haga público el requerimiento. En este caso, la decisión de cerrar el procedimiento de requerimiento se publica de la misma manera.

C. – La Comisión de Sanciones de la Autoridad Nacional del Juego puede, antes de imponer las sanciones previstas en el apartado XXII del presente artículo, oír a cualquier persona cuya audiencia considere útil. Las condiciones para la divulgación a un tercero de un documento que implique confidencialidad comercial se definen mediante decreto del Consejo de Estado.

XXII. – A. – La Comisión de Sanciones de la Autoridad Nacional del Juego puede imponer una de las siguientes sanciones a las empresas de juegos con objetos digitales monetizables, dependiendo de la gravedad de la infracción:

- 1) una advertencia;
- 2) la suspensión temporal, por un período no superior a tres meses, para la explotación del juego;
- 3) la prohibición, durante un máximo de tres años, para la explotación del juego o el conjunto de juegos en cuestión;
- 4) la prohibición, por un período de hasta tres años, de que el operador continúe con el negocio de explotación de juegos con objetos digitales monetizables.

B. – El apartado V del artículo 43 de la citada Ley n.º 2010-476 de 12 de mayo de 2010 es aplicable a las empresas de juegos con objetos digitales monetizables y sus actividades de explotación de juegos.

C. – Cuando una empresa de juegos con objetos digitales monetizables proporcione información inexacta, se niegue a proporcionar la información solicitada u obstaculice la investigación llevada a cabo por los funcionarios o agentes autorizados de conformidad con el apartado XVI del presente artículo, la Comisión de Sanciones puede imponer una multa de hasta 100 000 EUR.

D. – El apartado X del artículo 43 de la citada Ley n.º 2010-476 de 12 de mayo de 2010 es aplicable a las empresas de juegos con objetos digitales monetizables sujetas a las sanciones mencionadas en las partes A y B del presente apartado XXII.

XXIII. – El artículo 44 de la citada Ley n.º 2010-476 de 12 de mayo de 2010 es aplicable a las sanciones susceptibles de imponerse de conformidad con el apartado XXII del presente artículo a las empresas que operan juegos con objetos digitales monetizables.

XXIV. – Las sanciones previstas en el apartado I del artículo 56 de la citada Ley n.º 2010-476 de 12 de mayo de 2010 son aplicables a las personas físicas y jurídicas que ofrezcan o propongan al público una oferta de juegos con objetos digitales monetizables sin haber presentado previamente la declaración prevista en el apartado I del presente artículo.

Cualquier persona que anuncie, por cualquier medio, un sitio que ofrezca al público juegos con objetos digitales monetizables que sean ilegales, será sancionada con una multa de 100 000 EUR. El tribunal puede aumentar el importe de la multa a cuatro veces el importe de los gastos de publicidad invertidos en la actividad ilegal.

XXV. – El presidente de la Autoridad Nacional del Juego emitirá un requerimiento a una persona cuya oferta de juegos en línea con objetos digitales monetizables sea accesible en territorio francés y que no se haya declarado, o a una persona que anuncie una oferta de juegos en línea con objetos digitales monetizables ofrecidos por una persona que no se haya declarado, para que cese esta actividad. Este requerimiento, que puede notificarse por cualquier medio que pueda determinar la fecha de recepción, hace referencia a lo dispuesto en la presente Ley e invita al destinatario a presentar sus observaciones en un plazo de cinco días.

El presidente de la Autoridad Nacional del Juego remitirá a las personas mencionadas en el artículo 6, apartado I, punto 2, de la Ley n.º 2004-575, de 21 de junio de 2004, sobre la confianza en la economía digital, una copia de los

requerimientos enviados a las personas mencionadas en el párrafo primero del presente apartado XXV. Ordenará a estas mismas personas a que tomen todas las medidas necesarias para impedir el acceso a este contenido ilegal y les invitará a formular sus observaciones en un plazo de cinco días. Se les enviarán copias de los requerimientos y las órdenes por cualquier medio apropiado para establecer la fecha de su recepción.

Cuando hayan expirado todos los plazos mencionados en los dos primeros párrafos del presente apartado XXV, el presidente de la Autoridad Nacional del Juego notificará a las personas mencionadas en el artículo 6, apartado I, punto 1, de la citada Ley n.º 2004-575 de 21 de junio de 2004, así como cualquier persona que gestione un motor de búsqueda o un directorio, las direcciones electrónicas de las interfaces en línea cuyo contenido sea ilícito y les ordenará a que adopten todas las medidas adecuadas para impedir el acceso a ellas o que dejen de hacer referencia a ellas, en un plazo que él determine y que no puede ser inferior a cinco días.

Para la aplicación del párrafo tercero del presente apartado XXV, se entenderá por «interfaz en línea» cualquier *software*, incluido un sitio web, parte de un sitio web o una aplicación, operado por un profesional o en su nombre y que permite a los usuarios finales acceder a los bienes o servicios que ofrece.

El incumplimiento de las medidas dictadas en virtud del párrafo tercero del presente apartado XXV es punible con las penas mencionadas en la parte B del apartado VI del artículo 6 de la citada Ley n.º 2004-575 de 21 de junio de 2004. El presidente de la Autoridad Nacional del Juego también puede ser contactado por el Ministerio Público y por cualquier persona física o jurídica que tenga interés en ejercitar una acción, a fin de que pueda ejercer las facultades que se le atribuyen en virtud del presente artículo.

TÍTULO V

PERMITIR AL ESTADO ANALIZAR DE MANERA MÁS EFICAZ EL DESARROLLO DE LOS MERCADOS DIGITALES

Artículo 16

El apartado I del artículo 36 de la Ley n.º 2021-1382, de 25 de octubre de 2021, sobre la regulación y la protección del acceso a las obras culturales en la era digital se modifica como sigue:

1) se suprimen las cuatro últimas frases del párrafo quinto;

2) el penúltimo párrafo se modifica como sigue:

a) la primera frase se completa con las palabras: «, en particular con fines de investigación que contribuyan a la detección, identificación y comprensión de los riesgos sistémicos en la Unión, en el sentido del artículo 34, apartado 1, del Reglamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 19 de octubre de 2022, relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales)»;

b) después de la misma frase primera, se añade una nueva frase con la siguiente redacción: «Tendrá acceso a los datos de los prestadores de plataformas en línea de muy gran tamaño o de motores de búsqueda en línea de muy gran tamaño en las condiciones establecidas en el artículo 40, apartado 12, del mismo Reglamento, así como acceso a los mismos datos cuando estén almacenados en terminales móviles, con la asistencia de los prestadores de sistemas operativos.»;

2 bis) antes del último párrafo, se añade un párrafo con la siguiente redacción:

«En el marco de sus actividades de experimentación e investigación pública a que se refieren los párrafos quinto y sexto, el servicio mencionado en el párrafo primero actúa como responsable del tratamiento, en el sentido de la Ley n.º 78-17, de 6 de enero de 1978, relativa al tratamiento de datos, archivos y libertades, y puede aplicar métodos proporcionados de recogida automatizada de datos de acceso público, incluso cuando el acceso a estos datos requiera conexión a una cuenta, respetando al mismo tiempo los derechos de los beneficiarios del servicio en cuestión y preservando la seguridad de los servicios de los operadores a que se refiere el párrafo primero del presente apartado I. A efectos de la presente recopilación, los operadores de plataformas mencionados en el mismo párrafo primero, los socios de dichas plataformas y sus subcontratistas, así como los prestadores de sistemas operativos que permitan el funcionamiento de cualquier aplicación de estos operadores y los prestadores de sistemas de inteligencia artificial generativa no pueden denegar al servicio mencionado en el párrafo primero el acceso a las interfaces de programación que hayan desarrollado y puesto a disposición de terceros, ni límites de extracción de bases de datos de acceso público o límites derivados de las condiciones generales de uso o licencias para sus servicios o aplicaciones que pongan a disposición del público los datos en cuestión. Este servicio implementa métodos de recopilación de datos estrictamente necesarios y proporcionados, que se especifican mediante un decreto de Consejo de Estado adoptado previo dictamen público motivado de la Comisión Nacional de la Informática y las Libertades.

Los datos recopilados en relación con las actividades experimentales a que se refiere el párrafo quinto se destruirán al final del trabajo y, a más tardar, nueve meses después de su recopilación. Los datos recopilados en relación con las actividades públicas de investigación a que se refiere el párrafo sexto se destruirán al final del trabajo y, a más tardar, cinco años después de su recopilación.».

3. En el último párrafo, la palabra «penúltimo» se sustituye por la palabra «sexto».

TÍTULO VIII

ADAPTACIONES DEL DERECHO NACIONAL

CAPÍTULO X

Disposiciones transitorias y finales

Artículo 36

I. – *(No modificado)*

I *bis* (nuevo). – El apartado I del artículo 6-8 de la Ley n.º 2004-575, de 21 de junio de 2004, sobre la confianza en la economía digital, entrará en vigor un año después de la fecha de entrada en vigor mencionada en el artículo 7, apartado I de la Ley n.º 2023-566, de 7 de julio de 2023, destinada a establecer una mayoría digital y luchar contra el odio en línea.

I *ter* (nuevo). – El apartado III *bis* del artículo 6 de la presente Ley entrará en vigor el 1 de enero de 2025.

II. – *(Suprimido)*

III. – Los artículos 7 *bis*, 8, 9 y 10 y el apartado I *bis* del artículo 10 *bis* de la presente Ley serán aplicables hasta el 15 de febrero de 2027.

IV. – *(Suprimido)*

V. – *(No modificado)*

VI. – *(Suprimido)*

VII. – *(No modificado)*

VIII *(nuevo)*. – Con efectos a partir de la entrada en vigor del artículo 3 de la Ley orgánica n.º ..., de ..., relativa a la apertura, modernización y rendición de cuentas del poder judicial, el artículo L. 453-1 del Código de Organización Judicial, en la versión resultante del artículo 20 de la presente Ley, se redacta como sigue:

«II. – Este control es ejercido, con total independencia, por una autoridad compuesta por un consejero o un presidente de cámara del Tribunal de Casación o un Abogado General o un primer Abogado General del Tribunal de Casación, elegido por la asamblea de magistrados de tercer grado del Tribunal, excluidos los auditores, consejeros letrados y abogados generales letrados, por un período de tres años, renovable una vez.».