



TEXTO ADOTADO N.º 175

« Lei menor »

# ASSEMBLEIA NACIONAL

CONSTITUIÇÃO DE 4 DE OUTUBRO DE 1958

DÉCIMA SEXTA LEGISLATURA

17 de outubro de 2023

---

---

## PROJETO DE LEI

*destinado a assegurar e regulamentar o espaço digital,*

MODIFICADO PELA ASSEMBLEIA NACIONAL  
NA PRIMEIRA LEITURA

*(Procedimento acelerado)*

*A Assembleia Nacional adotou o projeto de lei, cujo conteúdo é o seguinte:*

---

Ver os números:

Senado: **593 777 778** e o T.A. **156** (2022-2023).

Assembleia Nacional: **1514 rect.** et **1674**.

## TÍTULO I

### PROTEÇÃO EM LINHA DOS MENORES

#### «Secção 1

#### **Reforço das competências da autoridade reguladora da comunicação audiovisual e digital no que diz respeito à proteção em linha dos menores**

#### **Artigo 2.º-B (novo)**

As pessoas que exerçam a atividade de influência comercial por meios eletrónicos ficam proibidas de fazer qualquer promoção direta ou indireta de conteúdos pornográficos em plataformas em linha que não ofereçam a possibilidade técnica de excluir todos os utilizadores com menos de dezoito anos da visualização desses conteúdos, ou se este mecanismo de exclusão não for efetivamente ativado por essas pessoas.

A violação das disposições deste artigo é punível com uma multa para as contra-ordenações de 4.ª classe.

#### Secção 2

#### **Sanção por incumprimento da remoção de conteúdos de pornografia infantil no prazo de vinte e quatro horas a contar do pedido da autoridade administrativa**

#### **Artigo 3.º-A, alínea a (novo)**

A referida Lei n.º 2004-575 de 21 de junho de 2004 é alterada do seguinte modo:

1. A primeira frase do primeiro parágrafo do artigo 6-1.º é alterada do seguinte modo:

a) A segunda ocorrência da palavra: «ou» é substituída pelo sinal: ",";

b) Depois da segunda ocorrência da palavra: «código», são inseridas as palavras: «, contra a difusão de imagens ou representações de tortura ou atos de barbárie, contra a difusão de imagens ou representações de violação, na aceção do artigo 222-23.º do mesmo código, contra a difusão de imagens ou representações de incesto na aceção do artigo 222-22-3.º desse código ou contra a difusão de uma imagem ou representação de natureza pornográfica, incluindo adultos, abrangidas pelo âmbito de aplicação do artigo 226-2-1.º do mesmo código e divulgado sem o seu consentimento»;

2. Após o artigo 6-2-2.º, de acordo com o disposto no artigo 3.º da presente lei, são inseridos os artigos 6-2-3.º a 6-2-5.º com a seguinte redação:

« *Artigo 6-2-3.º. – I. –* Se um prestador de serviços de alojamento virtual nunca tiver sido solicitado, nos termos do artigo 6-1.º, para efeitos de remoção de uma imagem ou representação de natureza pornográfica, incluindo adultos, abrangidas pelo âmbito de aplicação do artigo 226-2-1.º do Código Penal e divulgado sem o seu consentimento, a autoridade administrativa a que se refere o artigo 6-1.º da presente lei deve fornecer ao fornecedor informações sobre os procedimentos e prazos aplicáveis, pelo menos 12 horas antes da emissão do pedido de remoção.

« II. – Se o prestador de serviços referido no I do presente artigo não puder dar seguimento a um pedido de remoção por motivo de força maior ou impossibilidade efetiva de que não seja responsável, incluindo razões técnicas ou operacionais objetivamente justificáveis, deve informar sem demora injustificada a autoridade administrativa que emitiu o pedido de remoção.

« O prazo referido na segunda alínea do artigo 6-1.º começa a contar assim que os motivos referidos no primeiro parágrafo do presente II tenham deixado de existir.

« Se o prestador de serviços mencionado em I não puder dar seguimento a um pedido de remoção, com o fundamento de que este último contém erros manifestos de apreciação ou não contém informações suficientes para permitir a sua execução, deve informar sem demora injustificada a autoridade administrativa que emitiu o pedido de remoção e solicitar os esclarecimentos necessários.

« O prazo especificado no artigo 6-1.º, segunda alínea, começa a contar logo que o prestador de serviços de alojamento virtual tenha recebido os esclarecimentos necessários.

« III. – Quando um prestador de serviços de alojamento virtual retira uma imagem ou uma representação de natureza pornográfica, incluindo adultos, abrangidas pelo âmbito de aplicação do artigo 226-2-1.º do Código Penal e

divulgado sem o seu consentimento, informa desse facto o fornecedor de conteúdos o mais rapidamente possível, especificando os motivos que levaram à remoção da imagem ou da representação, a possibilidade de solicitar a transmissão de uma cópia da decisão de remoção e os direitos de que dispõe para contestar o pedido de remoção perante o tribunal administrativo competente.

« A pedido do fornecedor de conteúdos, o prestador de serviços de alojamento virtual deve enviar uma cópia da decisão de remoção.

« As obrigações previstas nas duas primeiras alíneas do presente III não se aplicam quando a autoridade competente que emitiu o pedido de remoção decidir que é necessário e proporcional não divulgar informações a fim de não impedir a boa realização da prevenção, deteção, investigação e repressão dos autores da infração referida no artigo 227-23.º do Código Penal.

« Nesses casos, a autoridade competente informa o prestador de serviços de alojamento virtual da sua decisão que especifica a sua duração, que deve ser o tempo necessário, mas não superior a seis semanas a contar dessa decisão, e o prestador de serviços de alojamento virtual não deve divulgar quaisquer informações sobre a remoção dos conteúdos ao prestador de serviços deste último.

« Essa autoridade competente pode prorrogar este prazo por um novo período de 6 semanas, caso a não divulgação continue a ser justificada. Nesses casos, deverá informar o prestador de serviços de alojamento virtual em conformidade.

« *Artigo 6-2-4.º – I.* – O facto de os prestadores de serviços de alojamento virtual não removerem imagens ou representações de natureza pornográfica, incluindo adultos, abrangidas pelo âmbito de aplicação do artigo 226-2-1.º do Código Penal e divulgado sem o seu consentimento no prazo de vinte e quatro horas a contar da receção do pedido de retirada nos termos do artigo 6-1.º da presente lei é punível com pena de prisão de um ano e multa de 250 000 EUR.

« Quando a infração definida na primeira alínea do presente artigo for habitualmente cometida por uma pessoa coletiva, o montante da coima pode ser aumentado para 4 % do seu volume de negócios mundial, excluindo impostos do exercício anterior.

« II. – Pessoas coletivas declaradas responsáveis penalmente, nas condições previstas no artigo 121-2.º do Código Penal, para as infrações definidas no I deste artigo, além da coima, de acordo com os procedimentos previstos no artigo 131-38.º do Código Penal, incorrem nas sanções previstas na alínea 2 e 9 do artigo 131-39.º deste Código. A inibição nos termos do artigo 2.º do mesmo

artigo 131-39.º tem uma duração máxima de cinco anos e aplica-se à atividade profissional no decurso ou em relação à qual a infração foi cometida.

« *Artigo 6-2-5.º – I.* – Sem prejuízo do disposto no artigo L. 521-1.º e L. 521-2.º do Código de Justiça Administrativa, prestadores de serviços de alojamento virtual e fornecedores de conteúdos abrangidos por um pedido nos termos do artigo 6-1.º da presente lei para a remoção de uma imagem ou representação de natureza pornográfica incluindo adultos, abrangidas pelo âmbito de aplicação do artigo 226-2-1.º do Código Penal e divulgados sem o seu consentimento e a personalidade qualificada a que se refere o artigo 6-1.º da presente lei pode solicitar ao presidente do Tribunal Administrativo ou ao magistrado delegado pelo presidente do Tribunal Administrativo a anulação desse pedido, no prazo de 48 horas a contar da sua receção ou, no caso do fornecedor de conteúdos, do momento em que este é informado pelo prestador de serviços de alojamento virtual da remoção dos conteúdos.

« II. – É tomada uma decisão sobre a legalidade da decisão de retirada no prazo de 72 horas a contar da data da consulta. A audiência é pública.

« III. – As decisões sobre a legalidade da decisão nos termos do I deste artigo podem ser objeto de recurso no prazo de 10 dias a contar da sua notificação. Neste caso, a jurisdição de recurso deve decidir no prazo de um mês a contar da sua remessa.

« IV. — Os termos e condições de aplicação do presente artigo serão especificados por decreto do Conselho de Estado.»

## TÍTULO II

### **PROTEGER OS CIDADÃOS NO AMBIENTE DIGITAL**

#### **Artigo 5.º alínea b) (novo)**

I. – A título experimental, de 1 de julho de 2024 a 31 de dezembro de 2026, deve ser criado um mecanismo de mediação de litígios de comunicação em linha.

Este mecanismo oferece aos utilizadores de serviços de redes sociais em linha, tal como definidos no artigo 1.º da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, sobre a confiança na economia digital, a possibilidade de recorrer livremente a um mediador para a resolução amigável de um litígio entre

estes e um utilizador decorrente de conteúdos que o serviço de comunicação em linha decidiu não eliminar por não ser manifestamente ilegal.

O mecanismo experimental é implementado por associações que celebram um acordo com serviços de redes sociais em linha que excedem um limiar, determinado por decreto, para o número de ligações no território francês. Estas associações são aprovadas pela Entidade Reguladora da Comunicação Audiovisual e Digital. Esta última é responsável por acompanhar a negociação e a celebração do acordo e a implementação da experiência e a sua aplicação de boa-fé por todos os serviços de redes sociais em linha.

As condições para a implementação deste mecanismo são definidas por decreto.

II. – Até 31 de maio de 2027, o mais tardar, os serviços de redes sociais em linha e as associações signatárias do acordo devem tornar público, após consulta da Entidade Reguladora da Comunicação Audiovisual e Digital, um relatório de avaliação desta experiência.

#### **Artigo 5.º-D (novo)**

Após a terceira frase do segundo parágrafo do artigo 4.º da Lei n.º 2023-566 de 7 de julho de 2023, destinada a estabelecer uma maioria digital e a combater o ódio em linha, com a seguinte redação: « Quando factos suscetíveis de serem abrangidos pelo âmbito de aplicação dos artigos 222-33-2.º a 222-33-2-3.º do Código Penal e envolvendo um menor são notificados por um informador de confiança aos prestadores de redes sociais, estes últimos enviarão aos titulares da autoridade parental uma mensagem de advertência lembrando-lhes os termos do processo penal em caso de violação dos mesmos artigos 222-33-2.º a 222-33-2-3.º, por um lado, e as condições de responsabilidade civil nos termos do artigo 1242.º, quarto parágrafo, do Código Civil, por outro.»

### TÍTULO IV

## **ASSEGURAR O DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA DOS JOGOS COM OBJETOS DIGITAIS MONETIZÁVEIS EM FRANÇA NUM QUADRO DE PROTEÇÃO**

#### **Artigo 15.º**

I. – (*Suprimido*)

II. – A título experimental e por um período de três anos a contar da data de promulgação da presente lei, os jogos oferecidos através de um serviço público de comunicação em linha que permite aos jogadores adultos que tenham feito um sacrifício financeiro obter, com base num mecanismo de utilização do acaso, objetos digitais monetizáveis, excluindo quaisquer ganhos com curso legal, desde que esses objetos não possam ser transferidos a título oneroso, direta ou indiretamente, através de qualquer pessoa singular ou coletiva, nem para a empresa de jogos que os emitiu ou para uma pessoa singular ou coletiva que com ela atue em concertação.

As características das recompensas que podem ser concedidas pelas empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis e os critérios de limitação aplicáveis à atribuição de determinadas categorias de prémios são definidos por decreto do Conselho de Estado emitido após consulta à Autoridade Nacional de Jogos.

Os objetos digitais monetizáveis, na aceção do primeiro parágrafo do presente II, são elementos de jogo que conferem apenas aos jogadores um ou mais direitos associados ao jogo e que podem ser transferidos, direta ou indiretamente, a título oneroso para terceiros.

As empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis garantem a integridade, fiabilidade e transparência das operações de jogo e a proteção dos menores. Devem assegurar que os menores sejam proibidos de jogar e impedir jogos de azar excessivos ou patológicos, atividades fraudulentas ou criminosas, bem como o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo.

III. – A lista das categorias de jogos autorizados a título experimental nas condições previstas no presente artigo é determinada por decreto, após parecer da Autoridade Nacional de Jogos, cujas observações devem ter em conta, nomeadamente, os riscos de desenvolvimento de ofertas ilegais de jogos online.

IIIa (*novo*). – O Governo submeterá ao Parlamento, em conjunto com a Autoridade Nacional de Jogos, no prazo de 18 meses a contar da promulgação da presente Lei, um relatório intercalar sobre a experiência prevista no II. Esta avaliação aprecia o desenvolvimento do mercado de jogos com objetos digitais monetizáveis à luz do quadro experimental criado. Avalia igualmente o impacto económico desta experiência nos diferentes tipos de jogos, em especial nos setores dos jogos de azar e dos jogos de vídeo. Analisa o impacto desta experiência na saúde dos atores envolvidos. Por último, avalia a eficácia dos mecanismos de proteção dos jogadores criados pelas empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis e as medidas tomadas por estas empresas para combater o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo. Inclui

igualmente uma avaliação do impacto da experiência nos setores dos jogos de azar e dos jogos de vídeo.

IV. – *(Não alterada)*

### **Artigo 15.º-A(novo)**

I. – A. – Qualquer pessoa coletiva que pretenda oferecer ao público uma oferta de jogos na aceção do artigo 15.º deve declará-la previamente à Autoridade Nacional de Jogos.

B. – Um decreto do Conselho de Estado, emitido após consulta da Comissão Nacional da Informática e Liberdades e da Autoridade Nacional de Jogos, estabelece as informações que a empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis deve declarar à autoridade para que esta possa garantir que o jogo pertence à categoria de jogos com objetos digitais monetizáveis na aceção do artigo 15.º e que o seu funcionamento é compatível com o cumprimento, por parte da empresa, das obrigações previstas no II do mesmo artigo 15.º e no presente artigo.

C. – A Autoridade Nacional de Jogos determina os procedimentos de depósito e o conteúdo do processo de declaração.

A Autoridade Nacional de Jogos é informada sem demora pela empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis de qualquer alteração substancial relativa a um elemento do processo de declaração.

D. – A oferta de jogos só pode ser oferecida ao público se a sede social da empresa estiver estabelecida num Estado-Membro da União Europeia ou noutra parte no Acordo sobre o Espaço Económico Europeu que tenha celebrado um acordo com a França que contenha uma cláusula de assistência administrativa para combater a fraude e a evasão fiscais. A empresa designa a pessoa ou as pessoas, domiciliadas em França, que são responsáveis por ela.

II. – As empresas que oferecem jogos com objetos digitais monetizáveis são obrigadas a impedir a participação de menores, mesmo menores emancipados, num jogo a título oneroso. Para o efeito, utilizam um sistema de verificação da idade que cumpre o Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados) e a Lei n.º 78.-17, de 6 de janeiro de 1978, relativa ao tratamento de dados, aos ficheiros de dados e às liberdades individuais. Também apresentam

uma mensagem na interface do jogo avisando de que este jogo é proibido para menores.

III. – A participação num jogo com objetos digitais monetizáveis a título oneroso está sujeita à criação, a pedido expresso do jogador, de uma conta de jogo. Esta conta não pode ser aberta sem verificação prévia do estado de adulto do jogador. O jogador só pode retirar os seus ganhos da plataforma após a verificação da sua identidade.

Um decreto do Conselho de Estado, emitido após parecer da Autoridade Nacional de Jogos, especifica os procedimentos para a abertura, gestão e encerramento das contas de jogadores pela empresa de jogos.

IV. – Os objetos de jogo digitais monetizáveis emitidos por uma empresa de jogos, na aceção do artigo 15.º, não podem ser adquiridos a título oneroso por esta empresa, diretamente ou através de um intermediário, nem por uma empresa por ela controlada, na aceção do artigo L. 233.-16.º do Código Comercial.

V. – A fim de lhe permitir desempenhar as suas funções, as empresas devem manter à disposição da Autoridade Nacional de Jogos os dados relativos aos jogadores e aos jogos de azar.

A autoridade pode utilizar estes dados para pesquisar e identificar qualquer ato cometido por um jogador que possa constituir fraude, branqueamento de capitais ou financiamento do terrorismo.

Um decreto do Conselho de Estado, emitido após consulta da Comissão Nacional da Informática e Liberdades e da Autoridade Nacional de Jogos, especificará a lista desses dados, o seu formato e os procedimentos para a sua transmissão, bem como os procedimentos de controlo efetuados pela Autoridade Nacional de Jogos com base nesses dados.

Va – Os jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em competições ou eventos desportivos só podem ser oferecidos sob reserva do respeito do direito de utilização previsto no primeiro parágrafo do artigo L. 333-1.º do Código do Desporto e com o acordo dos organizadores das competições ou eventos desportivos em causa.

VI. — As federações delegadas na aceção do artigo L. 131-14.º do Código do Desporto, eventualmente em coordenação com as ligas profissionais por elas criadas, estabelecem regras destinadas a proibir os participantes em competições ou eventos desportivos, cuja lista é fixada por decreto, do seguinte:

1. Participar, diretamente ou através de um intermediário, em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em competições ou eventos desportivos na sua disciplina;

2. Transferir, diretamente ou através de um intermediário, objetos digitais monetizáveis que representem um elemento associado a uma das competições ou eventos da sua disciplina;

3. Comunicar a terceiros informações privilegiadas, obtidas no exercício da sua profissão ou funções, desconhecidas do público e suscetíveis de serem utilizadas em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em competições ou eventos desportivos na sua disciplina.

VII. – A. – Uma empresa que ofereça jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em corridas de cavalos reais só pode organizar esses jogos nas corridas enumeradas no calendário nos termos do artigo 5-1.º da Lei de 2 de junho de 1891, cujo objetivo é regular a autorização e a exploração das corridas de cavalos.

B. – Antes de utilizar os dados das corridas de cavalos referidos no ponto A do presente VII, a empresa celebrará um contrato com a empresa organizadora de corridas francesa ou estrangeira ou com o seu agente. Este contrato não pode incluir uma cláusula de exclusividade a favor de uma determinada empresa.

O contrato previsto no primeiro parágrafo do presente B estipula que a utilização dos dados das corridas de cavalos por uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis é efetuada de acordo com os valores decorrentes das obrigações de serviço público que cabem às empresas-mãe, previstas por decreto.

C. – As empresas-mãe das corridas de cavalos incluem disposições no código das corridas da sua especialidade destinadas a impedir os jóqueis e treinadores de:

1. Participar, diretamente ou através de um intermediário, em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em corridas de cavalos em que participam;

2. Transferir, diretamente ou através de um intermediário, objetos digitais monetizáveis com base em corridas de cavalos em que participam;

3. Comunicar a terceiros informações privilegiadas, obtidas no exercício da sua profissão ou funções, desconhecidas do público e suscetíveis de serem utilizadas em jogos com objetos digitais monetizáveis baseados em corridas de cavalos em que participam.

VIII. – As proibições e restrições previstas nos artigos L. 320.-12.º e L. 320-14.º do Código de Segurança Interna aplicam-se às comunicações comerciais a favor de uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis autorizada a título experimental nos termos do artigo 15.º da presente lei.

O incumprimento das proibições e restrições referidas no primeiro parágrafo do presente VIII é punível com as sanções previstas no artigo L. 324.-8-1.º do Código de Segurança Interna.

As associações cujo objeto estatutário inclua a luta contra as dependências e que tenham sido devidamente registadas há pelo menos cinco anos à data dos acontecimentos podem exercer os direitos concedidos às partes civis pelas infrações previstas no segundo parágrafo do presente VIII. Os mesmos direitos podem ser exercidos pelas associações de consumidores referidas no artigo L. 421-1.º do Código do Consumo e as associações familiares referidas nos artigos L. 211-1.º e L. 211-2.º do Código de Ação Social e Família.

IX. – A Autoridade Nacional de Jogos pode, mediante decisão fundamentada, exigir que uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis retire qualquer comunicação comercial que, direta ou indiretamente, incite os menores a jogar ou implique o incitamento a práticas de jogo excessivas.

X. – A empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis impede comportamentos de jogo excessivos ou patológicos, em especial através da criação de mecanismos de autoexclusão e dispositivos de autolimitação dos gastos e do tempo de jogo, de acordo com os procedimentos estabelecidos por decreto no Conselho de Estado.

Além disso, fornece ao jogador, de forma permanente e facilmente acessível, um resumo dos dados relativos à sua atividade de jogo com vista ao seu controlo.

XI. – A empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis é obrigada a não enviar qualquer comunicação comercial aos menores ou aos titulares de contas que beneficiem de uma medida de autoexclusão aplicável aos jogos que opera.

Xia — Comunicações comerciais por uma pessoa que exerce influência comercial por meios eletrónicos, na aceção do artigo 1.º da Lei n.º 2023-451, de 9 de junho de 2023, destinada a regular a influência comercial e a combater os abusos de influenciadores nas redes sociais, cujo objetivo seja promover, direta ou indiretamente, a oferta de uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis ou essa própria empresa, só são autorizadas em plataformas em linha que ofereçam a possibilidade técnica de excluir do público desses

conteúdos todos os utilizadores com menos de dezoito anos, se este mecanismo de exclusão for efetivamente ativado por essas pessoas.

XIb. – É proibido a qualquer empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis, bem como a qualquer pessoa singular ou coletiva que atue em concertação com ela, conceder aos jogadores empréstimos com curso legal ou em ativos digitais, na aceção do artigo L. 54-10-1 do Código Monetário e Financeiro, ou criar, direta ou indiretamente, mecanismos que permitam aos jogadores conceder uns aos outros empréstimos com ação legal ou em ativos digitais, na aceção do mesmo artigo L. 54-10-1, com vista a permitir a compra de objetos digitais monetizáveis.

Os serviços de comunicação pública em linha em que as empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis oferecem jogos com objetos digitais monetizáveis não podem conter qualquer publicidade a favor de uma empresa suscetível de conceder empréstimos aos jogadores ou de permitir empréstimos entre jogadores, nem qualquer ligação a um sítio que ofereça essa oferta de empréstimo.

XII. – A empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis informa os jogadores dos riscos associados ao jogo excessivo ou patológico através de uma mensagem de advertência definida por despacho do Ministro da Saúde emitido após parecer da Autoridade Nacional de Jogos. As modalidades técnicas de apresentação da mensagem são estabelecidas pela Autoridade Nacional de Jogos.

XIII. – A. – As empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis estão sujeitas às obrigações previstas nas secções 2 a 7 do capítulo I e no capítulo II do título VI do livro V do Código Monetário e Financeiro e pelas disposições europeias diretamente aplicáveis em matéria de luta contra o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo, incluindo os regulamentos europeus relativos a medidas restritivas adotadas nos termos dos artigos 75.º ou 215.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, bem como as disposições adotadas nos termos do mesmo artigo 215.º para outros fins.

A Autoridade Nacional de Jogos monitoriza o cumprimento, pelas empresas, das obrigações estabelecidas no primeiro parágrafo do presente XIII.

A Autoridade Nacional de Jogos avalia os riscos apresentados pelas empresas, bem como os resultados das medidas tomadas por estas empresas para combater a fraude, o branqueamento de capitais e o financiamento do terrorismo. Pode emitir instruções a este respeito.

A Autoridade Nacional de Jogos adaptará os métodos, a intensidade e a frequência dos seus controlos documentais e no local de forma proporcional em

função dos riscos identificados. Tem em conta as características técnicas dos jogos com objetos digitais monetizáveis.

Qualquer violação das obrigações mencionadas no primeiro parágrafo do presente XIII por parte de empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis pode dar lugar às sanções previstas no artigo L. 561-40 do Código Monetário e Financeiro, com exceção do previsto no 4.º de I do mesmo artigo L. 561-40.

A Comissão Nacional de Sanções referida no artigo L. 561-38 do Código Monetário e Financeiro será informada de quaisquer violações observadas pela Autoridade Nacional de Jogos e, se necessário, imporá a sanção ou sanções adequadas.

B. – Este XIII entra em vigor 18 meses após a promulgação desta Lei.

XIV. – A Autoridade Nacional de Jogos monitoriza o cumprimento das suas obrigações legais e regulamentares pelas empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis. Luta contra as ofertas ilegais de tais jogos, sem prejuízo da sua ação para combater as ofertas ilegais de jogos de azar, como as ofertas de jogos de casino em linha. Tem em conta as características técnicas dos jogos com objetos digitais monetizáveis. Assegura igualmente o respeito do objetivo de um funcionamento equilibrado dos diferentes tipos de jogos, a fim de evitar a desestabilização económica dos diferentes setores. Para efetuar as suas verificações, pode basear-se em quaisquer denúncias de violação das obrigações legais e regulamentares atribuídas às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis.

XV. – O Conselho da Autoridade Nacional de Jogos toma decisões sobre jogos com objetos digitais monetizáveis.

Nas mesmas condições que as previstas no artigo 37.º da Lei n.º 2010-476, de 12 de maio de 2010, sobre a abertura à concorrência e a regulamentação do setor dos jogos de fortuna e azar em linha, o Conselho de Administração pode delegar poderes ao Presidente ou, na sua ausência ou incapacidade de agir, a outro dos seus membros para tomar decisões individuais da sua competência.

XVI. – Para desempenhar as funções que lhe são confiadas, a Autoridade Nacional de Jogos pode recolher todas as informações e documentos necessários na posse de empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis e entrevistar qualquer pessoa suscetível de contribuir para as suas informações.

Os funcionários e agentes da Autoridade Nacional de Jogos mencionados no artigo 42.º, II, da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 realizam inquéritos administrativos para garantir que as empresas cumprem as suas obrigações. Neste contexto, podem solicitar às empresas de jogos de objetos

digitais monetizáveis quaisquer informações ou documentos úteis. Devem ter acesso, na presença da pessoa designada pela empresa para o efeito, às instalações utilizadas pela empresa para fins comerciais, excluindo a parte dessas instalações utilizada, se for caso disso, como habitação. Procederão a todas as verificações e poderão obter cópias de todos os documentos pertinentes nessa ocasião.

No exercício destes poderes em matéria de verificação, o sigilo profissional não lhes pode ser imposto pelas empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis. Os inquéritos administrativos são registados em ata.

A fim de estabelecer que um jogo de objetos digitais monetizáveis está a ser oferecido por uma pessoa que não fez a declaração prevista no I deste artigo, ou que tal oferta está a ser promovida, estes funcionários e agentes também podem, sem serem criminalmente responsáveis:

1. Participar com uma identidade presumida em intercâmbios eletrónicos num sítio Web de jogos de objetos digitais monetizáveis, em especial numa sessão de jogo em linha. A utilização de uma identidade presumida não afeta a legalidade das constatações efetuadas;

2. Extrair, adquirir ou conservar por este meio elementos de prova e dados sobre as pessoas suscetíveis de serem autoras destas infrações e sobre as contas bancárias utilizadas;

3. Extrair, transmitir em resposta a um pedido expreso, adquirir ou reter conteúdos ilegais.

Logo que sejam nulos, tais atos não podem ter por efeito incitar terceiros a cometer uma infração.

As condições em que os funcionários e agentes mencionados no presente XVI realizam as verificações previstas no 1.º e os atos previstos no 3.º são especificados por decreto do Conselho de Estado emitido após consulta à Autoridade Nacional de Jogos.

XVII. – A Autoridade Nacional de Jogos pode, em qualquer momento, na sequência de um processo contraditório, se a empresa de jogos de fortuna ou azar não cumprir as suas obrigações legais, nomeadamente as previstas no último parágrafo do II do artigo 15.º ou no II do presente artigo, proibir a continuação da exploração da empresa de jogos ou impor as condições que determinar.

XVIII. – No exercício das suas funções de controlo de jogos com objetos digitais monetizáveis, a Autoridade Nacional de Jogos coopera com as

autoridades referidas no artigo 39.º-1 da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010, nas condições previstas no mesmo artigo 39-1.º.

XIX. – A fim de controlar o cumprimento das empresas de jogos de fortuna e azar das suas obrigações, o Presidente da Autoridade pode, em nome do Estado, celebrar acordos com as autoridades reguladoras dos jogos de fortuna e azar de outros Estados-Membros da União Europeia ou de outros Estados partes no Acordo sobre o Espaço Económico Europeu, a fim de trocar os resultados das análises e controlos efetuados por essas autoridades e pela própria Autoridade no que diz respeito às empresas de jogos de fortuna e azar com objetos monetizáveis.

XX. – Compete à Comissão de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos a imposição das sanções previstas no XXII do presente artigo contra as empresas de jogo de objetos digitais monetizáveis.

XXI. – A. – Sem prejuízo do artigo L. 561-38 do Código Monetário e Financeiro, o Comité de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos pode impor sanções a uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis nas condições previstas no artigo 43.º da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010.

B. – Sem prejuízo das competências da Comissão Nacional de Sanções previstas no artigo L. 561-38 do Código Monetário e Financeiro, o Conselho da Autoridade Nacional de Jogos pode decidir iniciar um processo sancionatório contra uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis que tenha falhado ou esteja a falhar o cumprimento das obrigações legislativas ou regulamentares ou que tenha ignorado ou esteja a ignorar uma instrução que lhe tenha sido dirigida. Em seguida, notifica as pessoas em causa das objeções e remete a questão para o Comité de Sanções.

Ba. – Antes dessa notificação, caso uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis não cumpra as suas obrigações legais ou não cumpra uma instrução que lhe seja dirigida, o Presidente da Autoridade Nacional de Jogos pode recordá-la das suas obrigações legais ou, se o incumprimento observado for suscetível de ser sanado, emitir uma intimação formal para cumprir no prazo fixado pelo presidente. Este prazo pode ser fixado em vinte e quatro horas em caso de emergência. Se necessário, o presidente encerrará o procedimento de intimação formal. O presidente pode solicitar ao Conselho da Autoridade Nacional de Jogos que torne pública a intimação formal. Neste caso, a decisão de encerrar o procedimento de intimação formal é publicada da mesma forma.

C. – A Comissão de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos poderá, antes de impor as sanções previstas no XXII deste artigo, ouvir qualquer pessoa cuja audição considere útil. As condições para a divulgação a terceiros de um

documento que envolve o sigilo comercial são definidas por um decreto do Conselho de Estado.

XXII. – A. – O Comité de Sanções da Autoridade Nacional de Jogos pode impor uma das seguintes sanções às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis, dependendo da gravidade da violação:

1. Uma advertência;

2. A suspensão temporária, por um período não superior a três meses, da operação do jogo;

3. A proibição, por um período máximo de três anos, da exploração do jogo ou de todos os jogos em causa;

4. Proibição, por um período máximo de três anos, de o operador exercer a atividade de exploração de jogos com objetos digitais monetizáveis.

B. – O V do artigo 43.º da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 é aplicável às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis e às suas atividades de exploração de jogos.

C. – Quando uma empresa de jogos de objetos digitais monetizáveis prestar informações inexatas, se recusar a fornecer as informações solicitadas ou obstruir a investigação realizada pelos funcionários ou agentes mandatados nos termos do XVI do presente artigo, o Comité de Sanções poderá aplicar uma coima até 100 000 EUR.

D. – O X do artigo 43.º da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 aplica-se às empresas de jogos de objetos digitais monetizáveis sujeitas às sanções mencionadas em A e B do presente XXII.

XXIII. – O artigo 44.º da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 aplica-se às sanções que possam ser impostas nos termos do XXII deste artigo às empresas que exploram jogos com objetos digitais monetizáveis.

XXIV. – As sanções previstas no I do artigo 56.º da referida Lei n.º 2010-476 de 12 de maio de 2010 são aplicáveis às pessoas singulares e coletivas que ofereçam ou proponham ao público uma oferta de jogos com objetos digitais monetizáveis sem terem previamente apresentado a declaração prevista no I deste artigo.

Qualquer pessoa que divulgue, por qualquer meio, um sítio Web que ofereça ao público jogos com objetos digitais monetizáveis que sejam ilegais será punida com uma multa de 100 000 EUR. O tribunal pode aumentar o

montante da multa para quatro vezes o montante dos gastos de publicidade com a atividade ilegal.

XXV. – O Presidente da Autoridade Nacional de Jogos emitirá uma intimação formal para uma pessoa cuja oferta de jogos em linha com objetos digitais monetizáveis esteja acessível em território francês e que não se tenha declarado, ou a uma pessoa que anuncia uma oferta de jogos em linha com objetos digitais monetizáveis oferecidos por uma pessoa que não tenha declarado, para a cessação desta atividade. Esta intimação formal, que pode ser notificada por qualquer meio que permita determinar a data de receção, remete para o disposto na presente lei e convida o destinatário a apresentar as suas observações no prazo de cinco dias.

O Presidente da Autoridade Nacional de Jogos envia as pessoas referidas no artigo 6.º, n.º 2, ponto I, da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, relativa à confiança na economia digital, uma cópia das intimações formais enviadas às pessoas mencionadas no primeiro parágrafo do presente XXV. Este intima estas mesmas pessoas a tomarem todas as medidas para impedir o acesso a este conteúdo ilegal e convida-as a apresentarem os seus comentários no prazo de cinco dias. Devem ser-lhes enviadas intimações formais e injunções por qualquer meio que permita determinar a data de receção.

Quando tiverem expirado todos os prazos referidos nos dois primeiros parágrafos do presente XXV, o Presidente da Autoridade Nacional de Jogos notificará as pessoas referidas no n.º 1 de I do artigo 6.º da referida Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, bem como qualquer pessoa que opere um motor de pesquisa ou uma lista, dos endereços eletrónicos das interfaces em linha cujos conteúdos sejam ilegais e convida-as a tomar todas as medidas adequadas para impedir o seu acesso ou pôr termo à sua referenciação, num prazo que fixará e que não pode ser inferior a cinco dias.

Para efeitos da aplicabilidade do terceiro parágrafo do presente XXV, entende-se por interface em linha qualquer software, incluindo um sítio Web, parte de um sítio Web ou de uma aplicação, operado por um profissional ou em seu nome e que permita aos utilizadores finais aceder aos bens ou serviços que oferece.

O incumprimento das medidas ordenadas nos termos do n.º 3 do presente XXV é punível com as sanções previstas no artigo 6.º, ponto B, VI, da referida Lei n.º 2004-575 de 21 de junho de 2004. O Presidente da Autoridade Nacional de Jogos pode também ser contactado pelo Ministério Público e por qualquer pessoa singular ou coletiva interessada em intentar uma ação, a fim de poder exercer os poderes que lhe são conferidos nos termos do presente artigo.

## TÍTULO V

### **PERMITIR AO ESTADO ANALISAR DE FORMA MAIS EFICAZ O DESENVOLVIMENTO DOS MERCADOS DIGITAIS**

#### **Artigo 16.º**

O I do artigo 36.º da Lei n.º 2021-1382 de 25 de outubro de 2021 sobre a regulamentação e a proteção do acesso a obras culturais na era digital é alterado do seguinte modo:

1. São suprimidas as últimas quatro frases da quinta alínea;

2. O penúltimo parágrafo é alterado do seguinte modo:

*a)* A primeira frase é completada pelas seguintes palavras: «, em especial para fins de investigação que contribuam para a deteção, identificação e compreensão dos riscos sistémicos na União, na aceção do artigo 34.º, n.º 1, do Regulamento (UE) 2022/2065 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 19 de outubro de 2022, relativo a um mercado único dos serviços digitais e que altera a Diretiva 2000/31/CE (Regulamento Serviços Digitais)»;

*b)* Após a mesma primeira frase, é inserida uma nova frase com a seguinte redação: « Deve ter acesso aos dados dos fornecedores de plataformas em linha de muito grande dimensão ou de motores de pesquisa em linha de muito grande dimensão nas condições estabelecidas no artigo 40.º, n.º 12, do mesmo regulamento, bem como acesso aos mesmos dados quando armazenados em terminais móveis, com a assistência dos fornecedores de sistemas operativos.»;

2.a Antes da última alínea, é inserido um parágrafo com a seguinte redação:

« No âmbito das suas atividades de experimentação e investigação pública referidas nos quinto e sexto parágrafos, o departamento referido no primeiro parágrafo atua como responsável pelo tratamento de dados, na aceção da Lei n.º 78.-17, de 6 de janeiro de 1978, relativo ao tratamento de dados, aos ficheiros de dados e às liberdades individuais, e pode implementar métodos proporcionais de recolha automatizada de dados acessíveis ao público, incluindo quando o acesso a esses dados exige a ligação a uma conta, respeitando os direitos dos beneficiários do serviço em causa e preservando a segurança dos serviços dos operadores referidos no primeiro parágrafo do presente I. Para efeitos desta recolha, os operadores de plataformas mencionados no mesmo primeiro parágrafo, os parceiros dessas plataformas e os seus subcontratantes, bem como os fornecedores de sistemas operativos que permitam o funcionamento de quaisquer aplicações destes operadores e os fornecedores de sistemas de inteligência artificial geradoras, não podem recusar ao departamento

mencionado no referido primeiro parágrafo o acesso às interfaces de programação que desenvolveram e disponibilizaram a terceiros, limitações à extração a partir de bases de dados acessíveis ao público ou limitações resultantes das condições gerais de utilização ou licenças para os seus serviços ou aplicações que coloquem os dados em questão à disposição do público. Este departamento implementa métodos de recolha de dados estritamente necessários e proporcionais, especificados por um decreto do Conselho de Estado emitido após parecer público fundamentado da Comissão Nacional da Informática e Liberdades. Os dados recolhidos no âmbito das atividades experimentais referidas na quinta alínea serão destruídos no final do trabalho e, o mais tardar, nove meses após a sua recolha. Os dados recolhidos no âmbito das atividades públicas de investigação referidas na sexta alínea serão destruídos no final do trabalho e, o mais tardar, cinco anos após a sua recolha.»;

3. Na última alínea, a palavra: «penúltimo» passa a ter a seguinte redação: «Sexto».

## TÍTULO VIII

### ADAPTAÇÕES AO DIREITO NACIONAL

#### CAPÍTULO X

#### Disposições transitórias e finais

#### Artigo 36.º

##### I. – *(Não alterado)*

Ia (novo). – O I do artigo 6-8.º da Lei n.º 2004-575, de 21 de junho de 2004, sobre a confiança na economia digital entra em vigor um ano após a data de entrada em vigor referida no I do artigo 7.º, da Lei n.º 2023.-566, de 7 de julho de 2023, que visava estabelecer uma maioria digital e combater o ódio em linha.

Ib (novo). – O IIIa do artigo 6.º da presente Lei entra em vigor em 1 de janeiro de 2025.

##### II. – *(Suprimido)*

III. – Os artigos 7.º-A, 8.º, 9.º e 10.º e Ia do artigo 10.º-A da presente lei são aplicáveis até 15 de fevereiro de 2027.

IV. – *(Suprimido)*

V. – *(Não alterado)*

VI. – *(Suprimido)*

VII. – *(Não alterada)*

VIII *(novo)*. – Com efeitos a partir da entrada em vigor do artigo 3.º da Lei Orgânica n. de relativa à abertura, modernização e responsabilização do poder judicial, artigo L. 453-1.º do Código da Organização Judiciária, na versão resultante do artigo 20.º da presente lei, passa a ter a seguinte redação:

« II. – Este controlo é exercido, com total independência, por uma autoridade constituída por um conselheiro ou por um presidente de câmara da Cour de cassation ou por um advogado-geral ou um primeiro advogado-geral da Cour de cassation, eleito pela assembleia de magistrados do terceiro grau do tribunal, com exclusão dos auditores, conselheiros referendários e advogados-gerais, por um período de três anos, renovável uma vez.»