

## Artículo 5

I. – Con carácter experimental, durante un período de dos años a partir de la entrada en vigor del decreto previsto en el presente artículo, la autoridad administrativa podrá, cuando esté justificado por la necesidad de luchar contra la difusión de imágenes de tortura o actos de barbarie contemplados en el artículo 222-1 del Código Penal, solicitar a cualquier persona cuya actividad consista en publicar un servicio público de comunicación en línea o a prestadores de servicios de alojamiento de datos que retiren contenidos que contravengan manifiestamente el mismo artículo 222-1. Esta informará simultáneamente a los prestadores de servicios de acceso a internet.

En caso de no retirarse dichos contenidos en el plazo de veinticuatro horas, la autoridad administrativa podrá notificar a los prestadores de servicios de alojamiento de datos la lista de direcciones de correo electrónico de servicios públicos de comunicación en línea que infringen dicho artículo 222-1. Estas personas deben entonces impedir inmediatamente el acceso a estas direcciones. No obstante, a falta de suministro por parte de la persona cuya actividad consista en publicar un servicio público de comunicación en línea de la información a que se refiere el artículo 6, apartado III, de la Ley n.º 2004-575, de 21 de junio de 2004, sobre la confianza en la economía digital, la autoridad administrativa podrá proceder a la notificación prevista en la primera frase del presente párrafo sin solicitar previamente la retirada del contenido en las condiciones previstas en la primera frase del párrafo primero.

La autoridad administrativa remitirá las solicitudes de retirada y la lista a que se refieren los párrafos primero y segundo, respectivamente, a una persona cualificada nombrada en su seno por la Autoridad Reguladora de la Comunicación Audiovisual y Digital durante su mandato dentro de esta autoridad. La persona cualificada velará por que las solicitudes de retirada sean conformes y por que se cumplan las condiciones para elaborar, actualizar, comunicar y utilizar la lista. Si detecta una irregularidad, podrá recomendar en cualquier momento a la autoridad administrativa que ponga fin a la irregularidad. Si la autoridad administrativa no sigue esta recomendación, la persona cualificada podrá remitir el asunto al tribunal administrativo competente para que adopte medidas provisionales o previa solicitud.

La autoridad administrativa también podrá notificar las direcciones de correo electrónico cuyo contenido contravenga el artículo 222-1 del Código Penal a los motores de búsqueda o directorios, que tomarán todas las medidas adecuadas para detener la referenciación del servicio público de comunicación en línea. Se aplicará el procedimiento establecido en el párrafo tercero del presente apartado I.

II. – A. – Si un prestador de servicios de alojamiento de datos nunca ha sido objeto de una solicitud con arreglo al apartado I del presente artículo para retirar una imagen de tortura o actos de barbarie contemplados en el artículo 222-1 del Código Penal, la autoridad administrativa mencionada en el apartado I del presente artículo facilitará a dicha persona información sobre los procedimientos y plazos aplicables al menos doce horas antes de emitir la solicitud de retirada.

B. – Si el prestador de servicios a que se refiere la parte A del presente apartado II 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 por dichos motivos, sin demora

indebida. Tras examinar estos motivos, la autoridad administrativa podrá ordenar al prestador mencionado en la misma parte A que atienda la solicitud de retirada.

El plazo indicado en el apartado I, párrafo segundo, comienza a correr tan pronto como hayan dejado de existir los motivos mencionados en el párrafo primero de la presente parte B.

Si el prestador de servicios mencionado en la parte A 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 apartado I, párrafo segundo, comenzará a correr tan pronto como el prestador de servicios de alojamiento de datos haya recibido dichas aclaraciones.

C. - Cuando un prestador de servicios de alojamiento de datos retire una imagen de tortura o actos de barbarie contemplados en el artículo 222-1 del Código Penal, informará al prestador de contenidos lo antes posible, especificando los motivos que llevaron a la retirada de la imagen, la posibilidad de solicitar la transmisión de una copia de la orden de retirada y los derechos que tiene 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 222-1 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 la duración de la solicitud, que no puede ser superior a seis semanas a partir de la fecha 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.

III. - A. - 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 efectuada de conformidad con el presente artículo para la retirada de una imagen de tortura o actos de barbarie contemplados en el artículo 222-1 del Código Penal, así como la persona cualificada a que se refiere el presente artículo, pueden solicitar al Presidente del Tribunal de lo Contencioso-Administrativo o al magistrado delegado por este la anulación de esta 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.

B. - 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.

C. - Las sentencias dictadas sobre la legalidad de la decisión de conformidad con el apartado II, parte A, 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 especificadas por decreto.

V. – A más tardar tres meses antes de su finalización, el Gobierno presentará al Parlamento un informe de evaluación sobre el experimento con el fin de determinar si debe hacerse permanente. Dicho informe incluirá, en particular, el número de alertas presentadas a la autoridad administrativa, el número de solicitudes de retirada, el número de solicitudes de la fiscalía, el número de sanciones impuestas y las dificultades encontradas, en particular por lo que respecta a la caracterización del contenido en cuestión.

#### Artículo 40

I. – Con carácter experimental y durante un período de tres años a partir de la promulgación de la presente Ley, se autorizan los juegos ofrecidos a través de un servicio de comunicación al público en línea que permitan 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 cualquier ganancia en moneda, 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.

Los objetos digitales monetizables, en el sentido del párrafo primero del presente apartado I, 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.

Un decreto del Consejo de Estado, adoptado previa consulta a la Autoridad Nacional del Juego y previa consulta a las asociaciones que representan a los representantes electos locales y a las industrias del juego y los videojuegos, determinará las condiciones en las que, no obstante lo dispuesto en el párrafo primero, podrán concederse con carácter accesorio recompensas distintas de los objetos digitales monetizables.

Este decreto determina en particular la naturaleza de estas recompensas, excluyendo cualquier recompensa en moneda de curso legal. También establece los criterios de limitación aplicables a la concesión de tales recompensas, incluida la proporción máxima de estas recompensas que la empresa de juegos con objetos digitales monetizables puede otorgar a todos los participantes en el mismo juego en un año civil. Esta proporción máxima no podrá superar el 25 % del volumen de negocios generado por la actividad de juegos con objetos digitales monetizables de esta empresa para este juego durante el mismo año civil, con sujeción a un límite máximo anual fijado por jugador.

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.

II. – La lista de categorías de juegos autorizadas con carácter experimental en las condiciones establecidas en el presente artículo se determina mediante un decreto del Consejo de Estado, 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, previa consulta con las asociaciones que representan a los representantes locales electos y las industrias del juego y los videojuegos.

III. – 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 I. Este informe incluirá información relativa en particular al desarrollo del mercado de los juegos con objetos digitales monetizables, una evaluación del impacto económico en los diversos tipos de juegos, en particular en los sectores de juegos de azar y videojuegos, una evaluación del impacto de este experimento en la salud y una evaluación de la eficacia de las medidas tomadas por empresas de juegos con objetos digitales monetizables para proteger a los jugadores y combatir el lavado de dinero y la financiación del terrorismo.

IV. – A más tardar seis meses antes del final del experimento, el Gobierno presentará al Parlamento un informe de evaluación sobre los efectos del experimento, proponiendo cualquier otra medida que deba adoptarse.

#### Artículo 41

I. – A. – Toda persona jurídica que tenga la intención de ofrecer al público un servicio de juego tal como se define en el artículo 40 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 esta autoridad para que esta pueda garantizar que el juego pertenece a la categoría de juegos con objetos digitales monetizables en el sentido del artículo 40 y que su funcionamiento es compatible con el cumplimiento por parte de la empresa de las obligaciones establecidas en el apartado I del mismo artículo 40 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 a la informática, los archivos y las 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 jugador. Esta cuenta no puede abrirse sin una verificación previa de la condición de mayoría de edad del jugador y su identidad. La empresa de juegos con objetos digitales monetizados utilizará cualquier medio útil para llevar a cabo dicha verificación.

La empresa de juegos con objetos digitales monetizados solo podrá abrir una cuenta por jugador.

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 40, 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, los eventos de juegos de azar y las transacciones financieras asociadas.

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.

VI. – 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.

VII. – 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 para:

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.

VIII. – 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 VIII, 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 presente 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 cumple 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.

IX. – 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 40 de la presente Ley.

El incumplimiento de las prohibiciones y restricciones a que se refiere el párrafo primero del presente apartado IX 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 IX. Las asociaciones de consumidores a que se refiere el artículo L. 621-1 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.

X. – 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.

XI. – 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, emitidos después de la obtención del dictamen de la Autoridad Nacional de Juego.

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.

XII. – 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.

XIII. – 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.

XIV. – 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 o cualquier otro tipo de recompensa que se ofrezca y esté establecida por el decreto del Consejo de Estado, como se menciona en el artículo 40, apartado I, de la presente Ley.

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.

XV. – 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.

XVI. - 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 de la presente parte A.

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 de la presente parte A 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 apartado I, punto 4, del mismo artículo L. 561-40.

La Comisión Nacional de Sanciones a que se refiere el artículo L. 56138 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 XVI entrará en vigor dieciocho meses después de la promulgación de la presente Ley.

XVII. - 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.

XVIII. - 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 2010476, 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.

XIX. - Para 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 2010476 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 XIX 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.

XX. - La Autoridad Nacional del Juego puede en cualquier momento, siguiendo un procedimiento contradictorio, si la empresa de juegos con objetos digitales monetizables incumple sus obligaciones legales, en particular las establecidas en el artículo 40, apartado I, último párrafo, o en el apartado II del presente artículo, bien prohibir la continuidad de la explotación de dichos juegos o imponer las condiciones que determine.

XXI. - 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 391 de la citada Ley n.º 2010476 de 12 de mayo de 2010, en las condiciones establecidas en el mismo artículo 391.

XXII. - Con el fin de supervisar el cumplimiento, por parte de las empresas de juegos con objetos digitales monetizables, 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 digitales monetizables.

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

XXIV. – A. – Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo L. 56138 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 2010476 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 las empresas interesadas y remite el asunto a la Comisión de Sanciones.

C. – Antes de dicha notificación, cuando una empresa de juegos con objetos digitales monetizables no cumpla sus obligaciones reguladoras 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.

D. – La Comisión de Sanciones de la Autoridad Nacional del Juego puede, antes de imponer las sanciones previstas en el apartado XXV 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.

XXV. – 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 máximo de 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 máximo de tres años, de que el operador continúe con el negocio de explotación de juegos con objetos digitales monetizables.

B. – El artículo 43, apartado V, de la citada Ley n.º 2010476 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 XIX del presente artículo, la Comisión de Sanciones puede imponer una multa de hasta 100 000 EUR.

D. – El artículo 43, apartado X, 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 XXV.

XXVI. – 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 XXV del presente artículo sobre empresas de juegos con objetos digitales monetizables.

XXVII. – Las sanciones previstas en el artículo 56, apartado I, de la citada Ley n.º 2010476 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.

XXVIII. – El presidente de la Autoridad Nacional del Juego emitirá un requerimiento a una empresa 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 empresa 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 XXVIII. 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 enviará el requerimiento y la orden 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 XXVIII, 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 XXVIII, 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 mismo párrafo tercero es punible con las penas mencionadas en el artículo 6, apartado V, parte B, 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.

XXIX. – Con efecto a partir del 30 de diciembre de 2024, el apartado XIV del presente artículo se redacta como sigue:

«XIV. – Queda prohibido a cualquier empresa de juegos con objetos digitales monetizables, así como a cualquier persona física o jurídica que actúe de acuerdo con ella, conceder a los jugadores préstamos en moneda de curso legal o en criptoactivos o establecer directa o indirectamente mecanismos que permitan a los jugadores concederse mutuamente préstamos en moneda de curso legal o en criptoactivos con el fin de permitir la compra de objetos digitales monetizables u otras recompensas que puedan adjudicarse y establecerse por decreto del Consejo de Estado mencionado en el artículo 40, apartado I, de la presente Ley.

A efectos del presente apartado XIV, se entenderá por criptoactivos aquellos que entren en el ámbito de aplicación del Reglamento (UE) 2023/1114 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 31 de mayo de 2023, relativo a los mercados de criptoactivos y por el que se modifican los Reglamentos (UE) n.º 1093/2010 y (UE) n.º 1095/2010 y las Directivas 2013/36/UE y (UE) 2019/1937, y que no sean fichas de dinero electrónico tal como se definen en el artículo 3, apartado 1, punto 7, de dicho Reglamento o fichas de consumo tal como se definen en el punto 9 del mismo apartado 1.».

## Título V: PERMITIR AL ESTADO ANALIZAR DE MANERA MÁS EFICAZ EL DESARROLLO DE LOS MERCADOS DIGITALES (Artículos 42 a 43)

### Artículo 42

El artículo 36, apartado I, 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) la primera frase del penúltimo párrafo 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)»;
- 3) antes del último párrafo, se añade un párrafo con la siguiente redacción:

«En el marco de sus actividades de experimentación e investigación pública mencionadas en los párrafos quinto y sexto, el servicio mencionado en el párrafo primero actúa como responsable del tratamiento de datos, en el sentido de la Ley n.º 78-17, de 6 de enero de 1978, relativa a la informática, los archivos y las libertades. Este servicio podrá aplicar métodos de recopilación automatizada de datos de acceso público de los operadores de plataformas mencionados en el mismo párrafo primero, los socios de estas plataformas y sus subcontratistas, los proveedores de sistemas operativos que permitan el funcionamiento de cualquier aplicación de estos operadores y los proveedores de sistemas de inteligencia artificial, incluso cuando el acceso a estos datos requiera la conexión a una cuenta, respetando al mismo tiempo los derechos de los beneficiarios del servicio de que se trate y preservando la seguridad de los servicios de estos operadores y el acceso a los datos de estos operadores almacenados o tratados en sus propios terminales. Esta aplicación se lleva a cabo sin perjuicio de las condiciones generales de uso o de las licencias de los servicios de los operadores afectados o de sus aplicaciones que pongan los datos en cuestión a disposición del público. Este servicio implementa métodos de recopilación de datos de acceso público que son

estrictamente necesarios y proporcionados, que se especifican mediante un decreto del 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 del presente artículo 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.».

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

#### Artículo 64

I. – El artículo 2 entrará en vigor el 1 de enero de 2024. No obstante, los procedimientos ya iniciados el 31 de diciembre de 2023 seguirán rigiéndose por el artículo 23 de la Ley n.º 2020-936, de 30 de julio de 2020, sobre la protección de las víctimas de violencia doméstica en su versión anterior a la presente Ley.

II. – El artículo 6-8, apartado I, 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.

III. – El artículo 12, apartado IV, de la Ley n.º 2004-575, de 21 de junio de 2004, sobre la confianza en la economía digital, en la versión resultante del artículo 24 de la presente Ley entrará en vigor el 1 de enero de 2025.

IV.– Los artículos 27 a 30 y el artículo 33, apartado I, de la presente Ley solo se aplican hasta el 12 de enero de 2027.

V.– El artículo 48, apartado I, punto 5, los artículos 49, 50, 51, con excepción de los apartados 1 a 3, el artículo 52, el artículo 54, con excepción del apartado II, y los artículos 55, 56, 59 y 62 entrarán en vigor el 17 de febrero de 2024.

VI.– El artículo 43 entrará en vigor en la fecha fijada por decreto, y a más tardar un año después de la promulgación de la presente Ley.

VII. – Con efectos a partir de la entrada en vigor del artículo 3 de la Ley orgánica n.º 2023-1058, de 20 de noviembre de 2023, relativa a la apertura, modernización y rendición de cuentas del poder judicial, el artículo L. 453-1, apartado II, del Código de Organización Judicial 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.».

La presente Ley se ejecutará como ley del Estado.