

I. – Jos se on perusteltua rikoslain 222-1 §:n soveltamisalaan kuuluvaa kidutusta tai raakoja tekoja esittävien kuvien levittämiseen puuttumiseksi, hallintoviranomainen voi kokeiluluonteisesti kahden vuoden ajan tässä pykälässä tarkoitetun asetuksen voimaantulosta pyytää yleisölle tarkoitetun verkkoviestintäpalvelun tarjoajia tai säilytyspalvelujen tarjoajia poistamaan sisällön, joka on selvästi ristiriidassa saman 222-1 §:n kanssa. Sen on samanaikaisesti ilmoitettava asiasta internetyhteyspalvelujen tarjoajille.

Jos tällaista sisältöä ei ole poistettu 24 tunnin kuluessa, hallintoviranomainen voi ilmoittaa säilytyspalvelujen tarjoajille luettelon niiden verkkoviestintäpalvelujen sähköiset osoitteet, jotka rikkovat kyseistä 222-1 §:ää. Näiden henkilöiden on välittömästi estettävä pääsy näihin osoitteisiin. Jos yleisölle tarkoitetun verkkoviestintäpalvelun tarjoaja ei kuitenkaan toimita luottamuksesta digitaalitalouteen 21 päivänä kesäkuuta 2004 annetun lain nro 2004-575 6 §:n III momentissa tarkoitettuja tietoja, hallintoviranomainen voi tehdä tämän kohdan ensimmäisessä virkkeessä säädetyn ilmoituksen pyytämättä ensin sisällön poistamista ensimmäisen momentin ensimmäisessä virkkeessä säädetyin edellytyksin.

Hallintoviranomainen toimittaa ensimmäisessä kohdassa tarkoitetut poistamispyynnöt ja toisessa kohdassa tarkoitetun luettelon pätevälle henkilölle, jonka audiovisuaalialan ja digitaalisen viestinnän sääntelyviranomainen on nimennyt jäsentensä joukosta tämän toimikauden ajaksi kyseisen viranomaisen alaisuudessa. Pätevän henkilön on varmistettava, että poistamispyynnöt ovat asianmukaisia ja että luettelon laatimista, päivittämistä, ilmoittamista ja käyttöä koskevia edellytyksiä noudatetaan. Jos kyseinen henkilö havaitsee sääntöjenvastaisuuden, hän voi milloin tahansa suositella hallintoviranomaiselle sääntöjenvastaisuuden lopettamista. Jos hallintoviranomainen ei noudata tätä suositusta, pätevä henkilö voi pyytää asian käsittelyä toimivaltaisessa hallintotuomioistuimessa välitoimimenettelyssä tai kanteella.

Hallintoviranomainen voi myös ilmoittaa sähköiset osoitteet, joiden sisältö on rikoslain 222-1 §:n vastaista, hakukoneille tai hakemistoille, joiden on toteutettava kaikki toimenpiteet, jotka ovat tarpeen viittaamisen lopettamiseksi yleisölle tarkoitettuun verkkoviestintäpalveluun. Tämän I momentin kolmannessa kohdassa säädettyä menettelyä sovelletaan.

II. – A. – Jos säilytyspalvelun tarjoajalle ei ole koskaan esitetty tämän pykälän I momentin mukaista pyyntöä rikoslain 222-1 §:n soveltamisalaan kuuluvaa kidutusta tai raakoja tekoja esittävän kuvan poistamiseksi, tämän pykälän I momentissa mainitun hallintoviranomaisen on annettava kyseiselle henkilölle tiedot sovellettavista menettelyistä ja määräajoista vähintään 12 tuntia ennen poistamispyynnön esittämistä.

B. – Jos II momentin A kohdassa tarkoitettu palvelutarjoaja ei voi noudattaa poistamispyyntöä ylivoimaisen esteen tai tarjoajasta johtumattoman tosiasiallisen mahdottomuuden vuoksi, mukaan lukien objektiivisesti perusteltavissa olevat tekniset ja toiminnalliset syyt, sen on ilman aiheutonta viivytystä ilmoitettava näistä syistä poistamispyynnön esittäneelle hallintoviranomaiselle. Hallintoviranomainen voi näiden perusteiden tutkimisen jälkeen määrätä samassa A kohdassa tarkoitetun palvelutarjoajan noudattamaan poistamispyyntöä.

Edellä I momentin toisessa kohdassa ilmoitettu määräaika alkaa kulua heti, kun tämän B kohdan ensimmäisessä alakohdassa tarkoitettuja syitä ei enää ole.

Jos A kohdassa tarkoitettu palveluntarjoaja ei voi noudattaa poistamispyyntöä, koska siinä on ilmeisiä virheitä tai siinä ei ole riittävästi tietoa sen täytäntöön panemiseksi, sen on ilmoitettava asiasta poistamispyynnön antaneelle hallintoviranomaiselle ilman aiheetonta viivytystä ja pyydettyä tarvittavia selvennyksiä.

Edellä I momentin toisessa kohdassa säädetty määräaika alkaa kulua heti, kun säilytyspalvelun tarjoaja on saanut nämä selvennykset.

C. – Kun säilytyspalvelun tarjoaja poistaa rikoslain 222-1 §:n soveltamisalaan kuuluvaa kidutusta tai raakoja tekoja esittävän kuvan, sen on ilmoitettava asiasta sisällöntarjoajalle mahdollisimman pian täsmen täen syyt, jotka johtivat kuvan poistamiseen, sekä ilmoitettava mahdollisuudesta pyytää poistamismääräyksen jäljennöksen lähettämistä ja oikeuksista, jotka sillä on riitauttaa poistamispyyntö toimivaltaisessa hallintotuomioistuimessa.

Sisällöntarjoajan pyynnöstä säilytyspalvelun tarjoajan on lähetettävä jäljennös poistamismääräyksestä.

Tämän C kohdan kahdessa ensimmäisessä alakohdassa säädettyjä veloitteita ei sovelleta, jos poistamispyynnön esittänyt toimivaltainen viranomainen päättää, että on tarpeellista ja oikeasuhteista olla paljastamatta tietoja, jotta rikoslain 222-1 §:ssä tarkoitetun rikoksen estämisen, tutkinnan, selvittämisen ja sen tekijöiden syytteen esenpanon moitteettomalle toteuttamiselle ei aiheudu haittaa.

Tällaisissa tapauksissa toimivaltaisen viranomaisen on ilmoitettava säilytyspalvelun tarjoajalle päätöksestään, jossa täsmennetään päätöksen soveltamisaika, joka on enintään kuusi viikkoa kyseisestä päätöksestä, eikä säilytyspalvelun tarjoaja saa paljastaa sisällön poistamista koskevia tietoja sisällöntarjoajalle.

Jos perustellut syyt ovat edelleen olemassa, kyseinen toimivaltainen viranomainen voi jatkaa tätä ajanjaksoa vielä kuudella viikolla, jos tällainen syiden paljastamatta jättäminen on edelleen perusteltua. Tällaisissa tapauksissa sen on ilmoitettava asiasta säilytyspalvelun tarjoajalle.

III. – A. – Sanotun vaikuttamatta hallintolainkäyttölain L. 521-1 ja L. 521-2 §:n soveltamiseen, säilytyspalvelujen tarjoajat ja sisällöntarjoajat, joita koskee tämän pykälän I momentin mukainen pyyntö rikoslain 222-1 §:n soveltamisalaan kuuluvaa kidutusta tai raakoja tekoja esittävän kuvan poistamisesta, sekä tämän pykälän I momentissa tarkoitettu pätevä henkilö voivat pyytää hallintotuomioistuimen puheenjohtajalta tai tämän valtuuttamalta tuomarilta tämän pyynnön peruuttamista 48 tunnin kuluessa pyynnön vastaanottamisesta tai sisällöntarjoajan tapauksessa 48 tunnin kuluessa siitä, kun se on saanut tiedon sisällön poistamisesta säilytyspalvelun tarjoajalta.

B. – Päätös poistamismääräyksen laillisuudesta on tehtävä 72 tunnin kuluessa sen käsiteltäväksi ottamisesta. Kuuleminen on julkinen.

C. – Edellä olevan II momentin A kohdan mukaisesti annettuihin ratkaisuihin, jotka koskevat päätöksen laillisuutta, voidaan hakea muutosta 10 päivän kuluessa niiden tiedoksi antamisesta. Tässä tapauksessa muutoksenhakutuomioistuin ratkaisee asian kuukauden kuluessa asian käsiteltäväksi ottamisesta.

IV. – Tämän pykälän soveltamista koskevat yksityiskohtaiset säännöt vahvistetaan asetuksessa.

V. – Hallituksen on annettava viimeistään kolme kuukautta ennen kokeilun päättymistä parlamentille arviointikertomus, jotta voidaan päättää kokeilun mahdollisesta pysyväksi muuttamisesta. Kertomuksessa käsitellään erityisesti hallintoviranomaiselle tehtyjen ilmoitusten lukumäärää,

poistamispyyntöjen lukumäärää, syyttäväviranomaisen esittämien pyyntöjen lukumäärää, määrättyjen seuraamusten lukumäärää ja havaittuja ongelmia etenkin kyseessä olevan sisällön luonnehdinnan osalta.

40 §

I. – Kokeiluluonteisesti ja kolmen vuoden ajan tämän lain antamisesta alkaen ovat sallittuja julkisen verkkoviestintäpalvelun kautta tarjottavat pelit, joilla rahallisen panostuksen tehneet täysi-ikäiset pelaajat voivat hankkia sattumaan perustuvan järjestelmän avulla monetisoitavia digitaalisia objekteja, lukuun ottamatta saatua rahallista hyötyä, edellyttäen, että näitä objekteja ei saa siirtää vastikkeellisesti, suoraan tai välillisesti luonnollisen henkilön tai oikeushenkilön välityksellä objektit myöntäneelle peliyritykselle tai sen kanssa yhteistyössä toimivalle luonnolliselle henkilölle tai oikeushenkilölle.

Tämän I momentin ensimmäisessä kohdassa tarkoitettut monetisoitavat digitaaliset objektit ovat pelielementtejä, joilla yksittäiset pelaajat saavat yhden tai useamman peliin liittyvän oikeuden ja jotka voidaan siirtää suoraan tai välillisesti, vastikkeellisesti kolmansille osapuolille.

Korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella, joka annetaan kansallisen rahapeliviranomaisen lausunnon sekä paikallistason edustajia sekä raha-, uhka- ja videopelialoja edustavien yhdistysten kuulemisen jälkeen, vahvistetaan edellytykset, joiden mukaisesti samasta ensimmäisestä alakohdasta poiketen muita palkintoja kuin monetisoitavia digitaalisia objekteja voidaan myöntää liitännäisesti.

Tässä asetuksessa määritetään näiden palkintojen luonne, lukuun ottamatta laillisena maksuvälineenä maksettavia palkintoja. Siinä määritetään myös tällaisten palkintojen myöntämiseen sovellettavat rajoittamisperusteet, mukaan lukien näiden palkintojen enimmäisosuus, jonka monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoava yritys voi myöntää kaikille saman pelin osallistujille kalenterivuoden aikana. Tämän enimmäisosuus saa olla enintään 25 prosenttia liikevaihdosta, joka on kertynyt tämän yrityksen monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavista peleistä kyseisen pelin osalta saman kalenterivuoden aikana, ylittämättä kuitenkaan pelaajan asettamaa vuotuista ylärajaa.

Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset varmistavat pelitoiminnan nuhteettomuuden, luotettavuuden ja läpinäkyvyyden sekä alaikäisten suojelun. Niiden on varmistettava, että pelaaminen on kiellettyä alaikäisiltä, ja estettävä liiallinen tai patologinen pelaaminen, petollinen tai rikollinen toiminta sekä rahanpesu ja terrorismin rahoittaminen.

II. – Tässä pykälässä vahvistettujen ehtojen mukaisesti kokeiluluonteisesti hyväksytyjen peliluokkien luettelo vahvistetaan korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella sen jälkeen, kun on saatu lausunto kansalliselta peliviranomaiselta, jonka antamissa huomautuksissa on otettava huomioon erityisesti laittoman verkkopelitarjonnan kehittymisen riskit, ja sen jälkeen, kun paikallistason edustajia sekä raha-, uhka- ja videopelialoja edustavia yhdistyksiä on kuultu.

III. – Hallitus antaa parlamentille yhdessä kansallisen peliviranomaisen kanssa 18 kuukauden kuluessa tämän lain antamisesta kertomuksen I momentissa säädetyn kokeilun edistymisestä. Kertomus sisältää tietoja erityisesti monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien pelien markkinoiden

kehityksestä, arvion taloudellisista vaikutuksista eri pelityyppeihin, erityisesti raha-, uhka- ja videopelialoihin, arvion tämän kokeilun terveysvaikutuksista sekä arvion niiden toimenpiteiden tehokkuudesta, joita monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset ovat toteuttaneet pelaajien suojelemiseksi sekä rahanpesun ja terrorismin rahoituksen torjumiseksi.

IV. – Hallituksen on annettava viimeistään kuusi kuukautta ennen kokeilun päättymistä parlamentille arviointikertomus, joka koskee kokeilun vaikutuksia ja jossa ehdotetaan jatkotoimenpiteitä.

41 §

I. – A. – Oikeushenkilön, joka aikoo tarjota yleisölle 40 §:ssä tarkoitettua pelitarjontaa, on ilmoitettava siitä kansalliselle peliviranomaiselle etukäteen.

B. – Tietosuojaviranomaisen ja kansallisen peliviranomaisen lausunnon saamisen jälkeen annetussa korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetussa asetuksessa säädetään tiedoista, jotka monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavan yrityksen on ilmoitettava kansalliselle peliviranomaiselle, jotta tämä voi varmistaa, että peli kuuluu 40 §:ssä tarkoitettuun monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien pelien luokkaan ja että pelitoiminta on yhteensopivaa sen osalta, että yritys noudattaa saman 40 §:n I momentissa ja tässä pykälässä säädettyjä velvoitteita.

C. – Kansallisen peliviranomaisen on määritettävä ilmoitettavan tietoaineiston jättämismenettelyt ja sisältö.

Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavaa yrityksen on ilmoitettava viipymättä kansalliselle peliviranomaiselle kaikista merkittävistä muutoksista, jotka koskevat jotakin ilmoitettavan tietoaineiston osaa.

D. – Pelitarjonta voidaan esittää yleisölle vain, jos yrityksen päätoimipaikka on joko jossakin Euroopan unionin jäsenvaltiossa tai muussa Euroopan talousalueesta tehdyn sopimuksen osapuolena olevassa valtiossa, joka on tehnyt Ranskan kanssa sopimuksen, johon sisältyy hallinnollista avunantoa koskeva lauseke veropetosten ja veron kiertämisen torjumiseksi. Yrityksen on nimettävä yrityksestä vastuussa oleva henkilö (henkilöt), jonka kotipaikka on Ranskassa.

II. – Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavien yritysten on estettävä alaikäisten, myös täysivaltaisten alaikäisten, osallistuminen vastikkeelliseen peliin. Tätä varten niiden on käytettävä iäntarkistusjärjestelmää, joka on luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta 27 päivänä huhtikuuta 2016 annetun Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen (EU) 2016/679 (yleinen tietosuojasetus) ja tietotekniikasta, tiedostoista ja vapauksista 6 päivänä tammikuuta 1978 annetun lain nro 78-17 mukainen. Niiden on myös esittävä pelin käyttöliittymässä varoitusviesti siitä, että kyseinen peli on kielletty alaikäisiltä.

III. – Osallistuminen vastikkeellisesti monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavaan peliin edellyttää pelitilin luomista pelaajan nimenomaisesta pyynnöstä. Tällaista tiliä ei voi avata ilman, että pelaajan täysi-ikäisyys ja henkilöllisyys on varmistettu etukäteen. Monetisoitavilla digitaalisilla

objekteilla pelattavia pelejä tarjoavan yrityksen on käytettävä kaikkia hyödyllisiä keinoja, joilla tämä varmistaminen suoritetaan.

Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoava yritys voi avata vain yhden tilin pelaajaa kohti.

Kansallisen peliviranomaisen lausunnon saamisen jälkeen annetulla korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella määritetään menettelyt, joiden mukaisesti peliyritykset avaavat, hallinnoivat ja sulkevat pelitilejä.

IV. – Edellä 40 §:ssä määriteltyjä peliyrityksen antamia monetisoitavia digitaalisia peliobjekteja ei pidä voida hankkia vastikkeellisesti kyseisen yrityksen kautta, suoraan tai välittäjän välityksellä eikä kauppalain L. 233-16 §:ssä tarkoitetulla tavalla yrityksen määräysvallassa olevan yhtiön välityksellä.

V. – Jotta kansallinen peliviranomainen voi hoitaa tehtävänsä, yritysten on asetettava sen saataville pelaajia, pelitapahtumia ja niihin liittyviä maksutapahtumia koskevat tiedot.

Viranomainen voi käyttää näitä tietoja etsiäkseen ja tunnistaakseen minkä tahansa pelaajan tekemän teon, joka voi olla petos, rahanpesua tai terrorismin rahoitusta.

Tietosuojaviranomaisen ja kansallinen peliviranomaisen lausunnon saamisen jälkeen annettavassa korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetussa asetuksessa täsmennetään luettelo tällaisista tiedoista, niiden muoto ja niiden toimittamista koskevat yksityiskohtaiset säännöt sekä kansallisen peliviranomaisen näiden tietojen perusteella suorittamia tarkastuksia koskevat menettelyt.

VI. – Kilpailuihin tai urheilutapahtumiin perustuvia, monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä voidaan tarjota vain, jos urheilulain L. 333-1 §:n ensimmäisessä momentissa säädettyä käyttöoikeutta noudatetaan, ja vain, kun asiasta on sovittu asianomaisten kilpailujen tai urheilutapahtumien järjestäjien kanssa.

VII. – Urheilulain L. 131-14 §:ssä tarkoitetut toimeksiannon saaneet liitot tarvittaessa yhdessä niiden perustamien ammattilaisliigojen kanssa laativat säännöt, joiden tarkoituksena on kieltää asetuksella vahvistettavaan luetteloon kuuluviin urheilukilpailuihin tai -tapahtumiin osallistujilta

1. osallistuminen suoraan tai välittäjän välityksellä monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattaviin peleihin, jotka perustuvat heidän oman lajinsa kilpailuihin tai urheilutapahtumiin;

2. sellaisten monetisoitavien digitaalisten objektien siirtäminen suoraan tai välittäjän välityksellä, jotka edustavat johonkin heidän oman lajinsa kilpailuihin tai tapahtumiin liittyvää osaa;

3. sellaisten sisäpiiritietojen välittäminen kolmansille osapuolille, jotka on saatu heidän ammattinsa tai tehtäviensä yhteydessä ja jotka eivät ole yleisön tiedossa ja joita todennäköisesti käytetään monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavissa peleissä, jotka perustuvat heidän oman lajinsa kilpailuihin tai urheilutapahtumiin.

VIII. – A. – Todellisiin hevoskilpailuihin perustuvia, monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoava yritys saa järjestää kyseisenlaisia pelejä ainoastaan hevoskilpailujen sallimisen ja toiminnan sääntelystä 2 päivänä kesäkuuta 1891 annetun lain 5-1 §:ssä säädettyssä kalenterissa ilmoitetuista kilpailuista.

B. – Ennen tämän VIII momentin A kohdassa tarkoitettujen hevoskilpailutietojen käyttöä yrityksen on tehtävä sopimus kilpailun järjestävän ranskalaisen tai ulkomaisen yrityksen tai sen edustajan kanssa. Tähän sopimukseen ei saa sisältyä yksinoikeuslauseketta tietyn yrityksen hyväksi.

Tämän B kohdan ensimmäisessä alakohdassa tarkoitetussa sopimuksessa on määrättävä, että monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavan yrityksen on käytettävä hevoskilpailutietoja sellaisten arvojen mukaisesti, jotka perustuvat asetuksessa säädettyihin emoyhtiöille asetettuihin julkisen palvelun velvoitteisiin.

C. – Hevoskilpailujen emoyhtiöiden on sisällytettävä kilpailusääntöihinsä erikoisalansa säännöksiä, joiden tarkoituksena on estää jockeyiden ja valmentajien

1. osallistuminen suoraan tai välittäjän välityksellä monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattaviin peleihin, jotka perustuvat hevoskilpailuihin, joihin he osallistuvat;

2. sellaisten monetisoitavien digitaalisten objektien siirtäminen suoraan tai välittäjän välityksellä, jotka perustuvat hevoskilpailuihin, joihin he osallistuvat;

3. sellaisten sisäpiiritietojen välittäminen kolmansille osapuolille, jotka on saatu heidän ammatinsa tai tehtäviensä yhteydessä ja jotka eivät ole yleisön tiedossa ja joita todennäköisesti käytetään monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavissa peleissä, jotka perustuvat hevoskilpailuihin, joihin he osallistuvat.

IX. – Sisäisestä turvallisuudesta annetun lain L. 320-12 ja L. 320-14 §:n mukaisia kieltoja ja rajoituksia sovelletaan kaupalliseen viestintään tämän lain 40 §:n nojalla kokeiluluonteisesti hyväksytyt monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavan yrityksen hyväksi.

Tämän IX momentin ensimmäisessä kohdassa tarkoitettujen kieltojen ja rajoitusten laiminlyönnistä määrätään sisäisestä turvallisuudesta annetun lain L. 324-8-1 §:ssä säädetty seuraamukset.

Yhdistykset, joiden sääntömääräiseen tarkoitukseen kuuluu riippuvuuksien torjunta ja jotka ovat olleet asianmukaisesti rekisteröityinä vähintään viisi vuotta tapahtumapäivänä, voivat käyttää asianomistajille annettuja oikeuksia tämän IX momentin toisessa kohdassa säädettyjen rikkomusten osalta. Samoja oikeuksia voivat käyttää kuluttajansuojalain L. 621-1 §:ssä tarkoitettut kuluttajayhdistykset sekä sosiaalipalvelusta ja perheistä annetun lain L. 211-1 ja L. 211-2 §:ssä tarkoitettut perheyhdistykset.

X. – Kansallinen peliviranomainen voi perustellulla päätöksellä vaatia monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavaa yritystä peruuttamaan kaiken kaupallisen viestinnän, jossa suoraan tai välillisesti kehoitetaan alaikäisiä pelaamaan tai johon liittyy kehoituksia liialliseen pelaamiseen.

XI. – Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavan yrityksen on estettävä liiallista tai patologista pelaamiskäytöstä erityisesti ottamalla käyttöön järjestelmiä, joilla voi asettaa itselleen vapaaehtoisen pelikiellon, ja laitteita, joilla voi rajoittaa itse menoja ja peliaikaa, korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetussa asetuksessa, joka annetaan kansalliselta peliviranomaiselta saadun lausunnon jälkeen, säädettyjen menettelyjen mukaisesti.

Lisäksi se antaa pelaajalle pysyvällä ja helposti saatavilla olevalla tavalla yhteenvedon pelaajan pelitoimintaan liittyvistä tiedoista pelaamisen valvomista varten.

XII. – Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoava yritys on velvollinen olemaan lähettämättä kaupallista viestintää alaikäisille tai tilinhaltijoille, jotka käyttävät yrityksen peleihin sovellettavaa toimenpidettä, jolla voi asettaa itselleen vapaaehtoisen pelikiellon.

XII. –Kaupallisen vaikuttamisen sääntelystä ja vaikuttajien väärinkäytösten torjumisesta sosiaalisissa verkostoissa 9 päivänä kesäkuuta 2023 annetun lain nro 2023-451 1 §:ssä määritellyn sähköisesti

kaupalliseen vaikuttamiseen osallistuvan henkilön toteuttama kaupallinen viestintä, jonka tarkoituksena on edistää suoraan tai välillisesti monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavan yrityksen tarjontaa tai kyseistä yritystä itseään, on sallittua ainoastaan verkkoalustoilla, joilla tarjotaan tekninen mahdollisuus jättää kyseisen sisällön yleisön ulkopuolelle kaikki alle 18-vuotiaat käyttäjät, jos kyseiset henkilöt ovat tosiasiallisesti aktivoineet tämän poissulkemismekanismiin.

XIV. – Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset sekä niiden kanssa yhteistyössä toimivat luonnolliset henkilöt tai oikeushenkilöt eivät saa myöntää pelaajille lainoja raha- ja rahoituslain L. 54-10-1 §:ssä tarkoitettussa laillisena maksuvälineenä käytettävässä rahayksikössä tai digitaalisena hyödykkeenä taikka ottaa käyttöön suoraan tai välillisesti järjestelmiä, joilla pelaajat voisivat myöntää toisilleen lainoja laillisena maksuvälineenä käytettävässä rahayksikössä tai digitaalisena hyödykkeenä samassa L. 54-10-1 §:ssä tarkoitettulla tavalla monetisoitavien digitaalisten objektien tai muiden sellaisten palkintojen hankkimista varten, jotka voidaan myöntää ja jotka vahvistetaan tämän lain 40 §:n I momentissa tarkoitettulla korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella.

Julkiset verkkoviestintäpalvelut, joissa monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset tarjoavat monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä, eivät saa sisältää mainontaa sellaisen yrityksen hyväksi, joka todennäköisesti myöntää lainoja pelaajille tai sallii lainoja pelaajien välillä, tai mitään linkkiä sivustolle, joka tekee tällaisia lainatarjouksia.

XV. – Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavan yrityksen on ilmoitettava pelaajille liialliseen tai patologiseen pelaamiseen liittyvistä riskeistä kansallisen peliviranomaisen lausunnon saamisen jälkeen annetulla terveysministerin määräyksellä määritellyllä varoitusviestillä. Kansallinen peliviranomainen vahvistaa viestin esittämisen tekniset yksityiskohdat.

XVI. - A. – Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoaviin yrityksiin sovelletaan velvoitteita, joista säädetään raha- ja rahoituslain V kirjan VI osaston I luvun 2–7 jaksossa ja II luvussa ja suoraan sovellettavissa rahanpesun ja terrorismin rahoituksen torjuntaa koskevilla eurooppalaisissa säännöksissä, mukaan lukien Euroopan unionin toiminnasta tehdyn sopimuksen 75 tai 215 artiklan nojalla annettuja rajoittavia toimenpiteitä koskevat Euroopan unionin säädökset sekä saman 215 artiklan nojalla säädetyt muita tarkoituksia varten annetut säännökset.

Kansallinen peliviranomainen valvoo, että yritykset noudattavat tämän A kohdan ensimmäisessä alakohdassa asetettuja velvoitteita.

Kansallinen peliviranomainen arvioi yrityksistä aiheutuvia riskejä sekä kyseisten yritysten petosten, rahanpesun ja terrorismin rahoituksen torjumiseksi toteuttamien toimenpiteiden tuloksia. Se voi antaa yrityksille asiasta ohjeita.

Kansallisen peliviranomaisen on mukautettava asiakirjoihin perustuvien ja itse paikalla tehtävien tarkastusten menetelmiä, määrää ja tiheyttä oikeassa suhteessa havaittuihin riskeihin nähden. Se ottaa huomioon monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien pelien tekniset ominaisuudet.

Jos monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset rikkovat tämän A kohdan ensimmäisessä alakohdassa mainittuja velvoitteita, voidaan määrätä raha- ja rahoituslain L. 561-40 §:ssä säädettyjä seuraamuksia, lukuun ottamatta saman L. 561-40 §:n I momentin 4 kohdassa säädettyä seuraamusta.

Raha- ja rahoituslain L. 56138 §:ssä tarkoitetulle kansalliselle seuraamustoimikunnalle on ilmoitettava kaikista rikkomuksista, joita kansallinen peliviranomainen on havainnut, ja se määrää tarvittaessa asianmukaisen seuraamuksen tai seuraamukset.

B. – Tämä XVI momentti tulee voimaan 18 kuukauden kuluttua tämän lain antamisesta.

XVII. - Kansallinen peliviranomainen valvoo, että monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset noudattavat lakisääteisiä ja sääntelyllisiä velvoitteitaan. Se torjuu tällaisten pelien laitonta tarjontaa, sanotun kuitenkin vaikuttamatta sen toimintaan laittomien raha- ja uhkapelien, kuten verkossa pelattavien kasinopelien, tarjonnan torjumiseksi. Se ottaa huomioon monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien pelien tekniset ominaisuudet. Se varmistaa myös, että eri pelityyppien tasapainoisen tarjoamisen tavoitetta noudatetaan, jotta vältetään eri alojen talouden epävakaus. Tarkastuksia suorittaessaan se voi käyttää kaikkia ilmoituksia, jotka koskevat monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavien yritysten oikeudellisten ja sääntelyllisten velvoitteiden rikkomista.

XVIII. - Kansallisen peliviranomaisen hallintoryhmä tekee päätökset, jotka koskevat monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä.

Hallintoryhmä voi siirtää valtuutuksen puheenjohtajalle tai, jos tämä ei ole läsnä tai on estynyt, toiselle hallintoryhmän jäsenelle sähköisesti välitettävien raha- ja uhkapelien alan kilpailun avaamisesta ja sääntelystä 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010476 37 §:ssä säädetyin edellytyksin toimivaltaansa kuuluvien yksittäisten päätösten tekemiseksi.

XIX. – Kansallinen peliviranomainen voi suorittaakseen sille annetut tehtävät kerätä kaikki tarvittavat tiedot ja asiakirjat, jotka ovat monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavien yritysten hallussa, ja kuulla kaikkia henkilöitä, jotka todennäköisesti voivat antaa tällaisia tietoja.

Edellä mainitun 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010-476 42 §:n II momentissa tarkoitetut kansallisen peliviranomaisen virkamiehet ja toimihenkilöt suorittavat hallinnollisia tutkimuksia sen varmistamiseksi, että yritykset noudattavat velvoitteitaan. Tässä yhteydessä he voivat pyytää monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavilta yrityksiltä tarvittavia tietoja tai asiakirjoja. Heillä on oltava pääsy yrityksen tätä tarkoitusta varten nimeämän henkilön läsnä ollessa tiloihin, joita yritys käyttää liiketoimintaan, lukuun ottamatta sitä osaa näistä tiloista, jota käytetään mahdollisesti kotitiloina. Heidän on tehtävä havaintonsa ja saatava tässä yhteydessä jäljennökset kaikista asiaan liittyvistä asiakirjoista.

Näitä tutkintavaltuuksia käytettäessä monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset eivät voi vedota salassapitovelvollisuuteen. Hallinnolliset tutkimukset kirjataan pöytäkirjoihin.

Jotta voidaan osoittaa, että monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavaa peliä tarjoaa henkilö, joka ei ole tehnyt tämän pykälän I momentissa tarkoitettua ilmoitusta, tai että tällaista tarjontaa mainostetaan, nämä virkamiehet ja toimihenkilöt voivat myös olematta rikosoikeudellisesti vastuussa

1. osallistua keksityllä henkilöllisyydellä sähköiseen tiedonvaihtoon monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien pelien sivustolla, erityisesti verkkopelaamistunnossa. Keksityn henkilöllisyyden käyttö ei vaikuta tehtyjen havaintojen laillisuuteen;

2. kerätä, hankkia tai säilyttää tällä tavalla todisteita ja tietoja henkilöistä, jotka todennäköisesti syöllistyvät näihin rikoksiin, sekä käytetyistä pankkitileistä;

3. kerätä, lähettää vastauksena nimenomaiseen pyyntöön, hankkia tai säilyttää laitonta sisältöä.



Tällaisilla teoilla ei voida kannustaa muita tekemään rikosta mitätöinnin uhalla.

Edellytykset, joiden mukaisesti tässä XIX momentissa tarkoitetut virkamiehet ja toimihenkilöt tekevät 1 kohdassa tarkoitetut havainnot ja 3 kohdassa tarkoitetut toimet, määritetään korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella, joka annetaan kansallisen peliviranomaisen lausunnon saamisen jälkeen.

XX. – Kansallinen peliviranomainen voi kuulemismenettelyn jälkeen milloin tahansa, jos monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoava yritys laiminlyö oikeudellisia velvoitteitaan, erityisesti 40 §:n I momentin viimeisessä kohdassa tai tämän pykälän II momentissa tarkoitettuja velvoitteitaan, joko kieltää tällaisen toiminnan jatkamisen tai asettaa sille ehtoja, jotka viranomaisen on määritettävä.

XXI. – Kun kansallinen peliviranomainen suorittaa monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien pelien valvomiseen liittyviä tehtäviään, sen on tehtävä yhteistyötä edellä mainitun 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010476 391 §:ssä tarkoitettujen viranomaisten kanssa samassa 391 §:ssä säädetyin edellytyksin.

XXII. – Jotta voidaan valvoa, että monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset noudattavat velvoitteitaan, viranomaisen puheenjohtaja voi tehdä valtion puolesta sopimuksia Euroopan unionin muiden jäsenvaltioiden tai muiden Euroopan talousalueesta tehdyn sopimuksen osapuolina olevien valtioiden rahapelialan sääntelyviranomaisten kanssa näiden viranomaisten ja viranomaisen itsensä suorittamien analyysien ja tarkastusten tulosten vaihtamiseksi monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavien yritysten osalta.

XXIII. – Kansallisen peliviranomaisen seuraamustoimikunta on vastuussa tämän pykälän XXV momentissa tarkoitettujen seuraamusten määräämisestä monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoaville yrityksille.

XXIV. – A. – Rajoittamatta raha- ja rahoituslain L. 56138 §:n soveltamista kansallisen peliviranomaisen seuraamustoimikunta voi määrätä seuraamuksia monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavalle yritykselle edellä mainitun 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010476 43 §:ssä säädetyin edellytyksin.

B. – Rajoittamatta raha- ja rahoituslain L. 561-38 §:ssä säädettyä kansallisen seuraamustoimikunnan toimivaltaa kansallisen peliviranomaisen hallintoryhmä voi päättää aloittaa seuraamusmenettelyn sellaista monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavaa peliä tarjoavaa yritystä vastaan, joka on laiminlyönyt tai laiminlyö oikeudellisia tai sääntelyllisiä velvoitteitaan tai joka on jättänyt noudattamatta tai jättää noudattamatta sille osoitettua määräystä. Sen jälkeen se ilmoittaa väitteistä asianomaisille yrityksille ja saattaa asian seuraamustoimikunnan käsiteltäväksi.

C. – Jos monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoava yritys ei noudata oikeudellisia tai lakisääteisiä velvoitteitaan tai jättää noudattamatta sille osoitettua määräystä, kansallisen peliviranomaisen puheenjohtaja voi ennen edellä mainittua ilmoitusta muistuttaa yritystä sen oikeudellisista velvoitteista tai, jos havaittu laiminlyönti voidaan korjata, antaa virallisen huomautuksen, jossa yritystä vaaditaan noudattamaan vaatimuksia puheenjohtajan asettamassa määräajassa. Määräajaksi voidaan asettaa hätätilanteessa 24 tuntia. Puheenjohtaja ilmoittaa tarvittaessa virallisen huomautusmenettelyn päättämisestä. Puheenjohtaja voi pyytää kansallisen peliviranomaisen hallintoryhmää julkistamaan virallisen huomautuksen. Tässä tapauksessa päätös virallisen huomautusmenettelyn päättämisestä julkaistaan samalla tavalla.

D. – Kansallisen peliviranomaisen seuraamustoimikunta voi ennen tämän pykälän XXV momentissa säädettyjen seuraamusten määräämistä kuulla henkilöitä, joiden kuulemista se pitää hyödyllisenä. Edellytykset, jotka koskevat liikesalaisuuksia sisältävän asiakirjan luovuttamista kolmannelle osapuolelle, määritetään korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella.

XXV. – A. – Kansallisen peliviranomaisen seuraamustoimikunta voi määrätä jonkin seuraavista seuraamuksista monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavalle yritykselle rikkomuksen vakavuudesta riippuen:

1. varoitus;
2. pelitoiminnan väliaikainen keskeyttäminen enintään kolmeksi kuukaudeksi;
3. pelitoiminnan tai kaikkien kyseessä olevien pelien kieltäminen enintään kolmeksi vuodeksi;
4. monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien pelien toiminnan harjoittamisen kieltäminen toiminnanharjoittajalta enintään kolmeksi vuodeksi.

B. – Edellä mainitun 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010-476 43 §:n V momenttia sovelletaan monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoaviin yrityksiin ja niiden pelitoimintaan.

C. – Jos monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoava yritys antaa virheellisiä tietoja, kieltäytyy toimittamasta pyydettyjä tietoja tai estää tämän pykälän XIX momentin nojalla valtuutettuja virkamiehiä tai toimihenkilöitä suorittamasta tutkintaa, seuraamustoimikunta voi määrätä enintään 100 000 euron suuruisen sakon.

D. – Edellä mainitun 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010-476 43 §:n X momenttia sovelletaan monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoaviin yrityksiin, joille määrätään tämän XXV momentin A ja B kohdassa tarkoitettuja seuraamuksia.

XXVI. – Edellä mainitun 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010-476 44 §:ää sovelletaan seuraamuksiin, joita voidaan määrätä tämän pykälän XXV momentin nojalla monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoaville yrityksille.

XXVII. – Edellä mainitun 12 päivänä toukokuuta 2010 annetun lain nro 2010-476 56 §:n I momentissa säädettyjä seuraamuksia sovelletaan luonnollisiin henkilöihin ja oikeushenkilöihin, jotka ovat tarjonneet tai ehdottaneet yleisölle monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä ilman, että ne ovat ensin tehneet tämän pykälän I momentissa tarkoitetun ilmoituksen.

Sille, joka mainostaa millä tahansa tavalla sivustoa, jolla tarjotaan yleisölle monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä, jotka ovat laittomia, määrätään 100 000 euron suuruinen sakko. Tuomioistuimien voi korottaa sakon määrän nelinkertaiseksi laittomaan toimintaan käytettyjen mainostamiskulujen määrään nähden.

XXVIII. – Kansallisen peliviranomaisen puheenjohtaja antaa virallisen huomautuksen toiminnan lopettamisesta yritykselle, jonka monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien verkkopelien tarjonta on saatavilla Ranskan alueella ja joka ei ole antanut itsestään ilmoitusta, tai henkilölle, joka mainostaa monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavien verkkopelien tarjontaa, jota tarjoaa yritys, joka ei ole antanut itsestään ilmoitusta. Tässä virallisessa huomautuksessa, joka voidaan antaa tiedoksi millä tahansa tavalla, jolla voidaan vahvistaa vastaanottopäivä, viitataan tämän lain säännöksiin ja kehoitetaan vastaanottajaa esittämään huomautuksensa viiden päivän kuluessa.

Kansallisen peliviranomaisen puheenjohtaja lähettää luottamuksesta digitaalitalouteen 21 päivänä kesäkuuta 2004 annetun lain nro 2004-575 6 §:n I momentin 2 kohdassa mainituille henkilöille jäljennöksen tämän XXVIII momentin ensimmäisessä kohdassa mainituille henkilöille osoitetuista virallisista huomautuksista. Hän määrää kyseisiä henkilöitä ryhtymään kaikkiin toimenpiteisiin pääsyn estämiseksi kyseiseen laittomaan sisältöön ja kehottaa heitä esittämään huomautuksensa viiden päivän kuluessa. Viralliset huomautukset ja määräykset on lähetettävä näille henkilöille millä tahansa tavalla, jolla voidaan vahvistaa vastaanottopäivä.

Kun kaikki tämän XXVIII momentin kahdessa ensimmäisessä kohdassa mainitut määräajat ovat umpeutuneet, kansallisen peliviranomaisen puheenjohtajan on ilmoitettava edellä mainitun 21 päivänä kesäkuuta 2004 annetun lain nro 2004-575 6 §:n I momentin 1 kohdassa tarkoitetuille henkilöille sekä kaikille hakukonetta tai hakemistoa ylläpitäville henkilöille sellaisten verkkorajapintojen sähköisistä osoitteista, joiden sisältö on lainvastaista, ja määrättävä ne toteuttamaan kaikki tarvittavat toimenpiteet pääsyn estämiseksi niihin tai niihin viittaamisen lopettamiseksi määräajassa, jonka puheenjohtaja määrittää ja jonka on oltava vähintään viisi päivää.

Tämän XXVIII momentin kolmannen kohdan soveltamiseksi verkkorajapinnalla tarkoitetaan mitä tahansa ammattilaisen käyttämää tai ammattilaisen puolesta käytettyä ohjelmistoa, mukaan lukien verkkosivustoa, verkkosivuston osaa tai sovellusta, jolla mahdollistetaan loppukäyttäjien pääsy ammattilaisen tarjoamiin tavaroihin tai palveluihin.

Saman kolmannen kohdan nojalla määrättyjen toimenpiteiden noudattamatta jättämisestä voidaan määrätä edellä mainitun 21 päivänä kesäkuuta 2004 annetun lain nro 2004-575 6 §:n V momentin B kohdassa mainitut seuraamukset. Syyttäväviranomainen ja kuka tahansa luonnollinen henkilö tai oikeushenkilö, jolla on oikeus toimia, voi kääntyä kansallisen peliviranomaisen puheenjohtajan puoleen, jotta puheenjohtaja käyttää hänelle tämän pykälän nojalla annettuja valtuuksia.

XXIX. – Korvataan 30 päivästä joulukuuta 2024 alkaen tämän pykälän XIV momentti seuraavasti:

” XIV. – Monetisoitavilla digitaalisilla objekteilla pelattavia pelejä tarjoavat yritykset sekä niiden kanssa yhteistyössä toimivat luonnolliset henkilöt tai oikeushenkilöt eivät saa myöntää pelaajille lainoja laillisena maksuvälineenä käytettävässä rahayksikössä tai kryptovaroina taikka ottaa käyttöön suoraan tai välillisesti järjestelmiä, joilla pelaajat voisivat myöntää toisilleen lainoja laillisena maksuvälineenä käytettävässä rahayksikössä tai kryptovaroina monetisoitavien digitaalisten objektien tai muiden sellaisten palkintojen hankkimista varten, jotka voidaan myöntää ja jotka vahvistetaan tämän lain 40 §:n I momentissa tarkoitettulla korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella.

” Tätä XIV momenttia sovellettaessa kryptovaroilla tarkoitetaan kryptovarojen markkinoista sekä asetusten (EU) N:o 1093/2010 ja (EU) N:o 1095/2010 ja direktiivien 2013/36/EU ja (EU) 2019/1937 muuttamisesta 31 päivänä toukokuuta 2023 annetun Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen (EU) 2023/1114 soveltamisalaan kuuluvia kryptovaroja ja muita kuin saman asetuksen 3 artiklan 1 kohdan 7 alakohdassa määriteltyjä omaisuusreferenssitokeneita tai saman 1 kohdan 9 alakohdassa määriteltyjä hyödyketokeneita.”

V osasto: DIGIMARKKINOIDEN KEHITYKSEN TEHOKKAAMMAN ANALYSOINTIMAHDOLLISUUDEN ANTAMINEN VALTIOLLE (42–43 §)

Muutetaan kulttuuriteosten saatavuuden sääntelystä ja suojelusta digitaaliaikana 25 päivänä lokakuuta 2021 annetun lain nro 2021-1382 36 §:n I momentti seuraavasti:

1. Poistetaan viidennen kohdan neljä viimeistä virkettä.

2. täydennetään toiseksi viimeisen kohdan ensimmäistä virkettä ilmaisulla ”, erityisesti tutkimustarkoituksiin, joilla edistetään digitaalisten palvelujen sisämarkkinoista ja direktiivin 2000/31/EY muuttamisesta 19 päivänä lokakuuta 2022 annetun Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen (EU) 2022/2065 (digipalvelusäädös) 34 artiklan 1 kohdassa tarkoitettujen järjestelmäriskien havaitsemista, tunnistamista ja ymmärtämistä unionissa”.

3. Lisätään ennen viimeistä kohtaa kohta seuraavasti:

” Ensimmäisessä kohdassa tarkoitettu yksikkö toimii viidennessä ja kuudennessa kohdassa tarkoitetun kokeilutoimintansa ja julkisen tutkimustoimintansa puitteissa tietotekniikasta, tiedostoista ja vapauksista 6 päivänä tammikuuta 1978 annetussa laissa nro 78-17 tarkoitettuna rekisterinpitäjänä Tämä yksikkö voi ottaa käyttöön menetelmiä, joilla kerätään automaattisesti yleisesti saatavilla olevia tietoja samassa ensimmäisessä kohdassa tarkoitetuilta alustojen toiminnanharjoittajilta, kyseisten alustojen kumppaneilta ja niiden alihankkijoilta, sekä sellaisten käyttöjärjestelmien toimittajilta, joiden avulla näiden toiminnanharjoittajien mahdolliset sovellukset voivat toimia, ja tekoälyjärjestelmien tarjoajilta, myös silloin, kun pääsy näihin tietoihin edellyttää yhteyttä tiliin, kunnioittaen samalla kyseisen palvelun edunsaajien oikeuksia ja säilyttäen näiden toimijoiden palvelujen turvallisuuden ja pääsyn toimijoiden omiin päätelaitteisiin tallennettuihin tai niissä käsiteltyihin tietoihin. Tämä käyttöönotto tapahtuu huolimatta siitä, mitä todetaan asianomaisten toimijoiden palveluja tai sovelluksia koskevissa yleisissä käyttöehdoissa tai lisensseissä, joiden perusteella kyseiset tiedot asetetaan yleisön saataville. Kyseinen yksikkö ottaa käyttöön ehdottoman välttämättömät ja oikeasuhteiset menetelmät, joilla kerätään yleisesti saatavilla olevia tietoja ja jotka määritetään korkeimman hallinto-oikeuden kuulemisen jälkeen annetulla asetuksella, joka annetaan tietosuojaviranomaisen antaman perustellun julkisen lausunnon saamisen jälkeen. Tämän pykälän viidennessä kohdassa tarkoitetun kokeellisen toiminnan yhteydessä kerätyt tiedot on hävitettävä työn päätyttyä ja viimeistään yhdeksän kuukauden kuluttua tietojen keräämisestä. Kuudennessa kohdassa tarkoitetun julkisen tutkimustoiminnan yhteydessä kerätyt tiedot on hävitettävä työn päätyttyä ja viimeistään viiden vuoden kuluttua tietojen keräämisestä.”

4. Korvataan viimeisessä kohdassa ilmaisu ”toiseksi viimeinen” ilmaisulla ”kuudes”.

64 §

I. - Lain 2 § tulee voimaan 1 päivänä tammikuuta 2024. Jo 31 päivänä joulukuuta 2023 aloitettuihin menettelyihin sovelletaan kuitenkin edelleen parisuhdeväkivallan uhrien suojelusta 30 päivänä heinäkuuta 2020 annetun lain nro 2020-936, sellaisena kuin se oli ennen tätä lakia, 23 §:ää.

II. – Luottamuksesta digitaalitalouteen 21 päivänä kesäkuuta 2004 annetun lain nro 2004-575 6-8 §:n I momentti tulee voimaan vuoden kuluttua digitaalisesta täysi-ikäisyydestä ja verkkovihan torjumisesta 7 päivänä heinäkuuta 2023 annetun lain nro 2023-566 7 §:n I momentissa tarkoitetusta voimaantulopäivästä.

III. – Luottamuksesta digitaalitalouteen 21 päivänä kesäkuuta 2004 annetun lain nro 2004-575 12 §:n IV momentti, sellaisena kuin se on muutettuna tämän lain 24 §:llä, tulee voimaan 1 päivänä tammikuuta 2025.

IV. – Tämän lain 27–30 §:ää ja 33 §:n I momenttia sovelletaan ainoastaan 12 päivään tammikuuta 2027.

V. – Tämän lain 48 §:n I momentin 5 kohta, 49 §, 50 § ja 51 § lukuun ottamatta 1–3 kohtaa, 52 §, 54 § lukuun ottamatta II momenttia sekä 55, 56, 59 ja 62 § tulevat voimaan 17 päivänä helmikuuta 2024.

VI. – Tämän lain 43 § tulee voimaan asetuksella säädettynä päivänä ja viimeistään vuoden kuluttua tämän lain antamisesta.

VII. – Muutetaan oikeuslaitoksen avaamisesta, nykyaikaistamisesta ja vastuuvollisuudesta 20 päivänä marraskuuta 2023 annetun lain nro 2023-1058 3 §:n voimaantulosta alkaen oikeuslaitoksesta annetun lain L. 453-1 §:n II momentti seuraavasti:

” II. – Tätä valvontaa harjoittaa täysin riippumattomasti viranomainen, joka koostuu ylimmän tuomioistuimen jäsenestä tai jaoston puheenjohtajasta tai julkisasiamiehestä tai ylimmän tuomioistuimen ensimmäisestä julkisasiamiehestä, jonka tuomioistuimen kolmanteen palkkaluokkaan kuuluvien tuomareiden kokous valitsee, lukuun ottamatta tilintarkastajia, avustavia neuvonantajia ja avustavia julkisasiamiehiä, kolmen vuoden toimikaudeksi, joka voidaan uusia kerran.”

Tämä laki pannaan täytäntöön valtion lakina.