

一周说「法」系列文章将搜集当期游戏行业的相关资讯，并以法律角度进行盘点和解读。

## 01 安徽消保委调查小游戏内嵌广告，虚假宣传问题突出

近日，安徽省消保委对40款小游戏广告开展了为期三个月的专项调查，涉及百度智能、快应用等平台。

其中有38款小游戏都搭载了广告，占比高达95%，且广告与通关道具、游戏复活、通关信息提示等绑定，一些广告观看前不告知、观看中加时长、观看完难关闭，涉嫌通过技术设置变相强制玩家观看。

同时，调查发现，虚假宣传在小游戏广告中尤为突出，主要表现在虚假宣传应用高收益、产品优惠和夸大产品功效上。调查中有27款小游戏在广告中存在虚假宣传问题，占比高达71%。

图为调查数据

诺诚评论：

对于小游戏内嵌广告虚假宣传问题，网赚类游戏是最常见的，例如“只要下载APP，爬塔/走路/玩游戏/手机充电就能赚钱”，“100%提现到VX！每层加400%，爬塔领8888红包”。

这类宣传广告视频展示玩小游戏红包收入都达到百元甚至千元以上，但调查人员实际进入体验后获得两次提现的金额仅有0.03元、0.05元。

广告文案宣传的游戏收益与实际游戏收益严重不符，违反《广告法》第四条关于广告不得含有虚假或者引人误解内容的规定。

近日市场监管总局修订发布的《互联网广告管理办法》（以下简称“办法”），也进一步细化了互联网广告相关经营主体责任。

相比此前《互联网广告暂行管理办法》（以下简称“暂行办法”），《办法》第四条明确将“发布广告”作为广告发布者的认定条件，删除了《暂行办法》第十一条中针对互联网广告发布者的认定条件。

这也意味着，小游戏的运营方作为广告发布平台，不能单纯以无法预先核对互联网

广告内容、决定广告发布来抗辩自身并非广告发布者，仍需要按照法定的“广告发布者”身份，核对互联网广告。

具体来说，广告发布者要对广告内容的真实性、合法性进行核对，将广告内容与有关资质证明文件（主体资质、行业特殊经营资质、授权权限资质等）进行对照，并对广告落地页进行审核：

- ①跳转、链接到的页面所属的媒介是不是广告主自设或者拥有合法使用权的；
- ②前端广告内容与链接内容的关联性，是否指向同一市场主体或同一商品、服务；
- ③链接内容是否含有法律、行政法规禁止生产、销售或提供的商品、服务。

## 02 加拿大法院认定EA游戏内战利品箱不构成赌博

EA游戏战利品箱在加拿大卷入诉讼纠纷。原告马克·萨瑟兰 (Mark Sutherland) 根据不列颠哥伦比亚省的商业惯例和消费者保护法，指控EA公司存在“欺骗性和不合情理的行为或做法”，代表不列颠哥伦比亚省的所有用户提出索赔。

原告Sutherland主张EA通过出售战利品箱，参与非法赌博活动，违反了《刑法》第七部分的规定。原告认为，战利品箱具有“内在”价值，因为它们可以通过游戏内和第三方市场进行销售。

图源网络

然而，法官指出，战利品箱只能通过EA自己的拍卖会出售，以换取虚拟货币。通过被告的内部拍卖，不存在获得或失去任何具有现实世界价值的东西的前景。与赌场的筹码不同，战利品箱中的虚拟货币和虚拟物品永远无法兑现成现金。

法官表示，“鉴于投注或赌注必须涉及赢得或失去真正的金钱或金钱价值的机会，只有通过第三方市场购买和销售虚拟物品的指控可以构成这一要素。

然而，该指控与将游戏视为战利品箱、投注或赌注视为购买和打开战利品箱的诉请无关。作为非法赌博的指控和赌注元素的基础交易应是最初战利品箱的购买和开箱。”

图源网络

“正如被告所强调的，通过第三方市场购买和销售战利品盒的指控与集体成员完全没有联系。被告的情况也是如此。没有任何诉状表明集体成员购买被告的战利品箱是为了通过第三方市场购买和销售虚拟物品，更不用说参与第三方市场了。

同时也没有提出被告是为了与这些市场相关的任何目的而发布、推广、分发或销售这些物品。当然，被指控从事非法游戏的是被告，而不是集体成员”。

因此，Fleming法官得出结论，未支持原告的相关诉请。但关于EA游戏中战利品箱的“欺骗性行为”的诉讼将继续进行。

EA方表示，“我们很高兴审判法庭驳回了非法赌博的指控。法院的裁决重申了我们的立场，即我们的游戏中没有任何东西构成赌博”。

### 03 游戏“银商”组织上下分获利400余万元，构成赌博罪

近日，霞浦法院审结一起通过网络游戏平台的上、下分代理形式组织不特定多人参与网络赌博的案件。

经审理查明，柳某设立工作室，雇佣被告人董某弟、韦某、刘某平，利用电脑、手机、银行卡，专门从事网络游戏平台的上、下分代理（俗称银商代理），通过网络联系，利用网络游戏平台的代理权限，以微信、支付宝中的红包、转账等方式为网络游戏玩家提供人民币与游戏币之间的兑换服务，违反规定以人民币向游戏玩家回收游戏币，并通过购买、销售、回收的不同兑换比例赚取差价，以此方式组织不特定多人参与网络赌博。法院认为被告人董某弟、韦某、刘某平的行为均构成赌博罪。

诺诚评论：

本案中的银商属于独立中间商模式，即银商与游戏平台没有任何关联，自行招聘、组织人员设立独立工作室，对外宣传，招揽客户到其工作室兑换游戏币，服务多个平台游戏，通过低价收购游戏玩家手中的游戏币高价出售给其他玩家，在为玩家上下分过程中赚取差价。

目前在司法实践中对于此种银商的定罪仍然存在一定争议，如果以开设赌场罪进行定罪量刑，可能存在量刑畸重的情况，导致罪责刑不相适应，所以考虑以赌博罪对银商定罪量刑，本案中法院就是以赌博罪对银商进行定罪量刑。

但是对银商以赌博罪进行认定本身存在问题，银商买卖游戏币的对象是不特定对象

，招揽参与游戏的也是不特定人群，不符合组织三人以上聚众赌博的行为，本身不能构成赌博罪。

另一方面，对游戏平台来说，如果有证据证明游戏平台与银商有联系，则平台很可能被认定为构成开设赌场罪且为主犯。即若“平台”中存在为银商、玩家参赌而提供便利的功能，则平台方很可能牵扯其中，同时，若平台对玩家、银商的行为具有“明知”，平台风险也较高。

#### 04 《会说话的汤姆猫》因欺骗误导强迫用户被工信部通报

近期，工信部组织第三方检测机构对群众关注的生活服务、休闲娱乐、实用工具等移动互联网应用程序（APP）及第三方软件开发工具包（SDK）进行检查，发现55款APP(SDK)存在侵害用户权益行为。

其中，由广州金科文化科技有限公司运营的游戏“会说话的汤姆猫”APP(版本：3.10.0.86)存在欺骗误导强迫用户的问题。

#### 图为工信部通报

据悉，汤姆猫IP下多款游戏页面上方，一直有内嵌广告不断出现，且不易完全关闭。“会说话的汤姆猫”APP甚至每隔几分钟就有广告自动弹出，用户需完整看完广告才可退回到游戏界面。