

文/诺诚游戏法 朱骏超 姚伊新

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。

日前，上海警方根据企业反映情况、结合网络巡查，发现一互联网站售卖知名直播平台主播数据，据此循线深入侦查，成功侦破一起非法获取计算机信息系统数据并公开售卖获利的案件，抓获夏某、张某等24名犯罪嫌疑人。

经查，该团伙利用技术手段非法爬取多家知名直播平台的销售数据库文件、视频数据、直播数据、评论数据等，其中包括了主播收入明细、用户身份信息、直播打赏明细等大量非公开数据。

对外公开售卖的一是每月360元的主播数据查询，包含主播30天内的收入数据、直播间大哥榜单、大哥消费数据等；二是每月240元的“榜一大哥”打赏数据查询，包含“榜一”近1年打赏的直播间、打赏金额等。

此外，该团伙还根据买家需求，对主播收入、用户消费数据进行量化分析，提供直播开播数据全量监控、研究竞品营销方式等私人定制服务。

图片来源于网络

诺诚评论：

本案中，行为人通过“爬虫”手段，爬取多家知名直播平台的销售数据库文件、视频数据、直播数据、评论数据等，其中包括了主播收入明细、用户身份信息、直播打赏明细等大量非公开数据。

目前，
公安机关以非法获取计算机
信息系统数据罪对行为人立案侦查
，同时，若其爬取的数据中包括的用户身份信息或主播个人信息符合《关于办理侵犯公民
个人信息刑
事案件适用法律若干问
题的解释》对侵犯公民个人信息罪的认定，
其行为也可能构成侵犯公民个人信息罪，或构成两罪的想象竞合犯，从一重罪处断。

从非法获取计算机信息系统数据罪的犯罪构成来看，非法获取计算机信息系统罪包含了三个要素：一是违反国家规定；二是行为手段为“侵入”或者“采用其他技术手段”；三是行为指向对象为计算机信息系统中的数据。

同时，本案对游戏、直播、电商等企业或相关产品经营者而言也具有警示意义，即平台的用户、主播信息数据都具有较高的经济价值，若被不法者窃取，可能会为公司带来经济损失。

卡塔尔世界杯正如火如荼地举行中，世界杯竞猜玩法已成互联网业务圈内的热门模块。

值得注意的是，国家体育总局、公安部今年3月便联合发布了《关于严肃查处赌博、假球等违规违纪违法行为 切实强化行业自律自治的通知》，直指世界杯赌球问题，世界杯期间相关业务将受到严格查控。

我们认为，世界杯期间的足球竞猜玩法，以世界杯赛事的输赢为基础，虽然属于明显射幸行为但在网络环境下并不必然违法，以网络游戏为例，若玩法整体表现为一种线上的虚拟游戏娱乐，其法律风险相对可控。

基于当前监管规范及实务案例，网络射幸玩法在形成入金、押注、出金的回环后将涉嫌开设赌场罪。世界杯竞猜玩法必然包含押注这一中间环节，为防范刑事风险，运营方应就“投入”、“产出”两端以严格把控。

（一）下注：禁止法币和虚拟货币

以法币直接充值的平台虚拟货币下注与真金下注无异，无论是否存在出金情形，均存在较大刑事风险。以平台虚拟货币购买的二级货币或平台道具等方式下注的，应设置每日下注次数上限、每日下注金额上限、每次下注金额上限并予公示，该模式尚未直接落入监管红线，但建议公司就此类筹码的来源、用途采取进一步风控措施：

1.来源上：避免与法币直接关联

（1）如果二级货币或游戏道具基本通过一级货币直接兑换，则此类投注内容仍然与法币存在直接的牵连关系，较真金投注并无实质区别，刑事风险较大；

（2）如果二级货币或游戏道具可通过签到奖励、任务奖励、充值回馈、虚拟币兑换等方式获得，与法币不存在直接牵连关系或牵连很弱，较真金投注存在实质区别，则刑事风险较低。

2.使用上：保留游戏或者互联网道具的功能性

(1) 如果投注的二级货币或游戏道具除做下注筹码外无他用，则其本质与游戏外常见赌博筹码无异，刑事风险较大；

(2) 如果投注的二级货币或游戏道具除做下注筹码外，也可直接进行游戏道具兑换，或实现其他游戏功能、服务，与游戏外常见的赌博筹码存在实质区别，则刑事风险较低。

(二) 奖励：禁止现金和可流转代金券

奖励的把控包括奖品设置、账号管理、道具流转、客服规范等方面，其中以奖品设置、账号管理较为突出。

奖品设置应当避开法币，也不得为虚拟货币、可流转代金券（如京东卡等）与法币直接关联内容，刑事风险较大；

可以考虑为游戏二级货币或游戏道具，但此类内容应确保无法为用户在游戏内交易，也无法兑换为法币、虚拟货币或可流转代金券；

若以实物为奖品的，应当注意对实物的价格、获取方式加以把控，严禁用户收货前的实物回收变现行为。

实务中还存在通过场外账号租赁、买卖等方式，将投注奖品变相兑现的行为并从中抽成，如用户租用账号投注，出租方基于账号归还时的财产加以评估返现等。游戏公司应通过游戏公告等方式，对此类行为严格禁止。

图片来源于网络中国体育彩票

近日前，澳大利亚国会议员Andrew Wilkie提出了一项法案，该法案旨在修改澳大利亚分级委员会的相关规则。

在该提案的初稿中，作为发起人的国会议员Andrew Wilkie呼吁任何带有开宝箱玩法的游戏都需要取得 R18+ 或 RC（拒绝分类）的分级标签，将此类游戏限制为仅供 18 岁及以上消费者的销售、购买和观看，以防止儿童购买和玩带有开宝箱玩法的游戏。

该提案还要求游戏开发者对任何可以“被父母和监护人轻松识别”的开宝箱玩法设置警示。

图片来源于网络

Wilkie 指出了游戏中开宝箱玩法的破坏性影响，此类机制主要鼓励玩家进行冒险投注和多次购买，在很大程度上为玩家提供了与老虎机和传统赌博活动极为相似的体验，基于开宝箱玩法所包含的投机性，Wilkie同时表示对年轻人和儿童能够轻易参与开宝箱玩法的担忧。

近期，深圳市互联网文化市场协会受深圳市新闻出版局委托，推进深圳市网络游戏企业全面落实网络游戏适龄提示制度，协会将通过邮箱、微信、电话等渠道通知企业并提供相关文件，要求各企业须按照《未成年人网络游戏适龄提示》团体标准，对本公司在线运营的所有网络游戏产品及游戏宣传场景自查适龄提示应用情况。

尚未落实的，严格对照标准迅速推进，具体包括：

1. 在官方网站上的游戏购买或下载界面，以及游戏注册、登录或开始界面显著位置放置适龄提示标识；
2. 在游戏的宣传视频、宣传海报或宣传广告以及其他宣传游戏的场景使用标识。

从11月开始，该协会将通过线上检查、上门走访等方式开展适龄提示落实情况专项检查。对落实不到位或整改不到位的企业，将上报至深圳市新闻出版局。

图片节选自《未成年人网络游戏适龄提示》团体标准

诺诚评论：

虽然从渠道通知来看，上述通知仅限于深圳地区的开发者进行配合及整改，其余地区并未强制要求整改，仅是建议开发者根据《未成年人网络游戏适龄提示》团体标准进行自查与完善适龄提示，但是近年来对未成年人网络游戏的保护力度不断加大，未来或将成为普适性要求。

此外，《网络游戏适龄提示》与游戏分级制度并不相同，游戏分级制度的主要作用是监察游戏厂商或应用商店，以限制某些游戏售卖给未成年人，比如欧洲的PEGI、俄罗斯的RARS等，是可作为执法的依据，但

《网络游戏适龄提示》并不属于游戏分级制度，该标准也并未将18+年龄段列入标准，我国真正意义上的游戏分级制度仍未建立。

