



诺诚评论：

## 一、为什么境外支付，会被国内公安打击？

近年来，国家对刑事犯罪不仅仅局限于国内产品，也扩大到出海产品，尤其是跨境网络赌博。为什么境外支付，会被国内公安打击？这就要提到中国对刑事案件的管辖权问题。

### 1.中国对跨境刑事案件的管辖权

根据《中华人民共和国刑法》，中国对刑事案件进行管辖的依据有：属地管辖（在中国领域内犯罪）、属人管辖（中国公民在中国领域外犯刑法规定之罪）、保护管辖（外国人在中国领域外对中国国家或者公民犯罪）三种。当中国公民在中国境外犯中国刑法规定的犯罪行为的，中国就有权适用中国刑法追究其刑事责任。

就境外支付而言，如果境外支付为赌博游戏、电信诈骗、网络色情、非法集资等产品提供资金结算服务，且这些产品在境外也是违法的，属于犯罪行为，则触犯了中国刑法，中国就有权追究刑事责任。

### 2.境外支付在当地不违法，中国公安是否能追究刑事责任？

在中国，犯罪的本质在于社会危害性，即侵害中国国家、社会、个人利益。对于中

国公民在境外实施于行为地国家完全合法的行为，因其不具有《中华人民共和国刑法》中“危害社会”的性质，即没有危害中国国家或者公民的利益，也没有危害国际社会所认同的、为行为地法律所保护的利益，故不构成犯罪。

因此，当中国公民在域外实施的行为符合中国刑法规定的犯罪构成要件，但未侵犯中国国家或公民的法益，同时按照行为地的法律不构成犯罪时，不追究行为人的刑事责任。

这意味着，如果某种业务在中国违法，但在当地是合法的情况下，中国公民在境外为该业务提供资金结算，在中国大陆不应构成犯罪。

## 二、境外支付会涉嫌哪些罪名？

境外支付一般是第三方支付，第三方支付是未获得国家支付结算许可，聚合第三方支付平台、合作银行、合作电信运营商及其他服务商等多种支付工具进行的综合支付服务。第三方支付一般通过大量注册商户或个人账户搭建支付通道。

因为第三方支付的特点，第三方支付常被用于赌博、电信诈骗、网络色情、非法集资等网络犯罪行为，所以容易涉及严重的刑事风险。

### 1. 开设赌场罪

支付公司为境外的赌博游戏、网站提供充值提现，如果赌博在当地是违法的，那就涉嫌开设赌场罪。

例如，在泰国赌博是违法的，支付公司一旦给泰国的赌博产品接入支付，金额足够的话，就会构成开设赌场罪。

但如果支付公司给印度的技巧性真金游戏提供接口，比如给印度rummy游戏提供支付接口，鉴于印度真金游戏是合法的，那很可能就不构成犯罪。

### 2. 诈骗罪

明知他人实施电信网络诈骗犯罪，提供资金支付结算账户的，将会以诈骗罪共同犯罪论处。因此，支付平台为境外的诈骗团队提供支付结算服务，将涉嫌诈骗罪。

例如某境外区块链资金盘，通过充值再加上炒外汇、期货、比特币等方式对受害人进行诈骗。若支付平台明知该区块链平台是诈骗平台，仍为其提供资金结算，将涉嫌诈骗。

### 3.帮信罪

根据刑法的规定，明知他人利用信息网络实施犯罪，仍为其提供支付、结算等帮助，情节严重的，将构成帮助信息网络犯罪活动罪。若跨境支付平台，明知上游的行为涉嫌网络犯罪，仍为其提供支付结算帮助，将会涉嫌帮助信息网络犯罪活动罪。

正如在近期江西省金溪县人民法院公布的一例帮助信息网络犯罪活动罪案件（案号：(2022)赣1027刑初25号）中，被告人负责资金及聚合支付二维码，运营跑分帮助境外赌场转账洗钱。最终，被告人被判构成帮助信息网络犯罪活动罪。

又如陆川县检察院办理的一例案件中，犯罪嫌疑人参与帮助非法第三方支付平台为境外赌博网站洗钱。最终，犯罪嫌疑人分别以涉嫌帮助信息网络犯罪活动罪、妨害信用卡管理罪被批捕逮捕。

### 4.非法经营罪

非法经营罪是指违反国家规定，扰乱市场秩序，情节严重的违法犯罪行为。如果支付平台未经国家有关主管部门批准，非法从事资金支付结算业务，将会涉嫌非法经营罪。

正如在西湖区检察院办理的一例非法经营案中，被告人在没有获得支付结算业务资质的情况下，伙同他人，聚合银行、第三方支付平台、其他服务商等接口，通过虚构交易，为境外赌博网站提供资金结算业务。最终，经法院审理作出一审判决：主犯林某被判处有期徒刑十二年六个月。

又如在常州市钟楼区检察院办理的一例案件中，犯罪嫌疑人向境内个人收取人民币资金后，以泰达币、以太币等虚拟币为媒介，通过虚拟币交易平台在境外兑换为韩元，再以现钞或银行账户转账的方式将韩元资金交付给上述境内个人，并赚取手续费。最终，6名犯罪嫌疑人因涉嫌非法经营罪，被常州市钟楼区检察院提起公诉。

以上罪名是支付平台常见的罪名，除此之外，还有可能构成掩饰、隐瞒犯罪所得、犯罪所得收益罪、洗钱罪等罪名。由于本文篇幅有限，不再一一赘述。

### 三、境外支付还能做吗？有什么合规建议？

可以做！但不能接入违法产品！

虽然前面提到境外支付的很多风险，但境外支付本身是合法的，也是存在重大的积极作用，给境外的游戏、社交、直播、电商产提供支持，所以境外支付本身是可以

合法做，但不能接入违法产品：

### 1.事前审查——严格防范为违法产品提供支付结算服务

由于跨境支付公司只是个平台,不介入用户之间的交易活动，因而在缺乏必要审核的情况下，难以避免接入的产品是否在从事违法行为。因此，跨境支付平台应制定严格的产品接入审核标准，安排专门的审查人员对接入的产品进行审查，在确认产品不属于违法产品后方可为其提供资金结算服务。

### 2.事中监管——畅通投诉渠道、定期对接入支付的产品进行抽查

除了接入支付前审查外，跨境支付平台也需要在日常支付结算活动中定期对合作方进行监管。因此，跨境支付平台需要畅通投诉举报渠道，及时受理合作方的违法违规投诉；跨境支付平台也可安排人员对合作方的产品进行抽查，防止合作方在接入支付后，在产品内增加违法功能。

### 3.事后处理——发现合作方产品违法后立即停止合作

如果经跨境支付平台自行巡查或经用户投诉举报，发现合作方产品存在违法行为，平台应及时停止合作，断开支付。防止平台被认定为明知他人利用信息网络实施犯罪，仍为其提供支付、结算等帮助。

## 02 《坦克世界》玩家起诉游戏代理商违规封号

《坦克世界》玩家祝某起诉游戏代理运营方北京世界星辉科技，起诉原因是游戏账号因被星辉公司认定为使用脚本自动运行而被永久封禁，二审法院经审理认定，用户如果使用“脚本”进行游戏，势必会破坏其他玩家游戏体验及整体游戏生态，亦不利于游戏的整体评价，该种行为应予制止。

本案中，星辉公司和趣游公司在用户协议中规定用户使用脚本游戏则被永久封停并不予退款，且在贯彻该规则时尽到提前告知的义务，属于企业基于维护公平交易和诚实信用原则而设置的平台管理措施，具有合法及合理性。

同时，星辉公司和趣游公司采取封禁措施并非针对祝某个人单独出台的封禁措施，且祝某应当知道使用脚本将会导致被永久封号的这一处罚后果。一审证据可以证明祝某的游戏行为不可能由正常人类操作完成，游戏时间不符合日常作息及生理规律，近似于某种机械操作，因此祝某存在违反游戏规定的行为，故账号封禁的行为具有正当性，不构成侵权。



图片源自互联网

### 03 《原神》首起外挂案宣判，最高刑期为四年

2021年6月，上海徐汇警方顺利破获一起制作并售卖《原神》游戏外挂的案件，抓获犯罪嫌疑人三名，涉案金额约200万元。近日，上海市徐汇区人民法院依法对该案件进行审理，判处被告三人有期徒刑一年六个月至四年不等。

法院裁判文书显示，2020年10月至2021年5月间，被告人周某经与被告人孙某思等人共同商议，由周某联系被告人姚某兵获取《原神》游戏的相关数据，提供给周某用于开发与制作该游戏的“KQ”外挂程序。经司法鉴定，2020年10月至2021年5月，被告出售各类外挂卡共计4万余张，共计人民币约200万元。

经审理，法院认为公诉机关指控罪名即提供非法控制计算机信息系统程序罪成立，三名被告人均认罪认罚，均有退赃行为。最终法院判处主犯周某有期徒刑四年并处罚金人民币五万元；主犯孙某思有期徒刑三年十个月并处罚金人民币五万元；从犯姚某兵有期徒刑一年六个月并处罚金人民币一万元。

## PART B – GAMES

### 5. GAMES

This portion of the Guidelines will provide the applicable provisions which must be applied to give age ratings and content advice to games.

#### 5.1 Guiding Principles

- (1) All classification decisions must consider the context, impact, release format and online interactivity of the content.
- (2) When considering context, the following factors should be taken into account:
  - (a) The expectations of the public in general and the target market of the content in particular;
  - (b) The theme of the content;
  - (c) The manner in which an issue is presented;
  - (d) The literary, artistic, dramatic or educational merit of the game; and
  - (e) The apparent intention of the game creator, as reflected in its effect.
- (3) The degree of interactivity of the game (such as first-person as opposed to third-person game play), the use of incentives and rewards, technical features and competitive intensity, has to be considered in determining the intensity of impact.
- (4) The impact of classifiable elements may increase intensity according to frequency of occurrence, realism, detail techniques used, and the nature of the theme, bona fide status, verbal references or visual presentation.
- (5) Should the game contain any form of 'Photo or pattern sensitivity, motion sickness and reactions to low frequency sound' (PPS) then consumer advice must be provided. In doing so regard should be had to the following:
  - (a) The exact nature of the stimuli that may trigger seizures of flicker vertigo for photo or pattern sensitivity varies from one person to another, as does the nature of the effect. It is therefore treated, not as a classifiable element determining age restriction, but as a matter for appropriate consumer advice. This advisory must be provided even in instances of low impact if the stimuli may trigger seizures;
  - (b) As a general guide, the patterns are usually very high in luminance contrast (bright flashes of light alternating with darkness, or white bars against a black background) that flash more than three times a second;
  - (c) Motion sickness occurs when motion is detected by the visual system and hence the motion is seen, but little or no motion is sensed by the vestibular system (e.g. bounding-camera movies). Similar to motion sickness is simulation (or simulator)