

文/王龙瑞（本文更新自凯莉2018年的同名文章）



（图片来源：网络）

伴随网络游戏的发展，对网络游戏的监管也逐渐完善，那么一款网游产品要从研发、到上线、到后续运营，都需要哪些资质呢？本文这就为大家一一盘点。



(腾讯的互联网出版许可证)

2016年3月10日，《网络出版服务管理规定》正式生效，上述的《互联网出版管理暂行规定》同时废止。《网络出版服务管理规定》明确将游戏作品纳入“网络出版物”的范畴。根据第2、7、11、19条，从事网络出版服务，须经省级出版行政主管部门审核同意、报国家新闻

出版广电总局（现调整为“国家新闻出版署”）审批，取得【网络出版服务许可证】，须在网站首页上标明许可证编号。

至此，【网络出版服务许可证】开始取代之前的【互联网出版许可证】，网络出版的资质审查趋严。根据《网络出版服务管理规定》第9、14、39条，新版许可证在专业人员、内容校核、服务器存放地等方面的申领条件更为严格，且有效期为5年，并实行年度核验。

## 2022年8月份国产网络游戏审批信息

2022-08-01 字体(大中小)

序号	名称	申报类型	出版单位	运营单位	文号	出版物号	时间
1	花间悦君颜	移动	江苏凤凰数字传媒有限公司	江苏凤凰数字传媒有限公司	国新出审[2022]999号	ISBN 978-7-498-09640-1	2022年07月30日
2	霸业	移动	海南省电子音像出版社有限公司	海南高纤网络科技有限公司	国新出审[2022]998号	ISBN 978-7-498-09639-5	2022年07月30日
3	解语新途	移动	杭州润德科技有限公司	成都北光康互动科技有限公司	国新出审[2022]997号	ISBN 978-7-498-09638-8	2022年07月30日
4	透视梦境空间	移动	广东海燕电子音像出版社有限公司	广州高玩网络科技有限公司	国新出审[2022]996号	ISBN 978-7-498-09637-1	2022年07月30日
5	三国之志3	网页	万图电子音像出版社	深圳天翼网络科技有限公司	国新出审[2022]995号	ISBN 978-7-498-09636-4	2022年07月30日
6	大快养成记	移动	广东太平洋电子出版社	霍尔果斯瑞游网络科技有限公司	国新出审[2022]994号	ISBN 978-7-498-09635-7	2022年07月30日
7	穿越时光	游戏机-Switch	深圳中青宝互动网络股份有限公司	重庆帕斯亚科技有限公司	国新出审[2022]993号	ISBN 978-7-498-09634-0	2022年07月30日
			北京联合出版有限公司	北京美创悦动网络科技有限公司	国新出审	ISBN 978-7-	2022年07月30日

(国家新闻出版署官网截图)

除了批准文号之外，细心的玩家可以发现网络游戏页面上还有个“ISBN号”。“ISBN”是“International Standard Book Number”的缩写，意为“国际标准书号”，在一些规范性文件中也作为“中国标准书号”的简称使用。根据《电子出版物出版管理规定》第21条，出版电子出版物，必须按规定使用中国标准书号，《音像电子出版物专用书号管理办法》则进行了更细化的规定。网络游戏的出版也沿用了出版物号，俗称“游戏版号”。

通过审批的网络游戏将取得“网络游戏出版物号（ISBN）核发单”，其上记载了游戏名称、游戏类型、出版单位名称、运营单位名称、审批文号、网络游戏出版物号（ISBN）等，这就是网络游戏的“准生证”。





(移动游戏《阴阳师》首页截图)

手游的发行渠道主要为安卓和苹果，这下，连海外运营的苹果APP STORE也无法规避审核，只能也向中国地区的开发人员发出公告，要求游戏类APP一律提供相关批准信息。对于走“短频快”路线的手游创业公司而言，前置审批和版号无疑提高了竞争门槛，甚至可能成为压断资金链的最后一根稻草。



(腾讯WeGame游戏平台截图)

2010年3月17日文化部颁布的《网络游戏管理暂行办法》曾要求国产网络游戏在运营之日起30日内向国务院文化行政部门履行备案手续。根据此办法“网络游戏运营”是指通过开放用户注册、提供下载等方式，向公众提供网络游戏产品和服务，并通过用户收费、电子商务、广告赞助等方式获取利益的行为。

同时，通过开放用户注册、开放收费系统等方式开展的网络游戏技术测试，就是所谓的

“公测”，也属于网络游戏运营。网络游戏运营企业为其他运营企业的网络游戏产品提供用户系统、收费系统、程序下载、宣传推广等服务，并参与收益分成的，则属于“联合运营”。

根据《网络游戏管理暂行办法》第6-7条，从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、交易服务等经营活动的单位，须经省级文化行政部门批准，取得【网络文化经营许可证】，该证被业界俗称为“文网文”。



(腾讯的互联网信息服务增值电信业务经营许可证)

### 3、对外商运营网络游戏的限制

互联网文化经营（音乐除外）属于《外商投资产业指导目录》中禁止外商投资的产业。根据《进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》，外商禁止以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务，也不得通过签订协议、技术支持、提供对战平台等间接方式变相控制和参与网络游戏运营业务。

## （二）游戏的资质

### 1、运营备案

此前，对于网络游戏本身的监管，以游戏“上线”为界，大致划分为上线前由出版行政部门负责审批，上线后由文化行政部门负责备案。

根据原《网络游戏管理暂行办法》第13条，国产网络游戏在上网运营之日起30日内，须向国务院文化行政部门履行备案手续，并在其运营网站指定位置、游戏内显著位置标明【备案编号】。

而《网络游戏管理暂行办法》中所指的“网络游戏”，根据《关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的通知》，不仅包括客户端（端游）、网页浏览器（页游）的形式，也包括移动电话（手游）、个人数字处理器、联网的游戏机等可以接入信息网络的各类终端，还包括通过信息网络向公众提供的单机版游戏，范围如此之广。



自2020年以来，在全球疫情的冲击下，网络游戏行业反而在蓬勃发展，出版、文化等行政部门也密切关注着这个市场的有序运作，以免不良信息向网游乘虚而入、荼毒青少年乃至成人玩家。

本文沿着研发、出版、运营的流程，为各位梳理了出版运营服务商的资质许可、网络游戏的前置审批与备案，并梳理了最新的监管变化动态。除此之外，相关监管部门还要求游戏运营单位在运营中必须符合国家有关保护未成年人的相关规定，即要求游戏设置防沉迷系统、实名认证等其他措施，积极推进游戏的良性发展，我们也会对此持续关注，定时为大家更新。





【免责】本文内容属于作者个人观点，不代表北京金诚同达律师事务所对有关法律问题的法律意见。如您需要法律意见或专家咨询，请向具有专业资质者寻求针对性解答

(编辑：杨芸帆)