



文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知

时间: 2016-12-05

编辑: 市场司办公室

文市发〔2016〕32号

各省、自治区、直辖市文化厅（局），新疆生产建设兵团文化广播电视局，西藏自治区、北京市、天津市、上海市、重庆市文化市场（综合）行政执法总队：

近年来，我国网络游戏行业发展迅速，在促进网络文化市场发展，丰富人民群众文化娱乐活动，扩大和引导文化消费等方面发挥了积极作用。但是，网络游戏经营单位运营责任不清、变相诱导消费、用户权益保护不力等问题也日益突出。为进一步规范网络游戏市场秩序，保护消费者和企业合法权益，促进网络游戏行业健康有序发展，根据《互联网信息服务管理办法》、《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》等法律法规，现就有关事项通知如下：

一、明确网络游戏运营范围

（一）网络游戏运营是指网络游戏运营企业以开放网络游戏用户注册或者提供网络游戏下载等方式向公众提供网络游戏产品和服务，并通过向网络游戏用户收费或者以电子商务、广告、赞助等方式获取利益的行为。

（二）网络游戏运营企业通过开放用户注册、开放网络游戏收费系统、提供可直接注册登陆服务器的客户端软件等方式开展的网络游戏技术测试，属于网络游戏运营。

（三）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、程序下载及宣传推广等服务，并参与网络游戏运营收益分成，属于联合运营行为，应当承担相应责任。

二、规范网络游戏虚拟道具发行服务

（四）网络游戏运营企业发行的，用户以法定货币直接购买、使用网络游戏虚拟货币购买或者按一定兑换比例获得，且具备直接兑换游戏内其他虚拟道具或者增值服务功能的虚拟道具，按照网络游戏虚拟货币有关规定进行管理。

（五）网络游戏运营企业变更网络游戏版本、增加虚拟道具种类、调整虚拟道具功能和使用期限，以及举办临时性活动时，应当及时在该游戏的官方主页或者游戏内显著位置公示所涉及虚拟道具的名称、功能、定价、兑换比例、有效期限以及相应的赠予、转让或者交易方式等信息。

（六）网络游戏运营企业采取随机抽取方式提供虚拟道具和增值服务的，不得要求用户以直接投入法定货币或者网络游戏虚拟货币的方式参与。网络游戏运营企业应当及时在该游戏的官方网站或者随机抽取页面公示可能抽取或者合成的所有虚拟道具和增值服务的名称、性能、内容、数量及抽取或者合成概率。公示的随机抽取相关信息应当真实有效。

（七）网络游戏运营企业应当在游戏的官方网站或者游戏内显著位置公布参与用户的随机抽取结果，并保存相关记录以备相关部门查询，记录保存时间不得少于90日。公布随机抽取结果时，应当采取一定措施保护用户隐私。

（八）网络游戏运营企业以随机抽取方式提供虚拟道具和增值服务时，应当同时为用户提供其他虚拟道具兑换、使用网络游戏虚拟货币直接购买等其他获得相同性能虚拟道具和增值服务的方式。

（九）网络游戏运营企业不得向用户提供网络游戏虚拟货币兑换法定货币或者实物的服务，但是网络游戏运营企业终止提供网络游戏产品和服务，以法定货币方式或者用户接受的其它方式退还用户尚未使用的虚拟货币的情况除外。

（十）网络游戏运营企业不得向用户提供虚拟道具兑换法定货币的服务，向用户提供虚拟道具兑换小额实物的，实物内容及价值应当符合国家有关法律法规的规定。

三、加强网络游戏用户权益保护

（十一）网络游戏运营企业应当要求网络游戏用户使用有效身份证件进行实名注册，并保存用户注册信息；不得为使用游客模式登陆的网络游戏用户提供游戏内充值或者消费服务。

（十二）网络游戏运营企业应当限定网络游戏用户在单款游戏内的单次充值金额，并在用户进行充值或者消费时发送要求用户确认的信息。确认信息中应当包括充值或者消费的法定货币或者虚拟货币金额、获得的虚拟道具或者增值服务的名称等内容，以及适度娱乐理性消费等提示语。网络游戏运营企业应当保存用户充值及消费等信息记录不少于180日。

(十三) 网络游戏运营企业应当严格落实“网络游戏未成年人家长监护工程”的有关规定。提倡网络游戏经营单位在落实“网络游戏未成年人家长监护工程”基础上,设置未成年用户消费限额,限定未成年用户游戏时间,并采取技术措施屏蔽不适宜未成年用户的场景和功能等。

(十四) 网络游戏运营企业应当在游戏内显著位置标明用户权益保障联系方式。网络游戏经营单位在网络游戏用户合法权益受到侵害或者与网络游戏用户发生纠纷时,可以要求网络游戏用户出示与所注册的身份信息相一致的个人有效身份证件。审核真实的,应当协助网络游戏用户进行取证。对经审核真实的实名注册用户,网络游戏经营单位负有向其依法举证的责任。

(十五) 网络游戏运营企业要采取有效措施保护用户个人信息,防止用户个人信息泄露、损毁,未经授权不得将用户信息以任何方式向第三方企业或者个人提供。

四、加强网络游戏运营事中事后监管

(十六) 各地文化行政部门和文化市场综合执法机构要充分利用网络文化市场执法协作机制,对网络游戏市场全面实施“双随机一公开”监管。要不断提高网络游戏随机抽查工作水平,对投诉举报较多的网络游戏经营单位,要加大随机抽查和日常检查频次,重点监管。要及时向社会公布查处结果。

(十七) 各地文化行政部门和文化市场综合执法机构要依法加强对网络游戏市场的信用监管,按照“谁处罚,谁列入”的原则,将违法违规网络游戏经营单位列入黑名单或者警示名单,并会同有关部门实施联合惩戒,强化对违法违规网络游戏经营单位和相关责任人的信用约束。

(十八) 各级文化行政部门和文化市场综合执法机构要加强对辖区内网络游戏经营单位的指导、服务和培训工作。省级文化行政部门要组织和指导企业开展政策法规和业务规范培训,定期检查企业内容自审和运营规范等相关制度执行情况,及时为网络游戏经营单位提供行政指导。

五、严肃查处违法违规运营行为

(十九) 网络游戏运营企业从事本通知第(一)、(二)、(三)项规定的活动,运营未取得批准文号或者逾期未取得备案编号的网络游戏的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》第三十条、第三十四条予以查处;提供网络游戏下载,或者以电子商务、广告、赞助等方式获取利益的,按照《互联网文化管理暂行规定》第二十七条、第二十八条予以查处。

(二十) 网络游戏运营企业从事本通知第(四)项规定的网络游戏虚拟货币发行服务的,应当遵守《网络游戏管理暂行办法》第六条、第十八条、第十九条、第二十二条的有关规定,违反相关规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》予以查处。

(二十一) 网络游戏运营企业违反本通知第(五)、(六)、(七)、(八)项有关规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》第三十一条予以查处。

(二十二) 网络游戏运营企业违反本通知第(九)项有关规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》第三十二条予以查处。

(二十三) 网络游戏运营企业违反本通知第(十)项有关规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》第三十条予以查处。

(二十四) 网络游戏运营企业违反本通知第(十一)项有关规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》第三十四条予以查处。

(二十五) 网络游戏运营企业违反本通知第(十三)项有关规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》第三十一条予以查处。

(二十六) 网络游戏经营单位违反本通知第(十二)、(十四)项有关规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构按照《网络游戏管理暂行办法》第三十五条予以查处。

本通知自2017年5月1日起施行。

特此通知。

文 化 部

2016年12月1日

[【返回顶部】](#) [【打印本页】](#) [【关闭窗口】](#)

上一篇:

下一篇: 《文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》有关问题的解读

