

《网络游戏管理办法》 (草案征求意见稿)

第一章 总则

第一条【立法目的】为加强网络游戏管理，规范网络游戏行业秩序，保护用户合法权益，保障未成年人身心健康，促进网络游戏行业健康有序发展，根据《中华人民共和国未成年人保护法》《中华人民共和国网络安全法》《中华人民共和国个人信息保护法》《出版管理条例》《互联网信息服务管理办法》及相关法律法规要求，制定本办法。

第二条【适用范围】在中华人民共和国境内从事网络游戏出版经营活动，适用本办法。

本办法所称网络游戏，是指由软件程序和息数据构成，通过息网络向公众提供下载或者在线交互使用的游戏产品和服务。

本办法所称网络游戏出版经营活动，包括网络游戏的研发、出版、运营和网络游戏币发放及交易服务等活动。

第三条【基本原则】从事网络游戏出版经营活动，应当遵守宪法和有关法律法规，坚持社会主义先进文化前进方向，坚

持把社会效益放在首位，坚持保护未成年人优先，弘扬社会主义核心价值观，更好满足人民群众美好生活需要。

第四条【主管部门及相关部门职责】国家出版主管部门负责全国网络游戏出版经营活动的监督管理工作。

县级以上出版主管部门负责本行政区域内网络游戏出版经营活动的监督管理工作。县级以上地方各级人民政府其他有关部门按照相关职责分工，配合做好网络游戏监管查处工作。

第五条【行业自律组织】网络游戏行业的社会团体应依照法律、行政法规及章程，在出版主管部门的指导下，实行自律管理。

第二章 网络游戏出版经营单位的设立与管理

第六条【网络游戏出版单位许可准入标准】从事网络游戏出版活动，应具备以下条件，并依法经国家出版主管部门批准，取得含有网络游戏出版业务范围的《网络出版服务许可证》：

- （一）有确定的单位名称及章程；
- （二）有固定的工作场所；
- （三）有确定的从事网络游戏出版业务的域名、智能终端应用程序等平台；

(四) 有从事网络游戏出版业务所需的内容审校制度；

(五) 有从事网络游戏出版业务所需的必要的技术设备，相关服务器和存储设备须存放在中华人民共和国境内；

(六) 有符合国家规定的法定代表人和主要负责人，法定代表人必须是在境内长久居住的具有完全民事行为能力的中国公民，法定代表人和主要负责人至少 1 人应当具有中级以上出版专业技术人员职业资格；

(七) 除法定代表人和主要负责人外，有 8 名以上具有国家出版主管部门认可的出版及相关专业技术职业资格的专职编辑出版人员，其中具有中级以上职业资格的人员不得少于 3 名；

(八) 法律、行政法规和国家出版主管部门规定的其他条件。

第七条【网络游戏出版单位许可审批过程】从事网络游戏出版活动，应向所在地省级出版主管部门提出申请，经审核同意后，报国家出版主管部门审批。

国家出版主管部门应当自受理申请之日起 60 日内，作出批准或者不予批准的决定。不批准的，应当说明理由。

第八条【网络游戏经营单位许可准入标准】从事网络游戏运营、网络游戏币发放和交易服务等网络游戏经营活动，应当

具备以下条件，并依法经省级出版主管部门批准，取得含有网络游戏经营业务范围的《网络出版服务许可证》：

（一）有确定的单位名称及章程；

（二）有固定的工作场所；

（三）有确定的从事网络游戏经营业务的域名、智能终端应用程序等平台；

（四）有确定的网络游戏经营业务范围；

（五）有从事网络游戏经营活动所需的必要的专业人员、设备以及管理技术措施，相关服务器和存储设备必须存放在中华人民共和国境内；

（六）法律、行政法规和国家出版主管部门规定的其他条件。

第九条【网络游戏经营单位许可审批过程】从事网络游戏运营以及网络游戏币发放和交易服务等活动，应报所在地省级出版主管部门审批。

省级出版主管部门应当自受理申请之日起 60 日内，作出批准或者不予批准的决定。不批准的，应当说明理由。

省级出版主管部门应定期将许可证审批情况报告国家出版主管部门。国家出版主管部门应加强对省级出版主管部门的工作指导和监督，定期对许可证审批情况进行检查。

第十条【许可证申报材料】从事网络游戏出版、运营以及网络游戏币发放和交易服务等活动，应提供以下申报材料：

- （一）《网络出版服务许可证申请表》；
- （二）单位章程及资本来源性质证明；
- （三）网络游戏服务业务可行性分析报告；
- （四）法定代表人和主要负责人的简历、住址、身份证明文件；
- （五）工作场所使用证明；
- （六）网站域名注册证明、相关服务器和存储设备存放在中华人民共和国境内的承诺；
- （七）法律、行政法规和国家出版主管部门及省级出版主管部门规定的其他材料。

从事网络游戏出版活动的，除上述所列材料外，还需提供内容审校制度、编辑出版等相关专业技术人员的国家认可的职业资格证明。

第十一条【变更及公示】获得《网络出版服务许可证》网络游戏出版业务或网络游戏经营业务范围的网络游戏出版经营单位，变更许可登记事项、资本结构、最终实际控制人，合并或分立，设立分支机构的，应依据本办法第七条、第九条规定办理审批手续。

网络游戏出版经营单位应当按照批准的业务范围从事网络游戏出版经营活动。

网络游戏出版经营单位应在企业网站、产品客户端、用户服务中心等显著位置标示《网络出版服务许可证》信息。

第三章 网络游戏的出版经营

第十二条【网络游戏审批制度】网络游戏出版运营前，须由获得《网络出版服务许可证》网络游戏出版业务范围的单位向所在地省级出版主管部门提出申请，经审核同意后，报国家出版主管部门审批。

网络游戏出版和运营单位取得网络游戏批准文件后，应按批准文件要求，自批准文件签发之日起一年内组织游戏出版运营，超期不能出版运营的，应及时向属地省级出版主管部门书面说明理由。

第十三条【变更与重新申报】已批准出版的网络游戏内容发生实质性变动的，或者变更游戏名称、游戏出版单位或主要运营机构的，网络游戏出版单位应当按规定履行相关审批手续。

第十四条【禁止买卖、套用版号】任何单位、个人不得以

任何形式转借、出租、买卖、套用《网络出版服务许可证》、网络游戏批准文号、出版物号。

第十五条【内容管理制度】网络游戏出版经营单位应实行内容自审制度，依照国家标准和规范要求，加强出版经营行为的自查和管理，保障网络游戏内容合法和出版质量。

第十六条【禁止性内容】网络游戏不得含有以下内容：

- （一）反对宪法确定的基本原则的；
- （二）危害国家统一、主权和领土完整的；
- （三）泄露国家秘密、危害国家安全或者损害国家荣誉和利益的；
- （四）煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结，或者侵害民族风俗、习惯的；
- （五）破坏国家宗教政策，宣扬邪教、迷信的；
- （六）散布谣言，扰乱社会秩序，破坏社会稳定的；
- （七）宣扬淫秽、色情、赌博、暴力或者教唆犯罪的；
- （八）侮辱或者诽谤他人，侵害他人合法权益的；
- （九）危害社会公德或者中华优秀传统文化传统的；
- （十）诱发未成年人模仿违反社会公德和违法犯罪行为的；
- （十一）恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的；

(十二) 法律、行政法规禁止的其他内容和玩法的。

网络游戏出版经营单位在境外运营发行游戏，应自觉遵守网络游戏内容禁止性规定，坚守中华文化立场、遵循国际规则和文化传播规律，不得危害国家安全、损害国家荣誉和利益。

第十七条【禁止强制对战】网络游戏出版经营单位不得在网络游戏中设置强制对战。

第十八条【限制游戏过度使用和高额消费】网络游戏不得设置每日登录、首次充值、连续充值等诱导性奖励。

网络游戏出版经营单位不得以炒作、拍卖等形式提供或纵容虚拟道具高价交易行为。

所有网络游戏须设置用户充值限额，并在其服务规则中予以公示，对用户非理性消费行为，应进行弹窗警示提醒。

第十九条【标识规范】网络游戏出版运营时，应作好信息标识：在游戏开始前的显著位置全文登载《健康游戏忠告》；在游戏开始前、《健康游戏忠告》后，设置专门页面并在游戏官网的显著位置，标明游戏著作权人、出版单位及其许可证编号、主要运营单位、批准文号、出版物号等信息。

第二十条【核验义务】网络游戏出版经营单位不得授权无网络游戏运营资质的单位运营网络游戏。

网络游戏运营单位在运营游戏时，须核验该网络游戏的审

批文件是否真实有效，信息标识是否标明，不得运营未经批准或信息标识未标明的网络游戏。各类手机、电脑、电视、游戏机等智能终端生产经营单位预装网络游戏时，须核验该网络游戏审批文件是否真实有效，信息标识是否标明，不得预装未经批准或信息标识未标明的网络游戏。

第二十一条【技术测试规范】在获得国家出版主管部门批准出版前，网络游戏运营单位进行网络游戏技术测试的，应确保网络游戏内容符合本办法的相关要求，限额测试用户数不得超过2万，测试用户资料作删档处理。网络游戏运营单位应在每次测试开始前向所在地省级出版主管部门报告测试游戏的名称、范围、测试周期、用户规模，并提供技术测试内容、账号和内容合法承诺书。

网络游戏技术测试具备以下情形之一的，应视为网络游戏运营，须获得国家出版主管部门批准出版的批准文号、出版物号：

- （一）公开提供可直接注册登录服务器的客户端软件的；
- （二）向网络游戏用户收费的；
- （三）以商业合作、广告销售等方式获取收益的；
- （四）开展其他应视为网络游戏运营行为的。

第二十二条【实名注册】网络游戏出版经营单位在与用户

签订协议或提供服务时，应当要求用户提供真实身份信息。用户不提供真实身份信息的，网络游戏出版经营单位不得为其提供相关服务。应严格落实用户实名注册和登录规定，确保用户的身份信息真实有效。

第二十三条【游戏币发放规范】从事网络游戏币发放活动，应当遵守以下规定：

（一）网络游戏币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务；

（二）发放网络游戏币不得以恶意占用用户预付资金为目的，发放和购买网络游戏币标准要透明合理；

（三）不得向用户提供网络游戏币兑换法定货币的服务，网络游戏出版经营单位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网络游戏币的情况除外；

（四）保存网络游戏用户的购买记录，保存期限自用户单次接受服务之日起，不得少于2年。

第二十四条【游戏币交易规范】从事网络游戏币交易服务，应当遵守以下规定：

（一）不得为未经审批的网络游戏提供交易服务；

（二）应以实名制数字人民币钱包从事网络游戏币交易，不得向用户提供匿名数字人民币钱包交易服务；

（三）应采取技术措施，对交易过程进行有效监管，对存在违法可疑行为的交易须及时报告有关部门，避免为网络赌博、网络诈骗等违法行为提供便利；

（四）接到利害关系人、政府部门、司法机关通知后，应当协助核实交易行为的合法性，经核实属于违法交易的，应当立即采取措施终止交易服务并保存有关记录；

（五）保存用户间的交易记录和账务记录等信息不得少于单次交易发生之日起的 2 年。

第二十五条【游戏币发放及交易企业规范】同一企业不得同时经营网络游戏币发放和网络游戏币交易服务。

第二十六条【网络游戏虚拟道具发放及交易规范】网络游戏出版经营单位发放或者变更网络游戏虚拟道具，应当及时在该网络游戏的官方主页或者游戏内显著位置公示相关信息，发放和购买标准要透明合理。

网络游戏出版经营单位不得将用户获得的网络游戏虚拟道具兑换成法定货币，向用户提供网络游戏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。

网络游戏出版经营单位为用户间交易网络游戏虚拟道具

提供平台化服务的，依照本办法第二十四条关于网络游戏币交易规定执行。

网络游戏出版经营单位发放的，用户以法定货币直接购买、使用网络游戏币购买或者兑换获得，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，按照网络游戏币进行管理。

第二十七条【随机抽取】网络游戏出版经营单位在提供随机抽取服务时，应对抽取次数、概率作出合理设置，不得诱导网络游戏用户过度消费。同时应为用户提供虚拟道具兑换、使用网络游戏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。

第二十八条【禁止为违法游戏提供支付服务】任何单位不得为非法网络游戏和违法网络游戏经营活动提供支付服务。

违反前款规定提供支付服务的，由有关部门依法予以处理。

第二十九条【宣传推广规范】为网络游戏提供宣传推广服务的单位，应当查验服务对象的有关证明文件，核对广告内容，不得发布内容不符或者证明文件不全的网络游戏广告。网络游戏直播不得出现高额打赏。网络游戏的宣传推广不得含有本办法第十六条所列内容和其他法律法规禁止内容。

第三十条【发现违法违规内容处理与报送】网络游戏出版经营单位应加强信息发布管理,对用户在游戏内发布的信息内容须严格落实信息安全审核、违法信息屏蔽过滤等制度措施,发现网络游戏中存在违法违规内容,应当立即删除,保存有关记录,并向所在地县级以上出版主管部门报告。

对网络游戏中发布违法违规信息的用户,网络游戏出版经营单位应当依法依约停止为其提供相关服务,保存有关记录,并向所在地县级以上出版主管部门报告。

第三十一条【网络信息及个人信息安全保护】网络游戏出版经营单位应当按照法律、行政法规规定采取措施保证网络信息安全,依法保护国家秘密、商业秘密和用户个人信息。

网络游戏出版经营单位通过网络处理用户个人信息,应当遵循合法、正当、必要和诚信的原则,公开专门的处理规则,明示处理的目的、方式和范围,依法告知法律、行政法规规定的相关事项。

第三十二条【反垄断、反不正当竞争】网络游戏出版经营单位不得实施垄断和不正当竞争行为,妨碍市场公平竞争秩序。

网络游戏出版经营单位违反相关法律规定实施垄断行为的,由反垄断执法机构依法予以处理。

第三十三条【用户协议和网络游戏规则】网络游戏出版经营单位应当遵循公平、公正的原则，与用户签订服务协议，明确服务规则、用户权益保护、个人信息保护等方面的权利和义务。

第三十四条【纠纷处理】网络游戏出版经营单位应当保障网络游戏用户的合法权益，并在提供服务的网站显著位置公布纠纷处理方式。双方出现争议经协商未能解决的，可依法申请仲裁或者向人民法院提起诉讼。

第三十五条【信用制度】国家出版主管部门建立网络游戏信用制度，将违法违规网络游戏出版经营单位列入警示名单，实施前置审批和事中事后监管联动处罚机制，对违法违规网络游戏出版经营单位和相关责任人实施信用约束。

第三十六条【终止运营】网络游戏出版经营单位终止出版、运营网络游戏的，应提前至少 60 日予以公告，并向所在地省级出版主管部门办理注销手续，省级出版主管部门报国家出版主管部门备案。网络游戏用户尚未使用的网络游戏币及尚未失效的游戏服务，网络游戏运营单位应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换。

网络游戏因停止服务接入、技术故障等网络游戏运营单位自身原因连续中断服务超过 30 日的，视为终止。

第四章 未成年人保护

第三十七条【未成年人保护的落实主体】保护网络游戏未成年人用户，是未成年人的监护人、出版主管部门、网络游戏出版经营单位和社会各界共同的责任。

第三十八条【主管部门的相关责任】出版主管部门监督网络游戏服务提供者落实预防未成年人沉迷网络游戏有关规定，会同有关部门依法惩处违规行为，开展相关宣传教育，指导家庭、学校、社会组织采取有效措施对未成年人沉迷网络游戏进行预防和干预。

第三十九条【时段时长和消费要求】网络游戏出版经营单位应依照有关法律法规，遵守以下规定：

- （一）严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长；
- （二）对容易导致沉迷的、存在不适合未成年人使用内容的游戏，应禁止未成年人登录；
- （三）严格执行向未成年人提供付费服务的限制性要求，合理限制不同年龄阶段未成年人在使用其服务中的消费数额，不得向未成年人提供与其民事行为能力不符的付费服务；
- （四）不得向未成年人提供账号租售、游戏币及虚拟道具

交易服务，以及陪练、代玩等第三方服务；

（五）不得向未成年人提供随机抽取服务；

（六）网络游戏直播不得出现未成年人打赏情况；

（七）处理未成年人个人信息应遵守有关法律法规规定；

（八）不得有其他不利于未成年人健康的网络游戏经营行为。

第四十条【防沉迷制度】网络游戏出版经营单位应当建立健全防沉迷制度，不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务，及时修改可能造成未成年人沉迷的内容、功能或者规则，提供面向用户的防沉迷举报受理服务，并每年向社会公布防沉迷工作情况，接受社会监督。

第四十一条【未成年人身份核验】网络游戏出版经营单位应当通过统一的未成年人网络游戏电子身份认证系统等必要手段验证未成年人用户真实身份信息。

第四十二条【适龄提示】网络游戏出版经营单位应当建立、完善预防未成年人沉迷网络的游戏规则，避免未成年人接触可能影响其身心健康的游戏内容或者游戏功能。

网络游戏出版经营单位应当落实适龄提示要求，根据不同年龄阶段未成年人身心发展特点和认知能力，通过评估游戏产品的类型、内容与功能等要素，对游戏产品进行分类，明确游

戏产品所适合的未成年人用户年龄阶段,并在用户下载、注册、登录界面等位置予以显著提示。

第四十三条【监护人责任】父母或者其他监护人应依法履行对未成年人的监护职责,引导未成年人健康合理使用网络游戏、进行有益身心健康的活动、养成良好的生活习惯、树立正确的网络游戏消费观念,预防和制止未成年人沉迷网络游戏,同时应提高自身网络素养,规范自身使用网络游戏的行爲,加强对未成年人使用网络游戏行为的引导和监督。

第四十四条【社会各界责任】学校应根据未成年学生身心发展的特点,教育引导学牛健康合理使用网络游戏,加强与未成年学生的父母或其他监护人的沟通配合,预防未成年学生沉迷网络游戏,发现未成年学生沉迷网络游戏的,应当及时告知其父母或者其他监护人,共同对未成年学生进行教育和引导。

学校、社区、图书馆、文化馆、青少年宫等场所为未成年人提供的互联网上网服务设施,应当安装未成年人网络保护软件或者采取其他安全保护技术措施。互联网上网服务营业场所不得接纳未成年人。

网络游戏出版经营单位应当采取切实措施,完善网络游戏的时间管理、消费管理等功能,为监护人、学校履行相关职责提供便利。

相关行业组织应当制定关于未成年人网络保护的行业自律规范，引导成员加强对未成年人的网络保护。鼓励和支持社会组织、专业机构和企事业单位参与预防未成年人沉迷网络游戏工作。

第五章 监督管理

第四十五条 【管理部门职责】出版主管部门履行下列职责，加强对本行政区域内网络游戏出版经营活动的日常监督管理：

（一）对网络游戏出版经营单位进行行业监管，实施准入和退出管理；

（二）对网络游戏出版经营活动进行监管，对违反本办法的行为进行查处；

（三）对网络游戏内容和质量进行监管，对网络游戏出版实行前置审批；

（四）对网络游戏出版经营从业人员进行培训、考核等管理；

（五）对转借、出租、买卖、套用、违规使用《网络出版服务许可证》、批准文号、出版物号以及私服、外挂、侵权盗

版等扰乱网络游戏市场秩序的行为进行查处；

（六）与网络游戏管理有关的其他职责。

第四十六条【管辖分工】各级出版主管部门查处违法经营活动，依照实施违法经营行为的单位注册地或者单位实际经营地进行管辖；单位注册地和实际经营地无法确定的，由从事违法经营活动网站的信息服务许可地或者备案地进行管辖；没有许可或者备案的，由该网站或者网络游戏服务器所在地管辖；网站或者网络游戏服务器设置在境外的，由违法行为发生地进行管辖。

第四十七条【年度报告】网络游戏出版经营单位应按规定向所在地省级出版主管部门提交年度报告。书面报告内容包括本年度有关网络游戏管理政策法律执行情况、奖惩情况，网络游戏出版、运营的绩效情况，网络游戏币发放和交易的情况，内部管理情况等。

第四十八条【相应许可撤销】网络游戏出版经营单位不再具备行政许可的法定条件的，由出版主管部门责令限期改正；逾期仍未改正的，由原发证机关撤销行政许可。

网络游戏出版经营单位违反本办法有关规定，以不正当手段取得许可的，由出版主管部门撤销其相应许可。

第六章 保障与奖励

第四十九条【网络游戏产业保障与奖励】出版主管部门保障、促进网络游戏产业的发展与繁荣。

第五十条【鼓励精品原创游戏】鼓励研发和推广以社会主义核心价值观为引领,发展社会主义先进文化,弘扬革命文化,传承中华优秀传统文化,促进科技进步,具有创新价值,有利于身心健康、寓教于乐的网络游戏。

第五十一条【鼓励国际合作】鼓励网络游戏出版经营单位开拓海外市场,加强网络游戏国际合作,促进国际文化交流,提升中华文化国际影响力。

第五十二条【优秀单位和个人给予奖励】对推动网络游戏产业健康发展作出重要贡献的单位和个人,按照国家有关规定给予表彰奖励。

第七章 法律责任

第五十三条【未经批准从事游戏服务的处罚】未经批准,擅自从事网络游戏出版、运营或网络游戏币发放、交易等活动,或者上线运营未经批准的网络游戏,根据《出版管理条例》第

六十一条、《互联网信息服务管理办法》第十九条的规定，由出版主管部门、有关部门依照法定职权予以取缔，视情况予以限期停止版本号申请、限期停业整顿的处罚；已经触犯刑法的，依法追究刑事责任；尚不够刑事处罚的，删除全部相关网络游戏，没收违法所得和从事违法经营活动的主要设备、专用工具，违法经营额1万元以上的，并处违法经营额5倍以上10倍以下的罚款；违法经营额不足1万元的，可以处5万元以下的罚款；侵犯他人合法权益的，依法承担民事责任。

第五十四条【网络游戏内容违规处罚】出版、运营含有本办法第十六条所列内容的网络游戏的，根据《出版管理条例》第六十二条、《互联网信息服务管理办法》第二十条的规定，由出版主管部门责令删除相关内容并限期改正，没收违法所得，违法经营额1万元以上的，并处违法经营额5倍以上10倍以下罚款；违法经营额不足1万元的，可以处5万元以下罚款；情节严重的，责令限期停止版本号申请、限期停业整顿或者由出版主管部门吊销《网络出版服务许可证》；构成犯罪的，依法追究刑事责任。

第五十五条【网络游戏广告推广违规处罚】违反本办法第二十九条的，法律、行政法规有规定的，依照其规定；法律、行政法规没有规定的，由出版主管部门责令其停止提供相关服

务。

第五十六条【出借、出租等许可证处罚】违反本办法第十四条的，根据《出版管理条例》第六十六条的规定，由出版主管部门责令停止违法行为，给予警告，没收违法所得，违法经营额1万元以上的，并处违法经营额5倍以上10倍以下的罚款；违法经营额不足1万元的，可以处5万元以下的罚款；情节严重的，责令限期停止版本号申请、限期停业整顿或者由出版主管部门吊销《网络出版服务许可证》。

第五十七条【违规变更许可内容、擅自中止等处罚】有下列行为之一的，根据《出版管理条例》第六十七条的规定，由出版主管部门责令改正，给予警告；情节严重的，责令限期停止版本号申请、限期停业整顿或者吊销《网络出版服务许可证》：

（一）网络游戏出版经营单位变更《网络出版服务许可证》登记事项、资本结构，超出批准的服务范围从事网络出版服务，合并或者分立，设立分支机构，未依据本办法办理审批手续的；

（二）网络游戏出版经营单位擅自中止网络游戏出版经营活动超过180日的；

（三）网络游戏质量不符合有关规定和标准的。

第五十八条【违反未成年人保护处罚】根据《中华人民共和国未成年人保护法》第一百二十七条规定，网络游戏出版经

营单位违反未成年人保护有关规定的，由出版主管部门依据职责责令改正，给予警告，没收违法所得，违法所得 100 万元以上的，并处违法所得 1 倍以上 10 倍以下罚款，没有违法所得或者违法所得不足 100 万元的，并处 10 万元以上 100 万元以下罚款，对直接负责的主管人员和其他责任人员处 1 万元以上 10 万元以下罚款；拒不改正或情节严重的，并可以责令暂停相关业务、停业整顿、关闭网站、吊销营业执照或吊销相关许可证。

第五十九条【实名注册违规】根据《中华人民共和国网络安全法》第六十一条规定，网络游戏出版经营单位违反本办法第二十二条规定，未要求用户提供真实身份信息，或者对不提供真实身份信息的用户提供相关服务的，由出版主管部门责令改正；拒不改正或情节严重的，处 5 万元以上 50 万元以下罚款，并可以由有关主管部门责令暂停相关业务、停业整顿、关闭网站、吊销相关业务许可证或吊销营业执照，对直接负责的主管人员和其他直接责任人员处 1 万元以上 10 万元以下罚款。

第六十条【违反网络信息及个人信息安全保护处罚】根据《中华人民共和国个人信息保护法》第六十六条规定，网络游戏出版经营单位违反本办法第三十一条规定，未履行个人信息保护义务的，由履行个人信息保护职责的部门责令改正，给予

警告，没收违法所得，对违法处理个人信息的网络游戏，责令暂停或终止提供服务；拒不改正的，并处 100 万元以下罚款；对直接负责的主管人员和其他直接责任人员处 1 万元以上 10 万元以下罚款。

有前款规定的行为，情节严重的，由省级以上履行个人信息保护职责的部门责令改正，没收违法所得，并处 5000 万元以上或者上一年度营业额百分之五以下罚款，并可以责令暂停相关业务或者停业整顿、通报有关主管部门吊销相关业务许可或吊销营业执照；对直接负责的主管人员和其他直接责任人员处 10 万元以上 100 万元以下罚款，并可以决定禁止其在一定期限内担任相关企业的董事、监事、高级管理人员和个人信息保护负责人。

第六十一条【其他违规处罚】有下列行为之一的，由出版主管部门责令停止违法行为，限期改正，予以警告，没收违法所得，并处 10 万元以下罚款：

（一）违反本办法第十三条，未按规定履行相关审批手续的；

（二）违反本办法第十五条，未按规定实行内容自审制度等管理制度的；

（三）违反本办法第十七条，在网络游戏中设置强制对战

的；

（四）违反本办法第十八条，引导网络游戏过度使用和高额消费的；

（五）违反本办法第十九条，未作好信息标识的；

（六）违反本办法第二十条，未履行相应核验义务的；

（七）违反本办法第二十三条、第二十四条、第二十五条、第二十六条、第二十七条，未按规定发放和交易网络游戏币和虚拟道具的；

（八）违反本办法及出版主管部门关于网络游戏出版经营活动其他有关规定的。

第八章 附则

第六十二条【定义】【网络游戏出版】本办法所称网络游戏出版，是指通过信息网络向公众提供网络游戏产品和服务的行为。

【网络游戏运营】本办法所称网络游戏运营是指网络游戏出版后，通过信息网络向用户提供网络游戏下载或在线交互使用，并向用户收费或者以广告等方式获取利益的行为。

网络游戏运营单位或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。

【技术测试】本办法所称网络游戏技术测试是指面向非特定公众开放网络游戏内容，对游戏性能、缺陷以及服务器负载等进行多方面测试的行为。

【网络游戏币】本办法所称网络游戏币是指由网络游戏运营单位发放，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。

【网络游戏虚拟道具】本办法所称网络游戏虚拟道具是指由用户以法定货币或者网络游戏币购买或者按一定兑换比例获得或者在游戏内通过游戏方式获得的，存在于特定的游戏程序之内的虚拟物品。

【网络游戏币发放】本办法所称网络游戏币发放是指网络游戏运营单位以销售等方式，向公众提供网络游戏币，并在该网络游戏内提供该网络游戏币使用服务的行为。

【网络游戏币交易服务】本办法所称网络游戏币交易服务，是指为用户间交易网络游戏币提供平台化服务的行为。

【私服、外挂】本规定所称“私服”“外挂”是指未经许可或授权，破坏合法出版运营、他人享有著作权的网络游戏的

技术保护措施、修改数据、私自架设服务器、制作游戏充值卡，运营或挂接运营合法出版、他人享有著作权的网络游戏，从而谋取利益、侵害他人利益。

第六十三条 对无故事情節、玩法简单、无充值消费的国产小程序网络游戏的管理，由国家出版主管部门根据《出版管理条例》及本办法的原则另行规定。

第六十四条 本办法自 2024 年 X 月 XX 日起施行。此前发布的有关网络游戏服务规定与本办法不一致的，以本办法为准。