

一、综述

.网络游戏规范新规解读

新的网络游戏管理办法草案引发了市场高度关注，其对游戏行业的影响需要深入分析。联合 律师事务所的合伙人深绿以其专业背景和行业影响力增强了本次会议的权威性。会议将详细 解读管理办法草案，并介绍海外游戏行业监管情况，为业内提供一个交流平台。

一、综述

.网络游戏规范新规解读

新的网络游戏管理办法草案引发了市场高度关注，其对游戏行业的影响需要深入分析。联合 律师事务所的合伙人深绿以其专业背景和行业影响力增强了本次会议的权威性。会议将详细 解读管理办法草案，并介绍海外游戏行业监管情况，为业内提供一个交流平台。

.《网络游戏管理办法》草案变迁解析

新规背景：旨在接续文化部时期的转型办法，但由于可能不符合常规立法顺序，临时新规显 得有些突兀。

草案修改：根据行业反馈，部分原有条款如实名认证、全球同服禁止等已被删除，这显示了 企业影响力的体现。

版号发放与监管规定：当前正常的游戏监管秩序主要依赖于游戏版号的正常发放和明确的监 管法规。

.《网络游戏管理办法》草案解析

草案反映了行业内部的态度，其出台时间和形式可能并未在监管部门的预期内。草案内容可 能由实际了解游戏行业的人撰写，但大厂员工参与的可能性较小，以防止利益冲突。草案发 布时机选择避开中国游戏产业大会，以控制舆情影响。

.新规实质影响辨析

“强制对战”禁令实际上是为了防止高等级玩家恶意压制低等级玩家，并非全面禁止PvP功能。 关于版号使用规定，游戏公司一年不发行游戏需向出版部门报备原因，并非版号一年后自动 作废。版号的不确定性影响了游戏发行进程，包括付费测试、资源排期和推广上线时间。

.成年人限充标准问题

《网络游戏管理办法》草案并未明确规定成年人充值限额，外界对此存在误解。韩国已废除 成年人限充政策，转为行业自律；日本无实名制，限充难以落实。国内部分棋牌捕鱼游戏自 设限充保护措施，以应对用户大额充值带来的风险。

.适度监管的边界

监管方针旨在限制非理性消费，针对主播打赏实行警示提示而非强制限制。法律并未明确禁 止合法财产的自由支配，行业自律是主要执行方式。游戏经济模型受限，高价值虚拟物品直 销不现实，官方需提供多样化物品获得方式，避免直接支付和随机开箱模型。游戏抽奖机制 应按照原则性政策执行，确保概率公开且不被操纵。

.新规对游戏行业的影响

《网络游戏管理办法》对游戏公司施加了未成年人保护措施的压力，可能导致游戏公司提高 游戏登录年龄限制或彻底放弃未成年用户。未成年玩家在多数游戏中贡献率低，而保护措施 和监管责任成本高。新规可能迫使游戏企业调整产品策略，如创建成人版与少儿版双包模式， 但这将增加成本并可能影响小游戏或青少年用户群较大的游戏业务。

.新规实施对游戏行业的影响

内容违规处罚方式现状：若游戏内容引发舆情问题，可依据现有法规进行罚款处罚，如江东 白影图案例中的开发商被罚50万。

实名制与版号差异：实名制平台要求上传企业信息及版号，但许多休闲游戏传统上无需版号， 导致工信部APP备案困难，影响微信等平台小游戏。

未成年实名验证问题：新规首次将实名验证与版号分开处理，解决了小游戏实名脸证与版号 要求不一致的问题，对整个游戏行业是正面回应。

.网络游戏管理新规充值限额条款解读

充值限额条款实质上侧重于弹窗提示功能，并未具体规定金额。相较于韩国明确的法律层面 金额限制，我国还在探讨行业内自律设置具体数额。

监管态度与实际落实问题：虽然设定了提醒措施，但在实际操作中可能存在规避途径，特别 是通过VIP客服体系，可能使得实际充值金额超过设定限额。

可能调整方向：未来在条款的撰写和调整上，预计将关注监管机制的可执行性，同时考虑企 业特色和市场实际情况。

.网络游戏管理新规解析及预期

《网络游戏管理办法》草案征求意见稿至1月22日，目前主要通过小型闭门会议与头部企 业和专家进行研讨，社会意见基本已反映。

未成年人保护立法预计不会过长，缓冲期可能延长2-3个月，正常情况下不会超过半年到一 年。

对于日活限制等具体要求，可能会先原则性规定后细化实施。关键细则，如未成年人保护规 定，可能面临技术性调整和模糊化处理。

二、Q&A

Q：新出台的《网络游戏管理办法》草案中有哪些关键点是投资者需要特别关注的？

A：草案引起高度关注和讨论的主要集中在对未成年人保护措施的增强、游戏内容的审查标准、游戏上线前的审查流程和对游戏时长的限制等方面。草案的征求意见稿确立了对网络游戏内容更为严格的监管政策，可能对游戏产业的经营情况和收入造成一定的影响。投资者在评估相关游戏公司的市场表现时，必须考虑这些政策变动可能带来的长期影响。

Q：对于草案中提到的未成年人保护条款，其对游戏行业可能产生的影响是什么？

A：未成年人保护是此次草案中的一个重点内容。草案的相关规定强化了对未成年人在网络游戏中的参与时间和消费的限制。这些措施的增强将直接影响游戏公司的用户基础和营收，尤其是针对那些拥有大量未成年用户的公司。长期来看，游戏公司可能需要调整商业模式，寻找新的增长点，或者加强成年用户市场的开发来弥补未成年市场的限制。

Q：新规《网络游戏管理办法》（草案征求意见稿）出台的背景和原因是什么？

A：新规出台的背景主要是当前行政规章或部门规章立法顺序失常，现有的《文化部暂行办法》技术性废止，需要一个替代性的法规来填补监管空白。原来的《暂行办法》一直在使用，但随着文化部不再负责，需要新的管理办法来接管。新规的制定延续时间超出预期，主要是由于COVID-19疫情的影响，尤其是在2022年，导致工作进度停滞。新规虽然是积极的举措，意在重新建立游戏行业的正常秩序，但在最终版本的征求意见过程中，并没有充分听取核心游戏企业的意见，这可能是引起争议的主要原因。

Q：新规草案对网络游戏行业的影响如何？

A：新规草案的初衷本质上是正向的，旨在恢复游戏监管的正常秩序，其中包括两个重要指标：第一，游戏版号的正常发放；第二，相关管理规定的法律延续。从2019年至2023年，监管秩序未能正常运作，包括版号停发和缺乏主管法律的情况。新规草案的推出试图给行业带来一个清晰的监管预判和认知基础，补齐这四年新增的法律内容，如未成年人保护法的专章、网络安全法等。总体而言，新规能够传递出2023年游戏行业将迎来正常化运营和监管正常化的信号。然而，未充分征求核心企业意见的做法，可能导致了原本积极的举措未能得到良好的评价。

Q：草案中对于游戏企业有哪些显著改变的条款？

A：与早期版本相比，草案中删除了一些对产业有较大影响的条款。比如，早期版本曾提及游戏需要通过人脸识别来防止未成年人访问，这一条款之后被取消。其他条款，如禁止全球同服等，也在游戏企业的争议和努力下被去除。这表明，草案在一定程度上倾听和采纳了企业的意见，但仍存在争议，例如条款18、27和39感觉上并未得到产业共识。

Q：新规草案发布过程中存在哪些问题？

A：新规草案在发布过程中存在的问题主要是，由于疫情的影响，这导致了会议几乎无法进行，专家和企业的意见未能充分交流，并且在最终版本的审议时并未重新征求腾讯、网易等核心游戏企业的意见。这种情况导致了一些条款可能并未得到行业共识就被确定下来，如上述的几个争议性条款。新规本意是积极的，但因为征询意见方面的处理不当，导致了行业的不满和争议。

Q：《网络游戏管理办法》草案出台的背景及过程是怎样的？它对游戏公司运营有哪些影响？

A：《网络游戏管理办法》草案的制定过程是分成2021年和2023年两个阶段进行的。2021年的草案由业内企业参与，内容还算规范，无大规模更改。到了2023年，草案的内容似乎更符合游戏产业运营的实际情况，这说明草案很可能由深知行业痛点的人拟写。草案中有一些特别针对性的条款，可能是由游戏教育委员会的第三类人员一来自小型游戏公司的运营人员起草的。这些条款准确抓中了游戏行业的痛点，但又缺乏大局观，这或许和未经大型企业参与有关。这个草案出台的时间点和原计划有所不同。本来停滞了四年的征求意见稿应该在2022年发布，但因疫情严重而延迟到2023年。监管部门要求今年必须发布，这导致企业并没有充分的时间去对草案反馈。草案最终在12月的中国游戏产业年会结束后的一周公布，意在避免在大会上引发争议和影响：

年会的主旋律。对于草案的具体内容，虽然有一些条款（如第17条、18条、27条、39条和第5条等）可能会对企业运营产生影响，但监管机构认为这些影响并不致命，也不像外界所解读的那样过于消极。因为缺乏官方解读，市场上的解读大多是非官方的，导致了一些误读和焦虑。

Q：新《网络游戏管理办法》草案中的第17条关于禁止强制对战引起了争议，能否解释一下这条规定？

A：关于第17条禁止强制对战的规定，实际上并没有对游戏产生实质性的影响。这主要针对的是防止游戏设计中的强制元素，导致玩家为了完成任务被迫和高等级玩家对战，引起玩家间不对等的竞争，最终只能通过付费升级的方式才能取得胜利。这种设计容易引发玩家间矛盾，所以立法阻止这种情况。而非强制的普通对战，如5V5模式的魔法游戏或mobile游戏，以及联盟战或工会战等，由玩家自主选择参与的对战并不在禁止之列。

Q：关于游戏版号的管理有何新的规定？新规定会怎么影响游戏公司的运营？

A：新《网络游戏管理办法》草案中提到的游戏版号有效期一年的问题，实际上是被误解了。规定要求的是，如果一年内没有使用版号发行游戏，公司需要向出版部门报备，并解释未发行的原因。目前的情况是，游戏公司在拿到版号之前无法进行付费测试或验证经济系统逻辑，同时也不能和应用市场或渠道合作排期资源。一旦获得版号，正常情况下游戏公司会开始筹备发行所需的全部流程，包括付费测试和资源排期。在过去，公司可能需要时间来适应送审后长时间才获得版号的情况。现在，如果版号审批时

间过长，可能送审的游戏素材和玩法已不再流行，游戏公司需进行适应性调整。只需向出版部报备处理进度就可以了，这并没有给游戏公司带来过大的负担。

Q：当前的《网络游戏管理办法》草案是否认为游戏版本号的有效期限只有一年？这对于已经 获得版号的游戏，比如腾讯的DNF手游，是否意味着已经超期？

A：这种理解是对草案的误读，可能有些人认为版号有效期限是一年，那根据这个逻辑，像 腾讯DNF手游自2017年获得版号以来，已经超过了六年的期限，那按照这种解释DNF就 不可能上线。但实际上这种观点是一种恶意解读。

Q：草案提到的过度消费和高额充值是否针对成年人，国内外有哪些类似的管理措施？

A：关于高额充值这一点，外界有误解认为是针对成年人的限制，但实际上这项规定是针对 未成年人，而不是成年人。当前规定未成年人每周五、六、日晚8点到9点允许的最高消费 限额是400元人民币。韩国在2019年之前曾有成年人和儿童的充值限额，但后续取消了成 年人的充值限额，并转为行业自律。韩国游戏产业协会提出的自律标准没有法律执行力，因 为协会性质与我们国内游戏工委不同。日本的话，则是针对未成年人设定了消费限额，并且 他们的系统与实名制挂钩。没有实名制就无法执行充值限额，因此，日本实际上没有成年人 的消费限额，更多依赖于企业自身的措施。

Q：中国有没有针对成年人的现充措施？

A：在中国，针对成年人的充值限额是存在的，特别是对于棋牌和捕鱼类游戏。例如，联众 的限额是每月5000元，竞技世界的限额则是每月1万元。这样的措施更多是游戏企业为了 避免被定性为赌博而自我保护的举措，并非由监管机构强制要求。但这种约束实际上也具有 一定的强制力，因为如果出现过量充值，可能会引起玩家的投诉，甚至涉及到微信支付等第 三方支付平台的监管问题。棋牌捕鱼游戏制定这样的成年人充值限额是为了自我保护，而非 监管要求所致。强制力来源于渠道商的要求，如微信、抖音等需要游戏上架时提供合规报告， 其中评估是否涉及赌博，并考虑充值限额等问题。

Q：关于《网络游戏管理办法》草案中对成年人月度打赏金额的设限，监管机构在考虑哪些 因素，以及后续的行政干预和行业自律方面将怎样实施？

A：在2019年直播高峰期，监管机构曾考虑针对直播打赏进行月度现充限制，并询问了行 业企业会因此面临的经济影响。企业反馈指出，若按照月度打赏限额来执行，年度损失可能 达数十亿。这是因为游戏直播企业的大部分盈利来自抽取主播打赏提现的费用。不过，监管 在后续讨论中未能对成年人可支配的财产实施限制，原因是三方面：首先，产业规模巨大； 其次，缺乏法律基础；第三，韩国已经废止了类似做法，世界范围内也没有国家这样实施。 因此，新的立法并未设定具体的打赏限额，而是回归到行业自律，类似于学生作业辅导服务 那样，由行业工委或协会设立标准。最终的规定是要求游戏公司增加警示提示功能，如同游 戏中的健康提醒跑马灯，而不会对成年人的消费行为进行硬性限制。在落地时，它变成了游 戏公司需要加强提示功能，与具体金额无关，而不具备法律执行性，无法作为“现充”限额解 读。

Q：《网络游戏管理办法》中如何处理游戏内随机抽取机制，会不会对游戏企业的商业模型 产生影响？

A：这其中的核心争议在于游戏随机抽取机制，关键在于这种机制未来如何执行。与此相关 的是要求游戏企业对抽取次数和概率作出合理设置，这是一个原则性政策，目的是要求游戏 企业诚实公布概率，禁止操纵。作为行业共识，并不意味着会彻底改变或废除抽取机制，而 是可能导致政策调整为原则性条款，而不是具体操作指南。游戏企业可以选择直接提供道具 的购买或者通过碎片集成作为兑换方式。在遵守原则性

政策的范围内，这概念提供了灵活性给游戏企业以规避过分限制。

例如，企业可通过任务和特定活动分配装备碎片，累积后进行兑换，而不是简单的随机抽取。 此外，草案中还涉及网络直播打赏的限制，这是越界的条款，因为该管理范畴不属于网络游 戏管理，而是属于网络信用机构的管理。这些争议点表明草案的执行和评价需要更贴近实际 业务操作，并非笼统的法律禁令。

Q：《网络游戏管理办法》草案中哪些具体条款可能对游戏企业的业务有实际影响？

A：实际对游戏企业影响较大的是第39条，明确指出不得向未成年人提供随机抽取服务。 这一规定会直接影响未成年人在游戏内的消费，因为在没有这条规定时，未成年人每月正常 能消费400元，这些消费通常都用于游戏内的开箱等随机元素。由于大多数游戏企业已 经开始提高游戏登录的年龄门槛，统一设定为18岁以上才能登录，从而彻底抛弃未成年用 户，这些企业受影响较小。未成年人对游戏公司的贡献较小，而且带来了额外的合规成本和 风险，所以对于大部分以成人用户为主的游戏企业而言，这条规定可能反倒是个好事，因为 它促使这些企业放弃未成年用户，转而只服务成人。

Q：游戏企业如何应对未成年人不能使用随机抽取功能的这一新规定？

A：面对未成年人不能使用随机抽取功能的要求，部分游戏企业可能会选择制作两个不同版 本的游戏包：一个是只为成人设计的，包含有随机设计功能；另一个是为未成年人设计的少 儿包，不包含随机抽取功能。然而，这种分包策略意味着对少

儿包的经济系统和资源系统进行全新的设计，增加了额外的 开发成本和运营难度。因此，这对于一部分小型游戏企业或以儿童用户为主的游戏产 品而言，影响较大。

Q：新规定对三方交易平台和陪玩业有哪些影响？

A：对三方交易平台和陪玩业来说，新规定明确这些平台只要不向未成年人提供服务，便不 被视为非法。之前虽然官方口头认可了这些行业的合法性，但没有正式文件支持，导致许多 广告媒体不敢接受相关推广，使得这些企业无法正常开展广告宣传和运营。新规明确了这些 企业的行政法地位，相当于给它们提供了正面的背书和定性，这是对它们来说非常重要，能 够辅助它们恢复和稳定市场运营。

Q：新规定对成年人版本的游戏有何影响？

A：对于已经定位在成人用户的游戏而言，新规定几乎无影响，甚至可能是积极的。因为这些游戏不再需要为未成年人的合规问题花费精力和成本。然而，对于那些依赖或受欢迎于未成年人群体的游戏来说，这些新规定将迫使他们进行市场定位和产品调整，这可能会导致一些负面影响。总体来说，新规定可能倒逼游戏企业彻底抛开未成年人的包袱。

Q：《网络游戏管理办法》（草案征求意见稿）提出了哪些处罚措施，并且与之前的法规相比，有什么变化和影响？

A：新规中首次明确提出，对游戏内容问题将进行罚款。这并非首次监管游戏内容，即使没有这个新规之前，如果游戏内容出现重大问题，引发舆论，也同样能根据现有法律条文进行处罚。一个具体案例是江南白景图事件，其中开发商因内容问题在事态得到解决前已被处以50万罚款。所以新规更像是对现有实践的正式化，让处罚有了更具体的法律依据。

Q：对于无版号的小游戏，新规有哪些明确的指导方针，会产生哪些实质性的影响？

A：关于无版号的小游戏，以及因缺乏版号而难以进行正常运营的问题，新规中的63条提供了明确的指导。它明示了对于简单游戏和超休闲游戏等不以收入购为主的游戏，可有另行规定，即这类游戏不受新规1~62条的管辖。这个变化对于小研发团队是一个积极信号，解决了长期以来处于灰色地带的问题。

Q：新规对于生效多年的游戏，特别是涉及18家认证模式的游戏，会怎样影响它们接下来的操作和管理？

A：新规提出的要求可能导致已上线游戏需要进行整改，这涉及到老用户的问题，例如退费等事宜。同时还要考虑那些无法采用18家认证模式，只能通过内容更新的游戏企业如何处理新包的申请和审批。同时，游戏公司需要考虑研发周期和规则的调整。游戏公司得到的缓冲期，以及对已上线多年游戏的过渡安排是目前尚不明确的重要问题。因为这个条款的实际落地难度较大，但大公司如腾讯和网易可能会针对这方面进行重点关注和努力。所以39.5条款在实施过程中可能有改动的余地。

Q：新规的发布是否会对资本市场和投资者造成影响？

A：从整体条款来看，对企业的伤害其实并不大，更多体现为一种自律和宣誓式的约束。新规中有一些内容可能影响的是品牌运营，但整体而言，外部对新规的解读可能过于悲观。条款本身并没有那么多的负面内容，对行业的实际影响并不像初始的反应那样强烈，大部分内容是在重申老条款或基于原则性表述。重要的是要理性看待新规与过往的管理办法之间的联系，避免进行过度的负面联想。

Q：《网络游戏管理办法》草案中关于用户充值限额的设置以及公示规定，您怎么看待其规定和撰写的原因？此外，韩国在19年废除了成年人充值限额的规定，导致游戏行业受到负面影响后，他们进行了调整。对于我国监管部门在类似情况下，为什么还会出台类似18条这样的规定？今后在条款的撰写和调整上可能会有什么方向？

A：关于《网络游戏管理办法》草案中的充值限额规定，当前的理解应基于提示弹窗功能，中间并未具体写明金额。这一点与韩国的情况不同，韩国的规定在法律上明确了充值的金额。中国的规定更多是参考其形式，没有采用实质性的限制，并预留给行业协会自律来确定具体数额。其后果并不会引发充值的锁定，只是触发了一个提醒弹窗。至于为何仍出台此类规定，原因之一是这些措施没有法律的实质性影响或对企业造成巨大伤害。关键在于实际执行的困难，中国游戏行业拥有独特的VIP客服和大额维护体系，玩家可以通过其他渠道进行大额充值，绕开技术措施。例如，即使设置了充值上限，玩家可以通过注册多个账号或使用他人的身份证来绕过限制，而且一些游戏官方充值支持任意ID充值，所以这些措施实际上很难执行。即便这类规定写入法案，也很难前置锁死充值，因为监管机构也清楚，由于中国游戏公司独有的大VIP服务制度，这些措施实际上是防不住的。因此，未来在条款撰写和调整上可能会注重更具可执行性和行业协会自律的角度来考虑。

Q：《网络游戏管理办法》（草案征求意见稿）征求意见截止后的立法流程和时间预估是怎样的？

A：目前官方已经开始召集头部厂商参与闭门研讨会，快速论证规定，因为时间紧迫，不可能重新走过去20年的流程。目前讨论集中在几个核心条款上，其他大部分条款是延续既有规定或适应新情况。如果修改进展顺利，可能在1月底完成修改。纵使修改时间延长，预计也不会太长，拖延时间可能是两三个月，因为官方急于在今年画上句号。此外，条款中可能会为企业设定缓冲期，尤其是未成年人保护措施这一块，可能需要半年左右的缓冲期。立法机关有时也会通过通知的形式调整法律执行细节，而不单纯只修改法律文本。

Q：新的《网络游戏管理办法》中关于限制每日登录和日活的条款会如何影响游戏公司和玩家？

A：这一条款引起了广泛的讨论，显示出这一轮修订是由行业内部人士撰写的。原则上，法律尽量避免对玩家进行强制和诱导。不过，仅仅是形式上的避免容易被规避。游戏公司可能通过设置难度来迫使玩家进行首次消费。预计未来的调整可能会去除具体化的表述，转而采用原则性的描述，避免太细致具体的内容，以便灵活执行。