|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **온라인 게임 관리 임시방법**  문화부 령 제49호  《온라인 게임 관리 임시방법》을 2010년 3월 17일의 문화부 부무(部務)회의에서 통과하고 이에 공포하며, 2010년 8월 1일부터 시행한다.  부장 蔡武  2010년 6월 3일  **제1장 총 칙**  **제1조** 온라인 게임 관리를 강화하고 온라인 게임의 경영 질서를 규율하고 온라인 게임 업계의 건강한 발전을 보장하기 위하여, 《인터넷 안전 보장에 대한 전국인민대표대회 상무위원회의 결정》과 《인터넷 정보서비스 관리방법》 및 국가의 법률, 법규 관련 규정에 따라 이 방법을 제정한다.  **제2조** 온라인 게임의 연구개발과 생산, 온라인 게임의 인터넷접속 운영, 온라인 게임 사이버머니의 발행, 온라인 게임 사이버머니의 거래서비스 등 형식의 경영활동은 이 방법을 적용한다.  이 방법이 온라인 게임이라 함은 소프트웨어프로그램과 정보데이터로 구성하고 인터넷, 이동통신네트워크 등 정보네트워크를 통해 제공하는 게임제품과 서비스를 가리킨다.  온라인 게임의 인터넷접속 운영이라 함은 정보네트워크를 통해 사용자시스템이나 요금시스템을 이용하여 공중에게 게임제품과 서비스를 제공하는 경영행위를 가리킨다.  온라인 게임 사이버머니라 함은 온라인 게임 사용자가 온라인 게임 경영단위가 발행한 법정화폐를 사용하여 일정한 비율로 직접적으로나 간접적으로 구매하는, 게임프로그램 밖에 존재하고 전자기 기록방식으로 서버에 저장함과 아울러 특정 데이터단위로 표시하는 가상 환전수단을 가리킨다.  **제3조** 국무원 문화행정부서는 온라인 게임을 관리하는 주관부서이다. 현급 이상 인민정부 문화행정주관부서는 그 직책 분공에 따라 본 행정구역 내의 온라인 게임 활동에 대한 감독 관리를 실시한다.  **제4조** 온라인 게임 경영활동에 종사하는 경우에는 헌법, 법률 및 행정법규를 준수하고 사회적 효과와 미성년자 보호를 우선으로 하고 시대의 발전과 사회적 진보를 구현하는 사상문화와 도덕규범을 준수하고 공중의 건강과 적정한 게임을 보호하는 원칙을 준수해야 하며, 법에 따라 온라인 게임 사용자의 합법적인 권익을 보장하고 인류의 전면적인 발전과 사회의 조화를 촉진시켜야 한다.  **제5조** 온라인 게임 업계협회 등 사회단체는 문화행정부서의 지도를 받으며, 법률, 행정법규 및 규정제도에 따라 업계의 자율적 규범을 제정하고 직업의식 교육을 강화하고 회원의 경영활동을 지도 및 감독하고 회원의 합법적인 권익을 보장하고 공정경쟁을 촉진시켜야 한다.  **제2장 경영단위**  **제6조** 온라인 게임의 인터넷접속 운영, 온라인 게임 사이버머니의 발행 및 온라인 게임 사이버머니의 거래서비스 등 온라인 게임 경영활동에 종사하는 단위는 아래의 요건을 갖추고 아울러 《인터넷문화 경영허가증》을 취득해야 한다.  (1) 단위 명칭, 주소, 조직기구 및 정관  (2) 확정된 온라인 게임 경영범위  (3) 국가 규정에 부합되는 종업인원  (4) 1,000만 이상의 등록자본금  (5) 법률, 행정법규 및 국가의 관련 규정에 부합되는 요건.  **제7조** 《인터넷문화 경영허가증》을 신청 시에는 성, 자치구, 직할시 문화행정부서에 신청해야 한다. 성, 자치구, 직할시 문화행정부서는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 비준여부를 결정한다. 비준 시에는 《인터넷문화 경영허가증》을 발급하고 사회에 공고하며, 비준하지 아니하는 경우에는 서면으로 신청인에게 고지하고 그 이유를 설명해야 한다.  《인터넷문화 경영허가증》의 유효기간은 3년으로 한다. 유효기간이 만료되어 연기가 필요한 경우에는 유효기간이 만료되는 30일 전에 연기 신청을 제출해야 한다.  **제8조** 《인터넷문화 경영허가증》을 취득한 온라인 게임 경영단위가 사이트 명칭, 사이트 도메인 네임 또는 법정대표자, 등록주소, 사업장주소, 등록자금, 지분구조 또는 허가받은 경영범위를 변경한 경우에는 변경한 날로부터 20일 이내에 원 허가증발급기관에 가서 변경수속을 밟아야 한다.  온라인 게임 경영단위는 기업의 사이트명칭, 제품의 고객말단, 사용자서비스센터 등의 뚜렷한 위치에 《인터넷문화 경영허가증》 등 정보를 게시해야 하며, 실제 사용하는 사이트 도메인 네임은 그가 신고한 정보와 일치해야 한다.  **제3장 내용 준칙**  **제9조** 온라인 게임에 아래의 내용이 있어서는 아니된다.  (1) 헌법이 확정한 기본원칙에 위배되는 내용  (2) 국가의 통일, 주권 및 영토보전을 손상하는 내용  (3) 국가기밀을 누설하거나 국가안전에 피해를 주거나 국가영예와 이익을 손상하는 내용  (4) 민족의 증오, 민족 차별시를 선동하거나 민족단결을 파괴하거나 또는 민족의 풍속 습관을 손상하는 내용  (5) 사악한 종교, 미신을 선양하는 내용  (6) 요언을 퍼뜨리고 사회질서를 어지럽히고 사회 안정을 파괴하는 내용  (7) 음란, 포르노, 도박, 폭력을 선양하거나 범죄를 교사하는 내용  (8) 타인을 모독, 비방하거나 타인의 합법적 권익을 침해하는 내용  (9) 사회의 공중도덕에 위배되는 내용  (10) 법률, 행정법규 및 국가가 금지하는 기타 내용.  **제10조** 국무원 문화행정부서는 온라인 게임 내용을 심사하며, 아울러 유관 전문가를 초빙하여 온라인 게임의 내용심사, 등록 및 감정에 대한 자문과 실무적인 업무를 처리하게 한다.  국무원 문화행정부서는 유관부서의 사전 인허가를 거친 온라인 게임 출판물에 대해서는 중복 심사를 실시하지 아니하고 그 인터넷접속 운영을 허락한다.  **제11조** 국무원 문화행정부서는 수입 온라인 게임에 대한 내용심사를 실시한다. 수입 온라인 게임은 국무원 문화행정부서의 내용심사에 통과된 후에야 인터넷접속 운영이 허락된다. 내용심사 신청을 제출 시에는 아래의 자료를 제출해야 한다.  (1) 수입 인터넷 게임 내용심사 신고표  (2) 수입 인터넷 게임 내용설명서  (3) 중문과 외국어 문건의 판권무역이나 운영 대리계약서, 원시 저작권 증명서 및 위임장 부본이나 사본  (4) 신청단위의 《인터넷문화 경영허가증》과 《영업집조》 사본  (5) 내용심사에 필요한 기타 문건.  **제12조** 수입 온라인 게임의 내용심사는 법에 따라 독점성 위임을 받은 온라인 게임 운영기업이 신고해야 한다.  수입허가를 득한 온라인 게임 운영기업이 변경된 경우, 변경 후의 운영기업은 이 방법 제11조의 규정에 따라 국무원 문화행정부서에 다시 신고해야 한다.  수입허가를 득한 온라인 게임은 운영사이트의 지정 위치 및 게임 내의 뚜렷한 위치에 허가번호를 명시해야 한다.  **제13조** 국산 온라인 게임은 인터넷접속 운영을 개시한 날로부터 30일 내에 규정에 따라 국무원 문화행정부서에 가서 등록 수속을 필해야 한다.  이미 등록 수속을 필한 국산 온라인 게임은 그 운영사이트의 지정위치와 게임 내의 뚜렷한 위치에 등록 번호를 명시해야 한다.  **제14조** 수입 온라인 게임 내용이 인터넷접속을 통해 운영된 후 그에 실질적인 변화를 가해야 하는 경우 온라인 게임 운영기업은 변경 필요 내용을 국무원 문화행정부서에 보고하여 내용심사를 받아야 한다.  국산 온라인 게임 내용이 실질적인 변화가 발생한 경우 온라인 게임 운영기업은 변경된 날로부터 30일 내에 국무원 문화행정부서에 등록해야 한다.  온라인 게임내용의 실질적인 변화란 온라인 게임의 스토리 배경, 대화언어, 지명설치, 미션설계, 경제시스템, 교역시스템, 생산건설시스템, 교류시스템, 대항시스템, 캐릭터, 음성효과, 지도도구, 동작, 단체시스템 등 면의 뚜렷한 변화를 가리킨다.  **제15조** 온라인 게임 운영기업은 내부심사 제도를 구축하고 전문 부서에 전문인원을 배치하여 온라인 게임 내용과 경영행위에 대한 내부검사와 관리를 실시함으로써 온라인 게임 내용과 경영행위의 합법성을 보장해야 한다.  **제4장 경영활동**  **제16조** 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임의 내용, 기능, 적령자에 따라 온라인 게임 사용자 가이드북 및 경고설명을 작성하고 아울러 사이트와 온라인 게임의 뚜렷한 위치에 이를 명시해야 한다.  미성년자를 대상으로 하는 온라인 게임은 미성년자의 모방으로 인해 사회 공중도덕에 위배되고 범죄를 유도하는 내용, 그리고 테러, 잔혹 등 미성년자의 심신건강 유지에 방해되는 내용이 있어서는 아니된다.  온라인 게임 경영단위는 국가의 규정에 따라 기술적 조치를 취하여 미성년자가 부적합한 게임이나 게임기능을 접촉하지 못하도록 금지하고 미성년자의 게임시간을 제한함으로써 미성년자의 인터넷 중독을 방지해야 한다.  **제17조** 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임 운영자격이 없는 단위에 온라인 게임 운영을 위임하지 못한다.  **제18조** 온라인 게임 경영단위는 아래의 규정을 준수해야 한다.  (1) 온라인 게임에 온라인 게임 사용자의 동의를 얻지 아니한 강제적 대전을 설치하지 못한다.  (2) 온라인 게임의 보급과 선전에 이 방법 제9조가 금지하는 내용이 있어서는 아니된다.  (3) 랜덤 추출 등 우연적인 방식을 취하여 온라인 게임 사용자가 법정화폐 또는 온라인 게임 사이버머니를 투입하는 방식으로 온라인 게임 제품과 서비스를 받도록 유혹하지 못한다.  **제19조** 온라인 게임 운영기업이 온라인 게임 사이버머니를 발행 시에는 아래의 규정을 준수해야 한다.   1. 온라인 게임 사이버머니의 사용범위   는 자기가 제공하는 온라인 게임 제품과 서비스에만 국한되며, 실물 구매 지불이나 기타 단위의 제품과 서비스 태환에 사용하지 못한다.  (2) 온라인 게임 사이버머니의 발행은 사용  자의 선불 자금을 악의적으로 점용하는 것을 목적으로 해서는 아니된다.  (3) 온라인 게임 사용자의 구매기록을 저장해야 한다. 저장기간은 사용자가 마지막 1회의 서비스를 받은 날로부터 180일 이상이어야 한다.  (4) 규정에 따라 온라인 게임 사이버머니의 발행 종류, 가격, 총량 등 상황을 등록지 성급 문화행정부서에 보고하여 등록해야 한다.  **제20조** 온라인 게임 사이버머니 거래서비스기업은 아래의 규정을 준수해야 한다.  (1) 미성년자에게 거래서비스를 제공하지 못한다.  (2) 심사 또는 등록을 거치지 아니한 온라인 게임에 거래서비스를 제공하지 못한다.  (3) 서비스를 제공 시에는 사용자가 유효 신분증을 사용하여 등록하도록 해야 하며, 당해 사용자의 등록정보와 일치한 은행계좌에 바인딩 시켜야 한다.  (4) 이해관계자, 정부부서, 사법기관의 통지를 받은 후에는 그를 협조하여 거래행위의 적법성을 조사해야 한다. 조사 확인을 거쳐 불법거래에 속하는 경우에는 지체 없이 조치를 취하여 거래서비스를 종료시키고 관련 기록을 저장해야 한다.  (5) 사용자 지간의 거래기록과 재무기록 등 정보를 저장하는 기간은 180일 이상이어야 한다.  **제21조** 온라인 게임 운영기업은 온라인 게임 사용자가 유효 신분증을 사용하여 실명 등록하도록 요구하고 아울러 사용자 등록정보를 저장해야 한다.  **제22조** 온라인 게임 운영기업이 온라인 게임의 운영을 종료하거나 온라인 게임 운영권을 양도하는 경우에는 60일 전에 이를 공고해야 한다. 온라인 게임 사용자가 미처 사용하지 못한 온라인 게임 사이버머니와 아직 실효되지 아니한 게임 서비스는 사용자가 구매 시의 비율에 따라 법정화폐로 사용자에게 반환하거나 사용자가 받아들이는 기타 방식으로 반환해야 한다.  온라인 게임이 서비스접속 정지, 기술고장 등 온라인 게임 운영기업의 자체적인 원인으로 인해 그 서비스가 30일 이상 중단된 경우에는 서비스를 종료한 것으로 간주한다.  **제23조** 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임 사용자의 합법적인 권익을 보장해야 하며, 아울러 그 서비스 사이트의 뚜렷한 위치에 분쟁 처리방식을 공포해야 한다.  국무원 문화행정부서는 《온라인 게임 서비스의 격식화 계약서 필수조항》을 제정한다. 온라인 게임 운영기업과 사용자 지간에 체결하는 서비스계약서에는 《온라인 게임 서비스의 격식화 계약서 필수조항》의 전부 내용이 포함되어야 하며, 서비스계약서 기타 조항이 《온라인 게임 서비스의 격식화 계약서 필수조항》과 저촉되어서는 아니된다.  **제24조** 온라인 게임 경영단위가 법률, 법규 또는 서비스계약서에 따라 온라인 게임 사용자에 대한 서비스를 중지하는 경우에는 사전에 사용자에게 고지하고 그 이유를 설명해야 한다.  **제25조** 온라인 게임 경영단위가 온라인 게임 사용자가 반포한 불법정보를 발견한 경우에는 법률 규정이나 서비스계약서에 따라 지체 없이 그에 대한 서비스를 중지하고 관련 기록을 저장해야 하며, 아울러 유관부서에 보고해야 한다.  **제26조** 온라인 게임 사용자의 합법적 권익이 침해를 받았거나 온라인 게임 사용자와 분쟁이 발생한 경우 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임 사용자에게 그 등록주소 신원정보와 일치한 개인의 유효 신분증을 제시하도록 요구할 수 있다. 심사를 거쳐 진실함이 확인된 경우에는 온라인 게임 사용자의 증거 수집에 협조를 해야 한다. 온라인 게임 경영단위는 진실성 심사에 통과된 실명 등록 사용자를 위해 입증하는 책임을 진다.  쌍방 지간에 분쟁이 발생하여 협상을 했으나 미결인 경우에는 법에 따라 중재를 신청하거나 인민법원에 소를 제기할 수 있다.  **제27조** 어떠한 단위도 불법 온라인 게임 경영활동에 온라인 지불서비스를 제공하지 못한다. 불법 온라인 게임 경영활동에 온라인 지불서비스를 제공한 경우 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 유관부서에 통보하여 법에 따라 처리하게 한다.  **제28조** 온라인 게임 운영기업은 국가 규정에 따라 기술과 관리 조치를 취하여 컴퓨터 바이러스 침입과 공격파괴 방지, 중요한 데이터베이스 백업, 사용자의 등록정보와 운영정보, 유지일지 등 정보 저장을 포함하는 온라인 정보안전을 보장하고 법에 따라 국가기밀과 상업비밀, 사용자의 개인정보를 보호해야 한다.  **제5장 법률 책임**  **제29조** 이 방법 제6조의 규정을 위반하고 허가를 득하지 않고서 제멋대로 온라인 게임 인터넷접속 운영, 온라인 게임 사이버머니의 발행 또는 온라인 게임 사이버머니의 거래서비스 등 온라인 게임 경영활동에 종사한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 《영업허가증 미취득 경영 단속방법》의 규정에 따라 조사 처리한다.  **제30조** 온라인 게임 경영단위가 아래의 상황중의 하나가 있는 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 불법소득을 몰수함과 아울러 10,000만 위안 이상 30,000위안 이하의 벌금을 부과하며, 사안이 심각한 경우 업무정지 정돈을 명하고 나아가서는 《인터넷문화 경영허가증》을 회수 취소하며, 범죄를 저지른 경우에는 법에 따라 형사책임을 묻는다.  (1) 이 방법 제9조의 금지 내용이 있는 온라인 게임 제품과 서비스를 제공한 경우  (2) 이 방법 제8조 제1항의 규정을 위반한 경우  (3) 이 방법 제11조의 규정을 위반하고 문화부의 내용심사 허가를 거치지 아니한 수입 온라인 게임을 운영한 경우  (4) 온라인 게임 수입 운영기업이 변경되었음에도 불구하고 이 방법 제12조 제2항의 규정에 따라 다시 신고하지 아니한 경우  (5) 수입 온라인 게임 내용에 대한 실질적인 변동을 실시하고도 이 방법 제14조 제1항의 규정에 따라 심사에 회부하지 아니한 경우.  **제31조** 온라인 게임 경영단위가 이 방법 제16조, 제17조, 제18조의 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 불법소득을 몰수하며, 아울러 10,000위안 이상, 30,000위안 이하의 벌금을 부과한다.  **제32조** 온라인 게임 운영기업이 온라인 게임 사이버머니를 발행함에 있어서 이 방법 제19조 제(1), (2)호의 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 아울러 사안에 비추어 30,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있으며, 이 방법 제19조 제(3), (4)호 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명함과 아울러 사안에 비추어 20,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.  **제33조** 온라인 게임 사이버머니 거래 서비스기업이 이 방법 제20조 제(1)호의 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시명을 명함과 아울러 30,000위안 이하의 벌금을 부과하며, 이 방법 제20조 제(2), (3)호의 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 아울러 사안에 비추어 30,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있으며, 이 방법 제20조 제(4), (5)호의 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명함과 아울러 사안에 비추어 20,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.  **제34조** 온라인 게임 운영기업이 이 방법 제13조 1항, 제14조 2항, 제15조, 제21조, 제22조, 제23조 2항의 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하며, 아울러 사안에 비추어 20,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.  **제35조** 온라인 게임 경영단위가 이 방법 제8조 2항, 제12조 3항, 제13조 2항, 제23조 1항, 제25조의 규정을 위반한 경우 현급 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하며, 아울러 사안에 비추어 10,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.  **제6장 부 칙**  **제36조** 이 방법이 문화시장 종합 법 집행기관이라 함은 국가의 관련 법률, 법규 및 규장의 규정에 따라 문화영역의 행정처벌권과 상관 감독검사권, 행정 강제권을 상대적으로 집중 행사하는 행정 법 집행기관을 가리킨다.  **제37조** 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관이 불법 경영활동을 조사 처리 시에는 불법 경영행위를 실시한 기업등록지 또는 기업의 실지 경영지가 관할한다. 기업등록지와 실지 경영지를 확정하기 어려운 경우에는 불법 경영활동에 종사한 사이트의 정보서비스 허가지역 또는 등록지가 관할하며, 허가나 등록을 하지 아니한 경우에는 그 사이트서버 소재지가 관할하며, 사이트서버가 경외에 설치된 경우에는 불법행위 발생지역이 관할한다.  **제38조** 온라인 게임의 인터넷출판 사전 인허가와 경외 저작권자의 위임을 받은 인터넷 게임 작품의 출판 인허가는 유관부서가 《문화부, 광전총국, 신문출판총서 <“3정” 규정> 중 애니메이션, 온라인 게임 및 문화시장 종합 법 집행 관련 일부조항에 대한 중앙기관편제위원회 판공실의 해석》(中央編辦發[2009]35호)과 상관 법률, 법규의 규정에 따라 관리한다.  **제39조** 이 방법은 2010년 8월 1일부터 시행한다. |  | **网络游戏管理暂行办法**  文化部令第49号  《网络游戏管理暂行办法》已经2010年3月17日文化部部务会议审议通过，现予发布，自2010年8月1日起施行。  部长 蔡 武  二○一○年六月三日  **第一章 总 则**  **第一条** 为加强网络游戏管理，规范网络游戏经营秩序，维护网络游戏行业的健康发展，根据《全国人民代表大会常务委员会关于维护互联网安全的决定》和《互联网信息服务管理办法》以及国家法律法规有关规定，制定本办法。  **第二条** 从事网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动，适用本办法。  本办法所称网络游戏是指由软件程序和信息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。  网络游戏上网运营是指通过信息网络，使用用户系统或者收费系统向公众提供游戏产品和服务的经营行为。  网络游戏虚拟货币是指由网络游戏经营单位发行，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。  **第三条** 国务院文化行政部门是网络游戏的主管部门，县级以上人民政府文化行政部门依照职责分工负责本行政区域内网络游戏的监督管理。  **第四条** 从事网络游戏经营活动应当遵守宪法、法律、行政法规，坚持社会效益优先，保护未成年人优先，弘扬体现时代发展和社会进步的思想文化和道德规范，遵循有利于保护公众健康及适度游戏的原则，依法维护网络游戏用户的合法权益，促进人的全面发展与社会和谐。  **第五条** 网络游戏行业协会等社团组织应当接受文化行政部门的指导，依照法律、行政法规及章程制定行业自律规范，加强职业道德教育，指导、监督成员的经营活动，维护成员的合法权益，促进公平竞争。  **第二章 经营单位**  **第六条** 从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》：  （一）单位的名称、住所、组织机构和章程；  （二）确定的网络游戏经营范围；  （三）符合国家规定的从业人员；  （四）不低于1000万元的注册资金；  （五）符合法律、行政法规和国家有关规定的条件。  **第七条** 申请《网络文化经营许可证》，应当向省、自治区、直辖市文化行政部门提出申请。省、自治区、直辖市文化行政部门自收到申请之日起20日内做出批准或者不批准的决定。批准的，核发《网络文化经营许可证》，并向社会公告；不批准的，应当书面通知申请人并说明理由。  《网络文化经营许可证》有效期为3年。有效期届满，需继续从事经营的，应当于有效期届满30日前申请续办。  **第八条** 获得《网络文化经营许可证》的网络游戏经营单位变更网站名称、网站域名或者法定代表人、注册地址、经营地址、注册资金、股权结构以及许可经营范围的，应当自变更之日起20日内向原发证机关办理变更手续。  网络游戏经营单位应当在企业网站、产品客户端、用户服务中心等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息；实际经营的网站域名应当与申报信息一致。  **第三章 内容准则**  **第九条** 网络游戏不得含有以下内容：  （一）违反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）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、诽谤他人，侵害他人合法权益的；  （九）违背社会公德的；  （十）有法律、行政法规和国家规定禁止的其他内容的。  **第十条** 国务院文化行政部门负责网络游戏内容审查，并聘请有关专家承担网络游戏内容审查、备案与鉴定的有关咨询和事务性工作。  经有关部门前置审批的网络游戏出版物，国务院文化行政部门不再进行重复审查，允许其上网运营。  **第十一条** 国务院文化行政部门依法对进口网络游戏进行内容审查。进口网络游戏应当在获得国务院文化行政部门内容审查批准后，方可上网运营。申请进行内容审查需提交下列材料：  （一）进口网络游戏内容审查申报表；  （二）进口网络游戏内容说明书；  （三）中、外文文本的版权贸易或者运营代理协议、原始著作权证明书和授权书的副本或者复印件；  （四）申请单位的《网络文化经营许可证》和《营业执照》复印件；  （五）内容审查所需的其他文件。  **第十二条** 申报进口网络游戏内容审查的，应当为依法获得独占性授权的网络游戏运营企业。  批准进口的网络游戏变更运营企业的，由变更后的运营企业，按照本办法第十一条的规定，向国务院文化行政部门重新申报。  经批准的进口网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明批准文号。  **第十三条** 国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。  已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。  **第十四条** 进口网络游戏内容上网运营后需要进行实质性变动的，网络游戏运营企业应当将拟变更的内容报国务院文化行政部门进行内容审查。  国产网络游戏内容发生实质性变动的，网络游戏运营企业应当自变更之日起30日内向国务院文化行政部门进行备案。  网络游戏内容的实质性变动是指在网络游戏故事背景、情节语言、地名设置、任务设计、经济系统、交易系统、生产建设系统、社交系统、对抗功能、角色形象、声音效果、地图道具、动作呈现、团队系统等方面发生显著变化。  **第十五条** 网络游戏运营企业应当建立自审制度，明确专门部门，配备专业人员负责网络游戏内容和经营行为的自查与管理，保障网络游戏内容和经营行为的合法性。  **第四章 经营活动**  **第十六条** 网络游戏经营单位应当根据网络游戏的内容、功能和适用人群，制定网络游戏用户指引和警示说明，并在网站和网络游戏的显著位置予以标明。  以未成年人为对象的网络游戏不得含有诱发未成年人模仿违反社会公德的行为和违法犯罪的行为的内容，以及恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的内容。  网络游戏经营单位应当按照国家规定，采取技术措施，禁止未成年人接触不适宜的游戏或者游戏功能，限制未成年人的游戏时间，预防未成年人沉迷网络。  **第十七条** 网络游戏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。  **第十八条** 网络游戏经营单位应当遵守以下规定：  （一）不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战；  （二）网络游戏的推广和宣传不得含有本办法第九条禁止内容；  （三）不得以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务。  **第十九条** 网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币的，应当遵守以下规定：  （一）网络游戏虚拟货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）发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的；  （三）保存网络游戏用户的购买记录。保存期限自用户最后一次接受服务之日起，不得少于180日；  （四）将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。  **第二十条** 网络游戏虚拟货币交易服务企业应当遵守以下规定：  （一）不得为未成年人提供交易服务；  （二）不得为未经审查或者备案的网络游戏提供交易服务；  （三）提供服务时，应保证用户使用有效身份证件进行注册，并绑定与该用户注册信息相一致的银行账户；  （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纪录；  （五）保存用户间的交易记录和账务记录等信息不得少于180日。  **第二十一条** 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。  **第二十二条** 网络游戏运营企业终止运营网络游戏，或者网络游戏运营权发生转移的，应当提前60日予以公告。网络游戏用户尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，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企业自身原因连续中断服务超过30日的，视为终止。  **第二十三条** 网络游戏经营单位应当保障网络游戏用户的合法权益，并在提供服务网站的显著位置公布纠纷处理方式。  国务院文化行政部门负责制定《网络游戏服务格式化协议必备条款》。网络游戏运营企业与用户的服务协议应当包括《网络游戏服务格式化协议必备条款》的全部内容，服务协议其他条款不得与《网络游戏服务格式化协议必备条款》相抵触。  **第二十四条** 网络游戏经营单位根据法律法规或者服务协议停止为网络游戏用户提供服务的，应当提前告知用户并说明理由。  **第二十五条** 网络游戏经营单位发现网络游戏用户发布违法信息的，应当依照法律规定或者服务协议立即停止为其提供服务，保存有关记录并向有关部门报告。  **第二十六条** 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。  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。  **第二十七条** 任何单位不得为违法网络游戏经营活动提供网上支付服务。为违法网络游戏经营活动提供网上支付服务的，由文化行政部门或者文化市场综合执法机构通报有关部门依法处理。  **第二十八条** 网络游戏运营企业应当按照国家规定采取技术和管理措施保证网络信息安全，包括防范计算机病毒入侵和攻击破坏，备份重要数据库，保存用户注册信息、运营信息、维护日志等信息，依法保护国家秘密、商业秘密和用户个人信息。  **第五章 法律责任**  **第二十九条** 违反本办法第六条的规定，未经批准，擅自从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行或者网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构依据《无照经营查处取缔办法》的规定予以查处。  **第三十条** 网络游戏经营单位有下列情形之一的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，没收违法所得，并处10000元以上30000元以下罚款；情节严重的，责令停业整顿直至吊销《网络文化经营许可证》；构成犯罪的，依法追究刑事责任：  （一）提供含有本办法第九条禁止内容的网络游戏产品和服务的；  （二）违反本办法第八条第一款规定的；  （三）违反本办法第十一条的规定，上网运营未获得文化部内容审查批准的进口网络游戏的；  （四）违反本办法第十二条第二款的规定，进口网络游戏变更运营企业未按照要求重新申报的；  （五）违反本办法第十四条第一款的规定，对进口网络游戏内容进行实质性变动未报送审查的。  **第三十一条** 网络游戏经营单位违反本办法第十六条、第十七条、第十八条规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，没收违法所得，并处10000元以上30000元以下罚款。  **第三十二条** 网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币违反本办法第十九条第一、二项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处30000元以下罚款；违反本办法第十九条第三、四项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。  **第三十三条** 网络游戏虚拟货币交易服务企业违反本办法第二十条第一项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并处30000元以下罚款；违反本办法第二十条第二、三项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处30000元以下罚款；违反本办法第二十条第四、五项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。  **第三十四条** 网络游戏运营企业违反本办法第十三条第一款、第十四条第二款、第十五条、第二十一条、第二十二条、第二十三条第二款规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。  **第三十五条** 网络游戏经营单位违反本办法第八条第二款、第十二条第三款、第十三条第二款、第二十三条第一款、第二十五条规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处10000元以下罚款。  **第六章 附 则**  **第三十六条** 本办法所称文化市场综合执法机构是指依照国家有关法律、法规和规章的规定，相对集中地行使文化领域行政处罚权以及相关监督检查权、行政强制权的行政执法机构。  **第三十七条** 文化行政部门或者文化市场综合执法机构查处违法经营活动，依照实施违法经营行为的企业注册地或者企业实际经营地进行管辖；企业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，由该网站服务器所在地管辖；网站服务器设置在境外的，由违法行为发生地进行管辖。  **第三十八条** 网络游戏的网上出版前置审批和出版境外著作权人授权的互联网游戏作品的审批，按照《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》（中央编办发〔2009〕35号）的规定，由有关部门依据相关法律法规管理。  **第三十九条** 本办法自二〇一〇年八月一日起施行。 |