

解读《关于移动游戏出版服务管理的通知》

施扬 律师

2016-07-08



法规解读：

随着手游的迅猛发展，政府部门的监管力度也在不断加大。在近半年的时间里，相关部门颁布多项针对移动游戏的规则和政策。而由国家广电总局发布、于2016年7月1日生效的《关于移动游戏出版服务管理的通知》（以下简称《通知》），由于其规定了“自施行之日起，未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。”等内容，引发各界热议。

至此，一款移动游戏出版运营，至少需要三个证：计算机软件著作权登记证书、游戏版号（即游戏出版备案）、游戏运营备案。对应的相关部门分别为国家版权保护中心、省或直辖市新闻出版局、国家新闻出版广电局、国家文化部。根据《通知》对申请版号的游戏分类，相当一部分手游办理游戏版号需要40-80个工作日。这对于产品生命周期短、竞争异常残酷的手游界，尤其对中小型手游运营商，意味着一次巨大的冲击或是考验。

《通知》出台，同样引起法律界人士的关注。近日，恒业所合伙人施扬律师从法律视角，对《通知》发表见解：**《关于移动游戏出版服务管理的通知》一经公布即引起了较大的争议。根据《通知》的内容，今后移动游戏的上线均实行事前审批制，且整个审批流程即使一次性通过的也可能将有近两个月时间之长。结合之前文化部对于移动游戏的相关规定，今后手游公司需要具备《网络文化经营许可证》、《电信与信息服务业务经营许可证》（ICP），每款游戏上线之前还需申请软件著作权以及通过广电总局的审批。上述事先审批流程会使原本开发周期较短的移动游戏拉长周期、增加额外成本，而一大批独立工作室或者小型手游公司将会因为无法达到上述证照办理的门槛而离开这个市场。我们认为，该政策的出台将会加强大公司在手游行业的支配性地位，大量小型手游团队可能会因此加入大公司来取得进入市场的窗口。**

法规全文：

1. 《关于移动游戏出版服务管理的通知》全文链接

<http://www.sapprft.gov.cn/sapprft/contents/6588/298011.shtml>

2. 国家新闻出版广电总局解答《关于移动游戏出版服务管理的通知》全文链接

<http://www.chinairn.com/news/20160709/134156228.shtml>