

# 《游戏分发与推广基本要求》

## 标准编制说明

### 一、任务来源

本标准由中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会提出，并由中国音像与数字出版协会归口。本由北京版信通技术有限公司、北京微播视界科技有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、华为软件技术有限公司、三七互娱（上海）科技有限公司、天津紫龙奇点互动娱乐有限公司、咪咕互动娱乐有限公司、北京瓦力网络科技有限公司、北京快手科技有限公司、维沃移动通信有限公司、完美世界股份有限公司、易玩（上海）网络科技有限公司、深圳市创梦天地科技有限公司、上海游民网络科技有限公司、北京知蝉科技有限责任公司、广悦律师事务所等单位共同制定。

### 二、目的和意义

2021年国内游戏用户规模6.66亿，逐渐趋于饱和，产业竞争日趋加剧，庞大的市场和利益驱动下，大量违规发行和推广的游戏充斥市场。山寨换皮、版权纠纷、资质造假、诱导沉迷、过度消费、用户隐私被侵害等等问题，时有发生，用户花了钱，但最终可能玩的是个“假游戏”，消费者权益受到侵害，长此以往不利于游戏产业的健康发展。

本着从游戏产业健康发展的实际需求出发，对游戏发行和推广过程中涉及到的各参方相关资质、关键环节操作流程进行仔细梳理，在参考国家现有的游戏产业相关标准、法律法规、政策要求基础上，并结合游戏产业发展现状，提出符合产业发展的基本规范要求，推动游戏产业健康、规范发展。

### 三、原则和参考

#### 3.1 编制原则

- 1、适用性原则，结合行业实际需要，确定标准适用范围，确定标准能够落地
- 2、先进性原则，充分调研基础上，认真分析预期可达的条件，提高准编制水平。
- 3、统一性、协调性原则，标准内容与现有标准、法规保持一致基础上，各参与方充分

协调，凝聚最广泛共识。

4、规范性原则，遵照国家标准编制流程，及标准编制规范编制

### 3.2 编制参考

在本标准编制过程中，参考以下标准及相关资料：

——GB/T 32626—2016 信息技术 网络游戏 术语

——T/CADPA 7.4—2020 网络游戏术语 第4部分：版权

——T/CADPA 15—2021 游戏版权维权指引

——T/CADPA 14—2021 未成年人网络游戏适龄提示

——《中华人民共和国著作权法》（2021年6月1日施行版）

——《中华人民共和国广告法》（2015年9月1日施行版）

——《中华人民共和国未成年人保护法》（2021年6月1日施行版）

——《中华人民共和国个人信息保护法》（2021年11月1日施行版）

——《中华人民共和国民法典》（2020年1月1日施行版）

——《互联网信息服务管理办法》（国务院，2000年9月25日施行版）

——《网络出版服务管理规定》（国家新闻出版广电总局、工业和信息化部，2016年3月10日施行版）

——《移动游戏内容规范》（中国音像与数字出版协会2016版）

——《关于移动游戏出版服务管理的通知》（国家新闻出版广电总局，2016-7-1）

——《关于在游戏出版物中登载〈健康游戏忠告〉的通知》（国家新闻出版总署，2003年9月20日）

——《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》（国家新闻出版署，2019-10-25）

——《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》（国家新闻出版署，2021年9月1日）

——《互联网广告监督管理暂行办法(征求意见稿)》（市场监管总局，2021-11-26）

——《移动互联网应用程序信息服务管理规定》（网信办，2022年6月14日）

## 四、标准范围、内容

### 4.1 范围

本文件给出了游戏分发与推广模型，规定了游戏分发与游戏推广的基本要求。

本文件适用于游戏软件分发和游戏广告推广过程中不同参与主、客体的规范化管理。

### 4.2 内容

《游戏分发与推广基本要求》标准的内容包括以下几部分：

- 1、标准的适用范围，规范性引用文件以及相关的术语和定义；
- 2、游戏分发与推广基本模型，涵盖游戏分发、游戏推广两个阶段；
- 3、游戏发行基本要求，包括：游戏软件基本要求、游戏运营者基本要求、游戏分发平台基本要求；
- 4、游戏推广基本要求，包括：游戏广告基本要求、游戏广告主基本要求、游戏推广渠道基本要求；
- 5、标准附录 A 资料行附录—虚假广告情形列表。

## 五、标准编制思路和技术实现

### 5.1 标准研制过程中存在的难点

游戏发行和推广过程中涉及到的产业链参与方众多，而涉及游戏发行和推广的相关政策法规分散在国家不同的主管部门和机构，且无类似可供参考的上位标准，因此在制定过程中需要进行充分的调研和梳理，充分理解和掌握国家相关的政策法规以及新旧版本差异，综合以上内容提炼出符合游戏产业发展的基本要求。另外有些发行和推广环节在无国家明确政策规定的情况下，需要结合行业发展现状、行业自律公约以及当前行业通用做法提出符合促进游戏产业健康发展和适应行业现状的切实可行的基本要求，该过程需要标准各参与方进行充分的讨论和沟通，凝聚最广泛的共识，保障制定的标准能够真正的落地。

### 5.2 标准在研制过程中，我们拟采用的工作思路及实施方案

首先制定标准编制大纲，根据研制大纲提出标准的内容、范围，与标准各参与方以及标准主管机构进行充分沟通、探讨明确标准的内容、范围，并制定相应的工作计划。按照工作

计划开展调研，对调研素材进行整理、分析，对标准内容进行归纳总结，通过线上、线下会议方式与各参与方进行充分的沟通、研讨，逐步凝聚共识，提炼成果，最后形成正式标准。

## 六、标准编制过程

1、2022年3月10日标准编制组正式成立，标准编制工作正式启动，编制组向游戏工委提交了标准编制大纲。同期召开标准启动会，会上专家与各参编单位对标准编制大纲进行了讨论，提出修改意见；

2、标准启动会后，标准编制组根据启动会对大纲提出的修改意见进行了标准大纲内容的修订，3月28日，标准编制组向游戏工委提交了修改后的标准编制大纲，并就新大纲在标准编制组微信群里征求各参编单位意见；

3、截至4月7日，收到6家单位对新大纲的反馈意见，编制组对大纲反馈意见进行了内部讨论，并根据讨论结果对大纲进行了调整，其后正式进入标准工作组稿的编制阶段；

4、8月22日我们完成标准工作组稿（第一版），并提交游戏工委，同时开始在参编单位范围征求对标准工作组稿（第一版）的修改意见；

5、截至9月29日，根据各参编单位反馈的意见，标准编制组完成了标准工作组稿（第二版），期间共收到参编单位75条反馈意见，其中采纳46条，部分采纳21条，未采纳8条；

6、其后又陆续收到部分参编单位的意见，我们对标准工作组稿进行完善，完成了标准工作组稿（第三版），截至10月20日，共收到参编单位79条反馈意见，其中采纳47条，部分采纳21条，未采纳11条；

7、10月20日将《标准工作组稿（第三版）》与《标准工作组稿征求意见汇总表》正式提交游戏工委；

8、2023年1月12日游戏工委在京组织召开了《游戏分发与推广基本要求》标准工作组稿专家评审会；

9、2023年2月，标准编制组根据会上专家意见对标准进行修改完善，完成征求意见稿；

10、并于2023年3月1日提交游戏工委，准备全行业征求意见。

## 七、标准作为强制性标准或推荐性标准的建议

本标准作为团体标准，按行业团体规定执行。

## 八、贯彻标准的措施建议

标准除安排游戏发行和推广产业链相关公司进行试用外，还应邀请相关行业专家参与，应充分考虑国家对应政策的发布与实施。

《游戏分发与推广基本要求》团体标准起草组

2023-02-28