



2023年已下发1075款游戏版号,同比上涨一倍

# 中国游戏产业鼓励打造精品原创游戏

## 产业解读

12月25日,国家新闻出版署发布新批准的105款国产游戏版号,单次审批数量首次突破百款,涵盖游戏企业范围更广。据了解,2023年发放游戏版号突破千款,达到1075款。当天,该消息也冲上微博热搜。

近年来,中国游戏产业发展迅速,取得令人瞩目的成绩。最新发布《2023年中国游戏产业报告》显示,今年国内游戏市场实际销售收入达3029.64亿元,同比增长13.95%,用户规模再创新高,达到6.68亿。

现代快报+记者 申阳 刘琳 邱骅悦

## 单次审批数量首次破百,今年已发版号是去年的两倍

12月25日,国家新闻出版署发布《2023年12月国产网络游戏审批信息》,此次共有105款国产新游戏获得版号,腾讯的《逆战:未来》、网易的《萤火突击》、心动公司的《心动小镇》等新游戏在列,审批时间为12月25日。

这批新过审的游戏版号,是继12月22日新批准40款进口网络游戏版号后,国家新闻出版署又批准发布的一批国产网络游戏版号。此次是2023年内过审游戏数量最多,也是单次审批数量突破百款游戏的一批,其涵盖的游戏企业范围超过往年,腾讯网易公司在内的15家上市游戏企业获得版号。

截至目前,2023年发放游戏版号共1075款,包括国产977款,

进口98款。全年国产网络游戏发放11批次,进口游戏3批次。根据国家新闻出版署和游戏产业网的统计信息,2023年发放版号总数为近三年之最,2023年已发版号是去年的两倍,2022年全年发放游戏版号512款,2021年全年发放游戏版号748款。

此次发放游戏版号,展示了主管部门积极支持网络游戏发展的鲜明态度,释放了支持网络游戏行业繁荣健康发展的积极信号。《2023年中国游戏产业报告》显示,2023年,国内游戏市场实际销售收入达3029.64亿元,同比增长13.95%。我国自主研发游戏国内市场实销收入2563.75亿元,同比增长15.29%,自研产品海外实销收入规模连续四年超千亿元。

2023年我国移动游戏市场实际销售收入2268.6亿元,同比增长17.51%,创下新的纪录。

版号政策的稳定性逐步提升,游戏市场回升明显。今年以来,版号的稳定核发,逐步增长让广大游戏企业吃了“定心丸”。如今,游戏企业更多地将精力放在市场探索、模式创新、自研开发和科技创新等方面,积极开拓海外市场。伴随着版号的“常态化+大力度”获批节奏,游戏的精品化正日益成为行业高质量发展的主流趋势。

中国音数协游戏工委希望广大游戏企业以此为契机,努力推出更多精品力作,推动网络游戏行业高质量发展,为促进文化繁荣发展,建设文化强国贡献力量。



国家新闻出版署12月发布的国产网络游戏审批信息 网站截图



网易的《萤火突击》手游获批版号



心动公司的《心动小镇》



相关游戏研发中的实机场景

## 多方合力筑保护屏障,未成年人防沉迷进入新阶段

近日,国家新闻出版署起草的《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》(以下简称“征求意见稿”)面向社会公开征求意见,对保护未成年人和消费者权益作出更具体的规定。近年来,国家不断加大对未成年人保护力度,未成年人过度游戏问题得到有效改善,游戏行业防沉迷进入新阶段。

早在2021年,国家新闻出版署就曾下发《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》。2021年6月1日起,《中华人民共和国未成年人保护法》开始施行。今年10月,相关部门也公布了《未成年人网络保护条例》。

现代快报记者注意到,针对未成年人保护,征求意见稿专门

用一章进行了介绍。除防沉迷制度、未成年人身份核验、适龄提示几方面外,征求意见稿首次从监护人的角度明确了责任。

征求意见稿提到,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为,加强对未成年人使用网络游戏行为的引导和监督。

此外,征求意见稿拟明确社会各界责任。学校、社区、图书馆、文化馆、青少年宫等社会各界,应共同对未成年学生进行教育和引导。保护网络游戏未成年

人用户,是监护人、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。

2023年度中国游戏产业年会上发布的《2023中国游戏产业未成年人保护进展报告》显示,未成年人游戏消费量进一步降低,28.86%的未成年游戏用户消费减少。在未成年人保护工作方面,涵盖了技术限制、家长服务、公益帮扶等多层面,努力构建了全流程的防沉迷体系,通过游戏技术助力未成年人保护创新发展。

此外,“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”“不得向未成年人提供随机抽取服务”“网络游戏直播不得出现未成年人打赏情况”等在征求意见稿中也已明确。

## 旨在打造高质量精品佳作,游戏公司积极配合反馈

征求意见稿特设“保障与奖励”一章,对鼓励精品原创游戏、鼓励国际合作、奖励优秀单位和个人奖励等方面作出规定。版署负责人在回应中也对此条予以强调。结合近年来“网络游戏正能量引领计划”“网络出版技术创新发展计划”“网络游戏精品出版工程”等相继实施,这意味着,主管部门针对精品佳作的扶持奖励将作为制度性支持,游戏产业走精品化高质量发展道路将成为主基调。

根据有关法规,针对违反网络信息及个人信息安全保护,征求意见稿拟加大相应处罚。例如:网络游戏出版经营单位有违反相应规定,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。

此外,征求意见稿对网络游戏出版单位许可准入标准、网络游戏审批制度、技术测试规范、随机抽取、反垄断、反不正当竞争等方面均有涉及,还包括近阶段发

展势头火热的小游戏,监管覆盖面更为广泛。这些规定将准确把握行业发展中存在的问题,敦促游戏企业在经营过程中采取更多自我约束,保护消费者权益,促进游戏行业的健康发展。

截至目前,已有不少游戏企业就征求意见稿作出回应,表示将积极配合落实国家相关法规,支持并协助主管部门完善规章条款。

腾讯游戏表示,2021年末保新规发布以来,腾讯一直严格贯彻落实管理要求,目前未成年人的游戏时长和消费数据都处于历史最低水平;网易游戏相信新规的出台,将会更有利于消费者权益保护,有利于游戏企业不断进步,进而推动整个游戏行业持续高质量、健康有序发展;世纪华通方面表示,将积极配合主管单位实事求是反馈征求意见稿,持续创造优质内容、营造健康生态,促使游戏产业实现可持续的高质量发展;心动网络表示,旗下自研产品历来坚持差异化精品研发导

向,他们将充分落实新规精神和具体措施,共同促进行业健康发展;恺英网络方面表示,公司将认真学习研究、积极跟进反馈,相信游戏行业会在更加规范的基础上实现高质量发展,为国家经济发展作出贡献。总体而言,国内游戏市场呈现明显回暖趋势,但仍面临较大压力。基于游戏产业的发展现状与趋势初步制定,征求意见稿最终版将广泛听取各方意见,进一步研究制定。可以预见,完善后的《网络游戏管理办法》将为游戏产业的规范化管理提供标准与依据,推动中国游戏行业高质量发展。

展望2024年,我们期待游戏行业能够健康、有序、高质量发展,充分发挥游戏在数字文化产业发展中的强大动能,坚持铸就精品佳作,努力传承中华优秀传统文化,为用户带来更多精彩的游戏体验,为增强人民群众精神文化生活获得感和幸福感作出积极贡献。