
中国のゲームに関する市場調査

2022年度更新版

日本貿易振興機構(ジェトロ)
デジタルマーケティング部
上海事務所

2023年3月

JETRO

1. 中国ゲーム市場概況
 - 1-1. 中国ゲーム市場規模
 - 1-2. 中国ゲーム市場（モバイルゲームの割合）
 - 1-3. 中国でのゲームユーザー数
 - 1-4. ゲーム会社の売り上げランキング
 - 1-5. ゲーム会社の利益/欠損ランキング
 - 1-6. 中国の主なゲーム運営会社 ①
 - 1-7. 中国の主なゲーム運営会社 ②
 - 1-8. 中国展開する日本のゲーム会社
 - 1-9. 中国展開する海外のゲーム会社
2. 中国のオンラインゲーム許可/規制
 - 2-1. オンラインゲームの審査・批准機関
 - 2-2. 国家新聞出版署による輸入ゲームの審査・批准1
 - 2-3. 2021年～2022年：海外ゲームの輸入許可状況
 - 2-4. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2022年①
 - 2-5. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2022年②
 - 2-6. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2022年③
 - 2-7. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2021年①
 - 2-8. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2021年②
 - 2-9. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2021年③
 - 2-10. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2021年④
 - 2-11. 国家新聞出版署が批准した海外ゲーム 2021年⑤
 - 2-12. 海外著作権のオンラインゲームに関する申請・批准
 - 2-13. オンラインゲームにおける許可表示の例
 - 2-14. 未成年のゲーム中毒防止の規制①
 - 2-15. 未成年のゲーム中毒防止の規制②
3. モバイルゲーム
 - 3-1. 中国のモバイル通信の状況
 - 3-2. 中国のモバイルゲーム市場：市場規模
 - 3-3. 中国でのモバイルゲームのユーザー数
 - 3-4. 人気のモバイルゲーム
 - 3-5. モバイルゲームのヒット作：王者荣耀
 - 3-6. モバイルゲームのヒット作：原神
 - 3-7. モバイルゲームのヒット作：開心消消樂、羊了个羊
 - 3-8. モバイルゲームのヒット作：xカードゲーム
4. コンソールゲーム
 - 4-1. 中国におけるコンソールゲーム：市場規模
 - 4-2. コンソールゲーム：PlayStation
 - 4-3. コンソールゲーム：NintendoSwitch
 - 4-4. コンソールゲーム：Xbox
5. ゲームの新たなトレンド
 - 5-1. 中国のゲーム輸出状況①市場規模
 - 5-2. 中国のゲーム輸出状況②輸出先
 - 5-3. 中国のゲーム輸出状況③売上ランキング
 - 5-4. eスポーツ①市場規模
 - 5-5. eスポーツ②ユーザー規模
 - 5-6. eスポーツ③eスポーツ大会の海外展開状況
 - 5-7. eスポーツ④関連ニュース
6. ゲーム関連のイベント
 - 6-1. ゲーム関連イベント一覧
7. ゲーム関連法規
 - 7-1. 新たに発布されたオンラインゲームに関する法規
 - 7-2. オンラインゲームに関する法規 ①：インターネット関連
 - 7-3. オンラインゲームに関する法規 ②
 - 7-4. オンラインゲームに関する法規 ③
 - 7-5. モバイルコンテンツ、通信に関する法規
 - 7-6. 娯楽場所（アミューズメントスポット）に関する法規

1. 中国ゲーム市場概況

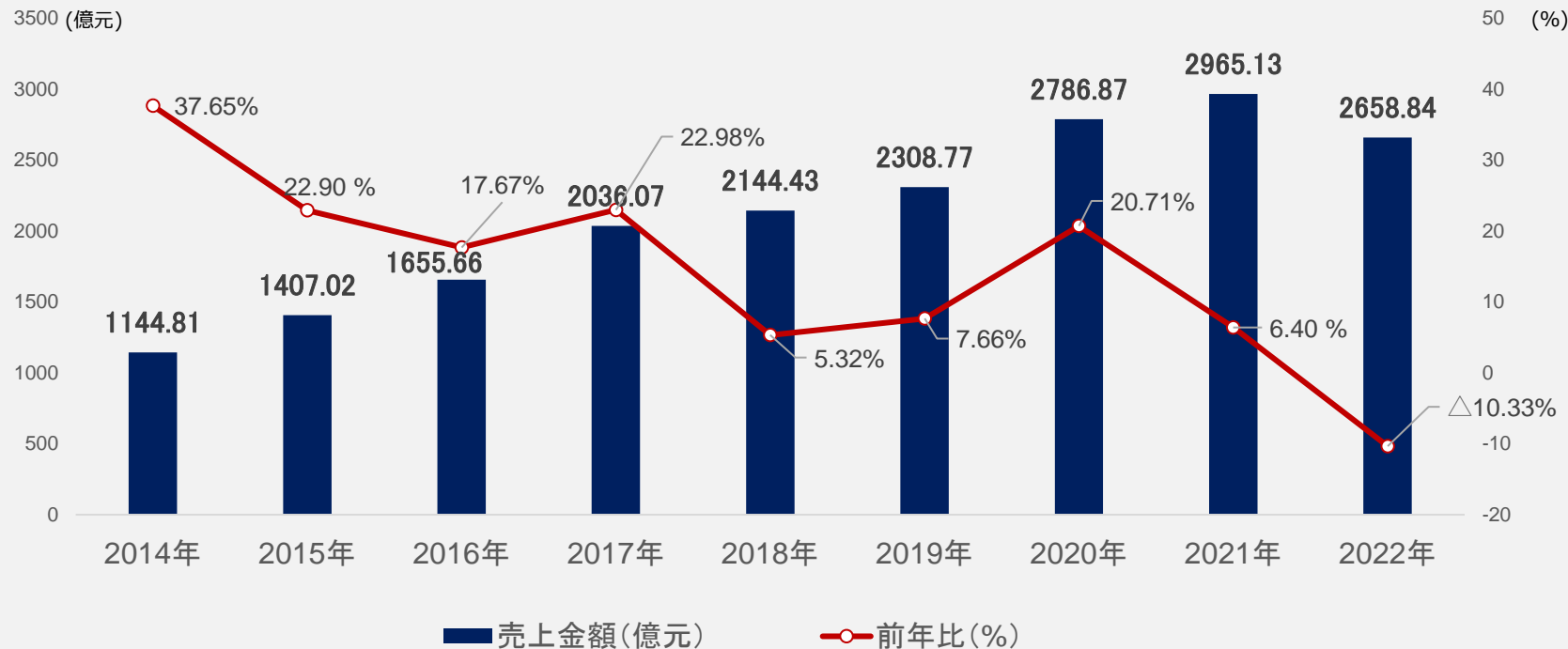
JETRO

1-1. 中国のゲーム市場の規模

2022年、中国のゲーム市場の売上は2658.84億元、前年比-10.33%と減少した。

- 前年比で減少した要因は、一つはマクロ経済は回復の段階に入っているものの、ユーザーの課金への意欲の低さ、課金能力の低下が指摘されている。
- さらには、ゲーム市場に対する予測が楽観的ではないことから、大手企業はプロジェクト立ち上げに慎重であり、中小企業は投資を獲得しにくく、ゲームの新作の数が減っている。
- また2019年9月から未成年ゲーム中毒防止の規制が強化され、ゲーム時間や課金が制限されたことも影響があるとみられる。

中国ゲーム市場の売上高の推移(実際売上)



1

伽馬数据 2023年2月15日:
<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkC0VF9fzBGVDQ>

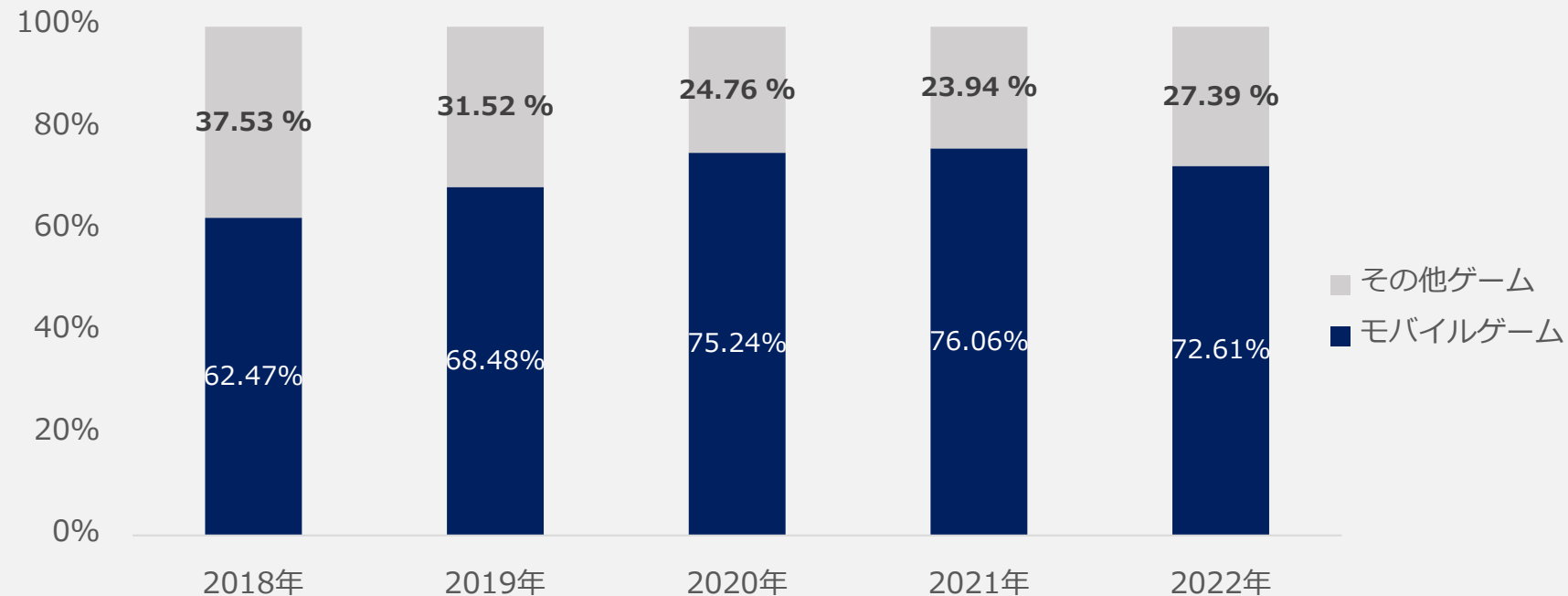
《2022年中国遊戲产业报告》正式發布
 中国音像与数字出版协会: 2023-02-14
<http://www.cadpa.org.cn/3271/202302/41574.html>

1-2. 中国ゲーム市場(モバイルゲームの割合)

中国のモバイルゲームの市場規模¹

- 中国のゲーム市場において、モバイルゲームの売上が全体の7割以上と大きな部分を占める。
- モバイルゲームの割合は、年々拡大を続けてきていたが、2022年は10年来で初めて割合が減少に転じた。(2021年の76.06%から、72.61%に割合が減少した)

中国ゲーム市場でモバイルゲームが占める割合の推移(売上)



1

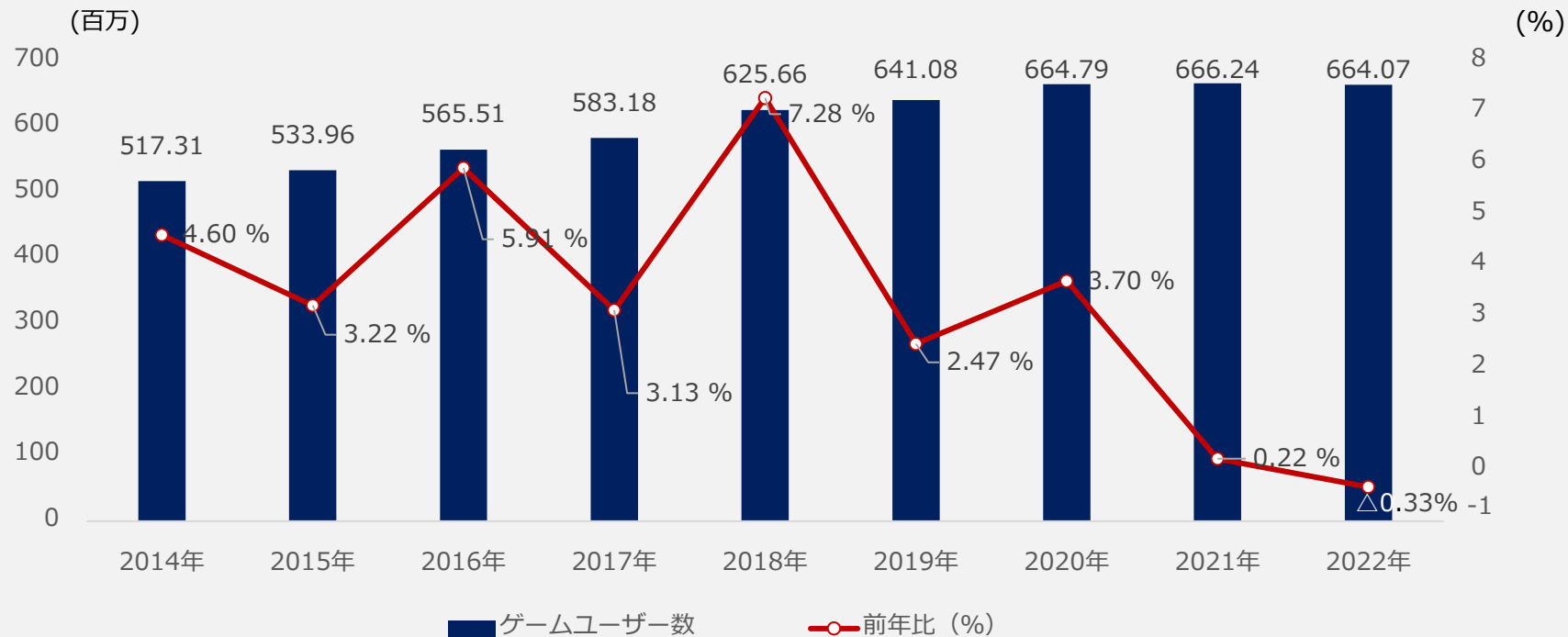
伽馬数据 2023年2月15日：
<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkC0VF9fzBGVDQ>

1-3. 中国でのゲームユーザー数

中国でのゲームユーザー数の推移¹

- 2022年、中国のゲームユーザー規模は6.64億人に達するものの、前年比で0.33%減。
- ゲームユーザー数の減少は、10年ぶり。
- 減少の原因としては、新型コロナの影響で、ゲームの新作が少なかったことなどが挙げられている。
- モバイルゲームユーザーの拡大で、ユーザー規模は拡大を続けてきたが、ある程度飽和状態を迎えているともみられる。

中国ゲーム市場のユーザー数の推移



¹
 伽馬データ 2023年2月15日:
<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkC0VF9fzBGVDQ>

1-4. ゲーム会社の売り上げランキング

ゲーム会社の売上ランキング¹

- 2021年、上場している中国のゲーム会社で、ゲーム事業で売上トップは、騰訊(テンセント)の1,743億元。第2位は網易(ネットイース)628億元。
- 中国の大手ゲーム会社は、自社開発の人気ゲームタイトルを抱え、ソーシャルやエンターテインメント的な要素を重視している。

2021年、上場しているゲーム会社のゲーム事業売上TOP10

順位	会社名	ゲーム業務売上 (億元)	前年比	主なゲームタイトル、製品 ²
1	騰訊	1743.00	11.60%	「王者荣耀」、「和平精英」
2	網易	628.06	15.00%	「梦幻西游」、「率土之滨」
3	三七互娛	162.61	12.62%	「斗羅大陸：武魂対決」、 「Puzzles & Survival」
4	世紀華通	116.62	-7.03%	盛趣遊戯、点点互動
5	完美世界	74.21	-19.77%	「誅仙」、「幻塔」
6	哔哩哔哩 (bilibili)	50.91	5.98%	「FGO」、「公主連結」
7	IGG	49.23	10.74%	「王国紀元」、「時光公主」
8	吉比特	45.57	73.19%	「問道」、「一念逍遙」
9	搜狐	41.15	18.92%	暢遊
10	中手遊	39.56	3.60%	「龍珠覚醒」、「仙劍奇俠伝七」

各ゲーム会社の紹介は後述

¹
36kr—遊戯葡萄
2022年5月9日：
<https://36kr.com/p/1731169190083590>

²
「」のあるもの：ゲームタイトル
「」のないもの：
ゲームプラットフォーム

1-5. ゲーム会社の利益/欠損ランキング

- ゲーム会社104社の統計のうち、63社で利益は減少、そのうち13社は利益率が赤字に転じた。38社は赤字の状態。
- 純損失で最大だったのは、哔哩哔哩 (bilibili) の約68億元。前年比で損失が125.43%拡大した。¹

2021年、上場しているゲーム会社の純損失TOP10

順位	会社名	純損失 (億元)	前年比	主なゲームタイトル、製品
1	哔哩哔哩 (bilibili)	-67.89	125.43%	「FGO」、「公主連結」
2	掌趣科技	-12.44	赤字に転ずる	「一拳超人：最強之男」
3	心動	-8.64	赤字に転ずる	TapTap、「香腸派对」
4	天舟文化	-6.78	26.56%	「王者紛争」、「青雲伝」
5	星輝娛樂	-6.63	赤字に転ずる	「倚天」、「蒼之紀元」
6	指尖躍動	-5.17	赤字に転ずる	「我的使命」、「星辰奇縁」
7	長城国際動漫遊戯	-4.53	123.21%	ゲーム、アニメ漫画の派生製品
8	奥飛娛樂	-4.17	-7.38%	愛樂遊、奥飛遊戯
9	青瓷遊戯	-3.67	赤字に転ずる	「最強蝸牛」、「提灯与地下城」
10	賽為智能	-3.49	-18.76%	「三国群英伝モバイルゲーム」

2021年、上場しているゲーム会社の純利益TOP10

順位	会社名	ゲーム業務純利益 (億元)	前年比	主なゲームタイトル、製品
1	騰訊	2248.22	41.00%	「王者荣耀」、「和平精英」
2	網易	168.56	39.74%	「夢幻西遊」、「率土之濱」
3	三七互娛	28.75	4.15%	「斗羅大陸：武魂対決」、「Puzzles & Survival」
4	世紀華通	23.27	-21.03%	盛趣遊戯、点点互動
5	中文伝媒	20.43	13.17%	智明星通
6	崑崙万維	17.66	-64.97%	「部落衝突」、「聖境之塔」
7	吉比特	14.68	40.34%	「問道」、「一念逍遙」
8	網龍	13.85(21.19)	27.4%(7.8%)	「魔域手遊」
9	巨人網絡	9.94	-3.35%	「征途」、「球球大作战」
10	三六零	9.02	-69.02%	360遊戯

¹
36kr—遊戯葡萄 2022年5月9日：
<https://36kr.com/p/1731169190083590>

²
「」のあるもの：ゲームタイトル
「」のないもの：
ゲームプラットフォーム

1-6. 中国の主なゲーム運営会社 ①

社名	騰訊遊戲 (Tencent Games) ¹	網易遊戲 (NetEase Games) ²	三七互娛 (37 Interactive Entertainment) ³
設立/上場	<ul style="list-style-type: none"> 1998年11月、騰訊 (テンセント) 設立 2003年、騰訊遊戲、設立。 「天美工作室群」など複数の自社研究開発グループを有する。 	<ul style="list-style-type: none"> 1997年6月、網易が設立。 2000年ナスダックに上場。 2001年ゲーム事業部を正式に立ち上げ。 	<ul style="list-style-type: none"> 2011年9月 上海三七玩網絡科技有限公司成立。 2015年12月、中国A株式市場で上場。
企業動向	<ul style="list-style-type: none"> 中国のゲーム企業でトップ。 ブランドスローガンは「Spark More」 ゲームプラットフォーム「WeGame」の累計登録者数は3億人超え。月のアクティブユーザーの平均は7000万人に達する。 ゲームの総起動数は延べ300億回超え。(2020年) 2019年12月、任天堂と提携し、中国でNintendo Switchと関連ゲームの販売を開始。 2021年、騰訊互動娛樂と北京環球度假区 (ユニバーサル・北京・リゾート) と提携。 2022年、「英雄聯盟」、「王者荣耀亜運版本」、「和平精英亜運版本」、「FIFA Online 4」の4タイトルがアジア競技大会 (2022/杭州) の正式種目に採用され 2022年度、騰訊傘下のゲーム29種類が運営停止になる。「QQ堂」「QQ連連看」など。 	<ul style="list-style-type: none"> 100種類以上のゲームを運営。 2016年にモバイルゲーム「陰陽師」がヒット。 2020年までに、網易は、全世界のモバイルゲーム配信メーカー売上ランキングで連続4で、TOP2。 中国の輸出ゲームメーカーの収入ランキングでは、安定して第4位。 海外市場で大きく展開している。 多くの自社開発のゲームを有し、中国App Storeモバイルゲーム売上ランキングでTOP 20に入る。 	<ul style="list-style-type: none"> 2017年の研究開発費用は5億元を突破。2022年11月、中国のゲームメーカーで、海外輸出の売上のトップになる。 本部は広州。北京、上海、東南アジア、日本、韓国など国内外に拠点を有する。傘下に、37遊戲、37モバイルゲーム、海外37GAMESなど。 ブラウザゲームの累計運営数は400種類以上、累計登録ユーザーは6億人超。 モバイルゲームの累計運営数は800種類以上、アクティブユーザーは1000万人以上。
運営収入	<ul style="list-style-type: none"> 2022年第3四半期：ローカル市場のゲーム売上は7%減少し、312 億元。 国際市場のゲーム売上は3%増加し、117 億元。「VALORANT」が安定した成長を見せる。 	<ul style="list-style-type: none"> 2022年、ゲーム関連および増値サービスの売上は745.67億元、前年比9.9%増。 モバイルゲームの売上金額は前年比で増えているものの、オンラインゲーム全体での割合は減少。 「夢幻西遊」PC版、「永劫無間」などのPC版の健闘が支えた。 	<ul style="list-style-type: none"> 2022年第3四半期：営業総売上は116.78億元、前年比-3.57%と減少。 2022年9月に配信開始した「小小蟻国」が売上好調。
主なゲーム	王者荣耀、和平精英、英雄聯盟、地下城与勇士、穿越火線、NBA2K Online 2、FIFA ONLINE 4	夢幻西遊、大話西遊 2、我的世界、倩女幽魂、陰陽師、漫威超級戦争、宝可梦大探検 (ポケモン 段位探検)、永劫無間、率土之濱	斗羅大陸：魂師対決、斗羅大陸H5、一刀伝世、栄輝大天使、大天使之劍H5、Puzzles & Survival

1

<http://game.qq.com/>

騰訊2022年第3四半期 財務報告：
<https://static.www.tencent.com/uploads/2022/11/16/34c3cf298649e8f63e2377fe902a4818.pdf>



出所：「騰訊遊戲」トップページ

2

<http://game.163.com/>

百度-第一財經 2023年2月23日：
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1758633197523969021&wfr=spider&for=pc>



出所：「網易遊戲」トップページ

3

<http://www.37wan.net/>

三七互娛 2022年第3四半期 財務報告：
<https://img.37wan.net/portal/20221031/3a713ff6ea6fea495f9e9caf6d938abe.pdf>

1-7. 中国の主なゲーム運営会社 ②

項目	完美世界遊戯 (PERFECT WORLD GAMES) ¹	哔哩哔哩遊戯 (bilibili Game) ²
設立/上場	<ul style="list-style-type: none"> 2004年3月設立 2007年6月ナスダック上場 2014年12月中国A株式市場に上場 	<ul style="list-style-type: none"> 2009年設立 2018年3月、ナスダック上場 2022年10月、香港で二次上場
企業動向	<ul style="list-style-type: none"> 完美世界グループで、ゲームだけでなく、映像、映画、アニメ、教育分野も手掛ける。 中国でいち早く3Dゲームの自社開発を始める。 世界でゲームを配給、運営。 PC、モバイル、コンソール、VR、クラウドなど多彩なプラットフォームでゲームを運営。100の国と地域へゲームを輸出している。 eスポーツでは、著名なタイトル「刀塔」(DOTA2)、「反恐精英:全球攻勢」(CS:GO)の中国大陆での独占運営を行っている。 	<ul style="list-style-type: none"> 哔哩哔哩 (bilibili) は「ニコニコ動画」と似たような個人動画投稿サイトとしてスタート。通称「B站」。 1日当たりの平均再生数は7.3再生回数以上。 正式会員の1年内の継続率は80%以上 日本アニメの正規ライセンスを取得して同時配信を行っている。 ユーザーの男女比は57:43、18~35歳のユーザーが78%を占める。(哔哩哔哩 (bilibili) サイト全体のユーザー特性) ・哔哩哔哩遊戯 (bilibili Game) として、サイト内にゲーム専門のページがあり「Fate/Grand Order」を柱に、人気タイトルが集まっている。
運営収入	<ul style="list-style-type: none"> 2022年度の業績予告： 全年の純利益予測は、13.60億元~14.40億元。 前年比268.41%~290.08%。 そのうち、ゲーム業務は全年純利益は15.8億元~16.4億元、前年比119.35%~127.68%の予測。 	<ul style="list-style-type: none"> 2022年第1四半期 売上高：50.54億元。純損失：22.82億元、月平均のアクティブユーザー数は2.936億人（前年同期比31%増）、モバイルエンドのアクティブユーザーは2.764億人（前年同期比33%増）。平均月間課金ユーザー数は2720万人（+33%）。 モバイルゲームの売上高が13.578億元、（+16%）。
主なゲーム	完美世界、武林外伝、誅仙世界、神雕侠侶、CSGO、DOTA2、幻塔、一拳超人：世界（ワンパンマン）	人気の「FGO」シリーズ、原神、崩壊3、明日方舟、重生細胞など運営ゲーム多数。

その他

世紀華通³

- 2005年設立、本拠地・深圳。2011年、深圳で上場。
- 自動車の部品会社として始まり、2019年に298億元で盛趣遊戯(元・盛大遊戯)を買収。
- 運営するゲームタイトルは100種類以上、
- 登録しているゲームユーザー数は30億人超え。
- モバイルゲームの売上が全体の72.08%を占める。
- ゲーム関連の子会社：盛趣遊戯、点点互動、天遊、七酷

中手遊(CMGE)⁴

- 2012年、ナスダック上場。米国で上場した。
- 初の中国のモバイルゲーム会社だった。
- 2019年香港で2次上場。
- 2022深圳企業500強に選ばれる。
- 運営しているモバイルゲーム：「奥特曼：集結」(ウルトラマン)、「新・三国無双覇」、「航海王熱血航線」(ワンピース)、「龍珠覚醒」(ドラゴンボール)など。

1
<http://games.wanmei.com/>

百度-中国財富網 2023年1月19日：
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1755417602180360402&wfr=spider&for=pc>



出所：「完美世界遊戯」トップページ

2
<http://www.biligame.com/>

bilibili関連ニュース：
<https://game.bilibili.com/fgo/>
<https://www.bilibili.com/read/cv10381178>
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1735153988480369953&wfr=spider&for=pc>
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1735265811450394944&wfr=spider&for=pc>



出所：「哔哩哔哩遊戯」トップページ

3
<https://www.sjhuatong.com/>

4
<https://www.cmge.com/>

中国で展開する日本のゲーム運営会社

社名	バンダイナムコ	スクウェア・エニックス	DeNA
設立	<p>万代南夢宮（中国）投資有限公司¹ Bandai Namco Holdings Inc.</p> <ul style="list-style-type: none"> 2017年12月に上海で設立。 日本のバンダイナムコホールディングスの独資。傘下にはエンターテインメント系の「万代南夢宮（上海）娯楽」、IPプロデュースの「日昇（上海）」、アミューズメント系の「万代南夢宮（上海）遊楽」がある 	<ul style="list-style-type: none"> 2005年1月、史克威尔艾尼克斯（中国）互動科技有限公司（SQUARE ENIX (CHINA) CO., LTD）設立。³ 	<ul style="list-style-type: none"> 2007年9月25日、上海縦遊ネットワーク技術有限公司（DeNA Shanghai）設立。⁴
企業動向	<ul style="list-style-type: none"> VR ZONE（上海、北京）、GASHAPON（2022年に北京と杭州でオープン）、THE GUNDAM BASE SHENZHEN²（高達基地、深圳に2022年10月にオープン）、TAMASHII NATIONS（上海百聯ZX創趣場に2023年1月オープン）、万代南夢宮上海文化中心BANDAI NAMCO SHANGHAI BASEなどを多彩に展開。 バンダイナムコホールディングスと集英社との共同出資による新会社（集英万夢（上海）商貿有限公司（仮称））設立を発表² 	<ul style="list-style-type: none"> 中国市場向けオンラインゲーム、モバイルゲームを提供。 中国語版『最終幻想』のカードゲームを販売開始。（2018年1月） スクウェア・エニックスによるカフェ空間「SQUARE ENIX CAFÉ（史克威尔艾尼克斯咖啡餐厅）」が上海にオープン。 環球港店を5年間運営していたが、2022年10月で運営を停止し、上海新世界第大丸百貨に移転することを発表。 	<ul style="list-style-type: none"> 2009年7月 中国最大級のモバイルSNS サービス「天下網」を展開する WAPTX LTD.を子会社化。 2011年7月 中国版・Mobageとして「夢宝谷」展開を開始。 夢宝谷 mobage⁵ 2019年12月、「灌籃高手 正版授權手游」（スラムダンク・正規授權モバイルゲーム）の配信開始 2020年6月、「幽游白書武術会」の配信開始
主なゲーム	<p>航海王（ワンピース）、敢達（ガンダム）、火影忍者（NARUTO）、龍珠（ドラゴンボール）などのモバイルゲームを夢宝谷（mobage）や騰訊遊戲などのプラットフォームにて展開</p>	<p>魔力宝贝手机版iOS、魔力宝贝Web（クロスゲート）幻想大陸 など</p>	<p>聖闘士星矢 重生、境界-死神激闘（BLEACH）、灌籃高手（スラムダンク）モバイルゲーム</p>

1 <https://www.bandainamcochina.cn/>

2 2019年6月25日 バンダイナムコホールディングス/集英社プレスリリース：
https://www.bandainamco.co.jp/cgi-bin/releases/index.cgi/press/9396?entry_id=6577

3 <http://www.square-enix.net.cn/>

スクウェア・エニックス関連ニュース
2018年1月5日：
<http://www.square-enix.net.cn/news/pro/2018-01-05/159.html>

SQUARE ENIX CAFE
<http://www.square-enix-cafe.com.cn/>
<https://weibo.com/u/6372071457>

4 <https://www.denachina.com/>

5 <http://www.mobage.cn/>

中国展開する海外のゲーム会社¹

社名	EA (Electronic Arts) ²	IGG ³
設立	<ul style="list-style-type: none"> 米国のゲーム会社で、本社は1982年設立。 世界各地に拠点があり、日本や中国（上海）にもある。 	<ul style="list-style-type: none"> 2006年、福州にて「福州天盟数碼有限公司」設立。 2009年、シンガポールに「IGG Singapore Pte. Ltd.」設立。シンガポールを本社とする。 2013年、香港にて上場 IGG Japan、2015年2月に設立。 米国、カナダ、日本、韓国、イタリア、タイなどに支社がある。
企業動向	<ul style="list-style-type: none"> 最先端のゲーム、革新的なサービス、強力な技術を通じて、世界中の6億人のアクティブプレイヤーとファンに無限の可能性を秘めた世界を提供。 EA SPORTS™ FIFA、バトルフィールド™、エーペックスレジェンズ™、ザ・シムズ™、Madden™ NFL、ニード・フォー・スピード™、タイタンフォール™、F1™など、スポーツゲームを中心に人気作を多数運営している。 	<ul style="list-style-type: none"> 中国国産ゲームの海外展開を行う。40タイトル以上のゲームを、23種類の言語で世界200ヶ国以上に配信。 2020年末時点では約10億ユーザーアカウントのコミュニティーを有している。 総収入の比率は、北米から31%、アジアが39%、欧州が23%。
主なゲーム	FIFA ONLINE、F1 23、NBA LIVE、 極品飛車（ニード・フォー・スピード）、 模擬城市（シムシテ・ィー）、 紅警OL（コマンド&コンカー：レッドアラート）、 植物大戦僵尸2（Plants vs. Zombies2）など	ロードモバイル、タイムプリンセス、 アルケミストガーデン、モバイル・ロワイヤル、 Castle Clash

¹ IGGはもともと中国のゲーム会社だが、現在は本社をシンガポールに置き中国含め海外展開をしているため、本スライドに記載した。

² <http://www.ea.com/cn/>

日本サイト：
<https://www.ea.com/ja-jp>

³ <https://www.igg.com/>
IGG Japan: <https://www.igg.jp/>

2. 中国のオンラインゲーム許可/規制

JETRO

2-1. オンラインゲームの審査・批准機関

中国におけるオンラインゲーム配信のための審査・批准は、
国家新聞出版署が統括管理している。

- 従来、中国でオンラインゲーム(モバイルゲームを含む)の配信には、文化部(現在の文化和旅游部)と国家新聞出版广电总局(現在の国家新聞出版署)の2か所の批准をそれぞれに受ける必要があった。

しかし2019年の半ばから文化和旅游部が「インターネット文化経営許可証」審査範囲の調整、審査業務の更な規範に関する通知」を発行し、また「ネットワーク遊戯管理暫行弁法」が廃止されたことにより、文化和旅游部はオンラインゲームの管理監督を行わないことになった。現在では、オンラインゲームの配信許可の審査・批准は、国家新聞出版署が一括で行っている。

- 国産ゲーム、輸入ゲーム、それぞれに中国国内での配信のためには、国家新聞出版署に申請し、「版号」と呼ばれる許可番号の取得が必要¹。
(版号は、配信するゲームのサイトに必ず掲載する)
- 批准されたゲームは、国家新聞出版署の公式サイトに国産、輸入ゲーム別に掲載される²。

¹
申請・批准の流れは次ページ

²
2021年、2022年に批准された輸入ゲームは後述。

国家新聞出版署による海外の著作権者からライセンスを受けたオンラインゲームに関する審査・批准

申請資格

1. 出版会社は、必ずオンラインゲーム出版範囲を有するネット出版サービス会社であること
2. 申請対象のゲーム作品は国家版權局で著作権契約登記手続きを終えていること。
3. ゲーム運営機構は必ず「電信および信息服务業務經營許可証」(ICP証)を有すること。
4. ゲーム作品は、「出版管理条例」、「互聯網信息服务管理弁法」、「網絡出版服務管理規定」などの法規の内容に則していること。
5. ゲーム運営機構は、国家の未成年保護に関連する規定に従い運営すること。

審査手順

申請に必要な資料を、所在地の省級の出版管理部門に提出する。



省局が批准後、国家新聞出版署に申請する。

提出が必要な書類

1. 省レベルの出版管理部門から国家新聞出版署への稟議書類(ゲーム名称、出版会社、運営会社、ゲームの種類や内容を含む)
2. 申請書(出版境外著作権人授權互聯網遊戲作品申請書)(出版専門スタッフがいること、海外でのリリース情報、当該運営会社が運営するゲームの情報、ゲームの査読レポートなどを含む)
3. 国家版權局による著作権契約登記の証明(コピー)
4. 運営会社の營業許可証およびICP証(コピー)
5. ゲームの画面のスクリーンショット(10枚以上、ゲームの中核的内容と基本的な外観を反映できるもの)
6. ゲームの中毒防止機能の設置説明:「關於防止未成年人沈迷網絡遊戲工作的通知」に基づく。
7. ゲームの中国語シナリオ全文、ゲームにおける禁止用語集
8. 内容審査を行う「管理スタッフ」のアカウントと、ゲーム中毒防止システムのテストアカウント
9. ゲーム審査補助資料
10. すべての申請書類の文字資料を入れた電子ファイルと、ゲームの映像を入れたUSBもしくはCD-ROM

審査期限・流れ

- 審査期間は、書類受理から80日(営業日)
- 許可が下りた作品は、国家新聞出版署のサイトに情報が公開される²

¹ 国家新聞出版署:
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/content/329/46005.shtml>

² 2021年~2022年に批准された作品に関しては次ページ

2022年12月、輸入ゲームの許可が、国家新聞出版署から 約1年半ぶりに下りる

- 輸入ゲームの中国国内での配信のための審査・批准は国家新聞出版署が一括で行うようになったが、2021年6月に許可一覧が発表された後は、1年半新規で輸入ゲームの許可が下りない時期が続いた。
- 2022年12月28日に「2022年輸入オンラインゲーム審査批准の情報」としてホームページに44の輸入ゲームのタイトルの批准が掲載され、版号とともに発表された¹。
- 「航海王：夢想指針」(One Piece: The Dream Pointer)などの日本のIPゲームもあり、「宝可梦大集結」(Pokémon UNITE)は、モバイル、Switchの両方の許可が同時に下りている。魔獣世界(World of Warcraft)、暗黒破壊神(Diablo)等、暴雪遊戯(ブリザード・エンターテインメント)も運営代理会社を変えて、許可が下りている。
- 1年半ぶりに輸入ゲームの版号が下りたことで、ネットでは安堵する声と、あまりにもタイトルの少なさから、先は楽観できないという声があがっている。
- 国産ゲームも、配信のためには国家新聞出版署による批准が必要で、批准された場合はサイトに掲載される。²

1

ニュースでは45タイトルと発表しているものもあるが、以下の通り、現在公式サイトに掲載で確認できるのは44タイトル

国家新聞出版署：2021年輸入オンラインゲーム審査批准の情報(76タイトル)
2021年6月28日
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/content/s/318/75658.shtml>

国家新聞出版署：2022年輸入オンラインゲーム審査批准の情報(44タイトル)
2022年12月28日
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/content/s/318/105810.shtml>
全タイトルは次頁以降に掲載

2

例)2022年12月には国産ゲームにも84タイトル版号が発行されている。
国家新聞出版署：2022年12月国産オンラインゲーム審査批准の情報(84タイトル)
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/content/s/320/105809.shtml>

3

参考：
2019-2020年に批准された輸入オンラインゲームの数
2019年：185タイトル
2020年：97タイトル
2021年1月13日 36kr：
<https://36kr.com/p/1052268492230025>

3

2022年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム(全44タイトル)① 1

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
1	厨神小当家 ²	モバイル	杭州哲信信息技术有限公司	北京巔峰盛世科技有限公司	国新出審[2022]1676号	ISBN 978-7-498-09846-7	2022年12月10日
2	帝国与謎題	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	北京唯我樂園信息技术有限公司	国新出審[2022]1675号	ISBN 978-7-498-09847-4	2022年12月10日
3	双点医院	PC用	合肥完美世界網絡技術有限公司	合肥完美世界網絡技術有限公司	国新出審[2022]1674号	ISBN 978-7-498-09848-1	2022年12月10日
4	奇迹降臨	PC用	深圳中青宝互動網絡股份有限公司	北京喜遊戲科技有限公司	国新出審[2022]1673号	ISBN 978-7-498-09849-8	2022年12月10日
5	跑跑加菲猫	モバイル	杭州渡口網絡科技有限公司	合肥樂悠信息科技有限公司	国新出審[2022]1672号	ISBN 978-7-498-09850-4	2022年12月10日
6	三国志・戦棋版	モバイル	広州市動景計算機科技有限公司	広州簡悦信息科技有限公司	国新出審[2022]1671号	ISBN 978-7-498-09851-1	2022年12月10日
7	命運方舟	PC用	広東音像出版社有限公司	広州迅影網絡科技有限公司	国新出審[2022]1670号	ISBN 978-7-498-09852-8	2022年12月10日
8	花園之間	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	西安西品網絡科技有限公司	国新出審[2022]1669号	ISBN 978-7-498-09853-5	2022年12月10日
9	解压神器	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限公司	深圳市智品樂遊網絡科技有限公司	国新出審[2022]1668号	ISBN 978-7-498-09854-2	2022年12月10日
10	泥泞狂奔	PC用	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	江蘇鳳凰数字传媒有限公司	国新出審[2022]1667号	ISBN 978-7-498-09855-9	2022年12月10日
11	烹饪模擬器	PC用	遼寧電子出版社有限责任公司	遼寧電子出版社有限责任公司	国新出審[2022]1666号	ISBN 978-7-498-09856-6	2022年12月10日
12	无畏契約	PC用	華東师范大学電子音像出版社有限公司	上海納原信息技术有限公司	国新出審[2022]1665号	ISBN 978-7-498-09857-3	2022年12月10日
13	壁中精靈	ゲーム機-PS4	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	国新出審[2022]1664号	ISBN 978-7-498-09858-0	2022年12月10日
14	無尽旅図	モバイル	上海隱志網絡科技有限公司	心動網絡股份有限公司	国新出審[2022]1663号	ISBN 978-7-498-09859-7	2022年12月10日
15	幻想生活	モバイル	北京中電電子出版社	網易(上海)網絡遊戲有限公司	国新出審[2022]1662号	ISBN 978-7-498-09860-3	2022年12月10日
16	尖塔奇兵	PC用	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	南京市玩趣互動科技有限公司	国新出審[2022]1661号	ISBN 978-7-498-09861-0	2022年12月10日
17	二之国：交錯世界 ³	モバイル	深圳市創夢天地科技有限公司	深圳市創夢天地科技有限公司	国新出審[2022]1660号	ISBN 978-7-498-09862-7	2022年12月10日
18	納薩力克之王	モバイル	上海電子出版有限公司	上海恺英網絡科技有限公司	国新出審[2022]1659号	ISBN 978-7-498-09863-4	2022年12月10日
19	夢幻雜貨店	モバイル	杭州美盛遊戲技術開發有限公司	北京双想科技有限公司	国新出審[2022]1658号	ISBN 978-7-498-09864-1	2022年12月10日
20	瘋狂伐木工	PC用、 ゲーム機- Switch	上海科学技術文献出版社有限公司	上海林樹網絡科技有限公司	国新出審[2022]1657号	ISBN 978-7-498-09865-8	2022年12月10日

¹ 国家新聞出版署 2022年12月28日：
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/105810.shtml>

² 日本のIP
1「厨神小当家」(真・中華一番！)

³ 日本のIP
17「二之国：交錯世界」
(二ノ国クロスワールド)など

2022年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム(全44タイトル)②¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
21	剣与騎士団	モバイル	広州市動景計算機科技有限公司	広州靈犀互動娛樂有限公司	国新出審[2022]1656号	ISBN 978-7-498-09866-5	2022年12月10日
22	伝奇商店： 経営与打造	モバイル	天津電子出版社有限公司	北京銀河聚陣網絡技術有限公司	国新出審[2022]1655号	ISBN 978-7-498-09867-2	2022年12月10日
23	冒険島： 楓之伝説	モバイル	上海郵通科技有限公司	上海郵通科技有限公司	国新出審[2022]1654号	ISBN 978-7-498-09868-9	2022年12月10日
24	宝可梦大集結 ²	モバイル、 ゲーム機- Switch	深圳市騰訊計算機系統有限公司	深圳市騰訊計算機系統有限公司	国新出審[2022]1653号	ISBN 978-7-498-09869-6	2022年12月10日
25	坐在罐子里的人	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	掌遊天下(北京)信息技術股份有限公司	国新出審[2022]1652号	ISBN 978-7-498-09870-2	2022年12月10日
26	航海王：夢想指針 ³	モバイル	上海同濟大学電子音像出版社有限公司	上海掌致信息科技有限公司	国新出審[2022]1651号	ISBN 978-7-498-09871-9	2022年12月10日
27	突袭：暗影伝説	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	上海網之易磨璞網絡科技有限公司	国新出審[2022]1650号	ISBN 978-7-498-09872-6	2022年12月10日
28	原界之罪	モバイル	三辰影库音像出版社有限公司	北京朝夕光年信息技術有限公司	国新出審[2022]1649号	ISBN 978-7-498-09873-3	2022年12月10日
29	第七史詩	モバイル	上海触控科技發展有限公司	上海紫舜信息技術有限公司	国新出審[2022]1648号	ISBN 978-7-498-09874-0	2022年12月10日
30	分形空間	モバイル	上海電子出版有限公司	深圳市智品樂遊網絡科技有限公司	国新出審[2022]1647号	ISBN 978-7-498-09875-7	2022年12月10日
31	天国旅立	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限公司	海南光一網絡科技有限公司	国新出審[2022]1646号	ISBN 978-7-498-09876-4	2022年12月10日
32	豆胡	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	深圳市火星人互動娛樂有限公司	国新出審[2022]1645号	ISBN 978-7-498-09877-1	2022年12月10日
33	大航海時代： 海上霸主 ⁴	モバイル	上海科学技術文献出版社有限公司	上海天戏互娛網絡技術有限公司	国新出審[2022]1644号	ISBN 978-7-498-09878-8	2022年12月10日
34	夢想酒店	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限公司	深圳市致宁互動科技有限公司	国新出審[2022]1643号	ISBN 978-7-498-09879-5	2022年12月10日
35	動物王者	モバイル	北京百度多酷科技有限公司	天津多酷紫桐科技有限公司	国新出審[2022]1642号	ISBN 978-7-498-09880-1	2022年12月10日
36	飢荒：新家園	モバイル	上海鴻利数碼科技有限公司	上海鴻利数碼科技有限公司	国新出審[2022]1641号	ISBN 978-7-498-09881-8	2022年12月10日
37	巫師之昆特牌	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	深圳市盖娅科技有限公司	国新出審[2022]1640号	ISBN 978-7-498-09882-5	2022年12月10日
38	築夢頌	PC用	上海科学技術文献出版社有限公司	完美世界征奇(上海)多媒体科技有限公司	国新出審[2022]1639号	ISBN 978-7-498-09883-2	2022年12月10日

¹ 国家新聞出版署 2022年12月28日：
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/105810.shtml>

² 日本のIP
24「宝可梦大集結」(Pokémon UNITE)

³ 日本のIP
26「航海王：夢想指針」
(One Piece: The Dream Pointer)

⁴ 日本のIP
33「大航海時代：海上霸主」など

2022年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム(全44タイトル)③¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
39	戦之刃： 幸存者	モバイル	華東师范大学電子音像出版社有限公司	明日世界（上海）網絡科技有限公司	国新出審[2022]1638号	ISBN 978-7-498-09884-9	2022年12月10日
40	夏日追捕者	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	掌遊天下（北京）信息技術股份有限公司	国新出審[2022]1637号	ISBN 978-7-498-09885-6	2022年12月10日
41	仙劍奇俠伝： 新的開始	モバイル	上海恺英網絡科技有限公司	上海悦騰網絡科技有限公司	国新出審[2022]1636号	ISBN 978-7-498-09886-3	2022年12月10日
42	面条人	ゲーム機- Switch	江蘇鳳凰数字伝媒有限公司	南京市玩趣互動科技有限公司	国新出審[2022]1635号	ISBN 978-7-498-09887-0	2022年12月10日
43	小馬夢幻農場	モバイル	上海科学技術文献出版社有限公司	上海技宇網絡科技有限公司	国新出審[2022]1634号	ISBN 978-7-498-09888-7	2022年12月10日
44	黄易群俠伝：重生	モバイル	北京龍圖智庫科技有限公司	北京大千互娛科技有限公司	国新出審[2022]1633号	ISBN 978-7-498-09889-4	2022年12月10日

¹
 国家新聞出版署 2022年12月28日：
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/105810.shtml>

2021年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム(全76タイトル)①¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
1	卡通農場	モバイル	海南省電子音像出版社有限公司	海南騰訊互動娛樂有限公司	国新出審[2021]1222号	ISBN 978-7-498-09286-1	2021年6月28日
2	網球伝奇	モバイル	北京中電電子出版社	奇遊天地(深圳)科技有限公司	国新出審[2021]1221号	ISBN 978-7-498-09284-7	2021年6月28日
3	王者決断	モバイル	福州天盟数碼有限公司	福州天盟数碼有限公司	国新出審[2021]1220号	ISBN 978-7-498-09283-0	2021年6月28日
4	逗斗火柴人	モバイル	広州網易計算機系統有限公司	杭州網易雷火科技有限公司	国新出審[2021]1219号	ISBN 978-7-498-09282-3	2021年6月28日
5	真・三国无双 斬	モバイル	北京畅游時代数碼技術有限公司	北京畅游時代数碼技術有限公司	国新出審[2021]1218号	ISBN 978-7-498-09281-6	2021年6月28日
6	楚留香伝奇群侠録	モバイル	華中科技大学電子音像出版社	北京世宣伝媒広告有限公司	国新出審[2021]1217号	ISBN 978-7-498-09280-9	2021年6月28日
7	夜勤人	PC用	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	南京市玩趣互動科技有限公司	国新出審[2021]1216号	ISBN 978-7-498-09279-3	2021年6月28日
8	網球世界巡回賽	ゲーム機-PS4 (VR)	上海電子出版有限公司	上海東方明珠文化發展有限公司	国新出審[2021]1215号	ISBN 978-7-498-09278-6	2021年6月28日
9	偶像星願	モバイル	北京畅元国訊科技有限公司	上海幻電信息科技有限公司	国新出審[2021]1214号	ISBN 978-7-498-09276-2	2021年6月28日
10	高能競技場	モバイル	華東师范大学電子音像出版社有限公司	上海藏响信息技術咨詢有限公司	国新出審[2021]1213号	ISBN 978-7-498-09274-8	2021年6月28日
11	軒轅劍柒	PC用、ゲーム機-PS4	華録出版伝媒有限公司	北京卓意麦斯科技有限公司	国新出審[2021]1212号	ISBN 978-7-498-09272-4	2021年6月28日
12	富翁大作战	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限公司	深圳市智品楽遊網絡科技有限公司	国新出審[2021]1211号	ISBN 978-7-498-09269-4	2021年6月28日
13	黑色沙漠	モバイル	深圳市創夢天地科技有限公司	深圳市創夢天地科技有限公司	国新出審[2021]1210号	ISBN 978-7-498-09267-0	2021年6月28日
14	仙劍奇侠传七	PC用	安徽新華電子音像出版社	皖新文化科技有限公司	国新出審[2021]1209号	ISBN 978-7-498-09266-3	2021年6月28日
15	英雄聯盟電競經理	モバイル	深圳市騰訊計算機系統有限公司	深圳市騰訊計算機系統有限公司	国新出審[2021]1208号	ISBN 978-7-498-09264-9	2021年6月28日
16	ソニック 在2020東京奧運会 ²	モバイル	三辰影庫音像出版社有限公司	北京朝夕光年信息技術有限公司	国新出審[2021]1207号	ISBN 978-7-498-09263-2	2021年6月28日
17	瘋狂兔子: 奇遇派对	ゲーム機-Switch	上海電子出版有限公司	上海仙豆網絡信息科技有限責任公司	国新出審[2021]1206号	ISBN 978-7-498-09261-8	2021年6月28日
18	釣魚大対決	モバイル	北京中電電子出版社	網易(上海)網絡遊戲有限公司	国新出審[2021]1205号	ISBN 978-7-498-09258-8	2021年6月28日

¹ 国家新聞出版署 2021年6月28日:
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/content/318/75658.shtml>

² 日本のIP
16「ソニック 在2020東京奧運会」
(ソニック at 東京2020 オリンピック)
など

2021年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム(全76タイトル)②

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
19	萌龍進化論	モバイル	華東师范大学電子音像出版社有限公司	北京唯我楽園信息技術有限公司	国新出審[2021]1204号	ISBN 978-7-498-09256-4	2021年6月28日
20	勇者闘悪龍：達伊の大冒険 ²	モバイル	上海蛙扑網絡技術有限公司	上海蛙扑網絡技術有限公司	国新出審[2021]1203号	ISBN 978-7-498-09255-7	2021年6月28日
21	投影尋真	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	北京月宝盒信息技術有限公司	国新出審[2021]1202号	ISBN 978-7-498-09301-1	2021年6月28日
22	迷你地鐵	ゲーム機-Switch	上海電子出版有限公司	上海納原信息技術有限公司	国新出審[2021]1201号	ISBN 978-7-498-09298-4	2021年6月28日
23	全境封鎖2	PC用	深圳市騰訊計算機系統有限公司	深圳市騰訊計算機系統有限公司	国新出審[2021]1200号	ISBN 978-7-498-09297-7	2021年6月28日
24	王国保衛戦4	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	西安西品網絡技術有限公司	国新出審[2021]1199号	ISBN 978-7-498-09296-0	2021年6月28日
25	衆多回憶的食堂故事	モバイル	広州谷得網絡技術有限公司	北京粒子互娛網絡技術有限公司	国新出審[2021]1198号	ISBN 978-7-498-09295-3	2021年6月28日
26	萌宝比特	モバイル	遼寧電子出版社有限責任公司	北京双想技術有限公司	国新出審[2021]1197号	ISBN 978-7-498-09294-6	2021年6月28日
27	世界彈射物語	モバイル	厦門雷霆互動網絡有限公司	深圳雷霆信息技術有限公司	国新出審[2021]1196号	ISBN 978-7-498-09293-9	2021年6月28日
28	馬力欧瘋狂兔子：王国之戰 ³	ゲーム機-Switch	上海電子出版有限公司	上海碧汉網絡技術有限公司	国新出審[2021]1195号	ISBN 978-7-498-09290-8	2021年6月28日
29	坦克精英	PC用	北京北纬通信科技股份有限責任公司	北京北纬通信科技股份有限責任公司	国新出審[2021]1194号	ISBN 978-7-498-09289-2	2021年6月28日
30	格莉斯的旅程	モバイル	重慶華龍網集團股份有限責任公司	重慶市騰訊計算機系統有限公司	国新出審[2021]1193号	ISBN 978-7-498-09288-5	2021年6月28日
31	蒸汽戦機：聯盟	PC用	北京中電電子出版社	広州網易計算機系統有限公司	国新出審[2021]1192号	ISBN 978-7-498-09287-8	2021年6月28日
32	麻布仔大冒険	ゲーム機-PS4、PS5	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	国新出審[2021]1191号	ISBN 978-7-498-09277-9	2021年6月28日
33	塔防模擬器	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限責任公司	深圳市智品樂遊網絡技術有限公司	国新出審[2021]1190号	ISBN 978-7-498-09275-5	2021年6月28日
34	貝拉的甜蜜莊園	モバイル	杭州美盛遊戲技術開發有限公司	上海墨灿網絡技術有限公司	国新出審[2021]1189号	ISBN 978-7-498-09273-1	2021年6月28日
35	異界事務所	モバイル	上海触控科技發展有限公司	上海紫舜信息技術有限公司	国新出審[2021]1188号	ISBN 978-7-498-09271-7	2021年6月28日
36	進化之地2	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	心動網絡股份有限責任公司	国新出審[2021]1187号	ISBN 978-7-498-09270-0	2021年6月28日
37	关于我轉生變成史萊姆這檔事 ⁴	モバイル	互愛互動(北京)技術有限公司	互愛互動(北京)技術有限公司	国新出審[2021]1186号	ISBN 978-7-498-09268-7	2021年6月28日

1
国家新聞出版署 2021年6月28日：
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/75658.shtml>

2
日本のIP
20「勇者闘悪龍：達伊の大冒険」
(ドラゴンクエスト ダイの大冒険)

3
日本のIP
28「馬力欧瘋狂兔子：王国之戰」(馬力欧瘋狂兔子)

4
日本のIP
37「关于我轉生變成史萊姆這檔事」
(轉生したらスライムだった件)など

2021年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム(全76タイトル)③¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
38	東方帰言録	モバイル	上海科学技術文献出版社有限公司	上海域起網絡科技有限公司	国新出審[2021]1185号	ISBN 978-7-498-09265-6	2021年6月28日
39	瘋狂原始人 ²	モバイル	上海衆源網絡有限公司	上海衆源網絡有限公司	国新出審[2021]1184号	ISBN 978-7-498-09262-5	2021年6月28日
40	阿蒂丝契約	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限公司	深圳市拇指遊玩科技有限公司	国新出審[2021]1183号	ISBN 978-7-498-09260-1	2021年6月28日
41	漫威対決	モバイル	浙江省期刊总社有限公司	杭州網易雷火科技有限公司	国新出審[2021]1182号	ISBN 978-7-498-09259-5	2021年6月28日
42	哆啦A夢 牧场物語2	ゲーム機-Switch	上海電子出版有限公司	深圳市騰訊計算機系統有限公司	国新出審[2021]1181号	ISBN 978-7-498-09254-0	2021年6月28日
43	避難所：生存	PC用	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	西安西品網絡科技有限公司	国新出審[2021]1180号	ISBN 978-7-498-09253-3	2021年6月28日
44	遊戯開発大亨	モバイル	上海商国網絡科技發展有限公司	上海商国網絡科技發展有限公司	国新出審[2021]329号	ISBN 978-7-498-08822-2	2021年2月9日
45	星戦前夜：無垠星河	モバイル	北京中電電子出版社	杭州網易雷火科技有限公司	国新出審[2021]328号	ISBN 978-7-498-08820-8	2021年2月9日
46	雷曼：伝奇	ゲーム機-Nintendo Switch	上海電子出版有限公司	上海仙豆網絡信息科技有限責任公司	国新出審[2021]327号	ISBN 978-7-498-08827-7	2021年2月9日
47	魔法門之英雄無敵： 亜山征程	モバイル	西安交通大学出版社有限責任公司	深圳市拇指遊玩科技有限公司	国新出審[2021]326号	ISBN 978-7-498-08818-5	2021年2月9日
48	密室 无尽之路	ゲーム機-PS4	上海東方明珠文化發展有限公司	上海東方明珠文化發展有限公司	国新出審[2021]325号	ISBN 978-7-498-08815-4	2021年2月9日
49	尋找天堂	モバイル	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	心動網絡股份有限公司	国新出審[2021]324号	ISBN 978-7-498-08812-3	2021年2月9日
50	艾蘭島	モバイル	深圳市騰訊計算機系統有限公司	深圳市騰訊計算機系統有限公司	国新出審[2021]323号	ISBN 978-7-498-08810-9	2021年2月9日
51	暗黒破壊神：不朽	モバイル	広州網易計算機系統有限公司	杭州網易雷火科技有限公司	国新出審[2021]322号	ISBN 978-7-498-08809-3	2021年2月9日
52	坎特伯雷公主与騎士 喚醒冠軍之劍的 奇幻冒險	モバイル	北京畅元国訊科技有限公司	上海幻電信息科技有限公司	国新出審[2021]321号	ISBN 978-7-498-08807-9	2021年2月9日
53	英雄聯盟手遊	モバイル	深圳市騰訊計算機系統有限公司	深圳市騰訊計算機系統有限公司	国新出審[2021]320号	ISBN 978-7-498-08805-5	2021年2月9日
54	最終幻想： 勇气啓示録 幻影戦争 ³	モバイル	成都西山居世遊科技有限公司	成都西山居世遊科技有限公司	国新出審[2021]319号	ISBN 978-7-498-08803-1	2021年2月9日
55	超载地牢	PC用	厦門雷霆互動網絡有限公司	深圳雷霆信息技術有限公司	国新出審[2021]318号	ISBN 978-7-498-08801-7	2021年2月9日

¹ 国家新聞出版署 2021年6月28日：
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/75658.shtml>

² 日本のIP
42「哆啦A夢」(ドラえもん)

³ 日本のIP
54「最終幻想：勇气啓示録 幻影戦争」
(WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争) など

2021年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム(全76タイトル)④¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
56	学園偶像季： 群星閃耀	モバイル	上海鴻利数碼科技有限公司	上海鴻利数碼科技有限公司	国新出審[2021]317号	ISBN 978-7-498-08798-0	2021年2月9日
57	機甲愛麗絲	モバイル	成都盈众九州網絡科技有限公司	上海幻電信息科技有限公司	国新出審[2021]316号	ISBN 978-7-498-08797-3	2021年2月9日
58	数碼寶貝：新世紀 ²	モバイル	三辰影庫音像出版社有限公司	成都奇侠互娛科技有限公司	国新出審[2021]315号	ISBN 978-7-498-08794-2	2021年2月9日
59	关東煮店人情故事3	モバイル	広州谷得網絡科技有限公司	北京粒子互娛網絡科技有限公司	国新出審[2021]314号	ISBN 978-7-498-08823-9	2021年2月9日
60	超級馬力欧派对	ゲーム機- Nintendo Switch	上海電子出版有限公司	上海納原信息技術有限公司	国新出審[2021]313号	ISBN 978-7-498-08824-6	2021年2月9日
61	宝可梦大探検 ³	モバイル	杭州汉唐文化伝播有限公司	杭州網易雷火科技有限公司	国新出審[2021]312号	ISBN 978-7-498-08821-5	2021年2月9日
62	聖闘士星矢： 正義伝説 ⁴	モバイル	互愛互動（北京）科技有限公司	互愛互動（北京）科技有限公司	国新出審[2021]311号	ISBN 978-7-498-08819-2	2021年2月9日
63	寿司転転餓	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限公司	深圳时代首遊互動科技有限公司	国新出審[2021]310号	ISBN 978-7-498-08817-8	2021年2月9日
64	不確定魔法	モバイル	上海東方明珠文化發展有限公司	上海東方明珠文化發展有限公司	国新出審[2021]309号	ISBN 978-7-498-08816-1	2021年2月9日
65	百貨商場物語	モバイル	金報電子音像出版中心	北京粒子互娛網絡科技有限公司	国新出審[2021]308号	ISBN 978-7-498-08814-7	2021年2月9日
66	奥特曼：終結 ⁵	モバイル	成都盈众九州網絡科技有限公司	上海月球漫歩遊戯網絡有限公司	国新出審[2021]307号	ISBN 978-7-498-08813-0	2021年2月9日
67	蒼之騎士団2 ⁶	モバイル	北京中清龙图網絡技術有限公司	北京中清龙图網絡技術有限公司	国新出審[2021]306号	ISBN 978-7-498-08811-6	2021年2月9日
68	龍珠戦力之巔	モバイル	海南省電子音像出版社有限公司	海南巴别时代科技有限公司	国新出審[2021]305号	ISBN 978-7-498-08808-6	2021年2月9日
69	無尽旅図	PC用	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	心動網絡股份有限公司	国新出審[2021]304号	ISBN 978-7-498-08806-2	2021年2月9日
70	坦克世界全面出撃	モバイル	上海電子出版有限公司	上海冒险島信息技術有限公司	国新出審[2021]303号	ISBN 978-7-498-08804-8	2021年2月9日

¹
国家新聞出版署 2021年6月28日：
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/75658.shtml>

²
日本のIP
58.数碼寶貝(デジモン)

³
日本のIP
61.「宝可梦」(ポケモン)

⁴
日本のIP
62「聖闘士星矢」

⁵
日本のIP
66「奥特曼」(ウルトラマン)

⁶
日本のIP
67「蒼之騎士団」
(オルタンシア・サーガ-蒼の騎士団-)
など

2021年に国家新聞出版署が版号批准した海外のゲーム（全76タイトル）④¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	批准番号	出版物番号	批准日
71	39天到火星	ゲーム機-PS4、 Nintendo Switch	上海東方明珠文化發展有限公司	上海東方明珠文化發展有限公司	国新出審[2021]302号	ISBN 978-7-498-08826-0	2021年2月9日
72	庇护所	PC用	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	西安西品網絡科技有限公司	国新出審[2021]301号	ISBN 978-7-498-08802-4	2021年2月9日
73	汤姆猫英雄跑酷	モバイル	杭州哲信信息技術有限公司	杭州哲信信息技術有限公司	国新出審[2021]300号	ISBN 978-7-498-08800-0	2021年2月9日
74	領地人生	PC用	上海郵通科技有限公	上海郵通科技有限公	国新出審[2021]299号	ISBN 978-7-498-08799-7	2021年2月9日
75	阳春艺曲	モバイル	深圳中青宝互動網絡股份有限公	深圳維克斯遊戲有限公司	国新出審[2021]298号	ISBN 978-7-498-08796-6	2021年2月9日
76	幻想神姫	モバイル	華東師範大學電子音像出版社有	深圳市中手遊網絡科技有限公	国新出審[2021]297号	ISBN 978-7-498-08795-9	2021年02月09

1

国家新聞出版署 2021年6月28日：
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/75658.shtml>

中国でオンラインゲーム経営に必要な主な許可証¹

- **互インターネット情報サービス増値電信業務経営許可証 (ICP)**
(インターネット情報サービス増値電信業務経営許可証) 工業和信息化部が発行。
- **ネットワーク出版サービス許可証** 許可表示「網出証」²
(ネット出版サービス許可証) 国家新聞出版署が発行。
- **電子出版物出版許可証** 国家新聞出版署が発行。
電子出版物 (DVD-ROM 等のフィジカル媒体に収録されているものに限る) の出版に必要。

³

¹ ネットに接続するモバイルゲームでも同様の許可証が必要

² 具体的な許可表示の実例は次ページで紹介

³ 左記以外にオンラインゲームを配信する際に、ゲームごとに、国家新聞出版署のゲーム配信許可(版号)を取得する必要がある

2-13. オンラインゲームにおける許可表示の例

オンラインゲームの公式サイト下部には、各ゲームごとに取得している許可番号が掲載されている。

国産ゲーム 王者荣耀¹



出所:「王者荣耀」のゲームサイト

※
実際のオンラインゲームにおける許可表示の例

1
<http://pvp.qq.com/>

2
<https://hyrz.qq.com/main.shtml>



出所:「王者荣耀」のゲームサイト

輸入ゲーム 火影忍者手遊² (NARUTO-ナルト-モバイルゲーム)



出所:「火影忍者手遊」のゲームサイト



出所:「火影忍者手遊」のゲームサイト

許可表示

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ① 網出証：ネットワーク出版許可証（ネット出版許可証） ② 新広出審 ③ 文网游備字/文网游進字 | <p>国家新聞出版署が発行。（）内は発行した地域。「粤」は広東、「沪」は上海など。</p> <p>国家新聞出版署によるゲーム批准番号（版号）。→ 2018年以降に発行されたものは表記が「国新出審」となる。</p> <p>文化和旅游部によるオンラインゲーム申請許可番号。2019年7月「网络游戏管理暂行办法」の廃止以降、発行しなくなった。</p> |
|--|--|

2-14. 未成年のゲーム中毒防止の規制①

中国当局がゲームの規制を強化する動きを受けて、大手ゲーム会社は、未成年のゲーム中毒防止の取り組みを講じている。

2021年8月3日に「経済参考報」で「“精神のアヘン”が数千億元産業になっている」とゲームが中毒性のある社会的リスクだとし、騰訊(テンセント)のオンラインゲーム「王者荣耀」を名指して批判した。これにより騰訊(テンセント)や網易などのゲーム会社の株式が暴落。同時に各社は迅速に対応を発表する。問題を提起した記事は大きな社会反響を巻き起こし、発表後4時間後に削除されている¹。

騰訊は従来の未成年の保護(未成年のゲームは中毒防止)施策をさらに強化すると発表。「双減双打」施策を、まずは『王者荣耀』から始めるとした。

- 双減**
- ① 時間を減らす。未成年は平日のゲーム時間は1.5時間から1時間に、休日は3時間から、2時間に減らす。
 - ② チャージを減らす。12才未満(小学生)はゲーム内での消費(課金)を禁じる。
- 双打**
- ① 身分の偽りの取り締まり: 未成年が成人と偽って登録することがないように、全日巡查で疑わしいアカウントは再認証を行う。
 - ② 不正手段の取り締まり: 成人アカウントの売買を行う第三者機関を取り締まり。

その後、2021年8月30日に、国家新聞出版署により「**关于進一步嚴格管理 切實防止未成人沈迷網絡遊戲的通知**」(未成年のオンラインゲームの中毒防止の更なる厳格管理に関する通知)が發布される。これにより、未成年(18才未満)に対してオンラインゲームは、金、土、日曜日と休日の20時~21時の間の1時間だけの提供とし、それ以外はいかなる形式でも未成年へのオンラインゲームの提供を禁じた。また実名での登録を厳格に行うこととした。施行は2021年9月1日²。

この通知に対して、ゲーム会社各社は迅速に回答をだし、提供するゲームでの対応を行うことを発表。実際に、身分証明証と紐づいた実名登録が厳格化され、未成年に対するオンラインゲームのより厳格な制限が実行されている³。

1

2021年8月3日 快科技:
<https://news.mydrivers.com/1/773/773743.htm>
<https://news.mydrivers.com/1/773/773753.htm>
<https://news.mydrivers.com/1/773/773876.htm>

2

国家新聞出版署:「**关于進一步嚴格管理 切實防止未成人沈迷網絡遊戲的通知**」(未成年のオンラインゲームの中毒防止の更なる厳格管理に関する通知)

2021年8月30日 国家新聞出版署:
<http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/279/98792.shtml>

国家新聞出版署の関係責任者が記者に回答

「**关于進一步嚴格管理 切實防止未成人沈迷網絡遊戲的通知**」(未成年のオンラインゲームの中毒防止の更なる厳格管理に関する通知)に関して

2021年8月30日 国家新聞出版署:
<http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/719/98788.shtml>

3

- 未成年オンラインゲーム中毒防止通知に『原神』はすぐに対応:遊ぶのは1時間限定に2021年8月30日 快科技:
<https://news.mydrivers.com/1/779/779912.htm>
- 小米遊戲が未成年オンラインゲーム中毒防止システムを調整: 積極的に関連の要求にこたえる
2021年8月31日 快科技:
<https://news.mydrivers.com/1/779/779982.htm>
- これまでで一番厳格なオンラインゲームの国家規制: 未成年は1週間に遊べるのは3時間だけ
網易の株価は暴落、騰訊は緊急回答
2021年8月31日 36kr:
<https://36kr.com/p/1377790138121607>
- 『英雄聯盟(League of Legends)』の中毒防止機能がレベルアップ
12才未満のユーザーはゲームのチャージを禁止
2021年9月1日 快科技:
<https://news.mydrivers.com/1/780/780251.htm>

2-15. 未成年のゲーム中毒防止の規制②

未成年のオンラインゲーム中毒防止に関する法令・ニュース

法規名	未成年のゲーム中毒防止に関する主な内容	公布機関	公布・施行日
《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》 (未成年者のオンラインゲーム中毒防止に関する通知) ¹	ゲーム企業に対して以下の事項を要求。 ・ゲームユーザーの実名登録制度を実施。 ・未成年者へのゲームサービス提供時間の制限、未成年への課金制限等を規制	国家新聞出版署	2019.10.25公布 2019.11.1施行
《未成年人保护法》 (未成年者保护法) ²	・ゲーム企業に対して、ゲームの対象年齢表示を行い、未成年者が不適切なゲームやゲーム機能にさらされないよう技術的措置を講じること等を要求。	全人代常務委員会	1991.9.4公布 2020.10.17第三次改訂 2021.6.1改訂版施行
《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》 (未成年者のオンラインゲーム中毒防止の更なる厳格管理に関する通知) ³	1.未成年(18才未満)に対してオンラインゲームは、金、土、日曜日と法定休日の20時~21時の間の1時間だけの提供とし、それ以外はいかなる形式でも未成年へのオンラインゲームの提供を禁じる。 2.ゲームへの実名での登録を厳格に行うこと。	国家新聞出版署	2021.8.30公布 2021.9.1施行

関連ニュース

- ・ 中央宣伝部、国家新聞出版署の関連責任者が騰訊や網易などのゲーム企業やプラットフォームと会談⁴
- ・ 市委宣伝部、網信弁などの部門が20社余りの重点企業と会談
オンラインゲーム管理の主体責任の強化実行へ⁵
- ・ 「网络游戏行业防沉迷自律公约」(オンラインゲーム業界の中毒防止自律公约)を発表⁶
- ・ 教育部等6部門:小中学生のオンラインゲーム中毒予防管理工作を行う⁷
- ・ 上海でオンラインプラットフォームで「青少年モデル設置指南」を展開へ⁸

1

2019年11月19日 国家新聞出版署
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/312/74539.shtml>

2

2020年12月7日 人民網
<http://jl.people.com.cn/n2/2020/1207/c349771-34459263.html>

3

2021年8月30日 国家新聞出版署:
<http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/279/98792.shtml>

4

2021年9月9日 国家新聞出版署:
<http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/719/98939.shtml>

5

2021年9月15日 上海市人民政府:
<https://www.shanghai.gov.cn/nw4411/20210915/e7486ba858ee4a528905e2f11df0f9cb.html>

6

2021年9月26日 国家新聞出版署:
<http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/280/99194.shtml>

7

2021年11月1日 国家新聞出版署:
<http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/280/99678.shtml>

8

2021年11月3日 国家新聞出版署:
<http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/776/99708.shtml>

3. モバイルゲーム

JETRO

3-1. 中国のモバイル通信の状況

急速に進む5Gへの移行

- 中国では5Gの基地局をすでに234万カ所設立。
- 携帯電話の5Gユーザー数は、すでに5.75億人に達している。¹
- 中国では2017年から5Gへの移行が始まっているが、通信環境が整うことによりモバイルゲームの市場は拡大し、ユーザー数も6億人の大台を突破している。

中国における携帯電話の主要キャリアは、次の3社²

- 中国移動(チャイナモバイル)
- 中国聯通(チャイナユニコム)
- 中国電信(チャイナテレコム)

端末は次の2系統³

- アップル社のiOS
- 安卓(Android)

1

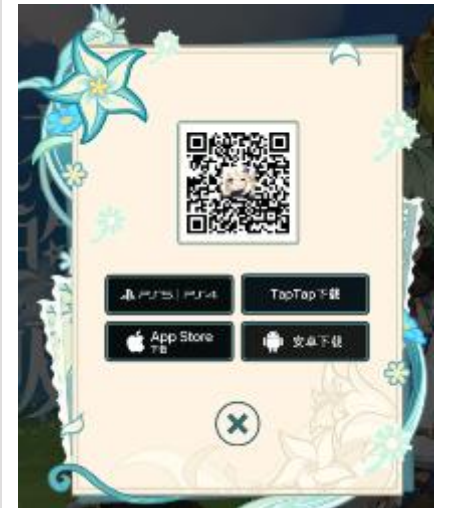
中国新聞網 2023年3月5日:
<https://m.chinanews.com/wap/detail/chs/zwsp/9965697.shtml>

2

中国移動<http://www.10086.cn>
 ゲームプラットフォーム:「咪咕遊戯」
<http://g.10086.cn/>

3

参考



出所: ゲーム「原神」公式サイトダウンロードページ

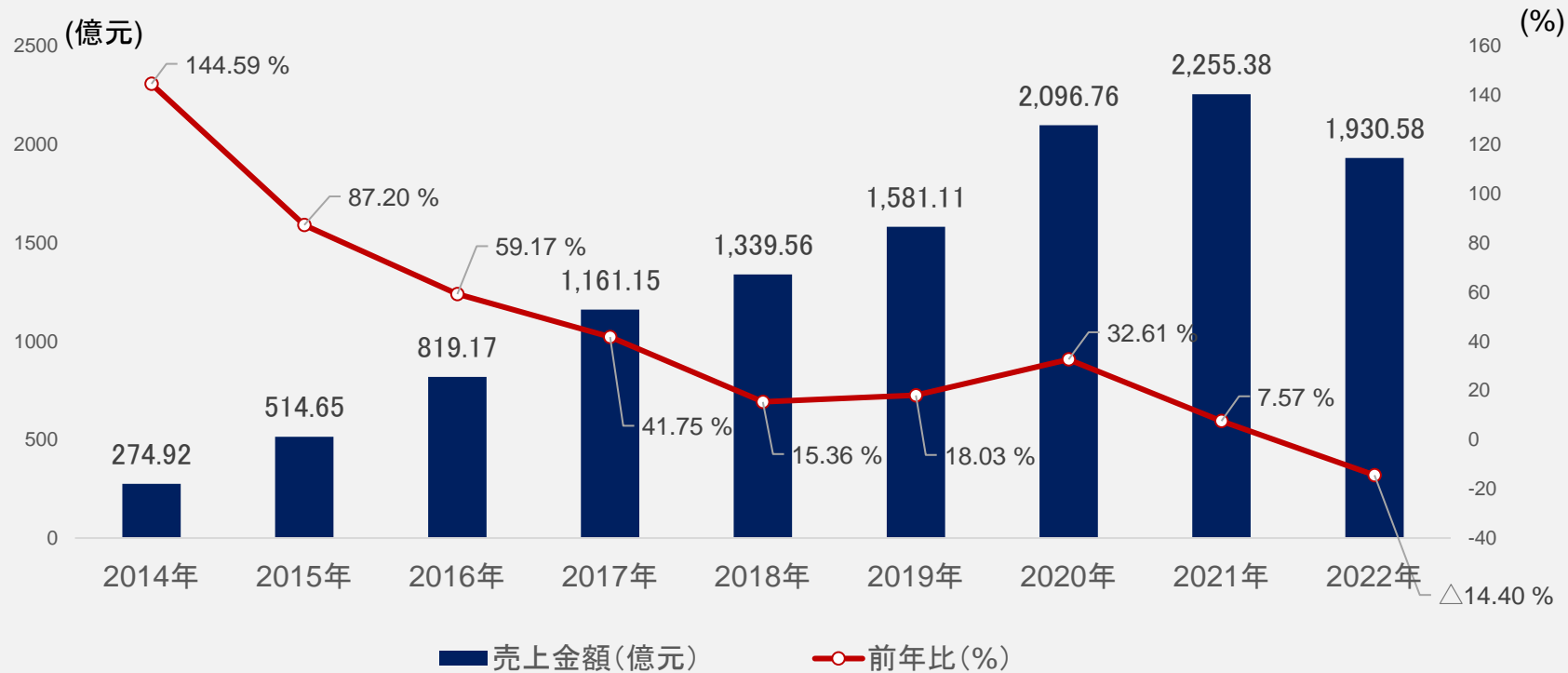
PS5/PS4、TapTap、App Store、安卓 (Android) の4種類。

TapTap www.taptap.cn/
 易玩(上海)网络科技有限公司(第三者のゲームダウンロードプラットフォーム)

中国のモバイルゲームの市場規模

- 2022年、中国のモバイルゲーム市場の実際売り上げは1930.58億元と、前年比14.40%減小。2014年以来、7年間で8倍まで市場規模は拡大していたが、初めて前年比でマイナスとなった¹。
- 新型コロナの影響でユーザー規模も縮小し、さらに新作の少なかったことが主な原因と分析されている。

中国モバイルゲーム市場の売上高の推移(実際売上)



¹
 伽馬数据 2023年2月15日：
<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkC0VF9fzBGVDQ>

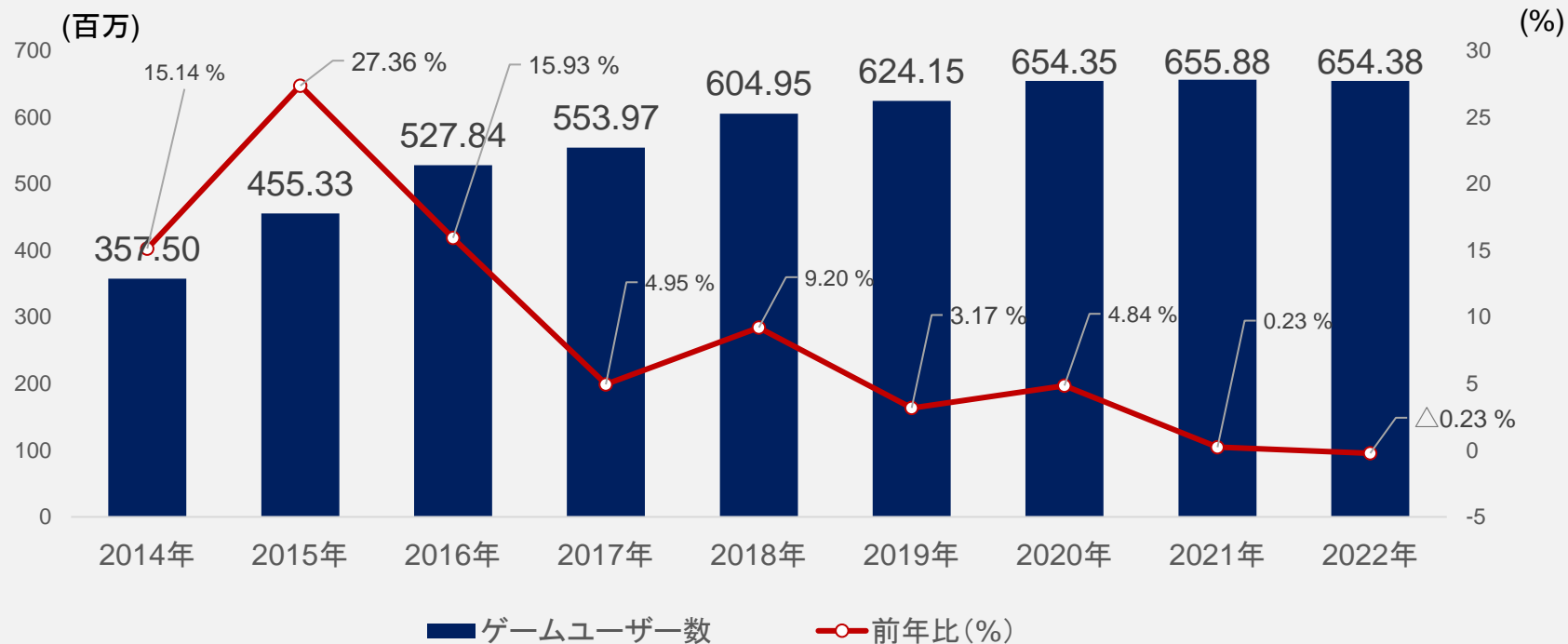
《2022年中国遊戯产业报告》
 正式發布
 中国音像与数字出版协会：
 2023年2月14日
<http://www.cadpa.org.cn/3271/202302/41574.html>

3-3. 中国でのモバイルゲームのユーザー数

中国のモバイルゲームのユーザー数推移¹

- 2022年、中国のモバイルゲームユーザー規模は、約6.54億人。
- 前年比0.23%減とわずかに減少している。
- モバイルゲームユーザーは、2018年に6億人の大台に達してからも増加傾向だったが、5Gネットへの移行も進んだ中で、ユーザー数規模の拡大は停滞期に入ったといえる。

中国モバイルゲーム市場のユーザー数の推移



¹
 伽馬数据 2023年2月15日：
<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkCOVF9fzBGVDQ>

3-4. 人気のモバイルゲーム

人気のモバイルゲームアプリ

2022年Q2 モバイルゲームアプリTOP10¹

順位	ゲーム名	運営・配信会社	四半期の平均DAU ² (万)
1	王者荣耀	騰訊遊戯	6,449
2	和平精英	騰訊遊戯	2,292
3	開心消消樂	樂元素科技	1,512
4	原神	米哈遊	702
5	部落戦争	崑崙万維	654
6	光・遇	網易遊戯	582
7	迷你世界	迷你玩科技	564
8	金鐘鏢之戰	騰訊遊戯	523
9	歡樂斗地主	騰訊遊戯	512
10	英雄聯盟手遊	騰訊遊戯	510

運営・配信会社 騰訊遊戯

- 騰訊遊戯のゲームが半数を占める。「王者荣耀」、「和平精英」がトップ2。
- 暇つぶし系のゲーム「開心消消樂」が3位に、日本を含めた海外市場でもヒットしている「原神」が第4位。

¹
月狐データによる
「2022年Q2季度モバイルアプリランキング」
極光JIGUANG 2022年7月28日：
<https://mp.weixin.qq.com/s/VAEXCCb4OgZRvz4ftDELjw>
運営・配信会社はジェトロ調べにより追記。

²
Daily Active Users(デイリー・アクティブ・ユーザー)の略。サイトなどオンラインのサービスで、特定の1日に1回以上利用や活動があったユーザーの数を指す。

王者栄耀¹

- 騰訊遊戯が開発・運営するMOBA系のモバイルゲーム。
- 2015年11月から運営開始。
- ユーザー同士が対戦する形式で、1対1、3対3、5対5などの様々な方式の対戦を選択することができる。
- また、冒険形式のゲームに参加してPVEの課題をクリアすることで、オンライン対戦のエントリー資格を得る。
- 王者栄耀のプロリーグ(KPL)がある。シーズンごとに、中国各地で試合が行われている²。
- ゲームには実名/年齢登録が必要で、未成年にはゲーム時間の制限がある³。



出所:「王者栄耀」のゲームサイト



出所:「王者栄耀のプロリーグ」のサイト

関連ニュース

- 2023年1月「王者栄耀」の全世界(App StoreとGoogle Play)での売上は2.5億ドル。中国のiOS市場の売上が全体の94.1%を占め、海外市場での売上はわずか5.9%⁴。
- 夢の競演 ゲーム「王者栄耀」が、日本の人気声優・花澤香菜とタッグを組む⁵。
- 「北京環球影城(ユニバーサル・北京):王者栄耀英雄盛会」として、2023年3月11日～5月28日まで、王者栄耀のキャラクターたちのパレードなどが行われる⁶。

1
<http://pvp.qq.com/>

2
<https://pvp.qq.com/match/kpl/kingproleague/index.html>

3
騰訊遊戯のプレイのために必要な身分証明証による実名登録ページ:
<https://jkyx.qq.com/web2010/authorize.htm>

4
2023年2月16日
新浪财经—京報網:
<https://finance.sina.cn/2023-02-16/detail-imyfwimu9048173.d.html>

5
2022年9月20日 快科技:
<https://news.mydrivers.com/1/860/860772.htm>

6
2023年3月11日
新浪财经—北京日報:
<https://cj.sina.com.cn/articles/view/1617264814/606580ae020011lb?sudaref=www.baidu.com&display=0&retcode=0>

原神¹

- 上海米哈遊網絡科技股份有限公司(miHoYo)が開発したオンラインゲーム。
- テスト運営を経て、2020年9月から正式スタート。
- iOS、PC、Android版を同じアカウントでデータ同期ができる。PlayStation版もあり。
- プレイヤーは「旅行者」のキャラクター設定で、原神の真相を探る。
- キャラクターはそれぞれ「元素」と呼ばれる7種類(炎、水、風、雷、草、氷、岩)の属性のうち1つを持ち、元素の反応を生かした新感覚アクションが可能。
- アニメスタイルな世界観が特徴で、日本をはじめ、世界でもリリースして人気を博している。
- 2020年9月から運営18カ月で、174カ所の国家の国家と地域で、iOS アプリストアとGoogle Playにおいて、1.15億回ダウンロードを記録。
- data.aiによると、世界ですでに27億ドルの売上をあげている。
- 売上が高い主な地域は、中国、米国、日本、韓国、ドイツ。²
- 美しい音楽も特徴で、オーケストラによる「原神」オンラインコンサートも開催されている。(2021年、2022年)³



出所:「原神」のゲームサイト



出所:原神 X 喜茶
ジェットロ撮影
2022年9月 上海

関連ニュース

- Sensor Towerによると、2023年2月の中国モバイルゲームの海外市場での売上および売り上げの伸びで、「原神」がどちらもトップに立った。⁴
- 中国国内で、タピオカミルクティで人気の「喜茶」や、ピザハットなどが、次々と「原神」と提携したキャンペーンを展開している。⁵

- <https://ys.mihoyo.com/>
日本ページ
<https://genshin.hoyoverse.com/ja>
- 2022年4月27日 36kr:
<https://36kr.com/p/1716508275356423>
- bilibiliの原神アカウントのコンサートページ
https://www.bilibili.com/video/BV14e411j7Fv/?vd_source=1ec419863e2bc716a38048a816166cc7
- 2023年3月10日 新浪科技-199IT:
<https://finance.sina.com.cn/tech/roll/2023-03-10/doc-imykkzcp2937665.shtml>
- 2022年9月6日 百度-大衆網:
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1743200254884037459&wfr=spider&for=pc>
2023年2月27日 毎日経済新聞:
<https://www.nbd.com.cn/articles/2023-02-27/2686065.html>

3-7. モバイルゲームのヒット作： 開心消消樂、羊了个羊

美しい映像や凝った世界観のゲーム作品や、対戦型でeスポーツでも世界的なゲームタイトルになる作品がある一方で、いわゆる「暇つぶし系」ゲームからもヒットが生まれている。

開心消消樂

- 樂元素科技(北京)股份有限公司が開発、運営。
- 2013年8月にWEB版がスタート、2014年にiOS版とAndroid版がスタート。
- 1ステージごとクリアするパズルゲーム。微信などからも入れ、手軽さが幅広い世代に人気。
- 5000ステージ以上あり、さらに更新されている¹。
- 登録ユーザー数は8億人超え²。



出所:「開心消消樂」のゲームサイト

羊了个羊

- 北京簡遊科技有限公司が開発した知能パズルゲーム。
- 2022年6月13日から、微信のミニプログラムゲームとしてスタート。
- 開発チームは最初3人だけだったという。
- クリア率は0.1%以下ともいわれ、そのクリアできそうでできないというのが病みつきになり、SNSの口コミで火が付き爆発的なヒットとなった。サーバーが1日に3回もダウンしたほどの人気過熱ぶりとなった³。



出所:「羊了个羊」のアプリダウンロードサイト

¹ 百度百家号 2022年3月11日
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1726972346431861385&wfr=spider&or=pc>

² 2022年4月4日 鳳凰網-深燃財經:
<https://tech.ifeng.com/c/8EvYdERE0Y>

³ 2023年2月16日 新浪-第一財經:
<https://finance.sina.cn/2023-02-16/detail-imyftwzq9032816.d.html>

モバイルゲーム×トレーディングカードゲーム

日本の対戦型オンライントレーディングカードゲームが、網易(ネットイース)から配信されている。

遊戯王: 決闘鏈接(遊戯王デュエルリンクス)¹

- KONAMI(コナミデジタルエンタテインメント)によるゲームで、中国では2021年初旬から配信開始²。
- ゲーム大会がオンライン開催されたり、新たなカードボックスが更新されたりしている³。



出所:「遊戯王: 決闘鏈接」のゲームサイト

影之詩(Shadowverse)⁴

- Cygamesによるゲームで、中国では2017年から網易で配信開始。
- App Store、安卓(Android)、TapTap、mumu模擬器からダウンロードできる。
- 「5分で遊べるカードゲーム」として、競技大会もおこなれている。



出所:「影之詩」のゲームサイト

¹
<https://ygo.163.com/>

²
KONAMIニュースリリース
2020年12月9日:
<https://www.konami.com/games/corporate/ja/news/release/20201209/>

³
2023年1月
ゲーム2周年記念イベントを開催
2023年1月13日 ゲーム公式サイト:
https://ygo.163.com/news/official/20230113/29689_1063290.html

⁴
<https://sv.163.com/>

4. コンソールゲーム

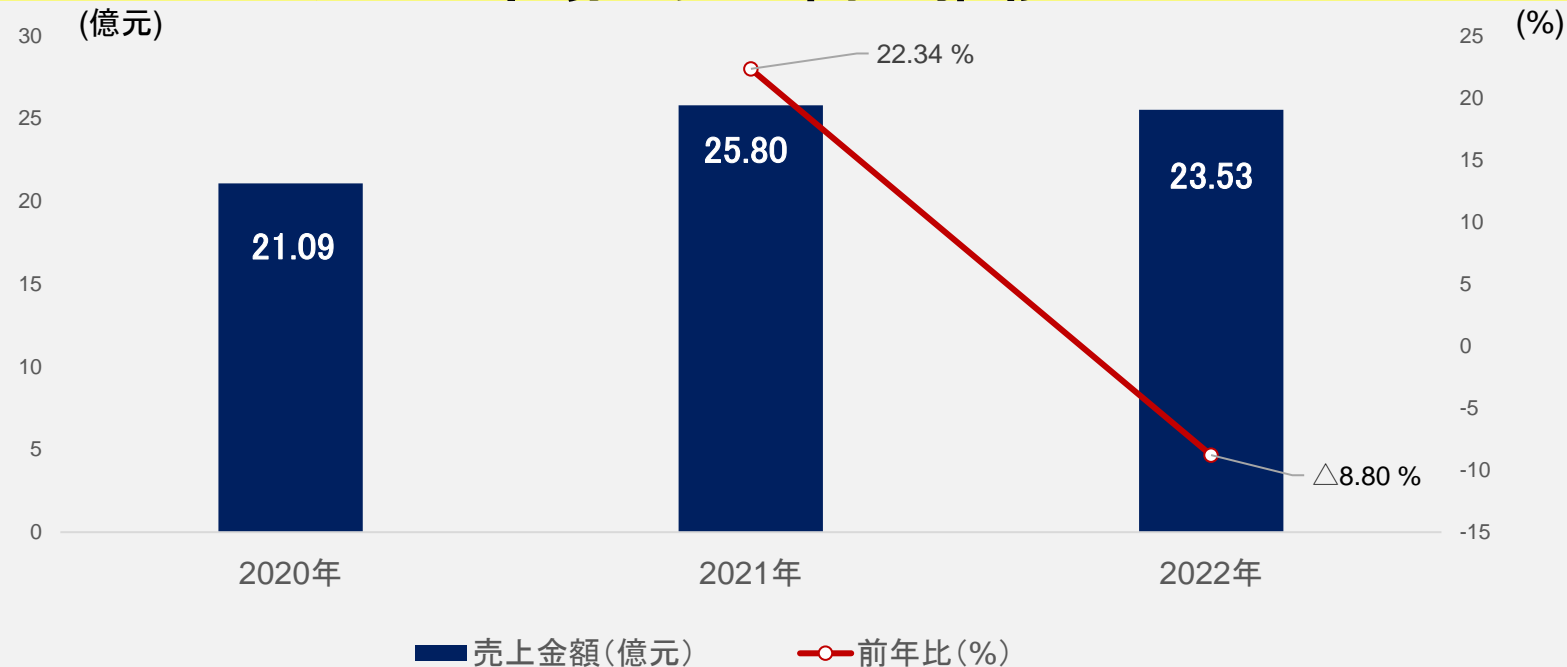
JETRO

4-1. 中国におけるコンソールゲーム：市場規模

中国におけるコンソールゲーム¹市場

- 2022年、中国のコンソールゲーム市場の売上は23.53億元、前年比8.80%減。
- 中国ゲーム市場全体の売上2658.84億元の中で、1%に満たない金額。
- 中国国内で、PlayStation、NintendoSwitch、Xboxが販売されていて、ゲームタイトルの新作が充実することで、市場の伸びも期待できる。
- (コンソールゲームでも、海外ゲームの中国国内販売には、前述の国家新聞出版署による販売許可(版号)の取得が必要)

中国コンソールゲーム市場の売上高の推移



¹

中国語で「主機遊戯」をコンソールゲームと翻訳。

中国音像デジタル出版協会が
《2022年度全球主機市場調査報告》
を発売

加馬数据 2023年2月15日:

<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkC0VF9fzBGVDQ>

PlayStation¹

- Sony Interactive Entertainmentによる。
- 中国で、PlayStation5、PlayStation4を販売。
- bilibiliアカウントからログインすることもできる。
- 人気ゲーム「原神」などのゲームタイトルも充実。
- 2023年から、「PlayStation VR2」も販売開始²。
- PlayStation5: 4,299元、VR2: 4,499元



出所:「PlayStation」のサイト

関連ニュース

- **2021年**
ChinaJoy期間(7月30日～8月2日)に虎牙のプラットフォームでSony PlayStationがライブ配信を行う³。
- **中国国産のACTゲーム「暗影火炬城」のPlayStation 4 とPlayStation 5でリリース。(小売基準価格199元)⁴**

1

<https://www.playstation.com.cn/>

2

公式の「淘宝」オンラインショップ:
https://playstation.world.tmall.com/shop/view_shop.htm

3

2021年7月30日 百度-電競資訊論壇:
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1706723070472810367&wfr=spider&for=pc2021%E5%B9%B4%E7%9A%84chinajoy>

4

2022年9月30日 騰訊:
<https://new.qq.com/rain/a/20220930A03G7H00>

NintendoSwitch ¹

- 任天堂(Nintendo)が発売。
- 2020年8月6日「健身環大冒険」(リングフィット アドベンチャー)の国行(中国版)ゲームの版号が許可された。
- 販売価格は499元、2020年9月3日から販売開始²。
- その他
「馬力欧卡丁車8 豪華版」(マリオカート8 デラックス)、
「超級 馬力欧派对」(スーパー マリオパーティ):
2021年5月11日発売開始 など³。



出所:「NintendoSwitch」のサイト

関連ニュース

- 中央テレビの3.15特番で、「健身環大冒険」(リングフィット アドベンチャー)を絶賛。
- 新型コロナによる巣ごもり需要で、販売も激増と紹介⁴。
- テンセントと任天堂、中国での協力内容発表、サービスの現地化を推進⁵
- 2016年末、iQueは販売を終了する。(DSシリーズなど)⁶

1

<https://www.nintendoswitch.com.cn/>

2

<https://best.pconline.com.cn/faxian/15297771.html>

3

公式の「天猫」オンラインショップ:

https://nintendoswitch.tmall.com/show/view_shop.htm?spm=pc_detail.27183998.202202.1.38057dd6oJEKrb

Nintendo Switch+中国版リングフィット アドベンチャー(switch有機ELモデル):

1,899元~

4

2020年7月17日快科技:

<https://news.mydrivers.com/1/701/701036.htmjd>

5

2019年08月13日 ジェトロビジネス短
信:

<https://www.jetro.go.jp/biznews/2019/08/4978799d53e09d9a.html>

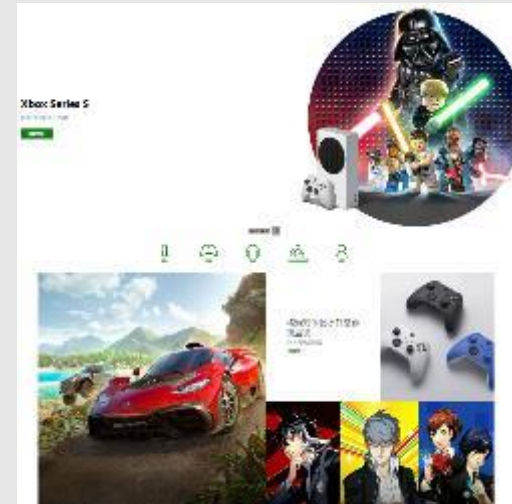
6

公式発表:

https://www.ique.com/products/M_Player_news_161229.htm

Xbox¹

- マイクロソフトが開発した家庭用ゲーム機シリーズ。
 - 2014年9月に中国版「Xbox One」を発売開始。²
 - Xbox Series X: 3,899元～
 - Xbox Series S: 2,231元～ で販売。
-
- 2023年3月、「青森緑」(ベロシティグリーン)のコントローラーの中国版を発売³。
-
- 中国国内でリリースしているゲームタイトル
 - Forza Horizonシリーズ
 - 我的世界(Minecraft)シリーズ
 - 日本のゲーム「女神異聞録」(ペルソナ)シリーズ⁴



出所:「Xbox」のサイト

1

<https://www.xbox.com/zh-CN/>

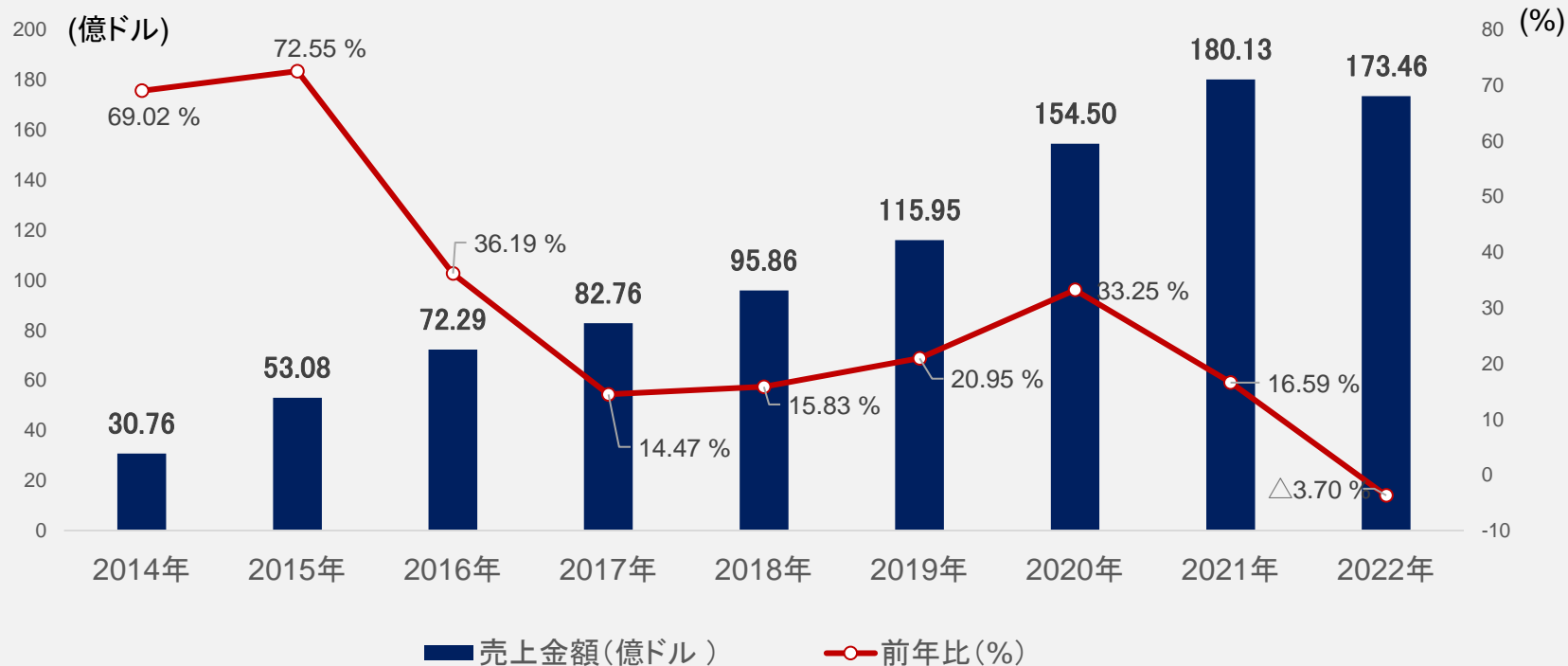
5. ゲームの新たなトレンド

JETRO

中国で開発したゲームの海外輸出市場

- 2022年、中国で開発されたゲームの海外市場での売上は173.46億ドル。
- 前年比では-3.70%と減少しているが、中国のゲームにとって海外市場はボリュームも大きく欠かせないものとなってきている。荒野行動や原神などは、海外でもヒット。

中国で開発したゲームの海外市場での売上高推移²



1

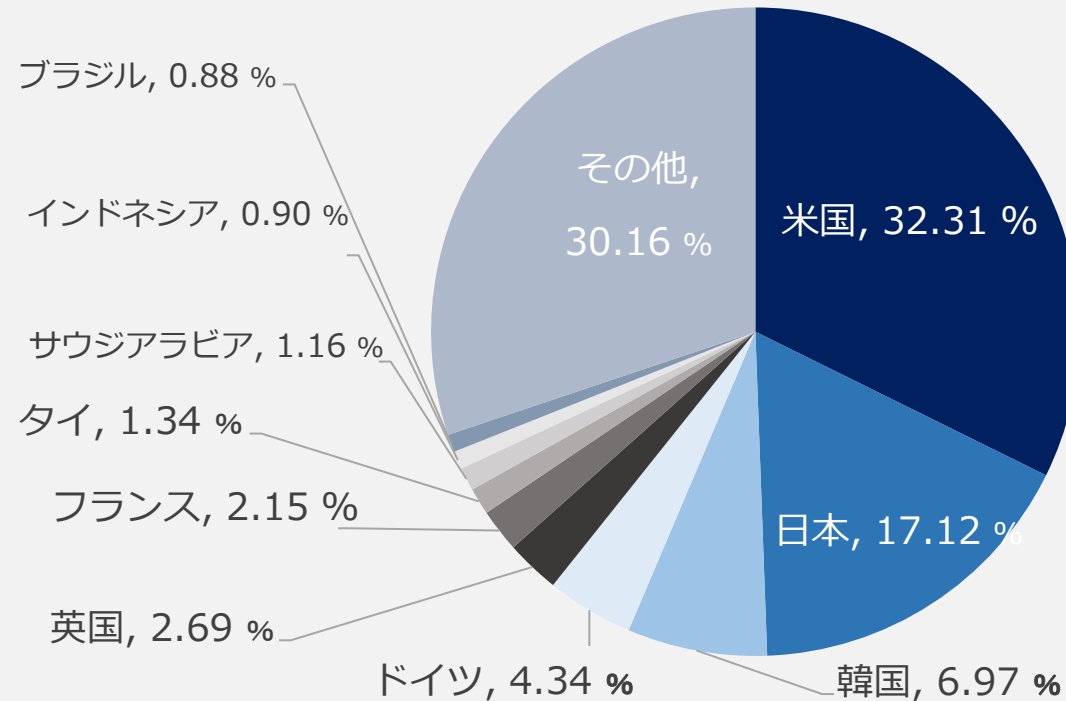
加馬数据 2023年2月15日:
<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkC0VF9fzBGVDQ>

5-2. 中国のゲーム輸出状況②輸出先

中国のゲームの輸出先(割合)¹

- 2022年、中国で開発したゲームの海外での売上の国別比率は、米国市場がトップで32.31%。
- 続いて、日本市場が17.12%、韓国市場が6.97%。
- この3カ国が中国のゲーム企業が輸出を目指す主なマーケットで、合計で全体の半分以上(56.40%)を占める。
- 他に、ドイツ、英国、フランスの3カ国を合わせると9.18%を占める。

中国で開発したモバイルゲームの海外主要国での売上比



¹

伽馬数据 2023年2月15日：
<https://mp.weixin.qq.com/s/3F-4JUEBbkC0VF9fzBGVDQ>

5-3. 中国のゲーム輸出状況③ 売上ランキング

ゲームを輸出する会社/ゲームアプリの売上ランキング

- ・ 米哈遊は「原神」の世界的ヒットで、トップにランクイン。
- ・ 騰訊、三七互娛、網易は、輸出売上でも上位ランキングの常連。
- ・ 日本市場でも中国開発のモバイルゲームで、「荒野行動」、「あんさんぶるスターズ！！」、「原神」などのヒットが出ている。

中国ゲームメーカー： 輸出売上ランキング(2022年4月)¹

順位	会社名
1	米哈遊
2	三七互娛
3	騰訊
4	莉莉絲
5	網易
6	龍創悦動
7	売木遊戯
8	友塔遊戯
9	IGG
10	Topwar Studio

3

中国ゲームメーカーのアプリ： 日本市場への輸出売上ランキング(2022年5月)²

順位	ゲーム名	日本語タイトル	運営・配信会社
1	Knives Out	荒野行動	網易
2	Ensemble Stars Music	あんさんぶるスターズ！！	楽元素
3	Genshin Impact	原神	米哈遊
4	Puzzles & Survival	パズル&サバイバル	三七互娛
5	Girls Chronicle	Girls Chronicle	有愛互娛
6	Three Kingdoms Tactics	三国志の戦術	靈犀互娛
7	Mafia City	マフィア・シティ	友塔遊戯
8	Arknights	アークナイツ（明日方舟）	悠星網絡
9	Mahjong Soul	雀魂	悠星網絡
10	Age of Z Origins	エイジオブゼット	売木遊戯

4

¹ data.ai 2022年5月13日
<https://www.data.ai/cn/insights/market-data/2022-4-going-global-gaming-top-30/>

² data.ai 2022年6月16日
<https://www.data.ai/cn/insights/market-data/2022-05-going-jp/>

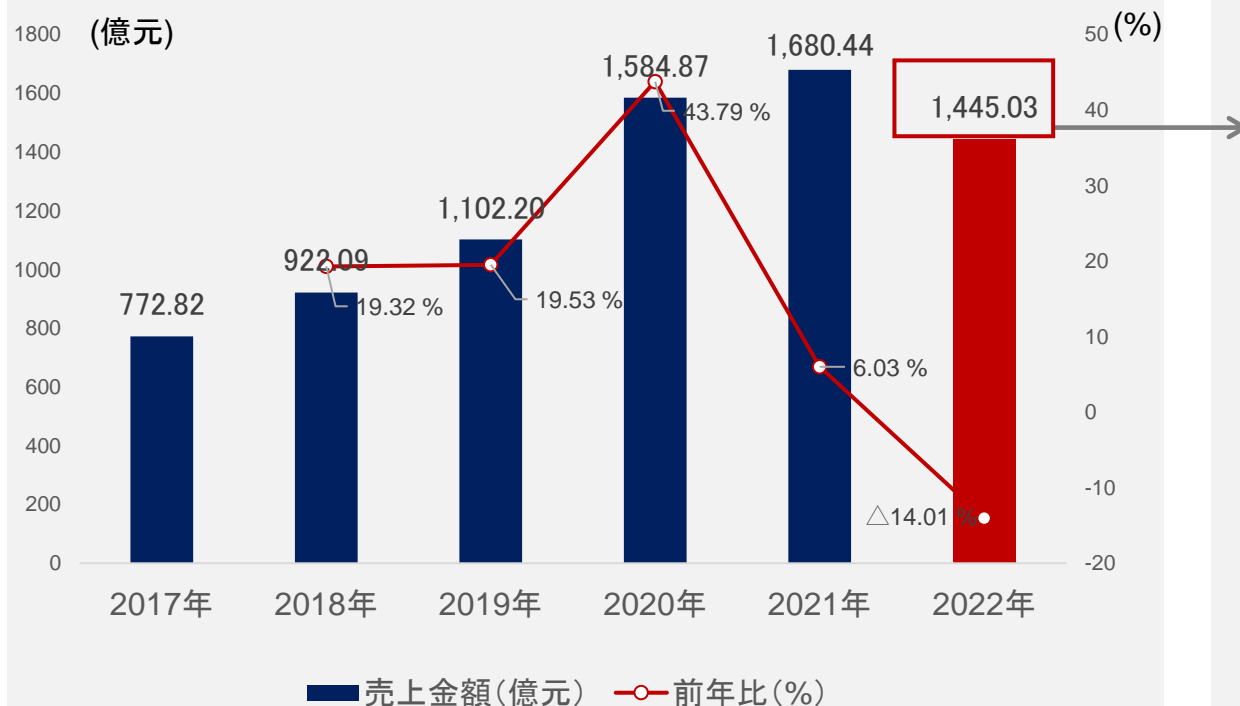
³ iOS App StoreとGoogle Playにて

⁴ 日本語タイトルはジェトロ調べ

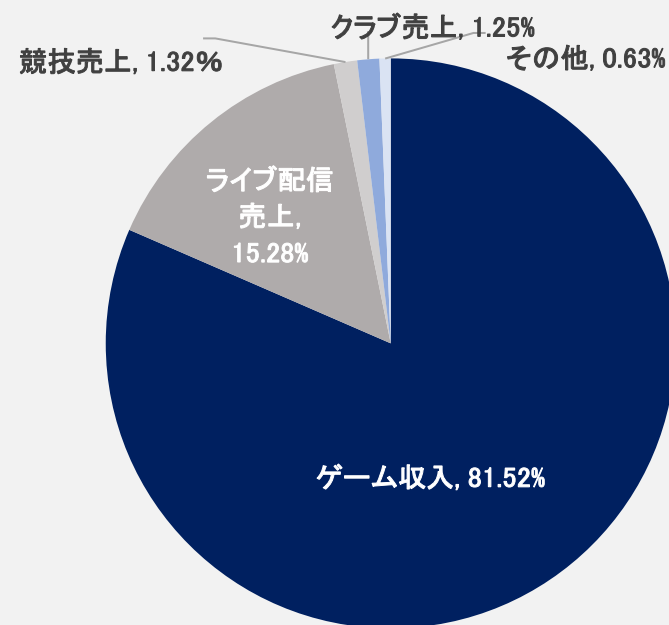
eスポーツ(電子競技)市場¹

- 2022年、中国のeスポーツ産業の売上は1,445.03億元。
- 前年までは右肩上がりで市場拡大を続けていたが、2022年度は前年比-14.01%と大きく減少して2020年度以前の水準にまで戻った。
- これには新型コロナの影響による試合開催中止・延期などが影響していると考えられる。
- 産業売上の中で、eスポーツゲームによる売上が1,178.02億元(前年比15.96%減)で、全体の8割以上を占める。
- eスポーツのライブ配信の売上が、全体の15%以上に達している。

中国のeスポーツ産業の売上状況の推移



2022年中国eスポーツ産業の売上構成



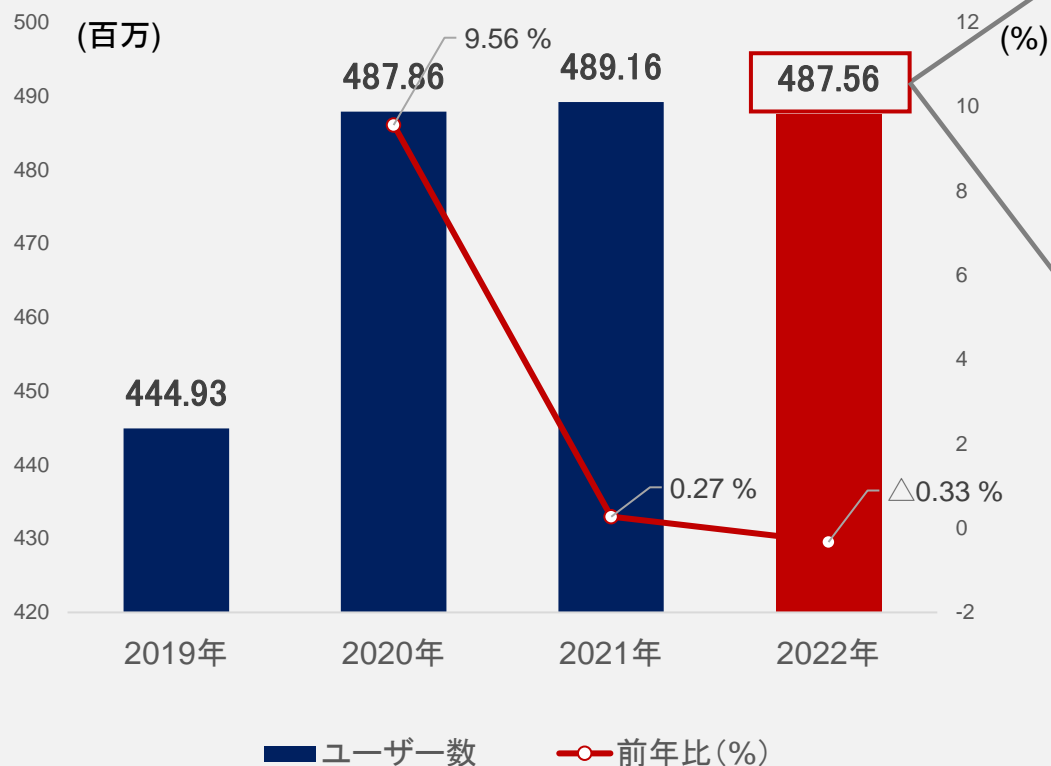
¹
 網易 - 伽馬数据
 2023年2月17日:
<https://www.163.com/dy/article/HTPR2U8E05148902.html>

eスポーツ(電子競技)市場¹

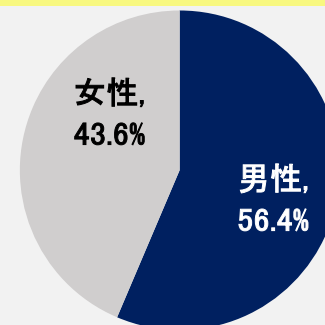
2022年、中国のeスポーツのユーザー(プレイヤー人口)は4.88億人。
前年比0.33%減。売上減少ほどは、ユーザー数が激減しているわけではなく、微減に留まっている。

男女比では、男性が過半数を占め。年齢では34歳以下が6割以上を占める。
未成年者には、オンラインゲームを遊ぶ時間に制限がある。

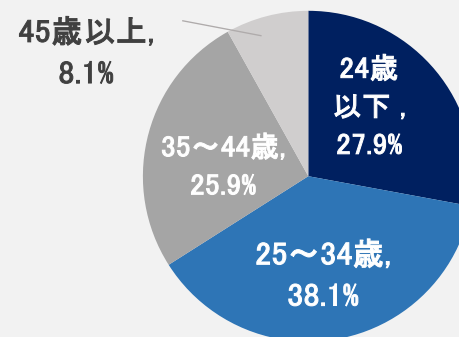
中国eスポーツのユーザー数の推移



2022年中国eスポーツユーザーの男女比



2022年中国eスポーツユーザーの年齢分布



¹ 網易-伽馬数据 2023年2月17日：
<https://www.163.com/dy/article/HTPR2U8E051489O2.html>

2022年中国のeスポーツ大会の海外展開状況¹

- 中国のeスポーツ産業の輸出は、中国の企業が開発したeスポーツゲームの大会を海外で開催することと、中国の試合運営会社が海外のeスポーツゲームの大会開催を請け負うことの2種類がある。
- 騰訊が海外で「PUBG Mobile」、「Call of Duty Mobile」、「Arena of Valor」などの多くのeスポーツゲームを展開。
- 網易は、eスポーツのゲームと試合運営のどちらも輸出している。
海外市場ではモバイル対戦ゲームの「第五人格」と「荒野行動」をメインに展開。
「荒野行動」は主に日本市場で展開し、KNIVES OUT PRO LEAGUEが設立されている。

eスポーツ大会名称	企業名	ゲームタイトル	エリア	開催時期
MLBB Women's Invitational	沐瞳 ²	Mobile Legends Bang Bang	東南アジア	2022年1月
2022荒野CHAMPIONSHIP-栄光の刻	網易	荒野行動	日本	2022年3月
決戦提瓦特	米哈遊	原神	英国	2022年5月
The 31st SEA Games MLBB	沐瞳	Mobile Legends Bang Bang	ベトナム	2022年5月
2022港澳台IVT	網易	第五人格	香港・マカオ・台湾	2022年6月
2022日本IVT夏季賽	網易	第五人格	日本	2022年6月
2022欧米IVT	網易	第五人格	欧米	2022年6月
2022PMPL東南亜赛区春季総決賽	騰訊	PUBG MOBILE	マレーシア	2022年6月
MLBB Southeast Asia Cup2022	沐瞳	Mobile Legends Bang Bang	東南アジア	2022年6月
2022IJL夏季賽	網易	第五人格	日本	2022年6月
2022東南亜IVC	網易	第五人格	東南アジア	2022年7月
2022韓国IVT	網易	第五人格	韓国	2022年7月
KNIVES OUT PRO LEAGUE	網易	荒野行動	日本	2022年8月
MPL MENA	沐瞳	Mobile Legends Bang Bang	中東・北アフリカ	2022年8月
CFE 2022夏季世界錦標賽	騰訊	穿越火線	ベトナム	2022年8月
2022IJL秋季賽	網易	第五人格	日本	2022年10月
ONE ESPORTS MPL INVITATIONAL 2022	沐瞳	Mobile Legends Bang Bang	東南アジア	2022年10月
2022日本IVT秋季賽	網易	第五人格	日本	2022年11月
2022ドバイ電競節	英雄体育VSPN	絶地求生、王者榮耀	ドバイ	2022年11月
2022CODM世界錦標賽	騰訊	使命召喚（モバイルゲーム）	米国	2022年12月
CFE2022世界総決賽	騰訊	穿越火線	韓国	2022年12月

¹ 網易 - 伽馬数据 2023年2月17日：
<https://www.163.com/dy/article/HTPR2U8E051489O2.html>

² 沐瞳 <https://en.moonton.com/>
上海沐瞳科技有限公司、
2014年設立。
ゲームのグローバル化の研究開発、
および世界に向けた配信を行う。

2021年～2022年、eスポーツ(電子競技)の関連ニュース

- 比心が網易eスポーツNeXTと提携し、プロプレイヤーの人材育成へ¹
- 『王者荣耀』のプロの試合：KPL選手は18才以上でなければ参加できない²
- eスポーツゲームの厳しい現実：選手の淘汰率は99%
選手によっては3年間に一度も試合がなく、収入は月1500元だけ³
- 8つのeスポーツ項目が杭州アジア競技大会に入る⁴
- 北京冬季オリンピックの前哨戦、eスポーツの試合・IWOの決勝戦が上海で行われる⁵
- 南京路歩行街で「電競(eスポーツ)嘉年華」が開幕⁶
- 上海はeスポーツの心臓：eスポーツ産業の収入は268.9億元と全国の半分近くを占める⁷

1
2021年8月25日 漫域聯播：
<http://news.comicyu.com/2021/08/25/247374.html>

2
2021年9月1日 快科技：
<https://news.mydrivers.com/1/780/780428.htm>

3
2021年11月10日 36kr：
<https://36kr.com/p/1478456684692610>

4
2021年11月6日 36kr：
<https://36kr.com/p/1472758029775104>

5
2022年1月14日 上海市サイト：
<https://www.shanghai.gov.cn/nw4411/20220114/327ea60d532642ae935c229dda834491.html>

6
2022年9月5日 上海市人民政府：
<https://www.shanghai.gov.cn/nw4411/20220905/59a2f8ca1c1d41ceba3cff91c92dff81.html>

7
2022年9月9日 36KR：
<https://36kr.com/p/1906757211407624>

6. ゲーム関連のイベント

JETRO

ゲーム関連のイベントが中国国内でいくつか開催されているが、その中でも最大規模なのが「China Joy」。

イベント名称	開催地	開催時期	説明
中国国際数碼互動娛樂博覽會 (ChinaJoy) ¹	上海	7月	<ul style="list-style-type: none"> 中国最大級のゲームショー。 2005年が第1回目。年1回開催。 2022年の第20回の記念大会は、オンラインと会場の両方で開催。(ChinaJoy Plusはオンラインで、ChinaJoy Expoは会場開催) 第21回は、2023年7月28日-7月31日に開催予定 <p>指導：国家新聞出版署、上海市人民政府 主催：中国音像与数字出版協会、上海漢威信恒展覽有限公司 共催：上海市新聞出版局、浦東新区人民政府</p> <p>ChinaJoyと同時期に様々なゲーム関連のイベントやシンポジウムを開催。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム関連のBtoB、BtoCのどちらも展開。 eSmart（国際智能娛樂硬件展覽會） CAWAE（中国国際動漫及衍生品授權展覽會） 中国国際数字娛樂産業大会 中国ゲーム開発者大会（CGDC）等
JOY元宇宙 数字中国沈浸體驗展 ² (DCIF)	北京	2023年 3月	<ul style="list-style-type: none"> メタバースをテーマにデジタル体験。VRゲームコーナーなどもあり。 2023年に初めて開催。 2023年3月10日～26日、北京市石景山区で開催 <p>指導：文化和旅遊部科技教育司 主催：中国動漫集團</p>

¹ <http://www.chinajoy.net/>

² 中国旅遊新聞網 2023年3月10日：
http://www.ctnews.com.cn/fyly/content/2023-03/10/content_138430.html

7. ゲーム関連法規

JETRO

7-1. 新たに発布されたオンラインゲームに関する法規

2020年以降、新たに発布されたオンラインゲーム関連の法規

未成年者に対するゲーム制限、ゲームのライブ配信に対する管理強化

法規名	主な内容	公布機関	公布・施行日
《未成年者保護法》 (未成年者保護法) ¹	ゲーム企業に対して、ゲームの対象年齢表示を行い、未成年者が不適切なゲームやゲーム機能にさらされないよう技術的措置を講じること等を要求。	全人代常務委員会	1991.9.4公布 2020.10.17 第3次改訂 2021.6.1 改訂版施行
《关于進一步嚴格管理切實防止 未成年者沉迷網絡遊戲的通知》 (未成年のオンラインゲーム中毒防止 の更なる厳格管理に関する通知) ²	1.未成年（18才未満）に対してオンラインゲームは、金、土、日曜日と法定 休日の20時～21時の間の1時間だけの提供とし、それ以外はいかなる形式 でも未成年へのオンラインゲームの提供を禁じる。 2.ゲームへの実名での登録を厳格に行うこと。	国家新聞 出版署	2021.8.30公布 2021.9.1施行
《关于加強網絡視聽節目平台 遊戲直播管理的通知》 (動画サイトでのゲームライブ配信の 管理強化に関する通知) ³	1.配信プラットフォームで許可を得ていないゲームライブ配信を禁止する。 2.ゲームライブ配信を行う場合、配信プラットフォーム運営者は配信内容を 把握した上で配信管理を厳格に行わなければならない。 3.ゲームライブ配信者は文明的で健全なネット動画環境を維持しなければなら ず、配信プラットフォームはそれを指導しなくてはならない。 4.配信プラットフォームは出演者の政治的立場やコンプライアンス、公序良 俗性などを厳格に確認しなければならない。これらに問題がある者は断固 として出演してはならない。 5.配信プラットフォームは、実名制の導入や未成年者による課金の禁止など を通じて、未成年者保護のメカニズムを確立し実行しなければならない。 6.ゲームライブ配信番組のリリース、放送、レイアウト設定などについては、 広播電視関連の行政管理部門に報告する必要がある。国外のゲームライブ 配信についても、関連部門の承認を得なければならない。 また「通知」では各省の関連部門に対し、管轄地域内の主要な配信プラット フォーム運営者やゲーム関連企業への監督などを通じ、通知内の要件を効果 的に実施するよう求めている。	国家広播電視 総局と共産党 中央宣伝部 出版局	2022.4.12 公布・施行

¹
2020年10月17日 『中国人大』雑誌
社：
<http://www.npc.gov.cn/npc/c30834/202010/82a8f1b84350432cac03b1e382ee1744.shtml>

²
国家新聞出版署 2021年8月30日
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/content/279/98792.shtml>

³
国家広播電視総局 2022年4月15日
http://www.nrta.gov.cn/art/2022/4/15/art_113_60105.html

参考：
<https://www.jetro.go.jp/biznews/2022/04/426e89d633266a46.html>

インターネット関連の法規

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《非経営性互聯網信息服务备案管理弁法》 (非営利インターネット情報サービス 備案管理弁法) ¹	中国国内で、非営利のインターネット情報サービス業務を提供する際には、登録手続きをしなければならない。(第2条)	情報産業部	2005.2.8公布 2005.3.20施行
《中華人民共和国電信条例》 (中華人民共和国電信条例) ²	国務院情報産業主管部門が全国の電信業務の管理監督を行う。 《跨地区增值電信業務經營許可証》；《基礎電信業務經營許可証》；《增值電信業務經營許可証》などに関しても明記。	国務院	2000.9.25公布 2014.7.29 第1回改訂 2016.2.6 第2次改訂・施行
《互聯網信息服务管理弁法》 (インターネット情報サービス管理方法) ³	健全なインターネットサービスの活動、健全な市場発展のための法規。運営するための資格申請。またコンテンツの内容に関する規定や、違反した際の罰則などを規定。ネットサービス業務に従事する機関は、「中華人民共和国電信条例」で定められた条件のほか、以下の条件を備えなければならない。(第6条) ① 業務発展に関する技術的プロジェクト ② 健全なネット及び情報セキュリティに関する保護措置を有する ③ サービス内容は本「弁法」5条の範囲内、且つ関連主管部門の同意を取得しているネットサービス業務に従事する法人は省、自治区、直轄市の電信管理機構或いは 国務院情報産業主管部門に申請し、批准を経てから、関連する営業許可証を取得(第7条) 外国法人は合併、合作の方式により、営利のインターネット情報サービスに従事できるが、事前に情報産業部の審査・同意を得る必要がある。また、外資の投資比率について、関連法律法規の規定に従う必要がある(第17条)	国務院	2000.9.25公布 2011.1.8改訂・施行
《全国人大常委会関于 維護互聯網安全的決定》 (全国人民代表大会常務委員会による ネット安全維持に関する決定) ⁴	インターネットの健全な発展、国家安全と社会公益の維持、個人の保護、企業や組織などの合法的な権利保護のため、規定された法規。インターネット犯罪に対して刑事責任を追求する旨を定めた規定。	第9回 全国人大常委	2000.12.28公布 2009年8月27日 改訂・施行

¹
中央人民政府 2005年11月20日
http://www.gov.cn/gongbao/content/2005/content_93018.htm

²
中央人民政府 2020年12月26日
http://www.gov.cn/zhengce/2020-12/26/content_5574368.htm

³
中央人民政府 2020年12月26日
http://www.gov.cn/zhengce/2020-12/26/content_5574367.htm

⁴
北京法院法規検索 2009年8月27日
<http://fgcx.bjcourt.gov.cn:4601/law?fn=chl376s567.txt>

7-3. オンラインゲームに関する法規 ②

オンラインゲーム関連(規定)

法規名	主な内容	発行機関	公布日
《電子出版物出版管理規定》 (電子出版物の出版に関する管理規定) ¹	<ul style="list-style-type: none"> 第1章：出版法人（パブリッシャー）の設立に関して 第3章：出版管理に関して パブリッシャーは国外著作権者のライセンスを受けた電子出版物を出版するには、所在地の省、自治区、直轄市の新聞出版行政部門に申請し、その審査と同意を経て、新聞出版総署の許可を得なければならない（第24条） パブリッシャーは国外法人と提携して電子出版物を出版するには、主管機関の同意を得た上で、そのテーマについて所在地の省、自治区、直轄市の新聞出版行政部門の審査と同意を経て、新聞出版総署の許可を得なければならない（30条） 第4章：輸入管理 第5章：非売品管理 	新聞出版 総署	2008.2.21公布 2008.4.15施行 2015.8.28 修訂・施行
《網絡出版服務管理規定》 (ネット出版サービスの管理規定) ²	<p>《出版管理条例》と《互聯網信息服務管理弁法》に基づく。</p> <ul style="list-style-type: none"> 第4条：国家新聞出版広電総局が、ネット・パブリッシングサービスに関する業務の事前審査及び管理監督を行う。 第2章：ネット出版サービスに関する許可 第7条：オンライン出版サービスに従事する場合は必ず、法に基づき出版行政主管部門の批准を得て、「網絡出版服務許可証」を取得しなければならない。 第3章：ネット出版サービスに関する管理 第27条：オンラインゲームは出版前に必ず、所在する省級の出版行政主管部門に申請を提出し、審査同意を受けた後、国家新聞出版広電総局に申請し批准を得なければならない。 第32条：海外のコンテンツをネット上で提供する場合、著作権の合法的なライセンスを供与を取得しなければならない。中でも海外の著作権者がライセンスするオンラインゲームの場合は、必ず本規定第27条の審査批准の手続きを経なければならない。 	国家新聞出版 広電総局と 工業和信息化 部 (連名)	2016.2.4 公布 2016.3.10 施行
《規範互聯網信息服務市場秩序 若干規定》 (インターネットサービス市場 の秩序を規律するための規定) ³	<ul style="list-style-type: none"> インターネット情報サービス市場の秩序を規律し、提供者と利用者の合法的な権利を保護し、インターネット業界の健全な発展を促すために制定された。（第1条、一部抜粋） インターネットサービスの提供者に対する禁止行為が明記されており、違反した場合は相応の処罰がされる（第5条参照） 	工業和信息化 部	2011.12.29 公布 2012.3.15 施行

1

中央人民政府 2008年2月21日
http://www.gov.cn/gongbao/content/2009/content_1388688.htm
 中央人民政府 2015年8月28日
http://www.gov.cn/gongbao/content/2015/content_2975891.htm

2

中央人民政府 2016年2月4日
http://www.gov.cn/zhengce/2022-11/09/content_5724634.htm

3

中央人民政府 2011年12月29日
http://www.gov.cn/gongbao/content/2012/content_2161726.htm

7-4. オンラインゲームに関する法規 ③

オンラインゲーム関連：通知、意見

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《关于落实国务院归口审批电子和互联网游戏出版物决定的通知》 (国务院に電子及びインターネットのゲーム出版物の決定の管理系統を集約することに関する通知) ¹	<ul style="list-style-type: none"> 電子とネットのゲーム市場に関する一歩進んだルール 国务院のもと新聞出版総局が唯一輸入電子出版物（インターネットのゲームを含む）に関する批准を行う行政部門と明確に規定。（第2段） →ゲームの審査・批准は新聞出版署が行う 	新聞出版総署 国家版權局 (連名)	2004.7.27 公布・施行
《文化部 信息産業部關於網絡遊戲發展和管理的若干意見》 (オンラインゲームの発展と管理に関する文化部、信息産業部の若干の意見) ²	<p>オンラインゲームに関する管理強化に関する意見。</p> <ul style="list-style-type: none"> 輸入ゲームは文化部が批准した“互聯網文化單位”が経営し、文化部に内容の批准を受けなくてはならない。オンラインゲームは文化部の内容許可を得、かつ信息産業部の《軟件產品管理弁法》に基づく登記を行わなければ国内で運営できない。（第9条） 	文化部と 信息産業部 (連名)	2005.7.12 公布・施行
《文化部、中央文明弁、信息産業部、公安部、国家工商行政管理總局關於淨化網絡遊戲工作的通知》 (文化部、中央文明弁、信息産業部、公安部、国家工商行政管理總局のオンラインゲーム淨化業務に関する通知) ³	<ul style="list-style-type: none"> オンラインゲーム市場を淨化し、健全なインターネットコンテンツ環境を創造することを目的とした通知。 	文化部、 中央文明弁、 信息産業部、 公安部、 国家工商行政管理 總局 (連名)	2005.6.9 公布・施行
《新聞出版總署關於加強對進口網絡遊戲審批管理的通知》 (新聞出版總局の輸入オンラインゲームに対する審査批准の強化に関する通知) ⁴	<ul style="list-style-type: none"> 新聞出版總署はオンラインゲーム出版物のネット上の出版・発行の事前の審査・批准を担当する。（第1条、一部抜粋） 新聞出版總署の批准を経ず、国内で海外著作権者がライセンス供与輸入オンラインゲームの出版・経営サービスが提供できない（第2条、一部抜粋） 新聞出版總署は国务院の委任を経て、海外著作権者がライセンス供与輸入オンラインゲームを事前に審査・批准を実施する唯一の部門である。（第3条、一部抜粋） 	新聞出版總署	2009.7.1 公布・施行

1

中国掃黃打非網 2004年8月11日
<https://www.shdf.gov.cn/contents/767/46478.html>

2

文化和旅遊部 2005年7月12日
https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcf/gfxwj/202012/t20201204_906074.html

3

文化和旅遊部 2006年3月30日
https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcf/gfxwj/202012/t20201204_906085.html

4

中央人民政府 2009年7月22日
http://www.gov.cn/zwgk/2009-07/22/content_1371221.htm

モバイルコンテンツ関連

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《電信業務経営許可管理辦法》 (電信業務經營許可管理弁法) ¹	第2章：經營許可申請 「基礎電信業務經營許可証」、「增值電信業務經營許可証」に関する条件、申請資料の規定詳細。 第3章：經營許可証の審査批准 外国企業が電信企業の電信業務に投資する際には、工信部は「外商投資電信企業管理規定」に基づいて、審査・批准を行う	工業と情報産業部	2009.3.1 公布 2017.7.3 修訂・施行
《關於移動遊戲出版服務管理的通知》 (モバイルゲーム出版サービス管理に関する通知) ²	<ul style="list-style-type: none"> モバイルゲームは運営開始20日営業日前までに、申請書類を省級出版行政主管部門に提出して、批准を得なければならない。 批准を受けた後、ゲーム運営開始後7日営業日以内に、省級出版行政主管部門に書面で出版運営時間、ダウンロードアドレス、運営法人の数や主要運営法人名、及び有料課金サービスが提供可能かどうかなどを書面による報告を行うこと。 運営予定開始を20日営業日以上過ぎても運営を開始しない場合も、書面での理由を説明しなければならない。 海外著作権者からライセンス供与をうけるモバイルゲームの出版は、「規範通知」及び「關於啓動網絡遊戲防沉迷名驗證工作的通知（オンラインゲーム中毒防止実名検証システムに関する通知）」の要求に従わなければならない。 	国家新聞出版電総局	2016.5.24 公布 2016.7.1 施行

電信業務に対する外資制限

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《外商投資准入特別管理措施（負面清單）（2021年版）》 (外商投資參入特別管理措施（ネガティブリスト）（2021年版）) ³	外商投資參入特別管理措施（ネガティブリスト） 7. 情報伝達、ソフトと情報技術サービス業 14. 電信公司：中国がWTO加盟で承諾した電信業務に限定し、增值電信業務の外資株式比率は50%を超えてはならない（電子商務、国内マルチ通信、ストアアンドフォワード類、コールセンター以外）。基礎電信業務は中国側が持分支配株主でなければならない。	国家發展和改革委員會、商務部	2021.12.27 公布 2022.1.1 施行

¹ 中央人民政府 2017年7月3日
http://www.gov.cn/gongbao/content/2017/content_5240090.htm

² 国家新聞出版署 2016年6月2日
<https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/312/23602.shtml>

³ 中央人民政府 2019年6月30日
http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-12/28/content_5664886.htm

娯楽場所(アミューズメントスポット)に関する規定

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《娯楽場所管理条例》 (アミューズメントスポット管理条例) ¹	<ul style="list-style-type: none"> ・ 国務院文化部県レベル以上の人民政府文化主管部門が娯楽場所の日常経営活動を管理監督する(第3条) ・ 外国投資者は法律に基づき、中国国内でアミューズメント施設を設立することができる。(第6条) ・ 娯楽場所は、深夜2時～朝8時までは営業を行ってはならない(第28条) <p>文化主管部門はアミューズメントスポットの営業許可を批准するにあたって、《中華人民共和国行政許可法》に基づき聴聞会を行うものとする(第10条)</p>	国務院	2006.1.29公布 2006.3.1施行 2016.2.6 一次改訂 2020.11.29 二次修訂・施行
《娯楽場所治安管理条例》 (アミューズメントスポット治安管理条例) ²	カラオケなどを含む娯楽場所の治安管理条例に対する規定。公安への届出方法、設備に関しての安全確保、経営活動のルール、ガードマンの配置、治安管理条例などに対する規定。ゲームセンターの場合は、さらにゲーム台の型番号や数量に関する資料を提出しなければならない。(第5条)	公安部	2008.6.3公布 2008.10.1施行
《关于印发中国(上海)自由贸易试验区总体方案的通知》 (中国(上海)自由贸易试验区总体方案关于通知的公告) ³	<p>中国(上海)自由贸易试验区服务业务扩大开放措施</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 金融サービス領域 2. 航運サービス領域 3. 商貿サービス領域 4. 専門サービス領域 5. 文化サービス領域 6. 社会サービス領域3の中で: 7. ゲーム機、アミューズメント機器の販売及びサービスの開放措置: 外国企業がゲーム・アミューズメント設備の生産・販売に従事することを許可し、文化部主管部門のコンテンツ審査を通過したゲーム・アミューズメント設備を中国国内に販売することができる。 <p>5の中で、16. 娯楽場所の開放措置: 外国企業が独資での娯楽場所を設立し、試験区にてサービスを提供することを許可</p>	国務院	2013.9.18 公布・施行

¹ 中央人民政府 2020年11月29日
http://www.gov.cn/zhengce/2020-12/27/content_5573543.htm

² 中央人民政府 2008年6月3日
http://www.gov.cn/govweb/gongbao/content/2009/content_1211581.htm

³ 中央人民政府 2013年09月27日
http://www.gov.cn/zwggk/2013-09/27/content_2496147.htm

本レポートに関するお問い合わせ先

日本貿易振興機構(ジェトロ)
デジタルマーケティング部
デジタルマーケティング課
〒107-6006 東京都港区赤坂 1-12-32
TEL:03-3582-1671
E-mail: Content@jetro.go.jp
