

1. 《增值电信业务经营许可证》

网络游戏公司经营网络游戏的行为实质上是通过互联网向上网用户提供信息的服务活动。从网络游戏公司经营行为需要借助“互联网”这一媒介的来看，自然就会想到利用互联网的行为所需要遵守的规范应该有哪些。

按照《中华人民共和国电信条例》（下文简称“《电信条例》”）的规定，所谓电信是指利用有线、无线的电磁系统或者光电系统，传送、发射或者接收语音、文字、数据、图像以及其他任何形式信息的活动。

从这一规定来看，利用互联网这一媒介的行为正是“电信”活动，理应受到该条例的约束。在该条例中，对电信业务进行了基本分类，即基础电信业务和增值电信业务，并且明确了定义，其中基础电信业务被定义为“是指提供公共网络基础设施、公共数据传送和基本话音通信服务的业务。”增值电信业务被定义为“增值电信业务，是指利用公共网络基础设施提供的电信与信息服务的业务。”

通俗的讲，基础电信业务的主体是提供基础电信设施的主体，该主体如中国联通、中国移动等。而增值电信业务主体是利用以上基础设施的主体，这类主体就包含“网络游戏公司”。正是基于网络游戏公司的这种属性，网络游戏公司经营的业务应该被定义为增值电信业务且应该受到《电信条例》的规范。

依据《电信条例》第九条的规定：“经营增值电信业务，业务覆盖范围在两个以上省、自治区、直辖市的，须经国务院信息产业主管部门审查批准，取得《跨地区增值电信业务经营许可证》；业务覆盖范围在一个省、自治区、直辖市行政区域内的，须经省、自治区、直辖市电信管理机构审查批准，取得《增值电信业务经营许可证》。”

网络游戏公司经营游戏业务所要办理的“许可”证件正是《跨地区增值电信业务经营许可证》或者《增值电信业务经营许可证》，两者只是由于游戏业务覆盖范围的不同而有所差异。但是值得注意的是，网络游戏公司的经营行为同时也属于向用户提供互联网信息服务，也应该受到《互联网信息服务管理办法》（下文简称“《管理办法》”）的规范。

按照该《管理办法》的规定，将互联网信息服务分类为经营性和非经营性两类，对于不同的经营行为提供不同的管理制度。其中，对于通过互联网向上网用户有偿提供信息或者网页制作的服务活动的主体行为被定义为“经营性互联网信息服务”，对该行为适用“许可”制度，同时将通过互联网向上网用户无偿提供具有公开性、

共享性信息的服务活动的行为定义为“非经营性互联网信息服务”，对该种行为适用“备案”制度。换言之，如果游戏经营主体提供的是“无偿”的活动，只需要“备案”（ICP备案）即可，但是如果在提供游戏下载方面、充值、广告、虚拟商城等方面存在“盈利”目的，则应该适用“许可”制度（ICP许可），需要办理许可证。

2. 《网络文化经营许可证》

网络游戏公司需要取得该证件的依据主要是《网络游戏管理暂行办法》，在该办法的第六条中规定：“申请从事网络游戏运营、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，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》”。从规定的内容来看，与网络游戏有关的行为是被要求具备《网络文化经营许可证》的，同时这也说明，网络游戏的经营实质上也是一种网络文化的经营活动。或者我们回归到规定了《网络文化经营许可证》的文件《互联网文化管理暂行规定》来看，在该规定中，明确的将网络游戏包含在通过互联网生产、传播和流通的文化产品中。这些文件的内容反映了网络游戏的经营属于互联网文化产品的运营，是需要“文化”许可的，对于符合条件的申请主体需要颁发《网络文化经营许可证》。

3. 《网络出版服务许可证》

网络游戏本质上是网络游戏经营主体通过网络向社会公众提供具有数字化特征的网络产品。对于这种数字化特征的产品规范主要依据的是《网络出版服务管理规定》。在该规定的第二条：“本规定所称网络出版服务，是指通过信息网络向公众提供网络出版物。

本规定所称网络出版物，是指通过信息网络向公众提供的，具有编辑、制作、加工等出版特征的数字化作品，范围主要包括：（一）文学、艺术、科学等领域内具有知识性、思想性的文字、图片、地图、游戏、动漫、音视频读物等原创数字化作品”中，明确了游戏属于通过网络向社会公众提供的网络出版物。而且在第七条中明确了从事网络出版服务必须要取得批准取得《网络出版服务许可证》，其具体表述为：“从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》”。

4. 游戏产品的内容审查或备案

这一部分的内容主要是针对网络游戏公司运营主体的游戏产品而言，并且根据游戏产品是否为国内游戏产品的不同而有所区别。

针对国产游戏产品的备案规定主要是《网络游戏管理暂行办法》第十三条的规定：“国产网络游戏运营之日起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电子标签”，在该条文中，明确规定了备案的时间是“国产网络游戏运营之日起30日内”，并且需要在游戏产品内显著位置标明备案编号电子标签。

针对国外进口游戏产品的内容审查规定也同样规定于《网络游戏管理暂行办法》中，具体条文是第十一条：“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，方可运营。”同时也要求经批准的进口网络游戏也像国产游戏产品一样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电子标签。

5. “版号”

正如纸质文化书籍等产品的出版需要“版号”一样，作为文化产品的游戏产品也需要“版号”，其实“版号”并非一个规范说法，它主要包括了“审批文号”和网络游戏出版物号（ISBN）。申请以上文号、出版物号的依据主要见于《网络出版服务管理规定》第二十七条的规定：“网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。”

本文是车冲律师根据为网络游戏公司提供法律服务期间所形成的实务总结，希望对网络游戏公司运营过程中的风险规避提供借鉴。