

中国コンテンツ市場調査(6分野)

中国ゲーム市場調査

日本貿易振興機構(ジェトロ)
上海事務所

本報告書に関する問合せ先:

日本貿易振興機構(ジェトロ)

サービス産業部

クリエイティブ産業課

〒107-6006 東京都港区赤坂1-12-32

TEL: 03-3582-1671

FAX: 03-5572-7044

E-mail: SIC@jetro.go.jp

- ・ 本レポートで提供している情報は、ご利用される方のご判断・責任においてご使用ください。ジェトロは、できるだけ正確な情報の提供を心掛けておりますが、本レポートの記載内容に関連して生じた直接的、間接的、あるいは懲罰的損害及び利益の喪失については一切の責任を負いかねますので、ご了承ください。これは、たとえジェトロがかかる損害の可能性を知らされていても同様とします。
- ・ 文中の「批准」という語は、条約等に用いる日本語の「批准」とは異なり、公的な組織による許可・認可を示す中国語の「批准」という表記をそのまま活かしたものです。

1. 中国ゲーム市場概況

1-1. 中国におけるゲーム市場

2 中国のオンラインゲーム市場

2-1. オンラインゲーム市場

2-2. オンラインゲーム経営に必要な関連経営許可証

2-3. 輸入ゲームの審査機関

2-4. 輸入ゲームの審査機関変更に関する報道(参考)

2-5. 輸入ゲームの審査に関する文化部と新聞出版総署の争い

2-6. 海外版権のオンラインゲームに関する申請・批准(国家新聞出版広電総局)

2-7～11. 国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム(1)～(5)

2-12～13. オンラインゲームの申請・批准の流れ(文化部)

2-14～15. 文化部が輸入批准した海外版権のゲーム(1)、(2)

2-16. オンラインゲームにおける許可番号の掲載例

2-17. 人気のオンラインゲーム トップ10

2-18. 国内業者との連携方式

2-19. 課金システム

2-20. オンラインゲーム企業の収入状況

2-21～22. 主なオンラインゲーム運営会社(1)、(2)

2-23. 日本のオンラインゲームの中国展開(事例紹介)

2-24. 海外オンラインゲームの中国での展開(事例紹介)

2-25. オンラインゲームの新しい動き

2-26. ネットにおけるソーシャルゲーム

3. モバイルゲーム

- 3-1. モバイルゲーム市場
- 3-2. 中国の主要キャリア
- 3-3. 4G関連ニュース
- 3-4. 中国キャリア各社のゲームプラットフォーム
- 3-5. 中国におけるゲームアプリのプラットフォーム
- 3-6. 中国におけるモバイルゲーム(企業)の事例
- 3-7. 中国におけるモバイルゲーム(ゲーム)の事例
- 3-8. 騰訊遊戯の事例

4. コンソール型ゲーム

- 4-1. 中国におけるコンソールゲーム市場
- 4-2. 各コンソールゲームメーカーの中国展開

5. アミューズメント(娯楽施設)

- 5-1～2. 中国におけるアミューズメント(娯楽施設)の事例(1)、(2)
- 5-3～5. 娯楽施設に関する規定(1)～(3)

6. 関連法規

- 6-1～6. オンラインゲームに関する法規(1)～(6)
- 6-7～8. モバイルコンテンツに関する法規 (1)、(2)

1. 中国ゲーム市場概況

中国のゲームの市場規模

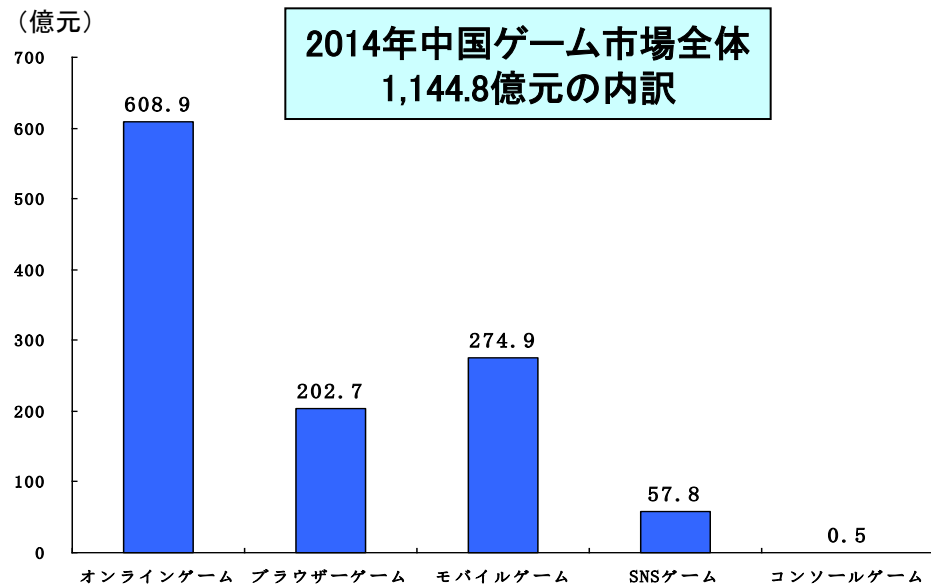
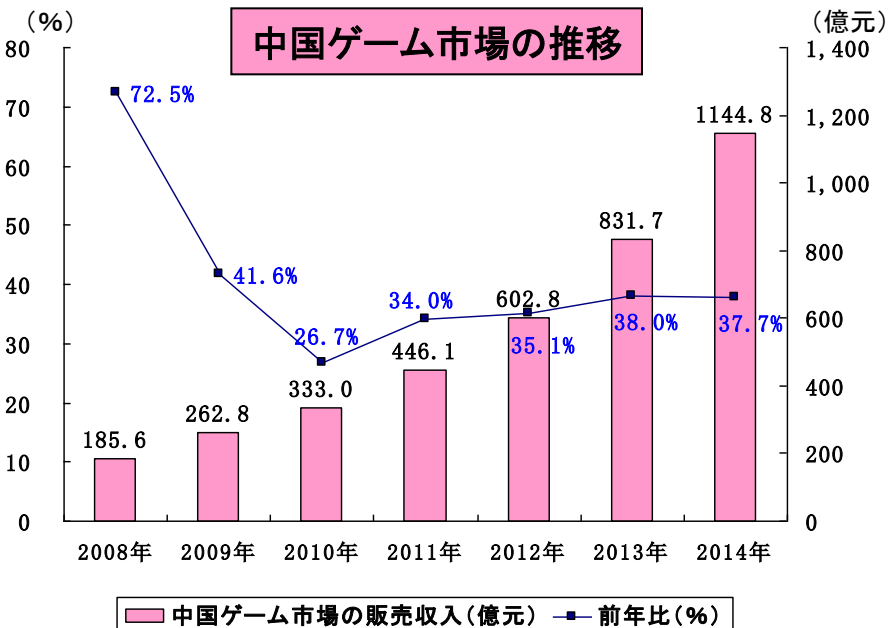
2014年中国ゲーム市場全体の収入市場規模は1,144.8億元(前年比37.7%増)。

内訳は・・・

オンラインゲーム(※1) 608.9億元、ブラウザーゲーム(※2) 202.7億元、モバイルゲーム274.9億元、SNSゲーム57.8億元、コンソールゲーム0.5億元。

※1 中国語で「客户端遊戲」: パソコン用オンラインゲームのゲームソフト。ゲームソフトをダウンロード・インストールする必要があるものを指す。
 ※2 中国語で「網頁遊戲」: Webブラウザ上で動作するゲームソフトを指す。

2014年度中国遊戯産業年会で公表された『2014年中国遊戯産業報告』による
 2014年12月19日投資潮: <http://www.investide.cn/news/112921.html>



本レポートでは、
 次のように各分野を紹介する

- オンラインゲーム:第二章、
- モバイルゲーム:第三章、
- コンソールゲーム:第四章
- アミューズメント施設:第五章

2. 中国のオンラインゲーム市場

中国のオンラインゲームの市場規模

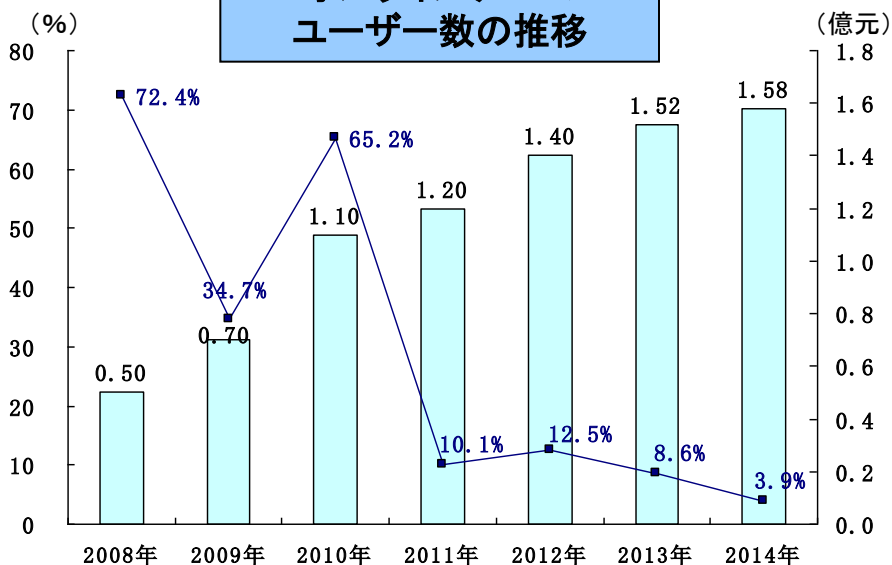
**2014年中国ゲーム市場全体の収入市場規模は1,144.8億元のうち、
オンラインゲーム(※1) 608.9億元、ブラウザーゲーム(※2) 202.7億元。
ユーザー数、市場規模ともに拡大を続けている。**

※1 中国語で「客户端遊戯」: パソコン用オンラインゲームのゲームソフト。ゲームソフトをダウンロード・インストールする必要があるものを指す。

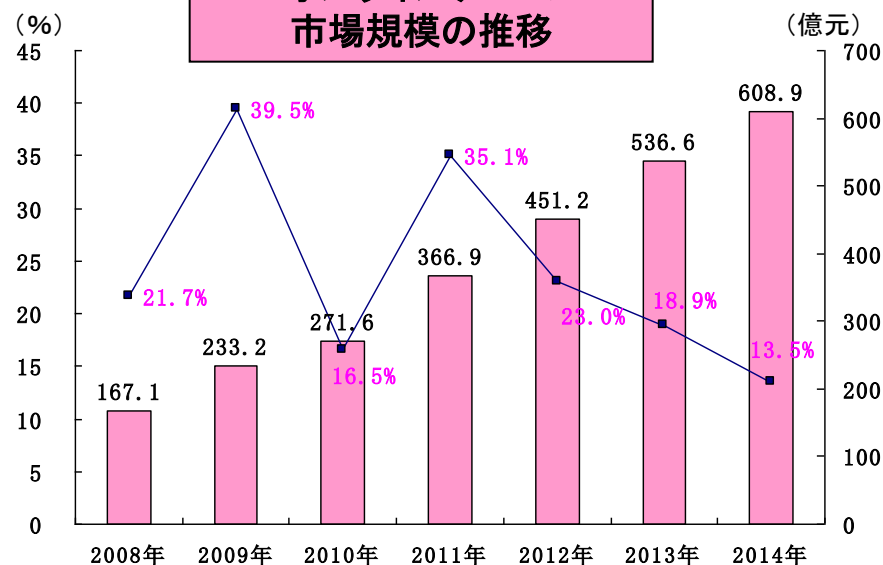
※2 中国語で「網頁遊戯」: Webブラウザ上で動作するゲームソフトを指す。

2014年度中国遊戯産業年会で公表された『2014年中国遊戯産業報告』による
2014年12月19日投資潮: <http://www.investide.cn/news/112921.html>

オンラインゲーム ユーザー数の推移



オンラインゲーム 市場規模の推移



オンラインゲームユーザー規模(億人) ■ 前年比(%)

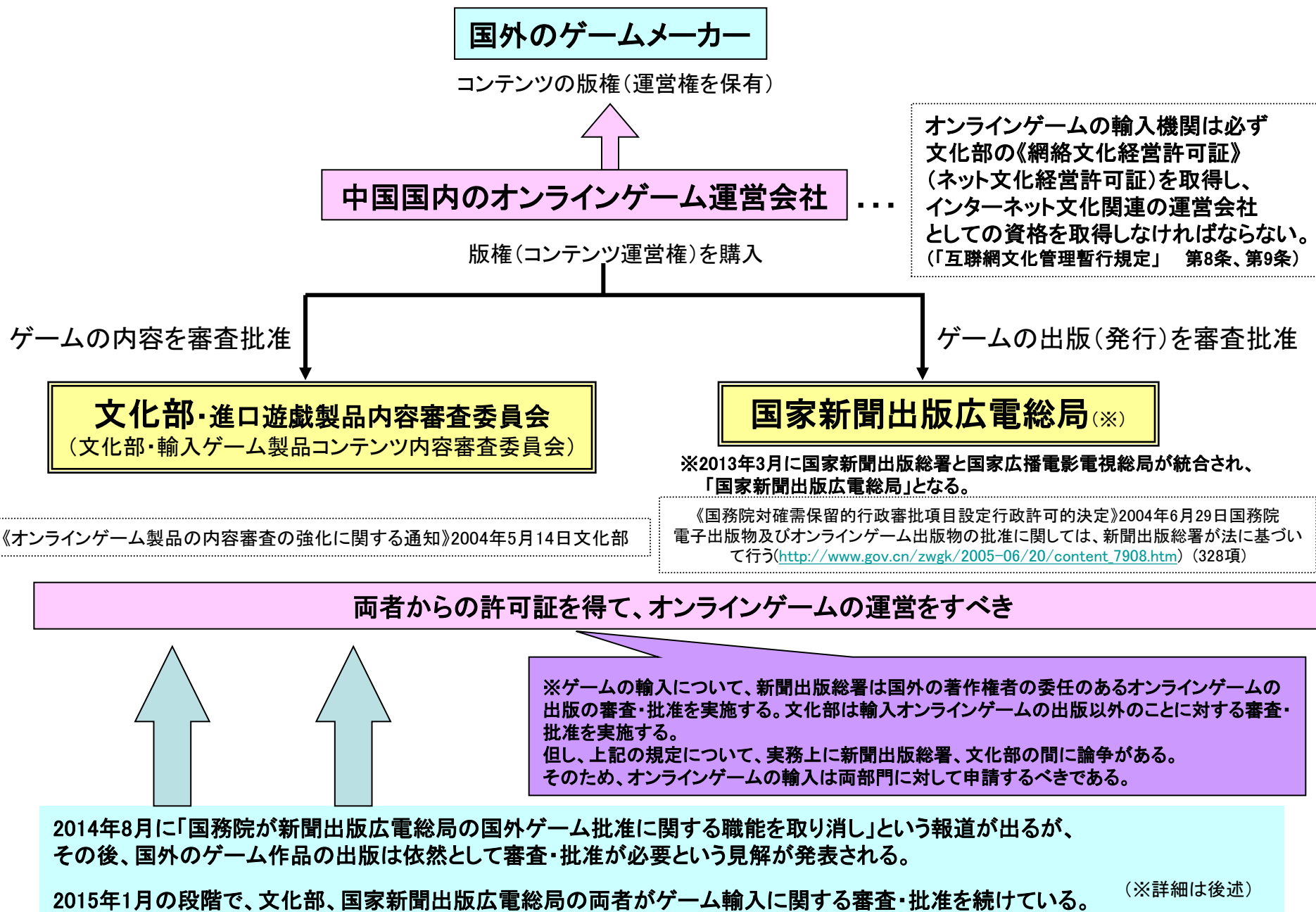
中国オンラインゲーム市場の販売収入(億元) ■ 前年比(%)

注: 上記オンラインゲームのデータには、ブラウザーゲームは含んでいない。

中国でオンラインゲーム経営に必要な主な関連経営許可証

- ◆ **インターネット情報サービス増値電信業務経営許可証(ISP)**
(インターネット情報サービス増値電信業務経営許可証)
信息产业部が発行。
- ◆ **インターネット出版許可証**
(インターネット出版許可証)
国家新聞出版广电总局が発行。
- ◆ **インターネット文化経営許可証**
(インターネット文化経営許可証)
文化部が発行。ゲームを輸入する際に必要。
- ◆ **電子出版物出版許可証**
国家新聞出版广电总局が発行。電子出版物の出版に必要。

※上記以外にも・・・
書籍販売許可、ビデオグラム許可なども必要な場合がある。



関連報道

2014年8月に「国務院が新聞出版広電総局の国外ゲーム批准に関する職能を取り消し」という報道が出るが、その後、国外のゲーム作品の出版は依然として審査・批准が必要という見解が発表される。

◆国務院が新聞出版広電総局の国外ゲーム批准に関する職能を取り消し

2014年8月13日 駆動之家: <http://news.mydrivers.com/1/316/316557.htm>

◆国務院が国外電子出版物の審査・批准を取り消し ゲーム機市場にとっての受益となるか

(ChinaJoy終了後、政府が海外電子出版物に対する一部の批准職能を取り消すと伝わってきっていたが、中央人民政府のサイトにこの決定が反映された。第31条の中にある「電子出版物出版単位と国外機構との合作出版電子出版物の批准」の項目において、国務院が処理決定するという表記が取り消されていると記者が報道。この項目の行政管理権は、かつては新聞出版総署であり、機関統合後は新聞出版広電総局が執り行っていた。)

2014年8月14日 京華網遊戯頻道: <http://it.jinghua.cn/game/ga842437/533907179635b.shtml>

◆今後海外ゲームの「合作出版」の中国展開には新聞出版広電総局の批准は不要に

(これまで中国におけるゲーム内容の審査・批准においては複数の政府主管部門があたっていた。オンラインゲームの内容批准は文化部文化市場司が行い、オンラインゲームのディスクの内容批准は新聞出版総署があたっていた。また国産オンラインゲームの内容は新聞出版総署と文化部がそれぞれに批准を行っていた。2009年『魔獣世界(World of Warcraft)』の資料篇『巫妖王之怒』では二つの部門の矛盾により、運営停止となり大きな話題となった。新浪遊戯の報道によると、広電総局の職能を取り消した後も、国外ゲームの中国輸入には依然として文化主管部門の内容審査は必要である。以前に発表された《中国(上海)自由貿易試験区文化市場開放項目実施細則》によると、自貿区内の外資企業の内容批准は上海市文広影視局により、審査期間は20日と定められている。マイクロソフトとソニーは合資の方式による中国市場参入であるので、批准機関は依然として新聞出版広電総局の主導となる。注意すべきは、《国務院対確需保留的行政審批項目設定行政許可的決定》(国務院412号)の中で取り消されたのは第329条だけで、国外機構との合作出版による電子出版物の批准に関わる、第328条には「国外の著作権利人の電子出版物(オンラインゲーム作品を含む)の出版に関する批准」、第330条には「電子出版物輸入単位が電子出版物の既製品を輸入するための批准」の職能が依然として存在する。よって合資会社ではない合作出版(もしくは輸入や代理)において、ゲームの内容は依然として新聞出版広電総局による批准が必要である。広電総局が「電子出版物出版単位と国外機構が合作出版する電子出版物の批准」の職能が取り消されることが、内容審査まで取り消されるということではないという解釈だ。)

2014年8月13日 PingWestサイト: <http://www.pingwest.com/game-censorship/>

◆国家新聞出版広電総局: 国外のゲーム作品の出版は依然として審査・批准が必要

2014年8月26日 中国新聞出版報-中国記憶網: http://news.xinhuanet.com/zgix/2014-08/26/c_133583948.htm

文化部と新聞出版総署がオンラインゲームの審査権をめぐる争う：“三定”以降

◆《關於印发国家新闻出版总署(国家版权局)主要職責内設機構和人員編制規定的通知》 (国家新闻出版总署(国家版权局)の主要職責内に機構と人員編制を設ける規定に関する通知)

国弁発[2008]90号、(以下、「三定」規定) 2008年7月11日に国务院弁公庁が發布。

http://govinfo.nlc.gov.cn/lmzz/lssj/xxgb/gszb/200820359/201104/t20110413_680883.html?classid=428

→この規定の解釈で、オンラインゲームの審査権が文化部にあるか新聞出版総署にあるかで論争となる。(一)(二)1)

◆《關於印发〈中央編弁対文化部、広電総局、新聞出版総署“三定”規定中有關動漫、網絡遊戲和文化市場綜合執法的部分条文的解釋〉的 通知》(三定規定におけるアニメゲームと文化市場綜合の法執行の部分条例に関する解釈に関する通知)

弁人発[2009]16号 2009年9月14日發布 <http://tech.163.com/09/0918/15/5JGM4DIM000915BF.html>

→文化部がオンラインゲームの主管部門である。(二)

◆《關於貫徹落實国务院“三定”規定》和中央編弁有關解釋, 進一步加強網絡遊戲前置審批和進口網絡遊戲審批管理的通知》 (三定規定におけるオンラインゲームの審査・批准、輸入オンラインゲーム審査・批准の管理に関する更なる強化に関する通知)

新出聯[2009]13号 2009年9月28日發布 http://www.chinalawedu.com/new/1200_22598_/2009_10_10_ma61731814441010190021800.shtml

→オンラインゲームの内容審査、オンラインゲームの輸入審査を行うのは法規に基づき新聞出版総署であると主張。(二)

新聞出版総署の審査を経て、オンラインゲーム経営範囲のインターネット出版許可証を取得が必要。輸入オンラインゲームの審査・批准は新聞出版総署の担当である。(三)

また、外資系企業の独資、合弁、合作による中国でのオンラインゲーム運営サービス事業への投資を禁ずる。(四)

魔獣世界(World Of Warcraft) 批准をめぐる文化部と新聞出版総署の争い

2009年11月4日 経済参考報—新華網:

http://news.xinhuanet.com/fortune/2009-11/04/content_12382452.htm

～時間的経緯～

-- 中国における「魔獣世界」の運営は、2009年6月7日にそれまでの第九城市から網易へ移管(3年契約)

-- 7月21日文化部の公開情報で、文化部の批准を得たことが発表される。文網進字[2009]006号

-- テスト運営を経て、9月19日より公式サイトで中国大陸での正式運営開始を発表。

-- 10月9日 新聞出版総署、国家版权局、‘掃黄打非’工作小組辦公室が“三定規定”を發布

↓ ところが、

-- 11月2日 新聞出版総署は「魔獣世界(燃燒的遠征)」の申請を却下したと発表。

-- 上記に対し、文化部は11月3日に新聞出版総署の越権行為であるとし、網易の運営は合法であるとした。

◆その後・・・

文化部は2010年6月3日に「網絡遊戲管理暫行弁法(文化部令第49号)」「オンラインゲーム管理暫定法)を發布。
その中で国务院文化部行政部門がオンラインゲームの内容審査を行うと規定している。

中央人民政府サイト: http://www.gov.cn/fifg/2010-06/22/content_1633935.htm

◆一方、新聞出版総署は「網絡出版服務管理規定」(ネット出版サービス管理規定)の修訂發布を準備しており、
これを元に、「網絡遊戲審批管理細則」(オンラインゲーム審査批准管理細則)を發布する予定があるとしている。

2012年1月9日 和訊: <http://tech.hexun.com/2012-01-09/137076128.html>

⇒2012年12月に人民政府サイトで《網絡出版服務管理弁法》に関する修訂意見の募集が出るが、その後法令は發布されていない。

(2015年1月時点)

2012年12月19日 人民政府サイト: http://www.gov.cn/gzdt/2012-12/19/content_2293811.htm

海外版権のオンラインゲームに関して 国家新聞出版广电总局への申請に必要な書類

《国务院对确需保留的行政审批项目设定行政许可的决定》(国务院令 第 412 号)による
《出版管理条例》等の法規に基づく申請

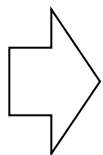
- ①「輸入オンラインゲーム出版物出版申請書」
ーゲーム名称(中国語/外国語)、著作権状況(名称、所在国、経営状況など)、
輸入前の出版経営状況、詳細な作品紹介、出版機構の初審意見、出版(テスト)時期計画など
- ②「著作権合同備案証書」
- ③申請するオンラインゲームの中国語台本全文。
- ④カラープリントした写真、及びゲーム再生できるディスク。
ゲーム内の主要キャラクター、場面、アイテム、効能などの設定などの資料。
- ⑤審査管理用に“管理スタッフ”のIDと一般ユーザーIDを各3つずつ提供。
- ⑥所在する省級の新聞出版行政部門の審査意見。

⇒許可期限:申請受理から80日以内

广电总局は、2014年6月1日から新たな輸入ゲームの審査批准の規範を施行。
新たな規定では、省級の新聞出版行政部門は審査資料が全て揃ったあとは、
原則として営業日5日間で審査の結果を出すように規定している。

駆動之家 2014年5月7日:
<http://news.mydrivers.com/1/303/303642.htm>

申請には、申請資料、説明、「出版境外著作権人授權互聯網遊戲作品申請書」(海外著作権人から授權したネットゲーム作品出版の申請書)、
もしくは「出版境外著作権人授權電子遊戲出版物申請書」(海外著作権人から授權した電子ゲーム作品出版の申請書)を提出する。



許可が下りた作品は、国家新聞出版广电总局のサイトに情報が公開される。
(2013年~2015年2月までに批准された作品に関しては次ページ)

2-7. 国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム(1)

2013年に国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム①

国家新聞出版広電総局: <http://www.gapp.gov.cn/govservice/1981/135889.shtml>

中国語名称	出版機関	運営機関	批准番号	批准日
跑跑卡丁車官方競速版(モバイル)	上海郵通科技有限公司	上海郵通科技有限公司	新出審字[2013]1685号	2013年12月30日
希望OL	北京昆侖在線網絡科技有限公司	北京昆侖在線網絡科技有限公司	新出審字[2013]1683号	2013年12月30日
覇三国Online	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	新出審字[2013]1682号	2013年12月30日
遺忘之地	北京昆侖在線網絡科技有限公司	北京昆侖在線網絡科技有限公司	新出審字[2013]1681号	2013年12月30日
魂之獵手(Mystic Fighter)	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	新出審字[2013]1680号	2013年12月30日
大海戦Ⅲ	九合天下(北京)科技有限公司	九合天下(北京)科技有限公司	新出審字[2013]1679号	2013年12月30日
槍神紀	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	新出審字[2013]1678号	2013年12月30日
無双之王(モバイル)	上海悠遊網軟件科技有限公司	上海悠遊網軟件科技有限公司	新出審字[2013]1677号	2013年12月30日
疾風之刃	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	新出審字[2013]1676号	2013年12月30日
冰火伝奇	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	蘇州樂朋文化傳播有限公司	新出審字[2013]1675号	2013年12月30日
反恐精英online2	上海郵通科技有限公司	上海郵通科技有限公司	新出審字[2013]1674号	2013年12月30日
無尽伝説	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	新出審字[2013]1511号	2013年11月28日
炉石伝説:魔獸英雄伝(Hearth Stone)	金報電子音像出版中心	上海網之易網絡科技發展有限公司	新出審字[2013]1510号	2013年11月28日
植物大戦僵尸2(モバイル) (Plants vs. Zombies2)	拓維信息系統股份有限公司	拓維信息系統股份有限公司	新出審字[2013]1509号	2013年11月28日
植物大戦僵尸(モバイル) (Plants vs. Zombies)	拓維信息系統股份有限公司	拓維信息系統股份有限公司	新出審字[2013]1508号	2013年11月28日
宝石迷陣閃電風暴(モバイル)	拓維信息系統股份有限公司	拓維信息系統股份有限公司	新出審字[2013]1507号	2013年11月28日
新絲路	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	新出審字[2013]1506号	2013年11月28日
刀塔(DOTA)	完美世界(北京)網絡技術有限公司	完美世界(北京)網絡技術有限公司	新出審字[2013]1505号	2013年11月28日
使命召喚在線之現代戦争網絡遊戲軟件	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	新出審字[2013]1504号	2013年11月28日
騰訊重火力遊戲軟件	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	新出審字[2013]1503号	2013年11月28日
怪物獵人Online(モンスターハンター)	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	新出審字[2013]1502号	2013年11月28日
末日紀元	上海数龍科技有限公司	上海数龍科技有限公司	新出審字[2013]1246号	2013年09月29日
騎士3.0	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	新出審字[2013]1245号	2013年09月29日
Q遊記勇者伝	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	新出審字[1013]1244号	2013年09月29日
魔界村	上海数龍科技有限公司	上海数龍科技有限公司	新出審字[2013]1243号	2013年09月29日
達芬奇	北京冠遊時空数碼技術有限公司	北京冠遊時空数碼技術有限公司	新出審字[2013]1242号	2013年09月29日

2-8. 国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版權のゲーム(2)

2013年に国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版權のゲーム② 国家新聞出版広電総局：<http://www.gapp.gov.cn/govservice/1981/135889.shtml>

中国語名称	出版機関	運営機関	批准番号	批准日
激戦2	北京空中信使信息技術有限公司	北京空中信使信息技術有限公司	新出審字[2013]1241号	2013年09月29日
名将列伝	北京昆侖在線網絡科技有限公司	北京昆侖在線網絡科技有限公司	新出審字[2013]1174号	2013年09月11日
亜特蘭提斯	北京龍図智库科技有限公司	北京龍図智库科技有限公司	新出審字[2013]1173号	2013年09月11日
暗影之劍	北京暢遊時代数碼技術有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新出審字[2013]1172号	2013年09月11日
永恒冒險	北京冠遊時空数碼技術有限公司	北京冠遊時空数碼技術有限公司	新出審字[2013]1027号	2013年08月09日
機甲世界	上海大承網絡技術有限公司	上海大承網絡技術有限公司	新出審字[2013]1026号	2013年08月09日
頽廢之心	深圳市書城電子出版物有限責任公司	深圳市迅雷網絡技術有限公司	新出審字[2013]1025号	2013年08月09日
創世Ⅱ	北京光宇在線科技有限責任公司	北京光宇在線科技有限責任公司	新出審字[2013]1024号	2013年08月09日
星空物語	深圳市書城電子出版物有限責任公司	上海易当網絡科技有限公司	新出審字[2013]1023号	2013年08月09日
寵物牧場	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	新出審字[2013]1022号	2013年08月09日
自由籃球	上海郵通科技有限公司	上海郵通科技有限公司	新出審字[2013]730号	2013年06月06日
奇跡(MU online)	上海交通大学電子音像出版社有限公司	上海壯遊信息科技有限公司	新出審字[2013]729号	2013年06月06日
自由足球	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	新出審字[2013]728号	2013年06月06日
烈焰行動	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	新出審字[2013]727号	2013年06月06日
夜店之王	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	新出審字[2013]725号	2013年06月06日
功夫西遊	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	新出審字[2013]724号	2013年06月06日
星際争覇Ⅱ：虫群之心(StarCraftⅡ)	金報電子音像出版中心	上海網之易網絡科技發展有限公司	新出審字[2013]723号	2013年06月06日
行星辺際2(Planetside2)	上海第九城市信息技術有限公司	上海第九城市信息技術有限公司	新出審字[2013]622号	2013年05月22日
黒雨	浦東電子出版社	上海大衆網絡科技有限公司	新出審字[2013]620号	2013年05月22日
天刹	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	新出審字[2013]618号	2013年05月22日
槍戰世界	上海大承網絡技術有限公司	上海大承網絡技術有限公司	新出審字[2013]617号	2013年05月22日
劍靈	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	新出審字[2013]298号	2013年03月15日
信喵之野望(のぶニヤがの野望)	上海布魯潘達網絡技術有限公司	上海布魯潘達網絡技術有限公司	新出審字[2013]297号	2013年03月15日
魔獄軍団	上海同濟大学電子音像出版社有限公司	上海浩方在線信息技術有限公司	新出審字[2013]296号	2013年03月14日
超能戰聯	上海郵通科技有限公司	上海郵通科技有限公司	新出審字[2013]295号	2013年03月14日
工人物語在線	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	上海碧漢網絡科技有限公司	新出審字[2013]294号	2013年03月14日
創世神曲	広州盈正信息技術有限公司	広州盈正信息技術有限公司	新出審字[2013]293号	2013年03月14日

2-9. 国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム(3)

2013年に国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム③

国家新聞出版広電総局: <http://www.gapp.gov.cn/govservice/1981/135889.shtml>

中国語名称	出版機関	運営機関	批准番号	批准日
影子部隊	上海郵通科技有限公司	上海郵通科技有限公司	新出審字[2013]18号	2013年01月10日
夢幻龍族2	九合天下(北京)科技有限公司	九合天下(北京)科技有限公司	新出審字[2013]17号	2013年01月10日
晴空物語	北京昆侖在線網絡科技有限公司	北京昆侖在線網絡科技有限公司	新出審字[2013]16号	2013年01月10日
血柱	方圓電子音像出版社有限責任公司	珠海成長科技有限公司	新出審字[2013]15号	2013年01月10日
星之物語	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	新出審字[2013]14号	2013年01月10日
機甲旋風	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	新出審字[2013]13号	2013年01月10日

2014年に国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム①

国家新聞出版広電総局: <http://www.gapp.gov.cn/govservice/1981/194333.shtml>

中国語名称	出版機関	運営機関	批准番号	批准日
姜餅人酷跑(移動)	深圳市書城電子出版物有限責任公司	深圳市創夢天地科技有限公司	新広出審[2014]1560号	2014年11月20日
紀元Online	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	上海碧漢網絡科技有限公司	新広出審[2014]1559号	2014年11月20日
真古龍群俠伝Online	北京科海電子出版社	卓易通(北京)網絡技術有限公司	新広出審[2014]1558号	2014年11月20日
機動戦士敢達在線 (機動戦士ガンダム・オンライン)	上海久遊網絡科技有限公司	上海久遊網絡科技有限公司	新広出審[2014]1557号	2014年11月20日
神之浩劫	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	新広出審[2014]1455号	2014年11月02日
大航海時代5	上海布魯潘達網絡技術有限公司	上海布魯潘達網絡技術有限公司	新広出審[2014]1454号	2014年11月02日
火影忍者ONLINE	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	新広出審[2014]1452号	2014年11月02日
魔獸世界:德拉諾之王	金報電子音像出版中心	上海網之易網絡科技發展有限公司	新広出審[2014]1451号	2014年11月02日
賽車聯盟	北京空中信使信息技術有限公司	北京空中信使信息技術有限公司	新広出審[2014]1450号	2014年11月02日
上古世紀	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	新広出審[2014]1358号	2014年10月14日
熱血江湖2	天津電子出版社有限公司	北京數位加盛科技有限公司	新広出審[2014]1357号	2014年10月14日
暴雪風暴英雄	金報電子音像出版中心	上海網之易網絡科技發展有限公司	新広出審[2014]1356号	2014年10月14日
沃土	上海同濟大学電子音像出版社有限公司	上海迅鳥網絡科技有限公司	新広出審[2014]1355号	2014年10月14日
熾焰帝国2	北京暢遊時代數碼技術有限公司	北京暢遊時代數碼技術有限公司	新広出審[2014]1354号	2014年10月14日
雷曼伝奇(遊戯機)	上海電子出版有限公司	百視通新媒体股份有限公司	新広出審[2014]1296号	2014年09月26日
格闘聯盟	北京暢遊時代數碼技術有限公司	北京暢遊時代數碼技術有限公司	新広出審[2014]1285号	2014年09月24日
戦天堂遊戯軟件 V1.2	深圳市書城電子出版物有限責任公司	深圳市尚遊網絡科技有限公司	新広出審[2014]1284号	2014年09月24日

2014年に国家新聞出版广电总局が輸入批准した海外版権のゲーム②

国家新聞出版广电总局: <http://www.gapp.gov.cn/govservice/1981/194333.shtml>

中国語名称	出版機関	運営機関	批准番号	批准日
艾斯蒂敢達大作戦	上海久遊網絡科技有限公司	上海久遊網絡科技有限公司	新広出審[2014]1283号	2014年09月24日
蒼天2	上海巨人網絡科技有限公司	上海巨人網絡科技有限公司	新広出審[2014]1282号	2014年09月24日
驚天動地—永恒	北京暢遊時代数碼技術有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新広出審[2014]1281号	2014年09月24日
海島奇兵	北京昆仑在線網絡科技有限公司	北京昆仑樂享網絡技術有限公司	新広出審[2014]1174号	2014年09月02日
生化獵人	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	新広出審[2014]1120号	2014年08月25日
奇迹世界	浦東電子出版社	上海壯遊信息科技有限公司	新広出審[2014]1119号	2014年08月25日
四大名捕	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	新広出審[2014]1118号	2014年08月25日
新女神	北京龍岡智库科技有限公司	北京龍岡智库科技有限公司	新広出審[2014]1117号	2014年08月25日
霹靂神州	上海悠遊網軟件科技有限公司	上海悠遊網軟件科技有限公司	新広出審[2014]1116号	2014年08月25日
三国争覇2	上海起凡数字技術有限公司	上海起凡数字技術有限公司	新広出審[2014]1115号	2014年08月25日
仙道西遊	北京光宇在線科技有限責任公司	北京光宇在線科技有限責任公司	新広出審[2014]957号	2014年07月14日
幻想神域	成都魔方軟件有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新広出審[2014]956号	2014年07月14日
将世録	広州菲音信息科技有限公司	広州菲音信息科技有限公司	新広出審[2014]955号	2014年07月14日
魔幻英雄	広州華多網絡科技有限公司	広州華多網絡科技有限公司	新広出審[2014]954号	2014年07月14日
王牌対決	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	新広出審[2014]953号	2014年07月14日
地下城与勇士:創新世纪	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	新広出審[2014]952号	2014年07月14日
鬼武者魂	上海布魯潘達網絡技術有限公司	上海布魯潘達網絡技術有限公司	新広出審[2014]745号	2014年06月06日
百万人的信長之野望 (100万人の信長の野望)	上海布魯潘達網絡技術有限公司	上海布魯潘達網絡技術有限公司	新広出審[2014]744号	2014年06月06日
奪冠之路	上海数龍科技有限公司	上海数龍科技有限公司	新広出審[2014]743号	2014年06月06日
金箍棒遊戲軟件V1.0(モバイル)	深圳市書城電子出版物有限責任公司	深圳市尚遊網絡科技有限公司	新広出審[2014]742号	2014年06月06日
地城之光	上海数龍科技有限公司	上海数龍科技有限公司	新広出審[2014]653号	2014年05月13日
核心大師	北京暢遊時代数碼技術有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新広出審[2014]652号	2014年05月13日
龍歌	北京暢遊時代数碼技術有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新広出審[2014]651号	2014年05月13日
靈魂回響	北京暢遊時代数碼技術有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新広出審[2014]650号	2014年05月13日
足球在線(FIFA Online)	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	新広出審[2014]649号	2014年05月13日

2014年に国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム③

国家新聞出版広電総局: <http://www.gapp.gov.cn/govservice/1981/194333.shtml>

中国語名称	出版機関	運営機関	批准番号	批准日
天神紀	北京暢遊時代数碼技術有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新広出審[2014]648号	2014年05月13日
魔法門之冠軍対決	江蘇鳳凰電子音像出版社有限公司	上海碧漢網絡科技有限公司	新広出審[2014]373号	2014年03月21日
戦国時代	上海巨人網絡科技有限公司	上海巨人網絡科技有限公司	新広出審[2014]372号	2014年03月21日
吞食天地3国際版	北京龍図智库科技有限公司	北京龍図智库科技有限公司	新広出審[2014]371号	2014年03月21日
神之諭	上海悠遊網軟件科技有限公司	上海悠遊網軟件科技有限公司	新広出審[2014]370号	2014年03月21日
聖痕幻想	上海布魯潘達網絡技術有限公司	上海布魯潘達網絡技術有限公司	新広出審[2014]369号	2014年03月21日
戦鼓	上海巨人網絡科技有限公司	上海巨人網絡科技有限公司	新広出審[2014]146号	2014年01月29日
戦機世界	北京空中信使信息技術有限公司	北京空中信使信息技術有限公司	新広出審[2014]144号	2014年01月29日
閃電戦3	北京空中信使信息技術有限公司	北京空中信使信息技術有限公司	新広出審[2014]143号	2014年01月29日

2015年2月までに国家新聞出版広電総局が輸入批准した海外版権のゲーム

<http://www.gapp.gov.cn/govservice/1981/245358.shtml>

中国語名称	出版機関	運営機関	批准番号	批准日
真・三国無双7: 猛将伝 完全版(ゲーム機)	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	新広出審[2015]260号	2015年02月15日
水果忍者: 体感版 2(ゲーム機)	上海電子出版有限公司	百視通新媒体股份有限公司	新広出審[2015]259号	2015年02月15日
討鬼伝 極(ゲーム機)	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	新広出審[2015]258号	2015年02月15日
型可塑(ゲーム機)	上海電子出版有限公司	百視通新媒体股份有限公司	新広出審[2015]257号	2015年02月15日
最終幻想X-2(ゲーム機) (ファイナルファンタジーX-2)	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	新広出審[2015]256号	2015年02月15日
最終幻想X(ゲーム機) (ファイナルファンタジーX)	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	新広出審[2015]255号	2015年02月15日
光之子(ゲーム機)	上海電子出版有限公司	百視通新媒体股份有限公司	新広出審[2015]254号	2015年02月15日
雷曼: 伝奇(ゲーム機)	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	新広出審[2015]253号	2015年02月15日
特技摩托: 聚变(ゲーム機)	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	新広出審[2015]252号	2015年02月15日
勇者闘悪龍X	上海数龍科技有限公司	上海数龍科技有限公司	新広出審[2015]251号	2015年02月15日
星際戦甲	北京暢遊時代数碼技術有限公司	北京暢遊時代数碼技術有限公司	新広出審[2015]250号	2015年02月15日
虛擬農場14(ゲーム機)	上海声像電子出版社	上海東方明珠文化發展有限公司	新広出審[2015]247号	2015年02月15日
悪魔契約	深圳市書城電子出版物有限責任公司	深圳市迅雷網絡技術有限公司	新広出審[2015]62号	2015年01月16日
恋戦	深圳市書城電子出版物有限責任公司	深圳市尚遊網絡科技有限公司	新広出審[2015]59号	2015年01月16日

海外版権のオンラインゲームに関する 文化部への申請・批准の流れ

申請者

1. 申請を出す機関は、批准を得て設立した「ネットワーク遊戯経営単位」(オンラインゲーム経営会社)
2. 輸入するオンラインゲームの内容に関して、自社で審査を行った後、文化部へ申請を提出する。
3. 申請する輸入オンラインゲームは1社独占授權を得ているものに限り、その版権貿易もしくは代理運営協議書は中国の「合同法」、「著作権法」などの法律法規の関連規定に符合しなければならない。
4. 香港、マカオ特別行政区、台湾地区のオンラインゲームの輸入申請には、外国のオンラインゲームの手続き方法を参照すること。
5. 申請する輸入オンラインゲームの内容は研究開発が完全に終わったものであることをゲーム運営会社は保証し、正式に運営(もしくはβテスト)するバージョンと一致しなければならない。

最初の申請に必要な資料

1. 文化部の輸入オンラインゲーム内容申請書
2. ゲームのテーマと内容説明書
3. ゲーム操作の説明
4. ゲームサンプル
(1)オンラインゲーム、(2)ブラウザゲーム、(3)モバイルゲーム、(4)その他のゲーム それぞれに必要なサンプルに指定がある。
基本的に必要なのは、作動と内容を確認するための3セット。全場面と機能が使えるように設定されたIDが必要。
5. ゲームの中の全てのセリフとナレーション、説明文字、ゲーム主題歌・挿入歌の歌詞(中国語、外国語。電子版で)
6. 版権貿易もしくは運営代理協議書(中国語、外国語)、元の版権証明書、版権授權書副本もしくはコピー(捺印)
7. 輸出国もしくは地区のレベル評価もしくは関連証明
(もしレベル証明の資料がなければ、ゲームの原産地ではレベル分けがない旨の説明文に社判を捺印)
8. 申請機関の「ネットワーク文化経営許可証」(ネット文化経営許可証)と「営業執照」のコピー(社判捺印)
9. ゲーム内容に対する自社審査の報告。規定に違反する内容の有無を明確にし、争議の可能性のある内容に関しては説明を入れた上、社判を捺印。
10. 内容審査に必要なその他の書類。

⇒次ページに続く

中国文化市場網:

<http://www.ccm.gov.cn/swordcms/publish/default/static/bsguide/xzxc/wlyycpnrc/jkwlyybs/index.htm>

海外版権のオンラインゲームに関する文化部への申請・批准の流れ(続き)

申請の流れ

- (一) 内容申請に必要な書類を揃えて宅急便で「文化部文化市場司ネットワーク文化処」(北京市海淀区中関村南大街1号 北京友誼賓館迎賓樓, 100086, 010-59882100)に送付する。
- (二) 「文化部網絡遊戯内容審査網上申報及進度查詢系統」(文化部オンラインゲームコンテンツ審査のネット申請及び進捗検索システム)(ccnt.cstc.org.cn)に登録し、ゲームの基本情報と電子版の内容審査書類を送信する。
- (三) 文化部からはネットシステムを通して補充の必要な資料に関して通知をする。申請機関は期限内に全資料を補充しなければならず、期限内にすべて揃わない場合は、申請資料は返却し、申請は却下される。
- (四) 文化部は輸入オンラインゲームの内容審査に関する資料を受け取った後、営業日20日(専門家の審査時間は含まない)以内に、審査委員会が輸入オンラインゲーム内容審査を行う。
審査に合格した場合は、「中華人民共和國進口網絡遊戯批准單」(輸入オンラインゲーム批准單)が発布される。
審査に不合格な場合、輸入は許可されず、その理由は説明される。

関連要求事項

- (一) 国務院文化部行政部門がオンラインゲームの内容審査を担当し、招聘された専門家がゲーム内容の審査、鑑定などの関連した問い合わせた事務処理にあたる。
- (二) 国務院文化部行政部門が法律に基づき輸入オンラインゲームの内容審査を行う。
輸入オンラインゲームは、国務院文化行政部門が内容審査・批准を経て、ネットで運営を開始することができる。
- (三) 運営会社が申請するのは、法律に基づき独占性授権を取得しているゲームでなければならない。
- (四) ゲームはネット運営後に実質性の変動がある場合は、ゲーム運営会社は変更内容を国務院文化行政部門に申請し、批准を得なければならない。
実質性の変動とは、オンラインゲームのストーリー背景、物語言語、地名、任務デザイン、経済システム、交易システム、SNSシステム、対抗の働き、キャラクターデザイン、音声効果、地図アイテム、動作、団体システム等での変化を指す。
- (五) 批准から1年以内に中国国内でゲーム運営を行わなかった場合、申請した機関は文化部へ届け出をするとともに、原因を説明する。輸入停止を決定した場合は、文化部は批准番号を取り消す。

2013年に文化部長が輸入批准した海外版権のゲーム①

中国文化市場網:
http://182.131.21.139/gsp/ccb-action/xyhyhd/searchGc?business_id=052011

2014年以降はネットに公開なし(2015年2月時点)

批准番号	ゲーム名	運営会社	批准文章発行日
文網進字[2013]043号	小狗快跑	上海郵通科技有限公司	2013-12-25
文網進字[2013]044号	鱷魚小頑皮愛洗澡	北京群勝網科技有限公司	2013-12-25
文網進字[2013]024号	天刹	深圳市騰訊計算機系統有限公司	2013-08-07
文網進字[2013]025号	自由足球	深圳市騰訊計算機系統有限公司	2013-08-07
文網進字[2013]026号	反恐精英online2	上海郵通科技有限公司	2013-08-07
文網進字[2013]027号	新絲路	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	2013-08-07
文網進字[2013]028号	刀塔(DOTA)	完美世界(北京)網絡技術有限公司	2013-08-07
文網進字[2013]030号	現代戦争	深圳市騰訊計算機系統有限公司	2013-10-18
文網進字[2013]031号	奇跡世界(SUN)	上海壯遊信息科技有限公司	2013-10-18
文網進字[2013]029号	炉石伝説:魔獸英雄伝(Hearth Stone)	上海網之易網絡科技發展有限公司	2013-10-18
文網進字[2013]008号	自由籃球	上海郵通科技有限公司	2013-04-02
文網進字[2013]006号	《坦克世界》0.8.4	北京空中信使信息技術有限公司	2013-04-02
文網進字[2013]007号	大航海時代Online—新紀元	上海天戲網絡技術有限公司	2013-04-02
文網進字[2013]015号	黒雨	上海大楽網絡科技有限公司	2013-06-09
文網進字[2013]016号	機甲世界	北京空中信使信息技術有限公司	2013-06-09
文網進字[2013]014号	永恒冒險	北京冠遊時空数碼技術有限公司	2013-06-09
文網進字[2013]017号	《坦克世界》0.8.5	北京空中信使信息技術有限公司	2013-06-09
文網進字[2013]010号	信喵之野望(のぶニヤガの野望)	上海布魯潘達網絡技術有限公司	2013-05-27
文網進字[2013]011号	名将列伝	北京昆侖在線網絡科技有限公司	2013-05-27
文網進字[2013]013号	星際争覇II:虫群之心(StarCraft II)	上海網之易網絡科技發展有限公司	2013-05-27
文網進字[2013]012号	百万人の三国志	上海天戲網絡技術有限公司	2013-05-27

(掲載の順番はサイトの発表順に基づく)

中国文化市場網: http://182.131.21.139/gsp/ccb-action/yxyhyd/searchGc?business_id=052011

2013年に文化庁が輸入批准した海外版権のゲーム②

2014年以降はネットに公開なし(2015年2月時点)

批准番号	ゲーム名	運営会社	批准文章発行日
文網進字[2013]023号	拡散性百万亜瑟王(拡散性ミリオンアーサー)	上海数龍科技有限公司	2013-07-16
文網進字[2013]022号	達芬奇	北京冠遊時空数碼技術有限公司	2013-07-15
文網進字[2013]019号	創世II	北京光宇在線科技有限責任公司	2013-07-15
文網進字[2013]021号	暗影之劍	北京暢遊時代数碼技術有限公司	2013-07-15
文網進字[2013]018号	跑跑卡丁車 公式競速版	上海郵通科技有限公司	2013-07-15
文網進字[2013]020号	騎士3.0	遊芸春秋網絡科技(北京)有限公司	2013-07-15

(掲載の順番はサイトの発表順に基づく)

実際のオンラインゲームにおける許可番号の掲載例:

海外ゲームの著作権輸入をしたオンラインゲームの公式サイト下部には、文化部和国家新闻出版广电总局によるゲーム輸入許可番号が並べて掲載されている



地下城与勇士 <http://dnf.qq.com/>
(Dungeon and Fighter)



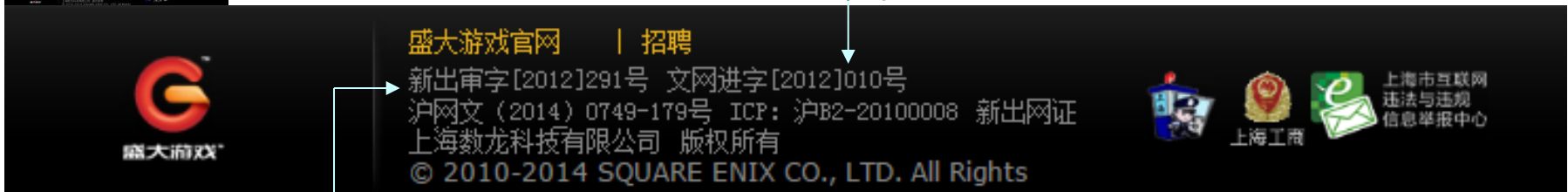
↑
文化部の批准

↑
国家新闻出版广电总局の批准



最終幻想14 <http://ff.sdo.com/>
(ファイナルファンタジー14)

↓
文化部の批准



↑
国家新闻出版广电总局の批准

「2014中国遊戯風雲榜」
最も人気なオンラインゲーム トップ10（投票式）

騰訊遊戯頻道：
<http://games.qq.com/wyfyb/2014fyb/2014list/zshywy.htm>

順位	ゲーム名	URL	運営会社	投票数	
1	穿越火線	http://cf.qq.com/	騰訊遊戯	1,108,750	英語名: Cross Fire 韓国 Smile Gate 開発。 中国では、2008年4月から運営開始。
2	英雄聯盟	http://lol.qq.com/	騰訊遊戯	997,566	英語名: League of Legends アメリカ Riot Games 開発。 中国では、2011年9月から運営開始。
3	地下城与勇士	http://dnf.qq.com/	騰訊遊戯	985,878	英語名: Dungeon and Fighter、アラド戦記 韓国 NEOPLE 開発。 中国では、2008年6月から運営開始。
4	魔獸世界	http://www.wowchina.com/	網易	959,188	英語名: World of Warcraft アメリカ Blizzard Entertainment 開発。 中国では、2005年6月から正式運営開始。
5	夢幻西遊2	http://xyq.163.com/	網易	937,458	網易の自社開発ゲーム。 2013年7月、運営開始。
6	激戦2	http://gw2.kongzhong.com/	空中網	717,310	英語名: Guild Wars 2 ギルドウォーズ アメリカ ArenaNet 開発。 中国では、2004年5月から運営開始。
7	炉石伝説	http://www.hearthstone.com.cn/	網易	670,310	英語名: HearthStone:Heroes Of Warcraft アメリカ Blizzard Entertainment 開発。 中国では、2014年3月から正式運営開始。
8	劍網3	http://jx3.xoyo.com/	金山	611,412	中国の金山軟件が開発。 2009年8月から運営開始。
9	征途2	http://zt2.ztgame.com/	巨人網絡	565,480	中国の巨人網絡が開発。武侠ゲーム。 2011年9月から運営開始。
10	新天龍八部	http://tl.changyou.com/	暢遊	545,753	暢遊が開発。 2013年10月から正式運営開始。

◆アメリカの魔獸世界(World of Warcraft)などは根強いファン層が形成されている。

(網易による。炉石伝説(HearthStone:Heroes Of Warcraft)も人気)

◆韓国のオンラインゲームには人気作が多く、市場全体でもタイトル数が多い。

(騰訊の「穿越火線」や「地下城与勇士」、盛大の「熱血伝奇」や「龍之谷」等)

◆中国の国産オンラインゲームからもヒット作が登場している。

国内のゲーム代理業者(パブリッシャー)と海外のゲームディベロッパーの連携方式は主に以下の4方式（下記の方式を組み合わせる場合もあり）

権利金方式

国内のゲーム代理業者が、ビジネス目的で使用するゲーム関連のすべて(ポイントカードをはじめ、関連製品に至るまで)に関して、小売金額のうち的一定額を海外のディベロッパーに著作権使用料金として支払う方式。卸業者が実際に販売できたかに関わりなく、製造の数により中国側は支払わなくてはならない。

利益配分方式

最初の契約における配分割合に基づき、一定期間での利潤を配分する方式。
利益分配方式のもうひとつの方式は、国内の代理業者が自身の運営状況に関して試算を行い、ゲームディベロッパーに対して一定の利益比率で料金を支払う方式。

地域ごとの著作権買い切り方式

国内の代理業者が、ゲームディベロッパーに対してまず最初に著作権料を支払って買い取るが、利益はゲームメーカーに還元しない方式。国内の代理業者は契約で指定された地域に限定して、ゲームに関するいかなる関連製品を生産することも可能となり、著作権料を別途ゲームディベロッパーに支払う必要はなくなる。また、代理業者自身はそのシステムをさらに発展させるような開発を行うことも許可されている。しかし、それが可能な地域範囲は契約に基づく。

合作方式

ゲームディベロッパーがゲームの著作権もしくはゲームの著作権と資金の一部を投資する形で中国側の代理業者(パブリッシャー)と共同経営(合資経営)を行う方式。

従来の接続時間に応じた課金から、「アイテム課金」へと市場全体は移行しつつある。
 有料のVIP会員などを設けているゲームも増えている。
 また無料バージョンと有料バージョンを分けるゲーム(剣網2や大話西遊3など)も出てきている。
 網易の運営するゲームなどでは、一部「時間課金」と「アイテム課金」を併用しているケースも残っている。

◆ 網易の『夢幻西遊』や『魔獸世界』は時間課金とアイテム課金を併用。

【時間課金の例】

夢幻西遊・・・1時間0.4元 (ただし10級までは無料。10級以上になったところから時間課金がスタート)
 魔獸世界・・・30元4000分

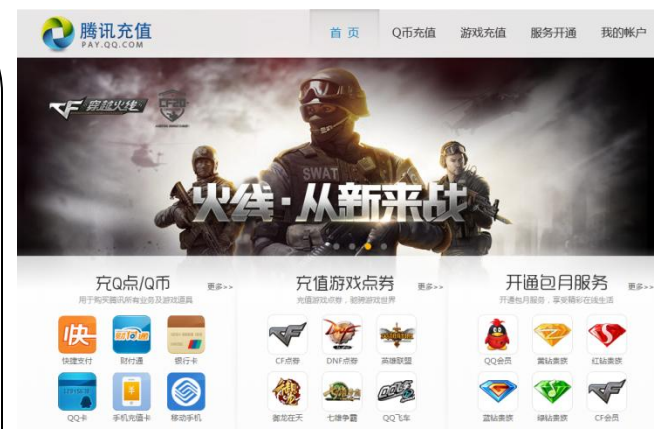
◆ 網易の『大話西遊3』は時間課金とアイテム課金の異なるバージョンを展開。

『大話西遊2』までは時間課金が必須のゲームだったが、3からは時間課金の「經典版」と、場合によってアイテム課金がある「無料版」の2つ。
 新浪科技 2013年8月14日 <http://games.sina.com.cn/o/n/2013-08-14/1424726253.shtml>

ポイントの主な購入ルート

ユーザーは下記などの方法を用い、ゲームのポイントを購入。

- ◆ **実際のゲームカードを購入** (プリペイドカードで、ポイントが入っている)
 ネットカフェやブックスタンドで販売。
 ゲームユーザーは直接カードを購入し、ナンバーを登録。
- ◆ **オンライン決済:**
 - ー ネットバンキング(各銀行口座もしくは、クレジットカードから決済)
 - ー オンライン決済システム「支付宝」や「財付通」などで購入
 - ー 微信を通して、プリペイドサービスを購入
 - ー ネットショッピングモール「天猫」や「淘宝」(<http://game.taobao.com/>)で購入
- ◆ **携帯電話/固定電話・インターネット料金からの引き落とし**
- ◆ **携帯電話のプリペイドカードからの引き落とし**



騰訊遊戲のポイント購入のページ <http://www.pay.qq.com/>
 騰訊遊戲のポイントは、1Q幣=1人民元で騰訊遊戲の全てのゲームで使用することができる。

オンラインゲーム企業の収入状況

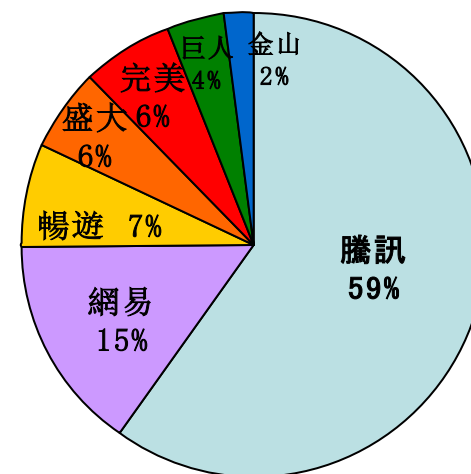
IT之家 2014年4月4日:

<http://www.ithome.com/html/it/79602.htm>

2013年 7大オンラインゲーム企業の財務データ比較

	売上高 (百万元)	利潤 (百万元)	オンラインゲーム 収入 (百万元)
騰訊	60,437.00	17,063.00	31,966.00
網易	9,800.00	4,400.00	8,300.00
暢遊	4,574.00	1,667.00	4,146.00
盛大	4,345.00	1,588.00	3,806.00
完美	3,052.00	337.0	2,800.00
巨人	2,356.00	1,253.00	2,309.00
金山	2,173.00	671.00	1,095.00

2013年第4四半期7大オンラインゲーム企業の オンラインゲーム収入占有率円グラフ



■ 騰訊 ■ 網易 ■ 暢遊 ■ 盛大 ■ 完美 ■ 巨人 ■ 金山

2013年の一年間で、7大オンラインゲーム会社(騰訊、網易、暢遊、盛大、完美、巨人、金山)の売上高は867億元近くに達し、うちオンラインゲームの収入は544億元。

騰訊がオンラインゲーム市場でトップを走る。

2013年で年間604億元の売上高のうち、約320億元をオンラインゲームの売上が占める。売上高は他の6社の合計を超える。第2位の網易は98億元の売上高のうち、83億元をオンラインゲームが占める。

続く暢遊、盛大、完美、巨人、金山は売上高では拮抗している。

社名	騰訊	網易	盛大 (盛大遊戯有限公司)
設立/上場	1998年11月設立 2004年香港にて上場	1997年6月設立 2000年にアメリカ・ナスダックにて上場	1999年11月盛大設立。 2008年6月盛大遊戯有限公司設立。 2009年9月盛大遊戯、アメリカナスダック上場。
ユーザー数	2014年第2四半期までに、 QQの月アクティブユーザーは8.29億人、 最高同時オンライン人数は2.06億人、 微信/WeChatの月アクティブユーザーは 4.38億人。	2013年7月に運営を開始した人気ゲーム 『夢幻西遊2 Online』は登録人数3.1億人、 最高同時オンライン人数は271万人を超え。 メールボックス登録者は5億人、アクティブ ユーザーは1億人以上。	2014年第2四半期のMMOゲームの 月平均アクティブユーザー数は1750万人。
運営収入	2014年第3四半期 総売上高:198.08億元 オンラインゲーム:113.24億元	2014年第4四半期 総売上高:25.85億元 オンラインゲーム収入:21.09億元	2014年第2四半期 総売上:9.64億元
URL	http://www.tencent.com/ http://game.qq.com/	http://www.163.com/ http://nie.163.com/	http://www.shandagames.com
主なゲーム	剣霊、闘戦神、疾風之刃、刀剣2、QQ三国、 使命召喚OL、FIFA Online、火影忍者OL	魔獣世界(World of Warcraft)、大話西遊3 炉石伝説(HearthStone:Heroes Of Warcraft)、	最終幻想(ファイナルファンタジー)14、 熱血伝奇、伝奇世界、龍之谷、神迹

社名	完美時空	暢遊	巨人 (上海巨人網絡科技公司)
設立/上場	2004年3月設立 2007年6月アメリカ・ナスダック上場	2003年設立 2009年4月アメリカ・ナスダック上場	2004年11月設立 2007年11月ニューヨーク証券取引所上場
ユーザー数	ユーザー数公開なし	2013年第4四半期の月平均アクティブユー ザー数は2500万人。	2014年第1四半期の最高同時オンライン人 数(PCU)は2,220,000人。
運営収入	2013年第4四半期 総売上高:9.143億元	2013年第4四半期 総売上高:1.949億ドル、 オンラインゲーム収入1.720億ドル	2014年第1四半期 総売上高:5.751億元
URL	http://www.wanmei.com/	http://sohugame.17173.com/	http://www.ztgame.com/
主なゲーム	完美世界、武林外伝、誅仙前伝、夢幻誅仙 聖闘士星矢OL、赤壁、口袋西遊	天龍八部、新天龍八部 神曲、弾弾堂、幻想神域、靈魂回響	征途、巨人、征途懐旧版、緑色征途、征途2、 江湖、万王之王3、黄金国土

社名	金山軟件	趣遊 (趣遊科技集团有限公司)	網龍
設立/上場	1989会社設立。ゲーム産業は1996年より。 2007年10月に香港にて上場	2008年設立	1999年設立 2008年6月に香港にて上場
ユーザー数	2014年第3四半期 毎月平均の課金ユーザー数:2,374,699人	2010年12月に登録ユーザーが8000万人を突破 最高同時オンライン人数は30万人を突破	ユーザー数公開なし
運営収入	2014年第3四半期:総売上高8.52181億元 オンラインゲームは3.04172億元	財務レポートの公開なし 人気ゲーム『天界』の月売上は3000万元を突破	2013年の年間総売上高:14.9億元 うちゲーム業務は8.84億元。
URL	http://www.kingsoft.com/	http://www.gamewave.net/	http://www.nd.com.cn/
主なゲーム	封神榜シリーズ、剣侠シリーズ、 剣網3、蒼雪龍城、春秋外伝、春秋Q伝、	天界、横掃天下、天紀、傲劍、仙域	魔域、狂部落、英魂之刃、機戦、 長江七号、夢幻迪士尼(Disneyとの合作)

その他・・・

◆空中網:<http://www.kongzhong.com/>

2002年設立。2004年ナスダック上場。
龍、聖魔之血、功夫英雄、坦克世界、戦機世界、激戦2

◆奇虎360遊戯:<http://wan.360.cn/>

2005年設立。セキュリティーソフトで高い業界シェアを持つ。37遊戯の人気ゲームを2015年1月より配信。
大皇帝、三国魂、大天使之劍、伝奇霸業、混沌戦域、盛世三国2

◆37遊戯:<http://www.37.com/>

2011年設立。
大天使之劍、混沌闘域、天将雄師、百戦天下

大型のオンラインゲーム運営会社には、ナスダックで上場しているようなグローバル化企業が多い。
自社ゲームの開発にも積極的で、海外ブランチの設立や海外でのゲーム収入も増加してきている。

近年では、各社モバイルゲームも積極的に展開している。

海外のオンラインゲームを中国のゲーム会社が授権して運営するケースが多い。
(中国版を共同開発、もしくは中国のメーカーが開発するケースもある)

日本ゲームの関連の事例

→モバイルゲームに関しては第三章に

上海布魯潘達網絡技術有限公司 (bluepanda Entertainment CO., Ltd)

<http://www.bluepanda.com.cn/>

2007年設立。日本や韓国のオンラインゲームを複数代理運営しているゲーム会社。

- －信喵之野望(のぶニヤがの野望)、ゲーム開発:コーエーテクモゲームス <http://xm.86game.com>
- －百万人的信長之野望(100万人の信長の野望)、ゲーム開発:コーエーテクモゲームス <http://xc.86game.com/>
- －鬼武者魂、ゲーム開発:CAPCOM <http://www.gwzol.com>
- －2014年7月 大航海時代5(ゲーム開発:コーエーテクモゲームス)の代理権を獲得 <http://www.hanghai5.com/>
- －2015年2月 SDガンダムOL2(ゲーム開発:BANDAI KOREA)の代理権を獲得 <http://www.eeey.com/chanye/20150226/58799.html>

※「大航海時代5」のモバイル版のゲーム代理権は「CMGE中国手遊」が獲得 <http://dol5.yingxiong.com/index.php>

スクウェア・エニックス

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

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。

◆スクウェア・エニックス・グループ、ChinaJoy 2014出展 中国市場向けオンラインゲーム、スマートフォン向けゲームの提供を加速

2013年7月に中国で配信を開始したスマートフォン向け「拡散性ミリオンアーサー」では、配信直後にアプリセールスランキング2位。

7月18日から完美世界社との協業により配信を開始したスマートフォン向け「クロスゲート」は、配信開始から数日でiPadのセールスランキング1位、iPhoneのセールスランキング4位となるなど好調な滑り出し。

さらに、「ファイナルファンタジー」シリーズ最新作のオンラインゲーム(MMORPG)「ファイナルファンタジーXIV」が盛大遊戯社との協業により、2014年夏、中国本土における運営を開始。

今後、世界各国での累計ダウンロード数が600万を超える「泡泡龍官方正版(パズルポブル)」を奇虎360社との協業により提供する予定のほか、騰訊控股社との協業により「赤壁乱舞」(日本語タイトル名「三国志乱舞」)の提供も予定。 2014年7月31日 <http://www.hd.square-enix.com/jpn/news/2014/html/faa53835768e48f68ce60d863aae4807.html>

- 拡散性百万亜瑟王(拡散性ミリオンアーサー) 盛大遊戯が運営、モバイル版もあり: <http://ma.sdo.com/web1/home/index.asp>
- 最終幻想XIV(ファイナルファンタジーXIV) 盛大遊戯が運営: <http://ff.sdo.com/web6/index/index.html>
- 魔力寶貝(クロスゲート) 易玩通網が運営: <http://www.crossgate.com.cn/>

海外のゲーム会社の 事業展開の事例

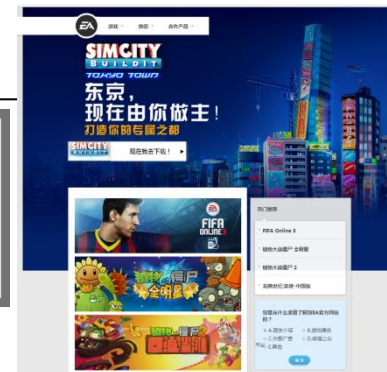
EA (Electronic Arts) : <http://www.ea.com.cn/>
アメリカのゲーム会社。1982年設立。

--FIFA Online 3 (騰訊遊戯が代理運営) <http://eafifa.qq.com/>

--植物大戦僵尸 (Plants vs. Zombies)、植物大戦僵尸2 (Plants vs. Zombies2)、
龍騰世紀 (Dragon Age: Hero) など。



EAの公式微信
QRコード



NEXON <http://www.nexon.net/>

韓国のゲーム会社。1995年設立。

中国でのゲーム展開は騰訊遊戯、盛大網絡、世紀天成等が代理権を得て運営している。

--盛大網絡が運営: 冒険島 (MapleStory) <http://mxd.sdo.com/web5/home/home.asp>

泡泡堂 (Bnb Crazy Arcade) <http://bnb.sdo.com/web5/index/index.asp>

--世紀天成が運営: 洛奇 <http://luoqi.tiancity.com/>

跑跑卡丁車 (Crazyracing Kartrider/Popkart) <http://popkart.tiancity.com/homepage>

反恐精英Online2 (Counter-Strike Online2) <http://csol2.tiancity.com/homepage/v2/>

--騰訊遊戯が運営: 地下城与勇士 (Dungeon & Fighter/Dungeon Fighter) <http://dnf.qq.com/>

--巨人網絡が運営: 艾尔之光 (Elsword) <http://els.ztgame.com/>

WEBZEN (網禅) <http://www.webzen.com/>

韓国のゲーム会社。2000年設立。奇跡、奇跡世界 (SUN: World Edition) など。

--奇跡世界2 (上海壯遊信息科技有限公司が運営) <http://sun.zhaouc.com/>

日本ゲーム関連 のニュース

◆ゲーム『ドラゴンボール』が初めてPCに登場: 必要とするハードスペックは良心的

2014年10月24日 駆動之家: <http://news.mydrivers.com/1/326/326154.htm>

◆騰訊は『火影忍者 (NARUTO) OL』を日本へ

(『NARUTO OL (オンラインゲーム)』は集英社などと騰訊が2013年に提携し、スタートしていた。)

2014年10月11日 漫域聯播: <http://news.comicyu.com/2014/10/11/155025.html>

ネット小説の著作権料(ゲーム改編著作権)が高騰

◆盛大文学が「第1回ネット小説ゲーム著作権オークション」を上海で開催。

6作品のモバイルゲーム改編著作権が落札され、落札価格の合計は2800万元に達した。最高額の作品は810万元。
遊迅網 2014年8月2日: <http://www.yxdown.com/news/201408/134771.html>

オンラインゲームをアニメ映画化

龍之谷

<http://dn.sdo.com/>

韓国のEyedentity Gamesが開発したオンラインゲーム。中国では盛大ネットワークが2009年から代理運営。

--映画化第一弾『龍之谷:破曉奇兵』が2014年7月に公開される。公開4日間で興行収入3,000万元を突破。

搜狐証券 2014年8月4日 <http://stock.sohu.com/20140804/n403083941.shtml>

--映画化第二弾は2016年に公開予定。第三弾は実写版か？

17173サイト 2014年7月14日 http://news.17173.com/content/2014-07-14/20140714111153296_1.shtml 網易遊戯 2014年8月11日 <http://game.163.com/14/0811/10/A3C1L68G00314J6L.html>

秦時明月

<http://q.wan.com/> <http://www.qins.com/>

上海駿夢網絡科技有限公司が開発し、北京暢遊時代數碼技術有限公司が運営。

2014年5月から運営を開始し、2015年3月14日に運営停止。「秦時明月2」はモバイルゲーム。<http://qs2.cy.com/>

52PKサイト 2015年1月23日 <http://web.52pk.com/html/20150123/6051404.shtml>

--映画版が2014年8月に公開される。興行収入は5,000万元を突破。

中国杭州サイト 2014年8月13日 <http://www.hangzhou.gov.cn/main/zwdt/bmdt/ww/T495480.shtml>

オンラインゲームのテレビ番組での放送は禁止されている。

《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》(パソコンネットゲーム等をTV番組での放送禁止に関する通知) 国家广电总局2004年4月发布による。

ネットにおける ソーシャルゲーム(SNSゲーム)

2014年中国ゲーム市場全体の収入市場規模は1,144.8億元。
そのうちSNSゲームは57.8億元。

2014年度中国遊戯産業年会で公表された『2014年中国遊戯産業報告』による 2014年12月19日投資潮: <http://www.investide.cn/news/112921.html>

■ SNSサイト「開心網」 <http://www.kaixin001.com/>や「人人網」 <http://www.renren.com/>などが展開するソーシャルゲームの気が高かったが、SNSツールの気がモバイルをメインとした「微信」などに移行してゆく中で、SNSゲームもメイン市場はモバイル媒体に移行しつつある。

■ ソーシャルゲームは文化部が管理監督。
ゲーム運営にあたっては文化部に申請し批准を受けなくてはならない。

関連ニュース

◆ 騰訊「QQ空間」は、世界第二位のSNSゲームプラットフォーム。

2014年11月に月のアクティブユーザーは6.45億人に達した。

C資訊 2015年1月4日 <http://www.csdn.net/article/2015-01-04/2823408-mobile-and-social-gaming-industry>

QQでは、「QQ農場」、「QQ好友売買」、「QQ搶車位」などのSNSゲームがある。

◆ 開心網のCEO程炳皓氏：今後の突破口はモバイルゲーム

開心網は2010年下半期からアクティブユーザーが減少し始め、2011年には更に大幅に減少し、2012年に大幅な業務調整に踏み切ったが、業績での成果は芳しくなかった。2013年には、10種類のモバイルゲームを運営開始した。

騰訊科技 2014年1月2日: <http://games.qq.com/a/20140102/008084.htm>

開心網には「開心農場」、「開心牧場」、「開心釣魚」、「開心大師」などのSNSゲームがある。

◆ 「人人網」のSNSゲーム「開心農場」が閉鎖へ

4億人のユーザーを擁した人気SNSゲームだったが、2013年8月で4年半の歴史に幕を閉じた。

福音時報 2013年8月22日: <http://www.gospeltimes.cn/news/27645%E4%B8%A4%E7%B0%B1%E5%B5%B3%E9%97%9A%D5%BC%80%E9%BF%82%E5%B8%B9%E5%B9%9C%BA%E4%B8%BF%E7%94%A8%E8%B7%E2%B6%B9%E5%B1%B7%E8%9F%9C%E2%B0%9D%E7%94%9F%E0%B8%B4%E7%B8%88%E6%88%E5%B9%9C%E9%BF%88>

◆ 「人人網」の2014年第3四半期はゲームの営業収入は60%減少 810万ドルのみ

52PK 2014年11月21日: <http://news.52pk.com/cyyw/20141121/6243022.shtml>

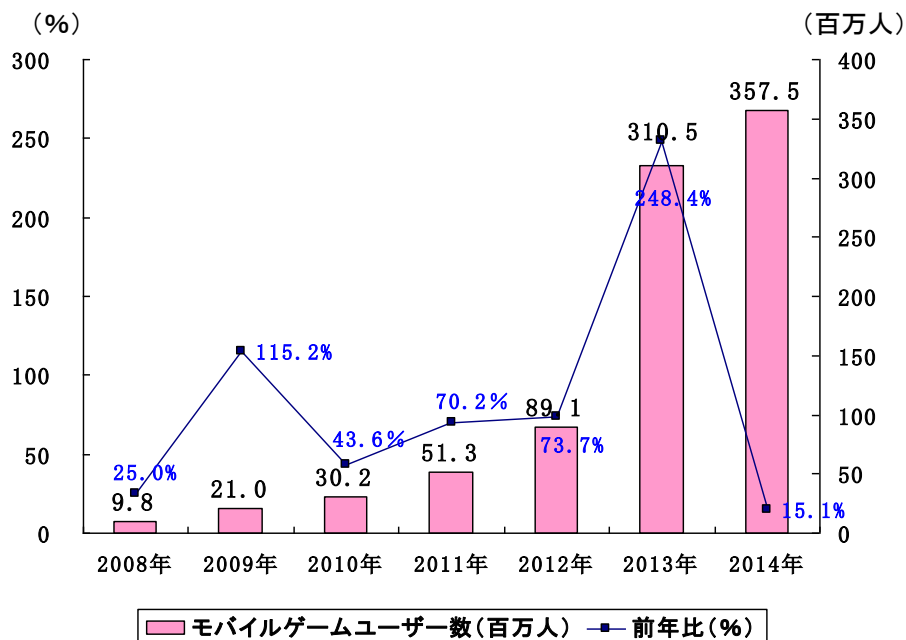
3. モバイルゲーム

「2014年中国遊戯産業報告(摘要版)」

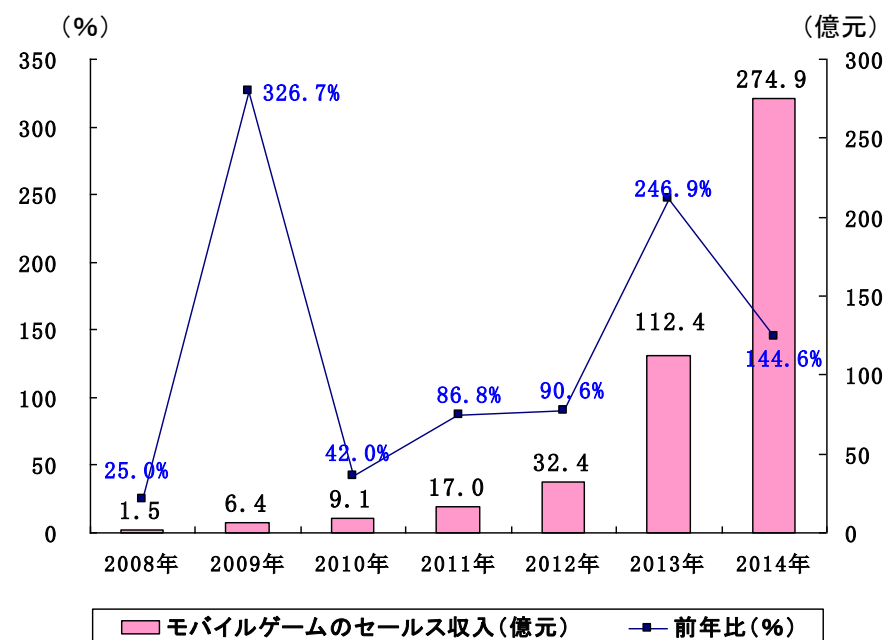
中国音数協遊戯工委(GPC)、CNG 中新遊戯研究、国際データ公司(IDC)

http://www.cgjgc.com.cn/d/game_report_2014_brief.pdf

モバイルゲームユーザー数の推移



モバイルゲームのセールス収入の推移



2014年のモバイルゲームユーザーは3.58億人。前年比15.1%。

モバイルゲーム市場の実際のセールス収入は274.9億元。前年比144.6%。

スマートフォンと3G/4G携帯の普及とともに、市場が急激に拡大

中国における携帯電話の主要キャリアは、中国移動、中国聯通、中国電信の3社。
各社3Gから4Gへと移行中。その筆頭は中国移動。

中国移動(チャイナモバイル)

<http://www.10086.cn>

サービスプラットフォーム: 移動夢網、and和(4G)

<http://www.10086.cn/aboutus/newbusiness/>

ネットワーク: GSM、TD-SCDMA、TD-LTE

運営収入: 4,812億元(2014年第3四半期) 前期比3.9%増
6,302億元(2013年・年間) 前年比8.3%増

ユーザー数: 8億人以上(2014年末)
3Gユーザー: 2.4446億人(2014年9月末)
4Gユーザー: 1億人突破(2015年2月)

中国聯通(チャイナユニコム)

<http://www.chinaunicom.com.cn>

サービスプラットフォーム: 沃(wo)シリーズ
ネットワーク: GSM、WCDMA、(4G: TD-LTE)

運営収入: 2,484億元(2014年・年間) 前年比0.9%増

ユーザー数: モバイルユーザー2.97747億(2014年10月)

中国電信(チャイナテレコム)

<http://www.chinatelecom.com.cn/>

サービスプラットフォーム: 天翼シリーズ
ネットワーク: CDMA(世界最大のCDMA運営キャリア)

運営収入: 1,660億元(2014年・上半期) 前期比5.3%増

ユーザー数: モバイルユーザー 1.86億(2014年末)

中国の第3世代携帯電話(3G)の基準

中国が認定している第3世代携帯のシステムは、中国が独自に開発したTD-SCDMAと、ヨーロッパのWCDMA、アメリカのCDMA2000。

TD-SCDMA: Time Division-Synchronous Code Division Multiple Accessの略称。
CDMA、TDMA、FDMAなどの技術を一体化。

第4世代携帯電話(4G)の基準

システムはTD-LTE、FDD-LTEの2種類。
(TD-LTEは中国主導、FDD-LTEは欧米の多数国家で導入されているシステム)
2013年12月に、キャリアとして中国移動、中国聯通、中国電信の三社が
工信部の運営許可証を取得。(TD-LTE)

※4G関連のニュースは次ページ

4G関連のニュース



◆中国移動が4Gの新ブランド「and和」を発表

新華網 2013年11月14日 : http://news.xinhuanet.com/info/2013-11/14/c_132885933.htm

◆2013年12月4日、工信部(工業和信息化部)は中国移動、中国聯通、中国電信の3社に「LTE/第四代デジタル・セルラー・モバイル通信業務(TD-LTE)」経営許可証を發布した。

199it 2013年12月4日 : <http://www.199it.com/archives/177099.html>

◆中国の4Gユーザーは1,397万人に達した。

うち中国移動は1,394.3万人、中国聯通と中国電信は合わせて2.7万人。

駆動之家 2014年8月7日 : <http://news.mydrivers.com/1/315/315617.htm>

◆中国移動の4Gユーザーは1億人を突破。

2015年に100万の基地システムを建設し、ユーザー2.5億人、モバイルツールの販売2億台を目指す。

中国移動 2015年2月15日 : http://www.10086.cn/aboutus/news/GroupNews/201502/t20150216_58347.htm

◆工信部は2015年2月、中国電信と中国聯通に対して4Gの「FDD-LTE経営許可証」を發布した。

これにより、中国の通信業は全面的に4G時代に突入する。

2014年末までに、中国の4Gユーザーは9,728万人。内90%以上は中国移動のTD-LTEユーザー。

光明網 2015年2月27日 : http://politics.gmw.cn/2015-02/27/content_14940670.htm?utm_source=bshare&utm_campaign=bshare&utm_medium=weixin&bsh_bid=584786218&from=timeline&isappinstalled=0

◆聯通・常小兵理事長: 2015年に資本1,000億元投下して、4Gユーザー1億人へ

觀察者 2015年3月4日 : http://www.guancha.cn/Science/2015_03_04_310994.shtml

◆工信部は第二の許可証を発行して、独占市場の打破へ

2015年に中国の4Gユーザーは、キャリア3社で計4.5億人に達すると見込まれる。これはモバイルユーザーの三分之一。

網易新聞 2015年3月5日 : <http://news.163.com/15/0305/16/AJV6254G00014SEH.html>

中国キャリア各社のゲームプラットフォーム

中国移動:「and和」の中の「和遊戯」 <http://g.10086.cn/>

- 「and和」は2013年に中国移動が開始したサービスプラットフォーム。
- 「和遊戯」は1000社以上の会社と契約を結び、運営しているゲームは全て正規版で数万種類以上。国内のモバイルゲーム市場での占有率ナンバーワン。

100種類以上のゲームが月額100万元以上の収入を記録している。
ゲーム会社との合作の方法は、版權買い切り、もしくはデポジットありの利益分配など。

EA、Gameloft、Rovio、Neowiz、ディズニー、Ubisoft、CAPCOM、SEGA等の大手ゲームメーカーと合作関係を築いている。
『憤怒的小鳥(アングリーバード)』シリーズ、『植物大戦僵尸(Plants vs. Zombies)』シリーズ、『London2012』、『雷曼:叢林冒險(Rayman Jungle Run)』、『勇敢的伝説(TEMPLE RUN)』など。

- 『蠟筆小新大冲浪』(クレヨンしんちゃん): 2014年7月運営開始 <http://g.10086.cn/game/760000006035>

中国聯通:「沃(wo)」の中の「聯通手遊」 <http://game.wo.com.cn/>

- 聯通手機遊戲は2012年4月にスタート。
国内外のゲーム会社との合作により、運営しているHTML5オンラインゲームは200種類以上、モバイルゲームは1000種類以上、PCゲームは3万種類以上。

- 2015年3月モバイルゲームランキング:
1位: 神廟逃亡2、2位: 水果忍者、3位: 地鉄跑酷-ロサンゼルス版、4位: 植物大戦僵尸(Plants vs. Zombies)、5位: PopStar! 消滅星星



アンドロイド用のQRコード

中国電信による「愛遊戯」 <http://www.play.cn/>

- 2010年8月28日に中国電信股份有限公司遊戲運營中心として設立。2012年8月に炫彩互動網絡科技有限公司となる。
- 登録ユーザー1.6億人、月のアクティブユーザー3,000万人、累計ダウンロード数は6億回を突破。
ゲームは600種類以上で、EA、Rovio、Gameloft、Glu、SEGA等国内外の1000位上のゲームメーカーと合作契約している。

中国におけるゲームアプリのプラットフォーム

App Store(中国)

<http://www.apple.com.cn/iphone/built-in-apps/app-store.html>

--アップル社のオンラインショップは2010年10月27日から正式に中国でスタート。

--App Storeには中国版ゲームコンテンツも充実。

◆「アップル2014年度App Storeゲームランニング」

年度最優秀ゲーム『Threes!』(販売価格:18元)、年度優秀ゲーム『里奥的財務』(Leo's Fortune)(販売価格:30元)

年度ゲーム入選作として、その他に『剣無生』(販売価格:30元)、『Angry Birds Transformers』、『スパイダーマン:極限』など。

入選した海外ゲームは中国ユーザー向けにローカライズされたものが増加しており、全体の2/3に達している。歴代最高の割合。

中華網 2014年12月11日:<http://digital.china.com/hardware/smartphone/11099080/20141211/19089567.html>

Android携帯電話向け

携帯電話を一括管理できる「91手機助手」(<http://zs.91.com/>)や、Android用のゲームアプリが取り揃っている「手機中国」

(<http://android.cnmo.com/>)、「当楽網・Android安卓遊戲門戶」(<http://android.d.cn/>)、安卓中文網(<http://android.tgbus.com/>)等。

◆mGameTracker-2014Q3中国Androidゲームランキング 露出指数ランキング

順位	ゲーム名称	販売企業	露出指数
1	刀塔伝奇	神州泰岳	2723
2	天天酷跑	騰訊	2350
3	歡樂闘地主	騰訊	2204
4	時空獵人	華誼兄弟	2005
5	雷霆戦機(xTom-3D) (韓国のJamieが開発)	騰訊	1965

順位	ゲーム名称	販売企業	露出指数
6	天天飛車	騰訊	1964
7	植物大戦僵尸2(Plants vs. Zombies2) (アメリカのEA/PopCapが開発)	拓維信息	1908
8	天天炫闘	騰訊	1754
9	魔力宝贝(Cross Gate) (日本のスクウェア・エニックスが開発)	完美世界	1516
10	超級英雄(supper hero)	CMGE中国手遊	1457

iResearch 2014年第3四半期中国ネット経済コアデータ発表「オンラインゲーム」
<http://news.iresearch.cn/zt/241525.shtml>

中国における 日本のモバイルゲーム(企業)の事例

DeNA

<http://www.denachina.com/>

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。

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」の展開を開始。

夢宝谷 mobage <http://www.mobage.cn/>

--『変形金鋼: 崛起』(トランスフォーマー) <http://tf.mobage.cn/>

--『航海王 啓航』(ワンピース) <http://op.mobage.cn/>

--『NBA夢之隊』(NBAドリームチーム) <http://nba.mobage.cn/>

(百度移動による「2014年度中国グッドアプリ」に選出 2015年1月26日 <http://www.yoyou.com/news/201501/1916871.html>)

--DeNAとウォルトディズニーの全資子会社(Marvel Entertainment)が提携

DeNAは中国大陸及び香港台湾エリアでモバイルゲーム『**漫威(Marvel):英雄戦争**』の授權を得て、ローカル化を進める。

2015年2月16日 <http://www.mobage.cn/article/753>



万代南夢宮(上海)商貿有限公司(「BANDAI NAMCO(SHANGHAI) CO., LTD.」)

中国でのネットワークコンテンツの事業拡大を目指し上海に現地法人を設立。

中国でのスマートフォン向けゲームやオンラインゲームなどのネットワークコンテンツの企画・運営を主要事業として展開。

2015年春より運営開始。

<http://www.bandainamcogames.co.jp/corporate/press/release/60/pdf/20150126.pdf#search=%E3%83%90%E3%83%B3%E3%83%80%E3%82%A4%E3%83%8A%E3%83%A0%E3%82%B3+%E4%B8%8A%E6%B5%B7>

コナミ株式会社 <http://www.konamish.com.cn/> <http://weibo.com/konamichina>

2000年6月中国に現地法人科楽美軟件(上海)有限公司Konami Software Shanghai, Inc.を設立。

--『**実況倶楽部**』プラットフォーム: 網易、運営開始: 2014年4月 <http://wscs.163.com/>

◆グリー、中国拠点の撤退を決定

グリーは平成25年度第3四半期の業績発表に合わせて開催した決算説明会において、中国での拠点を閉鎖することを明らかにした。

中国市場には2011年7月に法人を設立し、展開を開始。

インサイド 2013年5月14日: <http://www.inside-games.jp/article/2013/05/14/66470.html>

中国における 日本のモバイルゲーム(ゲーム)の事例

『赤壁乱舞』(日本語タイトル名『三国志乱舞』) <http://3gz.qq.com/>

--ゲーム開発:スクウェア・エニックス、代理運営:騰訊遊戯

日本ゲーム関連のニュース

--中国手遊が漫画『北斗神拳(北斗の拳)』のモバイルゲーム改編権を獲得
中国手遊と日本のNorth Stars Pictures Inc.,が契約

2015年3月6日 <http://g.10086.cn/n1503/68154.html?spm=www.index.index.sjyxzx.3>

CMGE中国手遊 <http://www.cmge.com/>

--盛大がモバイル音楽ゲーム『LoveLive!』の代理運営権を獲得
日本の「LoveLive! 校园偶像祭」(ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル)アニメ企画の、同名モバイル音楽ゲームの
中国における代理権を盛大遊戯が獲得。

2014年7月12日 安趣網: <http://www.anqu.com/LoveLive/news/27600.shtml>

--アニメ『AKB0048』の復活に期待!? 上海通耀がモバイルゲームの改編権を獲得

2014年7月29日 多元化日本文化資訊サイト: <http://www.jpbeta.net/2014/07/akb0048-2014-0729/>

--モバイルゲーム『虫姫さま』の中国語版が配信スタート

(株式会社caveが発表。モバイルゲームの開発は、韓国のRaonne tworksにより、発行はNHN Entertainmentを担当。)

2014年10月20日 安卓網: <http://game.hiapk.com/lab/newgames/1554913.html>

--騰訊がガンホーのモバイルゲーム『パズドラ』を中国市場で独占代理契約

2014年12月17日 JPbeta 多元化日本文化資訊サイト: <http://www.jpbeta.net/2014/12/moba-2014-1217/>

中国におけるモバイルゲーム(企業/ゲーム)の事例

騰訊遊戲(QQゲーム)

<http://games.qq.com/mobile/>

◆QQゲームのユーザーは3.5億人 アクティブユーザーは2億人超え

和訊網 2012年12月24日 : <http://copy.hexun.com/149417495.html>

◆QQゲームの消費ユーザーは35%を超える

66遊手機 2013年11月13日 : http://ipad.66u.com/yxzb/20131113_6311.html

◆騰訊の2014年第2四半期の総収入は197.46億元、前年同期比37%増。

そのうち、QQモバイル版と微信におけるスマホ・モバイルゲームの総収入は30億元に達した。

騰訊遊戲 2014年8月13日 : <http://games.qq.com/a/20140813/063301.htm>騰訊遊戲 モバイルゲーム人気ランキング
(2015年3月)

順位	iOS ランキング	アンドロイド ランキング
1	全民飛機大戰	歡樂鬥地主
2	天天酷跑	天天德州
3	天天飛車	QQ五子棋
4	放開那三国	王者戰紀
5	刀塔伝奇-動作卡牌手遊	QQ神仙
6	我叫MT Online	QQ遊戲
7	天天德州	捕鱼達人
8	Clash of Clans	神廟逃亡
9	神魔之塔	天天酷跑
10	天天愛消除	神廟逃亡2

騰訊遊戲 ゲーム発行メーカー
ランキング(2015年3月)

順位	ゲーム発行メーカー	占有率
1	中国手遊	19.3%
2	樂逗遊戲	15%
3	触控遊戲	12.9%
4	中清龍図	11.9%
5	飛流	6.3%
6	昆侖遊戲	5.8%
7	掌趣科技	5.6%
8	熱酷遊戲	5.5%
9	獵豹移動	4.3%
10	遊道易	3.1%

騰訊遊戲 ゲーム開発メーカー
ランキング(2015年3月)

順位	ゲーム開発メーカー	占有率
1	騰訊遊戲	15.5%
2	樂動卓越	6.1%
3	玩蟹科技	4.6%
4	銀漢科技	4.5%
5	数字天空	3.4%
6	藍港在線	3.1%
7	艾格拉斯	2.7%
8	慕和網絡	2.0%
9	掌趣科技	1.9%
10	中国手遊	1.8%

4. コンソールゲーム

2014年中国ゲーム市場1,144.8億元において、コンソールゲームはわずか0.5億元のみ。

2014年度中国遊戯産業年会で公表された『2014年中国遊戯産業報告』による 2014年12月19日投資潮: <http://www.investide.cn/news/112921.htm>

上海自由貿易試験区において、外資企業へゲーム機の生産・販売が開放されたことで、ソニーのPlayStationとマイクロソフトのX-BOXが市場参入へ

開放前後の流れ

新浪科技 2013年9月27日 <http://tech.sina.com.cn/it/2013-09-27/1440877604.shtml>、新華網 2014年10月13日 http://news.xinhuanet.com/chanye/2014-10-13/c_1112797097.htm
ZOL 2014年9月23日 <http://news.zol.com.cn/480/4807259.html>、2015年1月8日 <http://www.playstation.com.cn/newsdetail/newsdetail2.htm>、<http://www.ucg.cn/d271652753.htm>

2000年6月国務院が「**关于開展電子遊戯經營場所專項治理意見的通知**」(電子遊戯經營場所の整頓意見の展開に関する意見の通知)を發布。http://www.gov.cn/gongbao/content/2000/content_60240.htm

これ以降、ゲーム機の生産・販売は禁止される。



2013年9月国務院は「**关于印發中国(上海)自由貿易試験区總体方案的通知**」(中国(上海)自由貿易試験区全体方案に関する通知の發布)。http://www.gov.cn/zwjk/2013-09/27/content_2496147.htm

開放措置として、「**外資企業がゲーム・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。**」



2013年9月29日上海自由貿易区の始動日に、マイクロソフトと百視通(BesTV)は合資会社「上海百家合信息技術發展有限公司(通称:上海百家合)を貿易区に置き、001号の企業証書を獲得する。

2014年5月22日マイクロソフトは上海自由貿易区に独資会社「**微軟遊戯遊芸設備(上海)有限公司**」を設立。XboxOneの加工生産と販売を行う。

2014年5月、上海東方明珠(集団)股份有限公司の全資子会社「上海東方文化發展有限公司」とソニーグループの中国における全資子会社「**索尼(中国)有限公司**」は合資契約を結び、上海自由貿易区に中国におけるPlayStationのハード、ソフトに関連する業務を行うための合資会社を設立。

(10年期限の合資会社。上海東方明珠索樂文化發展有限公司、索尼電腦娛樂(上海)有限公司)

2014年9月29日、Xbox One国行版が発売開始になる。(国行は、中国国内で生産かつ販売する機種を指す言葉)

2014年11月、百視通は東方明珠を株式合併したと発表。これによりXboxとPS4/PS Vistaの中国の発売元は同系列となった。

騰訊科技 2014年11月24日: <http://tech.qq.com/a/20141124/062001.htm>

2015年1月11日にPlayStation4、PlayStationVitaの販売開始を予定していたが、ソニーは発売延期を発表。

2015年3月10日、延期になっていたPlayStation4、PlayStationVitaの発売日が3月20日に決定。

索尼(SONY)

PlayStation <http://www.playstation.com.cn>

◆2014年12月11日索尼電腦娛樂と上海東方明珠が記者会見で中国市場向けに2015年初めにPlayStation 4、PlayStation Vita、そしてゲームソフトを販売開始することを発表。予定価格はPS4:2899元、PSVは1299元。

<http://www.playstation.com.cn/newsdetail/newsdetail1.htm>

◆2015年1月11日に発売開始を予定していたPlayStation4、PlayStationVita、及び関連ゲームソフトの発売延期を発表。

⇒その後、3月20日に発売が決定したと告知された。2015年1月8日<http://www.playstation.com.cn/newsdetail/newsdetail2.htm> 3月10日 <http://www.playstation.com.cn/newsdetail/newsdetail4.htm>

マイクロソフト

X-BOX <http://www.xbox.com/zh-CN/>

◆2014年9月29日、Xbox One国行版が発売開始になる。(国行は、中国国内で生産かつ販売する機種を指す言葉)

-予定の9月23日より6日遅れ。遅れの原因のひとつに、申請の問題があったとの指摘も。ゲーム内容は文化部の批准が必要だが、OTT内容に関しては広電総局への申請が必要だ。

-Xbox Oneの発売開始価格は、4299元(コントローラーやKinect、複数のゲームなどの特典付)と、3699元(Kinectなし、コントローラーやゲーム2種類などの特典付)。騰訊科技 2014年9月23日 <http://tech.qq.com/a/20140923/051995.htm>

◆Xbox One国行版、販売台数10万台突破(2015年2月)

ZOLサイト 2015年2月26日 <http://tv.zol.com.cn/508/5084496.html>

◆広電総局が国行版のPlayStation 4(PS4)とXbox One用のゲームを批准。

広電総局が2015年3月1日に公表した最新のゲーム作品リストは、Xbox One用のゲームが三種類、それ以外はPS4用のゲームだ。

PS4用のゲーム:『虚擬農場14』、『特技摩托:聚變』、『雷曼:伝奇』、『最終幻想(ファイナルファンタジー)X』、『最終幻想(ファイナルファンタジー)X-2』、『討鬼伝極』、『真・三国無双7 with 猛将伝』、『小小白日夢』、『南瓜先生大冒険』、『納克大冒険』

Xbox One向けゲーム:『水果忍者体感版2』、『光之子』、『型可塑』 2015年3月2日 網絡遊戲iResearch: <http://game.iresearch.cn/game/20150302/246986.shtml>

任天堂のゲームは上海貿易試験区の開放以前に、
神遊科技有限公司(iQue Ltd)から各シリーズが正式に中国国内で販売されている

任天堂

中国公式ページ...<http://www.ique.com>

■ 2002年に中国系アメリカ人の顔維群博士(Dr. Wei Yen)と任天堂の双方が、資金、技術、特許、ソフトウェアのライセンスなど各資産を折半出資し、「神遊」を設立。登録資本金は3000万ドル。

■ その後、中国江蘇省蘇州に神遊の子会社である神遊科技有限公司(iQue Ltd)を設立。中国の運営は蘇州の神遊科技が行なう。展開しているゲーム機...iQue DSi、iQue DS Lite、iQue micro、iQue SP、iQue GBA、iQue PLAYERなどソフトも日本のゲームタイトルが中国版にローカライズされて販売されている。

5. アミューズメント(娯楽施設)

中国初のHello Kittyテーマパークが完成、2015年度にオープン。
上海ディズニーリゾートや北京のユニバーサル・スタジオ北京のテーマパーク建設も進んでおり、
中国の大型アミューズメントパーク市場の展開が注目を集めている。

凱蒂猫家園 (Hello Kitty Park)

<http://www.hellokittypark.cn/>

中国初のHello Kittyテーマパーク「凱蒂猫家園 (Hello Kitty Park)」が、2014年11月28日に浙江省安吉に完成。
2015年元旦から正式に開業した。

Hello Kitty Parkは世界最大級のHello Kittyテーマパークで、中国銀潤集団と日本のサンリオ株式会社がブランド授権方式で提携し、
上海銀潤控股(集団)有限公司が投資・建設・管理を担当している。

2015年1月1日～4月30日まではテスト運営期間として、入場は1日1万人に限定。
テスト運営期間のチケット価格は、平日・大人230元、子供180元、休日・大人290元、子供230元。
(その後は、平日・大人260元、子供200元、休日・大人320元、子供260元)

Hello Kittyをテーマとした客室もあるホテル「銀潤錦江城堡酒店」が併設されている。

上海迪士尼樂園 (Shanghai Disney Resort)

<http://www.shanghaidisneyresort.com.cn/>

上海市浦東新区川沙新鎮に建設中。2016年上半期にオープン予定。

- ◆上海ディズニーランドの開園は2016年春にずれ込む
央広網 2015年2月12日 http://china.cnr.cn/ygxw/20150212/t20150212_517735094.shtml
- ◆上海ディズニーランドの入場料は500元との報道 ディズニーはまだ市場調査中と回答
搜狐新聞 2015年2月28日 <http://news.sohu.com/20150228/n409211879.shtml>

北京環球主題公園 (Universal Studios Beijing)

2014年9月に国家批准を受け、2019年のオープンに向けて始動。建設予定地は北京市通州文化旅遊区。

- ◆北京ユニバーサルテーマパークが2019年にオープンへ
中国投資諮詢網 2014年11月10日 <http://www.ocn.com.cn/info/201411/huanqiang101204.shtml>
- ◆北京環球主題公園は、2015年年内に建設開始へ
新華網 2015年1月31日 http://www.bj.xinhuanet.com/jzzg/2015-01/31/c_1114203974.htm

中国各地で、若者から親子連れなど幅広い年齢層を集客できる旅行資源としてのアミューズメントパークに改めて注目が集まっている。次々とオープンする大規模なテーマパークが、中国の消費者に根付くのか今後が問われるところだろう。

主な中華系
大型テーマパーク
(一部)

名称	所在地	URL	備考
長影世紀城	吉林省長春市	http://www.changying.com/	映画のテーマパーク
大連発見王国	遼寧省大連市	http://www.discoveryland.cn/	
錦繡中華	広東省深圳市	http://www.jxzhmsc.com/	中国の民族文化がテーマ
世界之窗	広東省深圳市、湖南省長沙市	http://www.szwco.com/	国内外の有名な景観がミニチュアで
歡樂谷 (HAPPY VALLEY)	広東省深圳市、北京市、天津市、上海市 四川省成都市、湖北省武漢市	http://sz.happyvalley.cn/	華僑城集団による
方特歡樂世界	安徽省蕪湖市、山東省泰安市/済南市、 遼寧省沈陽市、湖南省株洲市、広東省 汕頭市、河南省鄭州市、山東省青島市、 福建省廈門市、天津市、重慶など	http://www.fangte.com/	深圳華強集団による
宋城景区	浙江省杭州市	http://www.songcn.com/	宋代の文化をテーマ
横店影視城	浙江省東陽市	http://www.hengdianworld.com/	映画撮影城
環球動漫嬉劇谷 (JOYLAND)	江蘇省常州市	http://www.czixigu.com/	「江蘇旅行十大新名所」の称号を獲得
中華恐竜園 (DINOSAUR TOWN)	江蘇省常州市	http://www.klygf.com/ http://www.cnkly.com/	恐竜のテーマパーク 恐竜谷温泉もある
蘇州樂園	江蘇省蘇州市	http://www.szal.cn/	東方のディズニーランドがテーマ

テーマパーク関連のニュース

◆『アングリーバード』のゲーム開発メーカーが安徽省に9つのテーマパークを建設へ(フィンランドのRovio)

芸恩網 2014年11月14日 <http://www.entgroup.cn/news/Markets/1422553.shtml>

親子向けゲームセンター

湯姆熊歡迎世界:<http://www.tomsworld.com.cn>

—台湾系。デパートの中にある親子で遊べるゲームセンター。(低年齢層の子供向けのゲームが充実)

—上海を中心に蘇州、成都、無錫、武漢、西安、大連、延吉、沈陽、天津、済南、ハルピンなど複数のエリアで展開。

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	発布日
<p>《娯楽場所管理条例》 (アミューズメントスポット管理条例) http://www.law-lib.com/law/law_view.asp?id=133213</p>	<p>- 国務院文化部が管理監督する(第32条)。 - 外国の投資は可能だが、中国との合併でなくてはならない(第6条)。 - 娯楽場所は、深夜2時～朝8時までには営業を行ってはならない(第28条)。 - 《中華人民共和国行政許可法》に基づく(第10条)</p>	国務院	2006年 3月1日
<p>《关于对本市电子游戏(芸)经营场所开展专项整治工作的通知》 (上海市内のゲームセンター管理・整頓に関する通知) http://www.shanghai.gov.cn/shanghai/node2314/node2319/node12344/userobject26ai10140.html</p>	<p>➢ 2007年6月1日から11月30日までに、現在の《遊戯(芸)機使用証》(ゲーム使用機)および「文化経営許可証」の新規書き換えを行わなくてはならない(第二条)。 ➢ 店内にあるすべてのゲーム機の目録(数量、種類、写真)等を申請し、「文化経営許可証」の批准をうけ、ゲーム機上に上海市文化局が発行した「遊戯機使用証」もしくは「遊戯機使用許」を貼る。この使用証を貼る過程において申請した内容と異なる場合は《娯楽場所管理条例》の規定により処罰を受ける(第二(二)、二(四)条)。</p>	上海市文化広播 影視管理局	2007年 5月28日
<p>《上海電子遊戯経営場所 管理試点工作方案》 (上海電子アミューズメントスポット管理試案策案) http://wgj.sh.gov.cn/node2/2006wg/node638/node657/u1a19155.html</p>	<p>➢ 2000年7月以来、上海市では《国務院辦公庁伝発文化部等部門關於開展電子遊戯經營場所專治理意見的通知》を徹底実行し、新たな“電子遊戯經營場所”(コンピューターゲームのゲームセンター)の批准を停止し、960軒あったゲームセンターを530軒までに減らした。上海市では500軒以内に抑制する目標。500軒以内になった後は、1軒閉店したら1軒許可を出すという原則を導入予定。今後設立するゲームセンターに関しては、《娯楽場所管理条例》、《上海市文化娛樂市場管理条例》、《上海市文化娛樂市場管理實施細則》の規定に符号するほか、登記資本金500万元以上、経営面積300㎡以上、ゲーム機150台以上でなくてはならない(一、三(一))。 ➢ 総合アミューズメントプレイス(大型ゲームセンター)に関しては開放されており。現在上海で89軒ある。2000年6月以前に上海市文化広播影視管理局で批准された中外合併のアミューズメントプレイスを経営する企業は3社。今後テスト期間に申請するアミューズメントプレイスに関しては、登記資本金700万元以上、経営面積800㎡以上、アミューズメント機器(ゲーム機)120台以上でなくてはならない(三(二))。 (※中国語でゲームセンターには“遊戯機房”(ゲーム機のみ)と“遊芸機房”(総合アミューズメント、大型)の2種類あり、規制が異なる)</p>	上海市文化広播 影視管理局	2006年 5月23日

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	発布日
「娯楽場所治安管理办法」 (アミューズメントスポット治安管理办法) http://www.mps.gov.cn/n16/n1237/n1342/n803715/1288934.html	カラオケなどを含む娯楽場所の治安管理に対する規定。 公安への届出方法、設備に関する安全確保、経営活動の規範、ガードマンの配置、治安管理等に対する規定に関して。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年 6月3日発布
外商投資産業指導目録 (2011年修訂) (外商投資の産業の指導目録) http://www.china.com.cn/policy/txt/2011-12/29/content_24283092.htm ⇒ 同目録は2015年3月に修正された目録にて廃止 http://www.sdpc.gov.cn/gzdt/201503/t20150313_667334.html	奨励する外商投資産業目録の中で、 十二、文化、体育と娯楽産業 1. 娯楽場所経営(合資、合作に限る) と記載されている。 ⇒ 当該規定は外商投資に対する奨励ではなく、制限である ⇒ 同条文は2015年3月に修正されたものにて廃止	国家発展和改革 委員会 / 商務部	2011年 12月24日発布

通知名	主な内容	発行機関	発布日
「關於調整上海市娯楽業營業稅稅率的通知」 (上海市の娯楽業の營業稅率の調整に関する通知) http://www.czi.sh.gov.cn/zcfg/gfxwj/szl/yys/201201/t20120109_129592.html	《中華人民共和國營業稅暫行條例》を受けて、上海の娯楽業(エンタメ関連)の稅率を下げる内容の通知を發布した。	上海市財政局、 上海市地方稅務局	2011年 12月30日發布

娯楽場所(アミューズメントスポット)及びゲーム機に関する規定

通知名	主な内容	発行機関	発布日
<p>「関于開展電子遊戯経営場所專項治理意見の通知」 (電子遊戯経営場所の整頓意見の展開に関する意見の通知) http://www.gov.cn/gongbao/content/2000/content_60240.htm</p>	<p>電子遊戯経営場所の違法経営などの乱れに対して、管理監督を強化、整頓するための通知。</p> <p>その中で… 六、この意見が発布された日より、国内の電子遊戯設備及びその部品や付属品は、生産・販売を直ちに停止しなければならない。</p> <p>電子遊戯経営場所に電子遊戯設備及びその部品や付属品を販売する場合は、対外貿易を経て、信息产业部門の交渉行政管理などの部門が規定に基づいて処理を行う。</p>	<p>国務院</p>	<p>2000年 6月15日発布</p>



通知名	主な内容	発行機関	発布日
<p>「関于印発中国(上海)自由貿易試験区総体方案的通知」 (中国(上海)自由貿易試験区全体方案に関する通知の発布) http://www.gov.cn/zwgc/2013-09/27/content_2496147.htm</p>	<p>附件) 中国(上海)自由貿易試験区サービス業務拡大開放措置 一、金融サービス領域 二、航運サービス領域 三、商貿サービス領域 7. ゲーム機、アミューズメント機器の販売及びサービス開放措置: 外資企業がゲーム・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> <p>四、専門サービス領域 五、文化サービス領域 16. 娯楽場所開放措置: 外国企業独自で娯楽場所の設立を許可し、試験区にサービスを提供する</p> <p>六、社会サービス領域</p>	<p>国務院</p>	<p>2013年 9月18日発布</p>

6. 関連法規

オンラインゲーム関連

法規名	主な内容	発行機関	発布日
<p>《電子出版物管理規定》 (電子出版物管理規定)</p> <p>http://www.gapp.gov.cn/cms/cms/website/zhrmghgxwcbzsww/layout3/xxml3.jsp?channelId=1384&siteId=21&infolD=457354</p>	<p>※当該規定は2008年2月21日(新聞出版総署)に発布された「電子出版物出版管理規定」により廃止された。(http://www.gapp.gov.cn/cms/html/21/397/200803/456760.html)</p> <p>➢電子出版物の輸入(香港、マカオ、台湾地区からを含む)に際しては、必ず新聞出版署の批准を受けなくてはならない。(第58条)</p> <p>⇒※ 但し、本規定については2008年の「管理規定」において維持されている。</p> <p>➢まず、省、自治区、直轄市の新聞出版局の審査に合格後、新聞出版署の批准を受けると「電子出版物輸入出版許可証」が与えられる。また合わせて著作権授権契約を省、自治区、直轄市の版權局に登録して(登記書を取得して)、出版することができる。(第33条)</p> <p>⇒ 当該条文該当事項は2008年の上記「電子出版物出版管理規定」第38条で規定されている(第38条:省、自治区、直轄市の新聞出版局の審査に合格後、新聞出版署の審査・批准を受ける)</p> <p>➢電子出版機構は国外著作権者の委任を受けた電子出版物の出版について申請することができる(第24条)</p> <p>➢電子出版機構は国外機構と合作して、電子出版物が出版できる(30条)</p>	新聞出版 総署	1997. 12.30
<p>《中華人民共和国電信条例》 (中華人民共和国電信条例)</p> <p>http://www.isc.org.cn/flfg/xzfg/listinfo-13456.html</p>	<p>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。</p> <p>《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。</p>	国務院	2000. 9.25
<p>《互聯網信息服務管理辦法》 (ネット情報サービス管理方法)</p> <p>http://www.gdca.gov.cn/law/laws/02.asp</p>	<p>➢ 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》に基づき、情報産業部に申請・批准をうけなくてはならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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」で定められた条件に加えて以下の条件を備えなければならない。(第6条、条件については省略) ・ネットサービス業務に従事する機関は省、自治区、直轄市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、関連營業許可証を取得(第7条) <p>➢ 外商は合併、合作の方式により、営利性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、外商投資の比率について、関連法律法規の規定に従う必要がある(第17条)</p>	国務院	2000. 9.25

オンラインゲーム関連

法規名	主な内容	発行機関	発布日
《互インターネット出版管理暫行規定》 (オンライン出版の管理暫定規定) http://www.china.com.cn/zhuanti2005/txt/2002-07/15/content_5173506.htm	《出版管理条例》と《互インターネット信息服务管理办法》に基づく。 ⇒新聞出版総署が、全国のネット出版に関する業務の管理監督を行う。(第4条)	新聞出版総署 情報産業部 (連名)	2002. 6.27
《互インターネット文化管理暫行規定》 (ネット文化管理暫定規定) http://news.xinhuanet.com/zhengfu/2003-06/03/content_901646.htm 《互インターネット文化管理暫行規定》(2011.2.17) http://www.gov.cn/flfg/2011-03/21/content_1828568.htm	⇒2011年の規定より以下の通り改正 インターネット文化企業は、インターネット文化製品を輸入する際は、文化部による内容審査を受けなければならない。文化部は内容審査申請書を受領した日から20日以内(専門家評価・審査の時間を含まず)に、批准または拒否の決定し、申請者に通知を行うべきである。批准したものについては、批准書類を発行し、拒否したものについては、理由説明を行う。(第15条) 経営性のインターネット文化企業は、本規定第十六条で禁止されている内容のインターネット文化製品を提供する場合、または文化部の批准を経ない輸入したインターネット文化製品を提供する場合、県級以上の人民政府文化行政部門、或いは文化市場総合執法機構の命令により製品提供を中止させる。違法取得を没取し、並びに、10,000～30,000元の罰金を課す。情状が深刻の場合、営業停止命令または「インターネット文化経営許可書」の取消を命令。犯罪を構成する場合、刑事責任を追求する 非経営性のインターネット文化企業は、本規定第十六条で禁止されている内容のインターネット文化製品を提供する場合、または文化部の批准を経ない輸入したインターネット文化製品を提供する場合、県級以上の人民政府文化行政部門、或いは文化市場総合執法機構の命令により製品提供を中止させる。違法取得を没取し、並びに、1,000元の罰金を課す。犯罪を構成する場合、刑事責任を追求する(28条) →ゲーム内容に関する審査・批准は文化部が行う ⇒《互インターネット文化管理暫行規定》(2011.2.17) (http://www.iprchn.com/Index_NewsContent.aspx?NewsId=25070)により破棄 ⇒当該規定については2011年の《互インターネット文化管理暫行規定》で維持されており、破棄されてない(第15条)	文化部	2003. 05.10 2004.7.1 修正 2011.2.17 修正

6-3. 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

法規名	主な内容	発行機関	発布日
<p>《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》 (オンラインゲーム製品の内容審査強化に関する通知) http://www.gov.cn/fwxw/bw/whb/content_453002.htm</p>	<p>従来の法規を踏まえた上で、それまでの国内で運営されていたオンラインゲームのコンテンツも、必ず2004年9月1日までに関連手続きを行わなければならないと規定された。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶文化部は、輸入オンラインゲーム製品に関する内容審査委員会を設け(以下、“審査員会”という)、輸入オンラインゲーム製品の内容審査を行う。審査員会は弁公室に所属し、輸入オンラインゲーム製品に対する内容審査を通常の責務とする(二) ▶輸入オンラインゲーム製品を取り扱い、経営する企業は、文化部発行の「インターネット文化経営許可書」を取得する必要がある(三) 	<p>文化部</p>	<p>2004. 05.14</p>
<p>《文化部 信息産業部关于网络游戏发展和管理的若干意见》 (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) http://www.zhzw.com/wy/cy/782358.html</p>	<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はできない。(三(九)) 	<p>文化部 信息産業部 (連名)</p>	<p>2005.7.12</p>
<p>《国家新聞出版広電総局辦公庁关于進一步規範出版境外著作權人授權互聯網遊戲作品和電子遊戲出版物申報材料的通知》 (国家新聞出版広電総局辦公庁の海外著作權者が授權したオンラインゲーム及び電子ゲーム出版物の出版の申告・報告材料を更に規範することに関する通知) http://www.gapp.gov.cn/news/1663/201073.shtml</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶海外著作權者が授權したオンラインゲーム及び電子ゲーム出版の審査・批准の効率を向上させ、申請する企業の利益を保護するために、同通知が発表された。 ▶同通知に、申請に関する資料の説明、申請書を整理、調整 ▶資料が揃った後、省レベルの新聞出版行政部門は原則5日間以内に審査・批准意見を出すと記載 	<p>国家新聞出版広電総局辦公庁</p>	<p>2014.4.18</p>

オンラインゲーム関連

法規名	主な内容	発行機関	発布日
《关于落实国务院归口審批電子和互聯網遊戲出版物决定的通知》 (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) http://www.china.com.cn/chinese/PI-c/630935.htm	電子とインターネットのゲーム市場に関する一歩進んだ規範 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規定。(第二段) ⇒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)	2004.07.27
《关于禁止播出電腦網絡遊戲類節目的通知》 (TV番組におけるパソコンネットゲーム等の放送禁止に関する通知) http://www.chinasoft.gov.cn/articles/2007/02/27/20070914165147430579.html	➢ すべてのラジオ・テレビ番組でオンラインゲームに関する放送を禁止する。(二) (情報番組の中での紹介も禁止⇒この点についての明確な規定は同通知の中には存在しない)	国家広電総局	2007.02.07

提示	主な内容	発行機関	発布日
《未成年人健康参与網絡遊戲提示》 (文未成年の健康に係るオンラインゲームの提示) http://www.9you.com/jiazhang/notice.html	➢ 未成年の過度のオンラインゲーム使用を抑制することを呼びかけ。(一) ➢ 学生は週に2時間以上のゲームをするべきではなく、毎月オンラインゲームに10元以上使うべきではないとしている。(二)	文化部網絡遊戲内容審査專家委員會/中国教育学会中 小学信息技術教育委員會/ 中国青少年網絡協會 (連名)	2010. 5.28

オンラインゲーム関連

法規名	主な内容	発行機関	発布日
<p>《非営利インターネット情報サービス登録管理弁法》 (非営利インターネット情報サービス登録管理弁法) http://baike.baidu.com/view/439691.htm</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 中国国内で、非営利性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
<p>《規範インターネット情報サービス市場秩序若干規定》 (インターネット情報サービス市場の秩序を規律するための規定) http://baike.baidu.com/view/7220014.htm</p>	<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益を保護し、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。(第一条、一部抜粋) ➢ インターネット情報サービスの提供者に関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(第五条参照) 	工業和信息化部	2011. 12.29
<p>《文化部關於貫切實施 《網絡遊戲管理暫行辦法》的通知》 (文化部の「オンラインゲーム管理暫行弁法」 の切実な実施に関する通知) http://www.hefei.gov.cn/n1105/n32756/n175436/n29414944/n29414963/29581417.html</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 輸入オンラインゲームの内容に対する審査の強化。審査通過の前段階では、アカウントの発行或いは料金請求を行ってはならない。また、商業合作や公告販売等形式で、商業活動を行ってはならない。(二(四)) 	文化部	2010. 7.29
<p>《文化部弁公庁關於規範進口網絡遊戲產品 內容審查申報工作的公告》 (文化部弁公庁の輸入オンラインゲーム製品 の内容審査業務に関する公告) http://www.gov.cn/zwqk/2009-04/27/content_1297419.htm</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 輸入オンラインゲーム製品は、文化部の批准を得ていない場合、以下を遵守しなければならない。(二) (一)アカウントの発行、またはクライアントがソフトを通じてサーバーに直接登録してはならない。 (二)ゲームに関する技術テストを行う場合、パスワードの限定発行方式を取り、 有効アカウント数は2万を越えてはならない。 (三)クライアントに対し料金請求、または商業合作や公告販売等形式で、 商業活動を行ってはならない。 ➢ ゲーム輸入した経営企業が変更した場合は、元の輸入批准番号は自動的に無効となり、新たに経営する企業が新規に文化部に申請。(三、一部抜粋) ➢ すでに文化部の内容審査を通過した輸入ゲームについて、運営中に内容変動やアップグレードが生じた場合、新たに文化部で内容審査を行う必要がある。(四) 	文化部弁公庁 (注:文化部、新聞出版総署ともに自らが輸入オンラインゲームの審査機関と自認する。そのため実務上は、リスクを考慮の上、双方に対して審査申請を行う必要がある)	2009. 4.24

オンラインゲーム関連

法規名	主な内容	発行機関	発布日
<p>《新聞出版総署關於加強對進口網絡遊戲審批管理的通知》 (新聞出版総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) http://gameonline.yesky.com/324/9018824.shtml</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 新聞出版総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。(一、一部抜粋) ➢ 新聞出版総署の批准を経ず、国内で何れの国外著作人が委任した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(二、一部抜粋) ➢ 新聞出版総署は国务院の委任を経て、国外著作人が委任した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。(三、一部抜粋) 	新聞出版総署	2009. 7.1
<p>《文化部、中央文明弁、信息産業部、公安部、国家工商行政管理総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、国家工商行政管理総局のオンラインゲーム淨化業務に関する通知) http://www.chinalawedu.com/falvfagui/fg22598/22481.shtml</p>	<p>オンラインゲーム市場を淨化し、健全なインターネット文化環境を營造することを目的とした通知。</p>	文化部、中央文明弁、 信息産業部、公安部、 国家工商行政管理 総局 (連名)	2005. 6.9
<p>《国务院弁公庁転發文化部等部門关于開展電子遊戲經營場所專項治理意見的通知》 (国务院弁公庁が転送した文化部の電子ゲーム經營場所管理に関する意見の通知) http://www.gov.cn/gongbao/content/2000/content_60240.htm</p>	<p>電子ゲーム經營場所に対する監督管理を強化、発生する不良現象に対し、有効な打撃や抑制措置を行い、一歩ずつ電子ゲーム經營場所が発生する問題を解決する旨を定めた意見の通知。</p> <p>各部門の電子ゲーム經營場所に対する監督管理職責を規定。</p>	国务院弁公庁	2000. 6.15

モバイルコンテンツ関連

法規名	主な内容	発行機関	発布日
<p>《中華人民共和国電信条例》 (中華人民共和国電信条例)</p> <p>http://www.miit.gov.cn/n11293472/n11293877/n11301753/n11496139/11537485.html</p>	<p>電信に関する市場、サービス、建設、安全、罰則に関する法規。 国務院情報産業主管部門が全国の電信業の実施・監督・管理にあたる。</p> <p>「基礎電信業務経営許可証」「増値電信業務経営許可証」「跨地区増値電信業務経営許可証」に関する申請・審査・批准に関して。 ⇒ 6-1.オンラインゲームに関する法規(1)、においてすでに説明済み。</p>	国務院	2000. 9.25
<p>《互聯網信息服务管理辦法》 (ネット情報サービス管理方法)</p> <p>http://www.net.cn/static/hosting/fa_xinxi.htm</p>	<p>規範的なネット情報サービスの活動、そして健全な市場発展のための法規。 運営するための資格申請に関して。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。 ⇒ 6-1.オンラインゲームに関する法規(1)、においてすでに説明済み。</p>	国務院	2000. 9.25
<p>《全国人大常委会 关于維護互聯網安全的決定》 (全国人民代表大會常務委員會による ネット安全維持に関する決定)</p> <p>http://tech.sina.com.cn/i/c/65606.shtml</p>	<p>ネットの健康的な発展、国家安全と社会交易の維持、個人の保護、企業や組織などの合法的な権益保護のため、決定された法規。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。</p>	第9回 全国人大 常委会	2000. 12.28

モバイルコンテンツ関連

法規名	主な内容	発行機関	発布日
<p>《通信業務経営許可管理辦法》 (通信業務経営許可管理弁法) http://www.gdca.gov.cn/law/lawfile/mii19.asp</p>	<p>※当該法規は2009年3月5日に発布された「通信業務経営許可管理弁法」により廃止された ⇒ 但し、下記規定については同法において維持されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 「基礎通信業務経営許可証」、「増値通信業務経営許可証」、「跨地区増値通信業務経営許可証」に関する申請・審査に関する規定詳細。 ➢ 外資企業が通信企業の通信業務に投資する際には、工信部は「外商投資通信企業管理規定」に基づいて、当該外資企業の営業許可証に対する審査・批准を行う(第9条、一部抜粋) 	<p>情報産業部</p>	<p>2001.12.26</p>
<p>《外商投資通信企業管理規定》 (通信企業への外国の資本投資に関する管理規定) http://news.xinhuanet.com/tech/2006-07/28/content_4886916.htm</p>	<p>外資企業が通信業務に参入する場合の、中国側/外資側企業に対する、各資格における条件の規定(資本金など)。 ⇒ 当該規定は2008年9月10日に発布された「國務院關於修改「外商投資通信企業管理規定」的決定」により修正されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 経営基礎通信業務: 外資側は全体出資の49%を超えて出資することはできない。(中国側が51%以上) ➢ 増値通信業務: 外資側は全体出資の50%を超えて出資することはできない。(中国側が50%以上)(第6条) <p>⇒ 但し、上記二つの定めについては、上記修正規定でも維持されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 外資企業が国内で通信業務に従事するには、工信部の批准を経なければならない。また、当該批准は工信部が設立した国際電信輸出入局により実施される。(第17条) 	<p>國務院</p>	<p>2002.1.1</p>

中国コンテンツ市場調査(6分野) (2015年3月)

ジェットロでは、標記調査を実施しております。報告書をお読みになった感想について、是非アンケートにご協力をお願い致します。
今後の調査テーマ選定などの参考にさせていただきます。

- 質問1: 今回、本報告書での内容について、どのように思われましたでしょうか？(○を一つ)
- 4:役に立った 3:まあ役に立った 2:あまり役に立たなかった 1:役に立たなかった

- 質問2: ①使用用途、②上記のように判断された理由、③その他、本報告書に関するご感想をご記入下さい。

- 質問3: 今後のジェットロの調査テーマについてご希望等がございましたら、ご記入願います。

- お客様の会社名等をご記入ください。(任意記入)

ご所属	<input type="checkbox"/> 企業・団体	会社・団体名
	<input type="checkbox"/> 個人	部署名

※ ご提供頂いたお客様の情報については、ジェットロ個人情報保護方針(<http://www.jetro.go.jp/privacy/>)に基づき、適正に管理運用させていただきます。また、上記のアンケートにご記載いただいた内容については、ジェットロの事業活動の評価及び業務改善、事業フォローアップのために利用いたします。