

青少年とオンラインゲーム —中国のオンラインゲーム管理政策—

海外立法情報調査室 宮尾 恵美

【目次】

はじめに

I 中国のオンラインゲーム事情

- 1 中国のオンラインゲーム産業
- 2 インターネット依存について
- 3 青少年のインターネット及びオンラインゲームの利用状況

II オンラインゲームの管理政策

- 1 関連法規の概要
- 2 オンラインゲーム依存防止対策
- 3 オンラインゲーム管理暫定弁法の概要

おわりに

翻訳：オンラインゲーム管理暫定弁法

はじめに

中国におけるインターネットの普及には目覚ましいものがある。2011年1月19日に発表された「第27回インターネット発展状況統計報告」⁽¹⁾によれば、2010年12月現在、中国のインターネット利用者⁽²⁾の数は4億5700万人にのぼり、2009年の12月と比較して、7330万人増

加しており、インターネットの普及率は34.3%となった。この調査が開始された1997年においては、インターネット利用者数は62万人、2000年12月には2250万人、2005年12月には1億1100万人であり、インターネットが急激な普及を遂げたことがわかる⁽³⁾。

同報告によりインターネット利用者を年齢別にみると、10歳から19歳までが全体の27.3%、20歳から29歳までが29.8%を占めている。利用目的別にみると、検索エンジンの利用率が81.9%で、調査を開始して以来初めて1位となった。続いて音楽配信、ニュース、リアルタイム通信、オンラインゲームの順番となっている。オンラインゲームの利用率は66.5%で、前年の68.9%を下回っているものの、利用者数は3億400万人⁽⁴⁾で、2009年と比較して、3956万人の増加となった。このように、中国では、オンラインゲームが一大娯楽として浸透する一方で、青少年のオンラインゲームに対する依存傾向が社会問題となり、そのほかにも、ゲーム利用者の権利保護が不十分であるなどの問題点が指摘されてきた。2010年3月17日に文化部部務会議で採択、6月3日に公布、8月1日から

(1) 「インターネット発展状況統計報告」は中国インターネット情報センター（中国互联网络信息中心、略称CNNIC）が1997年以降、調査を行い公表している。1998年以降は年に2回実施。第27回報告は、「第27次中国互联网络发展状况统计报告」CNNIC, 2011.1.18. <<http://research.cnnic.cn/img/h000/h12/attach201102211453210.pdf>> 以後、インターネット情報は2011年3月31日現在である。

(2) この調査では、インターネット利用者とは、「過去半年以内にインターネットを利用したことがある6歳以上の住民」をいう。同上, p.10.

(3) 第1回（1997年10月）～第26回（2010年7月）までの調査の統計報告はCNNICのサイト内の「中国互联网络发展状况统计报告」<http://www.cnnic.net.cn/xzxx/tjbgxz/201010/t20101020_16004.html> に掲載されている。第1回の調査でのインターネット利用者の定義は不明である。2000年、2005年の調査でのインターネット利用者の定義は「平均して1週間に1時間以上インターネットを利用する中国公民」である。

(4) 文化部による2010年度のオンラインゲーム市場報告では、オンラインゲーム利用者数は1億2000万人。文化部の統計はオンラインゲーム企業から出されている数字に基づいているための違いとも思われるが、数字がこのような異なっている理由は不明である。文化部「《2010年中国网络游戏市场年度报告》摘要」人民网, 2010.3.15. <<http://game.people.com.cn/GB/48604/48623/14150007.html>>

施行されている「オンラインゲーム管理暫定弁法」⁽⁵⁾は、こうした諸問題への対応を含めて、オンラインゲーム企業の責任や経営活動について定めたものである。

本稿では、中国のオンラインゲーム産業、青少年のオンラインゲーム利用の現状及びゲームへの依存に対する対策等を紹介し、併せて同弁法を訳出する。

I 中国のオンラインゲーム事情

オンラインゲームとは、「インターネット等の通信回線を介してプレイするゲームの総称である」⁽⁶⁾が、またネットワークゲーム、ネットゲーム、ネトゲ等ともいわれる⁽⁷⁾。オンラインゲームの最大の特徴は、不特定多数の人とゲームを同時に楽しむことができることである。例えばロールプレイングゲーム（以下「RPG」）においては、各利用者はそこにできた仮想世界の中でさまざまなキャラクターとして活動し、他の利用者と共同で作戦をたてて戦い、チャットで会話を楽しむ等の交流ができる。また、オンラインゲームは絶えず魅力あるものに更新され、終わりが無い等、従来のゲームと比べて「はまりやすい」という特徴を持っている⁽⁸⁾。

電子ゲームといえば、日本では家庭用ゲーム機、小型ゲーム機によるゲームが主流であるのに対し、中国ではオンラインゲームが最も普及している。本章では、中国のオンラインゲーム産業の発展とオンラインゲームの青少年への影響について概観する。

1 中国のオンラインゲーム産業

2010年度の中国のオンラインゲーム産業の市場規模は前年度比26.3%増の323億元（約4189億円⁽⁹⁾）に達した⁽¹⁰⁾。

中国では2001年頃からオンラインゲーム産業が急成長を遂げたが、日本やアメリカに見られるようなゲーム専用機からパッケージゲーム、PCゲームへとシフトするような成長ではなく、インターネットの普及に伴い一気にオンラインゲームに突入したとされる⁽¹¹⁾。

オンラインゲームが普及する前にはテレビゲーム機が普及し始めた時期があったが、テレビゲームに夢中になる子どもが増加し、テレビゲームが子どもの成績低下の原因とされ、メディアや教育専門家からの批判も大きく、テレビゲーム機の販売数は急激に減少した。また2000年には、中国国内向けのゲーム機やその部品の輸入及び販売が禁止され、中国のゲーム機メーカー

(5) 「网络游戏管理暂行办法」文化部, 2010.6.22. <http://www.ccnt.gov.cn/xxfb/zwx/ggtz/201006/t20100622_80225.html> なお、弁法とは國務院の各部門又は各省（自治区、直轄市を含む）が制定した規則をさすことが多い。

(6) コンピュータエンターテインメント協会・オンラインコミュニティ特別委員会編・野島美保執筆『オンラインゲームビジネスの基礎知識—産業構造とビジネスモデル』コンピュータエンターテインメント協会, 2006, p.8.

(7) 「知っておきたいゲームの最新用語」粕川正光『児童心理』62巻2号, 2008.2, p.231. によれば、オンラインゲームとは、インターネットなどの通信網を介して遊ぶゲームを指し、ネットワークゲームとは、コンピュータネットワークを利用して遊ぶゲーム全般を示す用語で、ケーブル接続による対戦等通信網を利用しないものも含まれるが、一般的にはオンラインゲームとネットワークゲームはほぼ同義語として使われる場合が多い。中国語の原文は网络游戏（ネットワークゲーム）であるが、本稿では訳語をオンラインゲームとする。

(8) この部分は牟田武生『ネット依存の恐怖—ひきこもり・キレる人間をつくるインターネットの落とし穴』教育出版, 2004. を参考にした。

(9) 本稿での円換算は「アジア各国・地域のレート」『海外経済データ』平成23年3月号, 2011.3, p.134. に掲載のレートによる。1元に対し2010年は12.97円、2005年は13.45円、2001年は14.68円、2000年は13.02円で換算。

(10) 「游戏工委：2010年度中国游戏产业调查报告摘要」新华网, 2011.3.16. <http://news.xinhuanet.com/games/2011-03/16/c_121192749.htm>

(11) 『中国におけるオンラインゲームに関する侵害実態調査』コンピュータエンターテインメント協会, 2006, p.13.

は市場からの撤退を余儀なくされた。⁽¹²⁾

一方オンラインゲームは、1990年代初期にはごく少数の利用者に限られていたが、インターネットカフェ（以下「ネットカフェ」）の普及によって利用者が急増した。1998年には囲碁、将棋等の国産のゲームを無料で提供するサイトが登場し、これは2001年には世界最大のオンラインゲームサイトにまで成長した。また、韓国を筆頭に多くの外国産ゲームが市場に参入して人気を博し、オンラインゲーム市場は急速な成長を遂げた⁽¹³⁾。

オンラインゲームが普及すると、暴力やポルノ等青少年にとって有害な内容を含むゲームの存在、学校に行かず違法なネットカフェに入りびたる青少年の増加等の問題が起こり、再びこれらのオンラインゲームに対する社会的批判が高まった。政府はこうした批判に応じて、オンラインゲームの内容やネットカフェへの管理を強化する一方で、オンラインゲーム産業を中国IT産業の牽引車として育成する方針を示した。その背景として、以前のゲーム産業の失敗を踏まえて、韓国のゲー

ムメーカー及び韓国政府機関が積極的に広報活動を行うなどの努力を重ねた結果、中国政府はゲームに対する態度を緩和したとされる⁽¹⁴⁾。

2003年11月には、中国国家体育总局はエレクトロニック・スポーツ（e-sports）⁽¹⁵⁾を第99番目の体育競技に認定する決定を発表、翌2004年、情報産業部はオンラインゲーム産業の発展と国産ゲームソフトの開発を推進するという方針を表明⁽¹⁶⁾、2006年には、第11期5か年計画にオンラインゲーム産業の振興が盛り込まれた。こうして、2000年においては、市場規模わずか3000万元（約4億円）であったオンラインゲーム産業は、2001年には3億1000万元（約45億円）⁽¹⁷⁾、2005年には37億7000万元（約507億円）⁽¹⁸⁾、2010年には323億元（約4189億円）の規模にまで成長した。また国は各地にオンラインゲーム・アニメ産業基地を築き国産オンラインゲーム産業の育成を図った。これにより、中国のオンラインゲーム市場では当初は輸入ゲームが中心であったが、その後国産ゲームが占めるシェアは大幅に増加し⁽¹⁹⁾、さらに海外に進出するまでになったのである。

(12) 同上, pp.24, 188.

(13) 青崎智行・デジタルコンテンツ協会編著『コンテンツビジネス in 中国—変動する市場、台頭する産業』, 翔泳社, 2007, pp.70-72. によれば、このようにオンラインゲームが盛んになった理由としては中国特有の事情もある。即ちパッケージのゲームソフトはすぐに海賊版が作られ普及してしまうため、その対策としてオンラインゲームが台頭したということ、テレビゲーム機は比較的高価であったため普及しなかったこと等である。一方PCは高価であるが、教育用として家庭に浸透したという背景がある。

(14) 前掲注(11), p.18.

(15) e-sports とは、厳密な定義は決まっていないが、多くの場合「デジタルゲームを使用して競技をする」とこととされる。欧米諸国では、スポーツは遊戯・競争・身体の鍛練を含む行為と広義に捉えられている。中国では国をあげて e-sports を推進し、北京オリンピックの公式イベントでデジタルゲーム競技大会を開催した。「デジタルゲームを競技として捉える「e-sports」」デジタルゲームの教科書制作委員会『デジタルゲームの教科書—知っておくべきゲーム業界最新トレンド』ソフトバンククリエイティブ, 2010, pp.248-266.

(16) 「信息产业部首次明确表示支持网络游戏发展」新华网, 2004.7.12. <http://news.xinhuanet.com/newmedia/2004-07/12/content_1592204.htm>

(17) 2000年及び2001年の数字は「2005年中国网络游戏产业发展报告」中国网, 2006.2.13. による。<<http://www.china.com.cn/chinese/zhuanti/whbg06/1120953.htm>>

(18) 2005年の数字は「产业报告：本土游戏市场占有率超60%」新华网, 2006.1.12. による。<http://news.xinhuanet.com/it/2006-01/12/content_4041310.htm>

(19) 2010年には、国産のゲームは356種を超え、中国国内のオンラインゲーム市場の売上の59.6%を占めている。「2010年度中国游戏产业年会在北京召开」网易科技, 2011.1.19. <<http://tech.163.com/11/0119/11/6QOQV8O800094JLL.html>>

2 インターネット依存について

インターネットやオンラインゲーム産業が成長するのに伴い、これらに熱中した青少年が通常の生活を送れなくなる、人間関係に支障をきたす等の問題が増加した。例えば、上海大学は2007年に81人の成績不良の学生に退学を勧告したが、学生たちの成績不良の最大の原因はオンラインゲームであった⁽²⁰⁾。こうした社会生活に支障をきたすインターネットの過度の利用や熱中に関しては、インターネット中毒、インターネット依存、インターネット嗜癖等の言葉がよく用いられるが、その概念、また精神疾患として扱うべきかどうかについては、いまだ議論が分かれるところである。定義の一例をあげると、『インターネット中毒』⁽²¹⁾の著者として有名なキンバリー・ヤングによれば、インターネット依存とは「インターネット使用者のコントロール不能な状態、インターネットにはまっている時間が増大していること、弊害が生じているにも拘わらずやめることができない状態」⁽²²⁾とされる。

中国においても、インターネット依存、オンラインゲーム依存について、その定義や判断基準、これが精神疾患であるかどうか等については、専門家の意見が分かれ結論は出ていない。しかし、インターネットやオンラインゲームに熱中し問題が生じている者を治療するための病院や矯正施設は300余り存在し、これらの中には、体系的な治療が行われていない、治療の効果がはっ

きりしない等の問題が指摘されている病院や施設もある⁽²³⁾。さらには、更生キャンプで死亡事故が発生する、病院で電気ショック療法が行われる等の深刻な問題も起こっている⁽²⁴⁾。

依存問題に積極的に取り組んできた北京軍区総医院は、インターネット依存を精神病の範疇に置き、症状、病状による判断基準を定めた「インターネット依存臨床診断基準」を策定、2008年11月8日に発表して、多くの議論を呼んだ。インターネット依存は精神疾患ではなく、習慣の問題であるとする意見、心理障害であるとする意見等が次々と発表された。また同基準の発表当時は、これを国の診断基準とするよう衛生部に申請するという報道がなされていたが、このような基準を作るのは時期尚早であるという意見も多く、衛生部は次のように慎重な姿勢を見せている。

2009年11月4日に、衛生部疾病予防コントロール局は「未成年者の健全なインターネットアクセスの指導（意見募集稿）」⁽²⁵⁾を公表し、意見を募った。その中で、「インターネット依存」という言葉の定義はまだ確定していないとして、「インターネットの不適切な利用による人体の健康及び社会的機能の損傷」に対しこの言葉を使用すべきではないとしている。また、インターネットの不適切な利用により通常の社会生活を送れなくなる場合があるとして、6つの項目を挙げ、これに当てはまる場合には精神衛生の専門機関に相談するよう指導している。この6つの項目は次のと

(20) 朱兆静「大学生沉迷网络游戏的原因及对策研究」『学理论』2010年32期, 2010.11, pp.112-113.

(21) キンバリー・ヤング（小田嶋由美子訳）『インターネット中毒—まじめな警告です』毎日新聞社, 1998.（原書名：Kimberly S. Young, *Caught in the net: how to recognize the signs of Internet addiction - - and a winning strategy for recovery.* 1998.）

(22) 妹尾栄一「精神医学用語解説（294）インターネット依存症」『臨床精神医学』34巻4号, 2005.4, p.517.

(23) 「全国戒除网瘾机构现状调查正式开展」中国青少年网络协会, 2010.11.17. <<http://www.zqwx.youth.cn/web/zuizhong.jsp?id=845>>

(24) 高洁「如何避免戒除网瘾致死悲剧重演」『科技日报』2009.8.11. なお、インターネット依存に対する電気ショック治療は2009年7月に衛生部によって禁止された。

(25) 「卫生部疾病预防控制局关于征求对《未成年人健康上网指导（征求意见稿）》意见的函」中华人民共和国卫生部, 2009.11.4. <<http://www.moh.gov.cn/publicfiles/business/htmlfiles/mohjbyfkzj/s5889/200911/44359.htm>> なお、中国の未成年者は18歳未満の公民をいう。

おりである。①インターネットにアクセスしたいという強い渴望または衝動があり、アクセスするためにさまざまな手を尽くす。②前回のインターネットの経験を思い出す、次のアクセスを待ち望むなど常にインターネットと関連する事を考えている。③家族、友人、先生、同級生又は専門家に対して、インターネットの利用の程度（本当の利用時間やかかった費用を含めて）について嘘をつく。④過去において、インターネットへのアクセスをコントロールし、減らし、又はやめるよう努力したが成功しなかった。⑤数日間インターネットにアクセスしなかった場合には、いらいらする、焦る、怒りっぽくなる等の症状が現れるが、インターネットにアクセスするとこれらの症状は軽減する。⑥インターネットの利用により、身体的又は心理的な問題が起きるだろうこと、すでに生じているこれらの問題を悪化させることがわかっていても、アクセスしてしまう。

さらに、同指導（意見募集稿）では、未成年者自身、家族、学校などが行う予防策やこうした問題に関わる場合の原則を示し、自由を制限するような方法や体罰を禁止している。もし、同指導（意見募集稿）がこのまま正式に制定されれば、上述の6項目は国としての「インターネットの不適切な使用」を判断する基準となるかもしれないが、現在のところ新しい動きはないようである。

3 青少年のインターネット及びオンラインゲームの利用状況

中国の青少年のインターネットやオンラインゲームの利用状況やそれらへの依存傾向については、社会的な関心が高く、多くの調査や研究が行われているようである。全国規模の調査もあれば、特定の地域、大学や学校の学生・生徒を対象にした調査など数多くあるが、ここでは比較的大規模な範囲で行われたいくつかの調査報告について紹介する。

(1) 青少年インターネット依存調査報告

2009年に中国青少年ネットワーク協会⁽²⁶⁾により行われた調査結果が、「2009年青少年インターネット依存調査報告」⁽²⁷⁾として公表されているが、同報告では、オンラインゲームについても調査している。同協会はこれまでも、2005年に第1回の調査、2007年に第2回の調査を実施している。

調査は2009年9月18日から2010年1月10日までの期間に、次の3種類が行われた。①7都市8つの治療機関の責任者、治療中の青少年及びその家族に対するデプスイタビュー（調査対象者と面接者が1対1で時間をかけて行うインタビュー）、②30の省（自治区、直轄市を含む）の省都⁽²⁸⁾の6歳から29歳までの利用者に対する面接調査⁽²⁹⁾（有効回答数は7,083）。③②の

(26) 中国青少年ネットワーク協会（中国青少年网络协会）は民政部に登録された社会团体。共産主義青年団中央委員会の指導下で、インターネットに関する知識や技術の普及活動、国の情報化建設に資する人材の育成、青少年の健全な育成に資する製品の推薦等の活動を行う。〈<http://www.zqwx.youth.cn/web/index.jsp>〉

(27) 中国青少年网络协会・中国传媒大学调查统计研究所「2009年青少年网瘾调查报告」腾讯网, 2011.2.1. 〈<http://mat1.gtimg.com/edu/pdf/wangyinbaogao.pdf>〉

(28) 新疆ウイグル自治区のウルムチ市を除く。

(29) この調査においては、依存者であるかどうかは、概ね次のような方法で判断している。「インターネットの利用が学習、仕事または人との付き合いに良くない影響をもたらしている」ことが前提で、さらに次の3つのうちの1つに当てはまれば依存者とみなす。①常にインターネットに触れていたいと思う。②インターネットに接続できないときには、いらいらする、落ち込む、どうしたら良いかわからない。③ネット上の方が、現実の生活より楽しく、または自己を実現できると思う。またこれらのいくつにあてはまるかによって、依存の程度が重い、中程度、軽いとする。非依存者に依存の傾向があるかどうかについては、次の両方に当てはまる場合に、その傾向があると判断する。①実際にインターネットを利用している時間が意図していた時間より長い。②家族に対しネット利用の時間を隠す、ごまかす等の行為を行う。

都市のうち19都市の20歳から29歳の利用者に対するネット上の調査（有効回答数は1,860）。

分析は主として②の面接調査の結果に基づいて行われており、次にその主な内容を紹介する。都市の6歳から29歳までの青少年に占めるインターネット依存者の割合は14.1%で、全国の都市の青少年の依存者は約2404万人と推定される。非依存の青少年の中で、依存には至っていないが依存傾向にある者は12.7%で、約1858万人と推定される。年齢別の依存者の割合は、6歳から12歳が8.8%、13歳から17歳が14.3%、18歳から23歳が15.6%、24歳から29歳が14.6%である。経済、社会が発展途上にある辺境の都市は非常に発展している都市に比べ、依存者の割合が高く、北京、上海、広州の大都市では8.4%だが、発展途上の都市では14.8%である³⁰⁾。全体の青少年の平日（月曜から金曜）の1日平均のインターネット利用時間（仕事及び学習のための利用を除く）は約80分で、60%近くは1時間以内だが、6時間以上の者も2%おり、重度の依存者の平均利用時間は135分である。インターネットをよく利用する場所は、青少年全体の49.1%が自宅で、ネットカフェは23.7%であったが、インターネット依存者の場合はネットカフェの利用割合が高く37.9%であった。インターネット利用の主要な目的については、オンラ

インゲームは青少年全体では3番目に多く、47.2%であったが、依存者では最も多く、67.5%であった。また、好きなゲームの種類についての質問では、RPGが全体でも依存者でも最も多く、それぞれ34.3%と47.6%であった。

(2) 未成年者のインターネット依存状況及び対策についての調査研究

中国共産主義青年団中央青少年権利保護部、中央社会治安総合管理委員会青少年犯罪予防活動指導グループ弁公室及び中国青少年研究センターが2009年9月から11月の間に共同調査研究³¹⁾を行った。調査対象は10の省（北京市及び上海市を含む）の小学4年生から高校2年生までの生徒で、そのほかに、保護者、教員にも質問を行った。有効回答数は生徒及び保護者がそれぞれ5,325、教員1,214の合計11,864であった。調査はキンバリー・ヤングによるチェックリストを参考に策定した8項目のチェックリスト³²⁾を用いた。

調査の結果、生徒のうち、インターネット利用者は73.5%で、依存者と判断された者はそのうちの6.8%であった。さらに、重度の依存者（1回に5時間以上利用する者または深夜に利用するため睡眠不足の者）と判断された者は1.4%であった。依存者がインターネットを利

30) 同調査報告では、社会経済の発展状況により、調査対象都市を、特に発展している都市から辺境の発展途上都市までの4階層に区分し、都市の発展と青少年のインターネット依存の関係を分析している。それによれば、発展途上の都市に依存者が多い理由として、発展している都市の青少年は比較的年少時からインターネットに接する機会が多いため、インターネットに対する考えや利用方法等が成熟しており、またインターネット以外のレクリエーションも多いこと、一方発展途上の都市の青少年は、インターネット以外に余暇の過ごし方がなく、ネットカフェ以外の遊び場所がないことを挙げている。前掲注27), p.13.

31) 中国青少年研究中心课题组「关于未成年人网络成瘾状况及对策的调查研究报告」『中国青年研究』2010年6期, 2010.6, pp.5-29.

32) この8項目とは次のようなものである。①インターネットを利用していない時はいつもそのことを考えている。②より多くの時間をインターネットに費やさなければ満足できない。③インターネットの時間と頻度を減らそうと思うが、できない。④インターネット利用時間を減らすと、何をすべきかわからず焦燥感にかられる。⑤気分がよくない時や緊張している時に真っ先に思いつくりラックス方法はインターネットの利用である。⑥家族にインターネットの利用時間等で嘘をついたことがある。⑦インターネットの利用は、自分の学習や生活に明らかに悪い影響がある。⑧予定より長くインターネットを利用してしまふことがよくある。このうち、該当する項目が5つ以上あり、かつ⑥から⑧の項目中に1つでも該当する項目があれば、インターネット依存と判断する。

用する場所は、自宅が64.7%、ネットカフェが41.9%で、利用目的はチャットが82.2%、次いでオンラインゲームが77.5%を占めた。

(3) 青少年のオンラインゲーム依存の現状研究

華中師範大学が行った文化部の委託プロジェクト「オンラインゲームと青少年の発達」の基金による調査研究³³⁾がある。これは、10の省（北京市及び上海市を含む）の都市の学生、保護者、青年社会人等を対象とし、「ゲーム依存測定表」³⁴⁾に修正を加えた10項目のチェックリスト³⁵⁾を用いた調査である。有効回答数は、保護者21,895、小学生16,258、中学生19,369、高校生19,271、大学生16,831、社会人2,012、インターネット業者2,765の計100,201であった。この調査では、オンラインゲームで遊んだことがある青少年は全体の79.3%で、そのうちの4.1%の青少年がゲーム依存であると報告されている。また、1週間のうちオンラインゲームに費やす平均時間は、青少年全体が5.5時間で、最長時間は青年社会人の23.08時間であった。依存者の52.1%は1週2～5時間と答えているが、44.7%が、余暇の時間の半分以上をオンラインゲームに費やすと答えている。遊ぶ場所については、小学生と中学生は自宅が一番多いが、高校生や大学生はネットカフェが最も多い。法律では未成年者はネットカフェには入れないことになっているが、9.8%の小学生、32.3%の中学生がネットカフェを利用していると答えている。

(4) オンラインゲーム市場研究調査報告

CNNICが2009年に行った調査報告³⁶⁾である。無作為抽出したオンラインゲーム利用者5,880人を対象に、電話による調査を実施した。多人数同時参加型オンラインゲームの年齢別利用者は、10歳～19歳が46.1%、20歳～29歳が35.5%を占めている。未成年の利用者がオンラインゲームを利用する場所は、自宅が76.1%、ネットカフェが46.4%であった。依存や依存傾向の有無の判断を4種類の項目³⁷⁾により調査を行った結果、全体の4.1%が重度の依存、15.7%が軽度の依存と報告されている。

これらの調査では、依存と判断された者の比率がかなり異なっているが、オンラインゲーム依存の調査とそれを含むインターネット依存の調査との違い、それぞれの調査対象の青少年の年齢層や規模の違い、調査に用いたチェックリストとその判断基準の違い等によるものとも考えられる。例えば(4)は、オンラインゲーム利用者のみを対象としているため、依存者の数字は高くなっていると思われる。

II オンラインゲームの管理政策

この章ではオンラインゲームに関する法規の概要、オンラインゲームへの依存を防ぐために行われている最近の施策及び2010年8月1日から施行されているオンラインゲーム管理暫定弁法について紹介する。

33) 佐斌・马红字「青少年网络游戏成瘾的现状研究—基于十省市的调查与分析」『华中师范大学学报（人文社会科学版）』49卷4期, 2010.7, pp.117-122.

34) 華東師範大学の崔麗娟が策定したインターネット依存の判断基準。

35) このチェックリストの各項目の内容は不明であるが、10項目のうち7項目以上に該当する場合には依存者と判断する。

36) 「2009年中国网络游戏市场研究报告」CNNIC, 2009.11.24. <<http://www.cnnic.cn/research/bgxz/wybg/200911/P020101230478406575638.pdf>>

37) 4つの項目は次のとおりである。①ゲームにより勉強又は仕事に影響があった。②いつもゲームの情景が浮かぶ。③仮想世界にいる方が好きだ。④1日ゲームをしないと辛い。これらにどの程度該当するかによって点数化を行い、合計点数によって依存の程度を判断する。

1 関連法規の概要

現在のところ、法律や行政法規（国務院が制定する）のレベルでは、オンラインゲームに特化した法規はなく、本稿でとりあげる「オンラインゲーム管理暫定弁法」が行政規則（国務院所属の各部や委員会などが制定する）として初めて制定されたものである。オンラインゲームを含むインターネットに関する行政法規には、2000年に制定された「インターネット情報サービス管理弁法」、2001年に改正された「出版管理条例」、2002年の「インターネット接続サービス営業場所管理条例」等がある。

「インターネット情報サービス管理弁法」は、インターネット情報サービスを「インターネットを通じて利用者に情報を提供するサービス活動をいう」と規定し、営利のインターネット情報サービスには許可制度を実施し、経営許可証を取得しなければならないとした。また、提供してはならない情報として、憲法が定める基本原則に反対するもの、国の統一、民族の団結を損なうもの、猥褻、暴力等の内容を含むもの等と規定した。「出版管理条例」では、出版禁止事項等出版の管理について規定し、インターネット出版物、電子出版物についての管理規則は国務院の出版行政管理部門が別途定めるとしたが、これに基づいて、新聞出版総署が2002年に「インターネット出版管理暫定規定」を制定している。「インターネット接続サービス営業場所管理条例」では、ネットカフェの事故や違法な活動等を受けて、その設立条件の厳格化、「インターネット文化経営許可証」の取得、利用者の身分証明書の確認、登録、利用記録の保管等ネットカフェの管理を強化している。また2006年に改正された未成年者保護法³⁸⁾では、未成年者の健全なインターネットの利

用とインターネット依存の防止対策についても定めている。

そのほかオンラインゲームに関する個別の通知等は多数あり、その中から青少年の保護に関するものを中心に上述の法規と併せて別表としてまとめた。

2 オンラインゲーム依存防止対策

(1) オンラインゲーム熱中防止システム

2005年8月に、新聞出版総署が各ゲーム企業に対し、未成年者のオンラインゲームのプレイ時間を制限するようなシステムを開発し実装するよう求め、「オンラインゲーム熱中防止システム開発基準」³⁹⁾を公表した。この内容は次のとおりである。

利用者にとっては、ゲーム中で得られる利益（例えばRPGの場合には、経験値とアイテム）が重要であり、利用者が長時間ゲームにのめりこむ原因となっているという認識に立ち、長時間のプレイが利益に結び付かないことで、ゲームへの熱中を防止しようとするものである。具体的には、ゲームのプレイ時間を3区分し、3時間以内は「健康」な遊戯時間で、経験値やアイテムは通常通り獲得できるが、3時間から5時間は「疲労」時間となり、獲得した経験値やアイテムはすべて半減する。5時間以上は「不健康」な遊戯時間で、獲得した経験値、アイテムはゼロとなる。これらの時間はオンライン時間数の累計時間であり、オフラインの時間が累計で5時間になると、オンラインの累計時間数はクリアされ、また「健康」な状態でゲームを開始することができる。

この基準に基づき、2005年10月20日に、大手のオンラインゲーム企業7社が11の人気ゲー

³⁸⁾ 鎌田文彦「中国における未成年者保護法の改正」『外国の立法』No.232, 2007.8, pp.77-89. <<http://www.ndl.go.jp/jp/data/publication/legis/232/023204.pdf>>を参照。

³⁹⁾ 「网络游戏《防沉迷系统开发标准（试行）》内容」人民网, 2005.8.25. <<http://media.people.com.cn/GB/40653/40665/3642646.html>>

ムに上述のオンラインゲーム熱中防止システムを組み込み、試行を行った。その後、2007年4月に、新聞出版総署等8つの部・委員会の連名で、すべてのオンラインゲーム企業はこのシステムを組み込むようにという通知⁽⁴⁰⁾が出されたが、同通知には、次に述べる実名登録制度の実施も盛り込まれていた。

(2) 実名登録制度

オンラインゲーム熱中防止システムを効果的に運用するため、2006年に新聞出版総署が実名登録制度の導入を提示した。オンラインゲームで遊ぶためには、利用者は会員登録を行わなければならないが、その際に身分証明書を提示し、実名で登録しなければならない。企業は利用者の身分証明書番号により照合を行い、1人の利用者に対して1つのゲームに1つのIDを与えるようにしなければならない。利用者が未成年者である場合には、オンラインゲーム熱中防止システムの対象となる。

しかし、こうした努力にもかかわらず、実際の効果は乏しいようである。1つのゲームの時間制限があっても、1人で複数のゲームの登録を行っている場合には、時間制限の意味はなくなる。また実名登録については、成人の身分証明書を利用する、身分証明書番号作成機なるものが販売される等の抜け道があり、効果はあまりないと考える者が多いとのことである。

(3) オンラインゲームに対する未成年者の保護者監督プログラム

保護者による未成年の子女のオンラインゲーム利用に対する監督・保護を強化するためのプ

ログラムである。同プログラムは、オンラインゲーム企業は、保護者からの連絡方法等をサイトに掲載し、保護者は企業に対し、子どものゲーム利用に対し制限をかけるよう要求でき、企業は保護者の要請に協力しなければならないというものである。

2010年2月に、オンラインゲーム企業6社がこのプログラムを試験的に実施し、続いて同年4月にはさらに36社を追加して試行を行った。2011年1月15日に、文化部、共産党中央精神文明建設指導委員会弁公室、教育部、工業・情報化部、公安部、衛生部、共産主義青年団中央、全国婦女連合会が共同で「オンラインゲームに対する未成年者の保護者監督プログラム実施計画」⁽⁴¹⁾を提案し、3月1日から実施されている。

同プログラムでは、同時に未成年者に対して、①オンラインゲームで遊ぶ時間を自身でコントロールすること、親にオンラインゲームを理解してもらうようにすること、②多大な時間を浪費するようなゲームは行わないこと。学生の場合はゲームで遊ぶ時間は1週間に2時間以内、費やす金額は1か月に10元以下とすること、③ゲームを精神的なよりどころとしないこと、現実の生活の中で挫折した場合には、家族や友人との交流を深めて、ゲームでストレスを発散しないこと、等5項目のアドバイスを行っている。

3 オンラインゲーム管理暫定弁法の概要

オンラインゲームの管理については、従来から複数の行政部門が関わっており⁽⁴²⁾、主管部門が明確ではなかった。とりわけ、新聞出版総署

(40) 「关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知」中央政府门户网站, 2007.4.13. <http://www.gov.cn/zwqk/2007-04/13/content_581444.htm>

(41) 「八部门印发“网游未成年人家长监护工程”实施方案」中央政府门户网站, 2011.2.1 <http://www.gov.cn/gzdt/2011-02/01/content_1797210.htm>

(42) 中村彰憲・田震「2009年中国ゲーム産業最新事情」『ファミ通ゲーム白書 2010』pp.364-367を参照。

と文化部は、それぞれが審査、許可を行っており、業務の重複が指摘されていた。2008年7月に国務院では、大規模な機構改革を実施し、文化部、国家放送映画テレビ総局及び新聞出版総署の業務改革に関する通知が出され、それぞれの職務、機構、人員の再編成が提示された。しかし漫画、アニメ、オンラインゲームの業務の再編について、これらの3部門の解釈が異なり、部門間の対立や混乱があったものの、最終的には、文化部がオンラインゲームの主管部門となり、新聞出版総署は新規ゲームがネットワーク運営される前の審査を担当することとなった。こうしてオンラインゲームの主管部門となった文化部は、オンラインゲームに関する既存の規則や通知をベースに、関連政府機関、オンラインゲーム企業、法律家等の意見を参考にしつつ、オンラインゲーム管理暫定弁法を2010年3月17日に採択、6月3日に公布、8月1日に施行した。

オンラインゲーム管理暫定弁法(以下「弁法」)は5章39か条で構成されている。第1章総則、第2章事業者、第3章内容準則、第4章経営活動、第5章法的責任である。次にその概要を紹介する。

(1) 制定の目的及び適用対象

この弁法制定の目的は、オンラインゲームの管理を強化し、オンラインゲームの経営秩序を規範化し、及びオンラインゲーム産業の健全な発展を維持し守ることである(第1条)。適用対象は、オンラインゲームの経営活動を行う事業者で、具体的には①オンラインゲームの研究開発・生産活動、②オンラインゲームのネットワーク運営、③オンラインゲーム仮想通貨の発行、④同通貨の取引サービスを行う者と規定した。またオンラインゲーム、オンラインゲームのネットワーク運営、オンラインゲーム仮想通貨のそれぞれについての定義を示している(第

2条)。

(2) オンラインゲームの主管部門の明確化

オンラインゲームの主管部門をめぐる問題については、前述したとおりである。弁法では、オンラインゲームの主管部門は国務院の文化行政部門であり、県級以上の人民政府の文化行政部門は、各行政区域内のオンラインゲームの管理監督に責任を負う(第3条)とされた。また、新聞出版総署が審査・許可した新規のオンラインゲームに対し、従来は文化部が再度、審査・許可を行っていたが、今後は文化部の再審査は行わないこととなった(第10条)。

(3) オンラインゲームの内容の制限

・ オンラインゲームの内容の規制

オンラインゲームが有してはならない内容として次のものをあげている。

- ①憲法が定める基本原則に違反するもの、
- ②国の統一、主権及び領土の完全性を脅かすもの、
- ③国の秘密を漏えいし、国の安全を脅かし又は国の栄誉及び利益を損なうもの、
- ④民族の恨み及び民族差別を扇動し、民族の団結を損ない又は民族の風俗・習慣を侵すもの、
- ⑤邪教及び迷信を宣伝するもの、
- ⑥虚偽の風説を広め、社会秩序をかく乱し及び社会の安定を破壊するもの、
- ⑦猥褻、ポルノ、賭博及び暴力を宣伝し、又は犯罪を教唆するもの、
- ⑧他人を侮辱し及び誹謗し、又は他人の合法的な権利・利益を侵害するもの、
- ⑨社会道徳に反するもの、
- ⑩法律、行政法規及び国の規定が禁止するその他の内容(第9条)。これらは、概ね「インターネット出版管理暫定規定」等でも規定されている内容である。そのほかに、未成年者を対象とするオンラインゲームは、未成年者が社会道徳に反する行為及び犯罪行為の模倣を誘発するような内容並びに未成年者の心身の健康を損なうような恐怖、残酷等

の性質を帯びた内容を有してはならない（第16条）という条項も定められた。

・ オンラインゲームの内容審査等

輸入ゲームについては、国务院の文化行政部門による内容審査が必要である（第11条）。国産オンラインゲームは、ネットワーク運営が開始された日から30日以内に文化行政部門に届け出なければならない（第13条）。

(4) 未成年者への対策

・ 不適切なオンラインゲーム及びゲーム時間の制限

第Ⅱ章第2節で述べたように、未成年者がオンラインゲーム依存に陥ることを防止するためのシステムや対策をオンラインゲーム事業者は実施しなければならず、弁法では、この点を次のように規定している。技術的措置を採ることにより、未成年者が不適当なゲーム又はゲームの機能に接することを禁止し、未成年者の遊戯時間を制限し、及び未成年者がネットに熱中することを防がなければならない（第16条）。

・ リアルマネートレードの禁止

仮想通貨の概念については、第2条で定義されている。仮想通貨は本来ゲーム内で使用される通貨であるが、この仮想通貨やゲーム内の道具等のアイテムを現実の現金で売買するのがリアルマネートレード（Real Money Trade: 以下「RMT」）である。具体的には、オンラインゲームの利用者同士がゲーム内の道具や仮想通貨を譲渡し、その対価として、ゲーム外（現実世界）で現金を受け渡すというものである。日本ではRMTに絡んで、他の利用者のアカウントに不正アクセスし、ゲーム内のアイテムや通貨を奪うという行為も起こっ

ているが⁴³⁾、RMTが盛んな中国でも同様の事件は多いという。2007年2月の文化部等による「インターネットカフェ及びオンラインゲームの管理業務をさらに強化することに関する通知」、2009年6月の文化部及び商務部による「オンラインゲーム仮想通貨管理業務の強化に関する通知」では、仮想通貨のRMTを禁止した⁴⁴⁾。弁法でも、仮想通貨の使用範囲を当該ゲーム内に限定し（第19条）、未成年者には仮想通貨取引サービスを提供してはならないとした（第20条）。

そのほか、未成年者を対象とするゲーム内容の規制については、上述したとおりである。

(5) 利用者の権利の保護

・ 紛争解決への協力

オンラインゲーム利用者間又は利用者と事業者の間の紛争は、例えば仮想財産をめぐる紛争が挙げられる。仮想財産とは、ゲームの中で使用される武器、防具、薬等のアイテム、仮想通貨等であるが、利用者が所有する仮想財産の盗難、詐欺等の被害を受けた場合、その責任をめぐり利用者と事業者との間で紛争が起きることがある。また、事業者が管理するサーバーに保存されているデータの調査を拒むようなケースもあり、利用者の権利・利益の保護が必要であると考えられていた。弁法では、紛争の処理方式をウェブサイト公表すること（第23条）、トラブルが起きた場合には、企業は、証拠の収集に協力しなければならないこと、立証責任は事業者にあること（第26条）を定めている。

・ 同意書の作成

企業が利用者に対し不当な内容のゲームの利用条件に関する同意書を押している

(43) 山口浩「オンラインゲーム利用における子どもの安全—リアルマネートレード（RMT）の問題から考える」『児童心理』62巻2号, 2008.2, pp.188-189. を参考にした。

(44) 別表を参照。

ケースもあり⁽⁴⁵⁾、弁法では利用者の保護を図るために同意書について次のように定めた。国務院の文化行政部門は、「オンラインゲームサービス同意書の必要的記載事項」を制定し、オンラインゲームの運営企業と利用者との同意書は、そのすべての内容を含み、同意書のその他の条項はそれと抵触してはならない（第23条）。

おわりに

アジアにおけるインターネット先進国の韓国において、インターネット依存またはその疑いのある青少年は約30%にのぼり、中でも最近ではゲーム依存の弊害が大きいという⁽⁴⁶⁾。日本でも、青少年を中心とするインターネット依存、携帯電話依存の状況について心配する声が聞かれて久しいが、さらにオンラインゲーム市場の成長を背景に、最近ではゲーム依存、ネトゲ廃人等の言葉も聞かれるようになった。

ところで、ゲーム依存には次の3つのタイプがあるという。①ゲームの魅力にのめりこむ、②チャットや掲示板などのネットの人間関係にのめりこむ、③ゲームに関するマニアックな情報を集めブログ等で発信する⁽⁴⁷⁾。例えば、多人数参加型RPGはゲームの魅力と人間関係にのめりこみやすいゲームといえるだろう。プレイヤーはゲームの中で勇者や騎士になり、大勢の仲間とチームを組んで怪物と戦う。チャット機

能で仲間とコミュニケーションをとりあうので、連帯感を味わうことができる。また、現実の自分は平凡でも、ゲームの中では、大勢の仲間を率いるリーダーにもなれる。現実の人間関係はわずらわしく、傷ついたり挫折することが多いが、オンラインゲームの中では、理想的な人間関係が築ける。PCを通して入って行くゲームの中の仮想世界こそが現実で、実際に自分が存在する世界の方が偽物のように思われ、ゲームの世界で過ごす時間が増えて行く。このようにしてゲーム依存は作られるのかもしれない。

中国ではゲーム依存防止対策として、最近保護者による監督・保護プログラムが実施されるようになったが、これは一連の防止システムのみで頼るのでは限界があり、親は子どもに関心をもち、子どもは親子や友人との関係を重視するという現実の人間関係の見直しが必要であると認識されてきたということではないだろうか。

「ゲーム会社はユーザーをいかにオンラインゲーム中毒にするか」を考え、「ゲームの開発者は人がゲームから離れられなくなる心理をよく理解しており、練られた強化スケジュールを組み込んで中毒性を高めている」⁽⁴⁸⁾のがビジネス原理だとすれば、ゲーム産業を振興しながら、ゲーム依存を防止するという事は、二律背反する難題といえよう。この難題にどう取り組んで行くのか、中国の試みは注目に値すると思われる。

(みやお えみ)

(45) 九月「文化部出台《网络游戏管理暂行办法》全面规范,管理网络游戏行业」『文化月刊』2010年7期,2010.7, pp.14-17.

(46) 林盛奎「韓国の子供のゲーム事情」『児童心理』62巻2号,2008.2, pp.162-167.

(47) 下田博次「なぜオンラインゲーム依存症になるのか」『児童心理』62巻2号,2008.2, p.158.

(48) この段落の「 」内は同上, p.160. からの引用。

別表 オンラインゲーム関連政策・法規一覧（2000年～2011年3月）

公布日 / 施行日 (公布日と異なる場合)	名 称 () 内は中国語	オンラインゲームに関する部分の主な内容	公 布 機 関
2000.6.15	国務院弁公庁の、文化部等の部門の電子ゲーム経営場所管理の実施に関する意見を配布する通知 (国务院办公厅转发文化部等部门关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知)	違法経営のゲーム場の取締りの強化、未成年者の利用禁止、ゲーム場の立地の制限、営業時間の制限、内容の制限、営業許可の再申請等について規定	国務院弁公庁
2000.9.25	電気通信条例 (电信条例)	作成、流通が禁止される情報として、憲法に反対する内容、国の安全や統一等を破壊する内容、社会秩序をかく乱し、社会の安定を破壊する内容、暴力、ポルノ等の内容など9項目を規定	国務院
2000.9.25	インターネット情報サービス管理弁法 (互联网信息服务管理办法)	営利目的のインターネット情報サービスの営業は許可を必要とし、インターネット情報サービス付加価値電信業務経営許可証の取得を義務付ける。サービスする情報の内容の規制等	国務院
2000.12.28	インターネットの安全の維持・保護に関する全国人民代表大会常務委員会の決定 (全国人民代表大会常务委员会关于维护互联网安全的决定)	国の事務や国防等の領域の情報システムに侵入し、通信網に損害を与えること、国の統一や民族の団結を破壊するような情報や猥褻な情報を流布させること等の禁止	全国人民代表大会常務委員会
2002.6.27 /2002.8.1	インターネット出版管理暫定規定 (互联网出版管理暂行规定)	インターネット出版の定義を「サービスの提供者が自身又は他人が創作した著作物に選択、編集、加工を加えインターネット上に掲載し又はインターネットを通して利用者に送付し、公衆のブラウジング、閲読、使用又はダウンロードの用に供するオンライン伝達行為」とし、出版には許可を必要とすること、作品が有してはならない内容等を規定	新聞出版総署、 情報産業部
2002.9.29 /2002.11.15	インターネット接続サービス営業場所管理条例 (互联网上网服务营业场所管理条例)	インターネット利用サービスを提供するネットカフェ等の経営は許可制とし、「ネットワーク文化経営許可証」の取得を義務付ける。未成年者の利用の禁止、利用者の身分証明書等の確認、利用者の利用記録の保管義務等を規定	国務院
2003.5.10 /2003.7.1 (2011.4.1 新規定制定のため廃止)	インターネット文化管理暫定規定 (互联网文化管理暂行规定)	インターネット文化の製品及びそのサービスに従事する事業者等の定義（オンラインゲームはこれに含まれる）、「ネットワーク文化経営許可証」の取得等事業者の営業許可の条件、禁止事項等を規定	文化部
2003.8.27	ゲーム出版物中に健康にプレイするための忠告を掲載することに関する通知 (关于在游戏出版物中登载健康游戏忠告的通知)	海賊版の利用や過度のゲームへの熱中を戒める注意事項をゲームが開始される前の画面に入れることを要請	新聞出版総署
2004.2.17	国務院弁公庁の、文化部等の部門のインターネットカフェ等インターネット接続サービス営業場所の管理の実施に関する意見を配付する通知 (国务院办公厅转发文化部等部门关于开展网吧等互联网上网服务营业场所专项整治意见的通知)	無許可の営業、未成年者の利用等の違法行為を行うネットカフェ等に対する取締りの強化	国務院弁公庁

別表 オンラインゲーム関連政策・法規一覧（2000年～2011年3月）

2004.2.26	中共中央、國務院の、未成年者の思想道德形成の更なる強化及び改善に関する若干の意見（中共中央國務院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见）	民族精神を宣揚し、未成年者の健全な成長に資するゲームソフトの開発を推進。未成年者の成長環境の浄化のための施策として、犯罪を誘発したり、恐怖感を与えるようなゲームソフトを厳格に審査処分。輸入製品の基準を厳格にし、有害な文化の侵入を防止すること。ネットカフェ等インターネットやゲームのサービスを提供する場所の管理強化	中共中央、國務院
2004.5.14	オンラインゲーム製品の内容審査業務の強化に関する通知（关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知）	外国のオンラインゲームを中国国内で運営するためには、文化部の内容審査を受けなければならない。文化部に輸入ゲーム内容審査委員会を設置する。輸入オンラインゲームの経営申請のために、文化部が発行する「ネットワーク文化経営許可証」の取得を義務付ける	文化部
2004.8.2	國務院の電子及びインターネットゲーム出版物の統一審査実施の決定に関する通知（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）	新聞出版總署は電子ゲーム・オンラインゲーム出版物の統一管理を行う唯一の行政部門である。未成年者の心身の健康と、出版者を保護するために輸入電子ゲーム・オンラインゲーム出版物の管理を強化する。電子ゲーム出版物及びオンラインゲーム出版物の定義、輸入ゲームの審査手続きについて記述	新聞出版總署
2004.8.3	中国民族オンラインゲームの出版プロジェクト実施に関する通知（关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知）	中国の優秀な民族文化を表現したゲーム出版の振興、オンラインゲーム産業の技術刷新力の向上と競争力の強化を図り、民族性を有したオンラインゲームへの需要を満たすために、新聞出版總署は中国民族オンラインゲーム出版プロジェクトを実施することを決定。2004年から2008年までに100種類の大型のオンラインゲーム出版物を出版すること	新聞出版總署
2005.7.12	オンラインゲームの発展及び管理に関する若干の意見（关于网络游戏发展和管理的若干意见）	オンラインゲーム産業の健全な発展とゲーム市場の秩序の規範化を目的として、輸入ゲームの審査の強化、私設サーバーの設置等違法行為の取締りの強化を実施	文化部、情報産業部
2006.12.29/2007.6.1	未成年者保護法（改正）（未成年人保护法）	未成年者の健全な成長に役立つインターネット製品の研究開発の奨励、インターネットサービスを提供する営業場所を小中学校の付近に設置することの禁止、未成年者のこれらの施設への入場の禁止	全国人民代表大會常務委員會
2007.2.15	インターネットカフェ及びオンラインゲームの管理業務をさらに強化することに関する通知（关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知）	ネットカフェが未成年者を入場させた場合の処罰の厳格化、違法行為に対する取締りの強化、学校でのインターネット接続の管理の強化、オンラインゲームの仮想通貨への規制の強化	文化部、国家工商行政管理總局、公安部、産業情報部等
2007.4.15	未成年者の心身の健康を保護しオンラインゲーム熱中防止システムを実施することに関する通知（关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知）	オンラインゲーム運営企業は「オンラインゲーム熱中防止システム基準」に基づきシステムを開発、実装すること。「同システム実名認証案」は2007年7月15日から実施すること	新聞出版總署、中央文明弁公室、教育部等
2009.6.4	オンラインゲーム仮想通貨管理業務の強化に関する通知（关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知）	仮想通貨の発行サービス又は仮想通貨の取引サービスに従事する者は文化行政部門の許可を得ること。仮想通貨はその企業が提供するサービスの範囲のみで利用可とし、現実の商品、サービスとの交換を禁止	文化部、商務部

別表 オンラインゲーム関連政策・法規一覧（2000年～2011年3月）

2009.9.7	中央機構編制委員会弁公室の文化部、広電総局及び新聞出版総署に対する三定規定中のアニメ、漫画、オンラインゲーム及び文化市場総合法執行の部分の条文の解釈に関する通知 (关于印发《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署“三定”规定中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》的通知)	新規のオンラインゲームの事前審査を新聞出版総署が担当することを除き、産業計画、産業基地、プロジェクト実施等のオンラインゲーム関係事務は新聞出版総署から文化部に移すこと。オンラインゲームの主管部門を文化部とし、文化市場総合法執行業務は文化部の指導の下に実施	中央機構編制委員会弁公室
2009.9.28	国務院の三定規定及び中央機構編制委員会弁公室の関係する解釈を実施し、オンラインゲームの事前審査及び輸入オンラインゲームの審査の管理をさらに強化することに関する通知 (关于贯彻落实国务院《“三定”规定》和中央编办有关解释,进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知)	インターネットを通じて配信、ダウンロード等により利用者にオンラインゲームを提供する行為はインターネットによる出版に当たり、事前審査を受けなければならない。その唯一の機関は新聞出版総署で、輸入ゲームの審査も新聞出版総署が実施。ゲームの内容が更新される場合は、新たに新聞総署の審査が必要	新聞出版総署、 国家版權局、 全国ポルノ一掃 違法行為撲滅活 動グループ弁公 室
2009.11.4	未成年者の健全なインターネット利用指導（意見募集稿） (未成年人健康上网指导（征求意见稿）)	未成年者の不適切なインターネットの利用による心身の健康問題の発生を防止することを目的とする。インターネットに熱中するあまり、通常の社会生活が送れなくなることがある。専門の精神衛生機構に相談する場合として6項目を列挙。未成年者個人、家族、学校等が行う防止策を提示	衛生部
2009.11.13	文化部のオンラインゲームの内容管理業務の改善及び強化に関する通知 (文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知)	オンラインゲーム経営企業に対し、従来のゲームモデルからの脱却、未成年の利用者の登録、ゲーム時間の制限の強化を要請。オンラインゲームの内容審査及び監督の強化	文化部
2010.6.3 /2010.8.1	オンラインゲーム管理暫定弁法 (网络游戏管理暂行办法)	本稿を参照	文化部
2011.1.15	「オンラインゲームに対する未成年者の保護者監督プログラムの実施計画に関する通知」 (关于印发《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》的通知)	未成年者のオンラインゲームへの熱中を防ぐために3月1日から保護者監督プログラムを実施。このプログラムは、「オンラインゲーム経営企業は、保護者からの連絡方法等をサイトに提示し、保護者は企業に対し、子どものゲーム利用に対し制限をかけるよう要求でき、企業は保護者の要請に協力する」というもの。また、未成年者に対し、健康的なゲーム利用のための5項目の助言を提示	文化部、中央文 明弁公室、教育 部、工業・情報 化部、公安部、 衛生部、共産主 義青年団中央、 全国婦女連合会
2011.2.17 /2011.4.1	インターネット文化管理暫定規定 (互联网文化管理暂行规定)	2003.5.10公布の規定を廃止し、新規定を制定。旧規定では管理対象となっていた音響映像製品を除外。企業の経営活動の認可、管理監督について、県級以上の地方各級人民政府に権限を移管、違反行為に対する罰則を強化	文化部

(出典)「オンラインゲーム関連政策一覧」『中国におけるオンラインゲームに関する侵害実態調査』コンピュータエンターテインメント協会, 2006, pp.32-33; 「オンラインゲーム産業に関連する主な政策・法規」青崎智行・デジタルコンテンツ協会編著『コンテンツビジネス in 中国—変動する市場、台頭する産業』翔泳社, 2007, pp.224-225; 「中国オンラインゲーム関連の主要な法律と条例等一覧」『中国オンラインゲーム産業に関する報告書』日本貿易振興機構, 2006, pp.71-72. <http://www.jetro.go.jp/jfile/report/05001279/05001279_002_BUP_0.pdf>等を参照して著者作成。

オンラインゲーム管理暫定弁法

网络游戏管理暂行办法

(2010年3月17日文化部部務會議採択)

文化部令第49号 2010年6月3日公布)

海外立法情報調査室 宮尾 恵美訳

【目次】

- 第1章 総則
- 第2章 事業者
- 第3章 内容準則
- 第4章 経営活動
- 第5章 法的責任
- 第6章 附則

課金システムを使用し、公衆にゲームの製品及びサービスを提供する経営行為をいう。

オンラインゲーム仮想通貨とは、オンラインゲーム事業者が発行し、ゲーム利用者が法定通貨を用い一定の比率で直接に、又は間接に購入する、ゲームのプログラムの外に存在し、電磁的な記録方式によりサーバーに蓄積され、かつ、特定の数字単位で表現されるものであって、仮想の交換手段をいう。

第1章 総則

第1条 オンラインゲームの管理を強化し、オンラインゲームの経営秩序を規範化し、及びオンラインゲーム産業の健全な発展を維持し守るために、「インターネットの安全の維持・保護に関する全国人民代表大会常務委員会の決定」、**「インターネット情報サービス管理弁法」**及び国の法令の関連規定に基づき、この弁法を制定する。

第2条 オンラインゲームの研究開発・生産、オンラインゲームのネットワーク運営、オンラインゲーム仮想通貨の発行、オンラインゲーム仮想通貨の取引サービス等の形式の経営活動については、この弁法を適用する。

この弁法において、オンラインゲームとは、ソフトウェアのプログラム及び情報データから構成され、インターネット、移動通信網等の情報ネットワークを通じて提供されるゲームの製品及びサービスをいう。

オンラインゲームのネットワーク運営とは、情報ネットワークを通じて利用者システム又は

第3条 国务院の文化行政部門は、オンラインゲームの主管部門であり、県級以上の人民政府の文化行政部門は、職務の分担に従って、当該行政区域内のオンラインゲームの管理監督に責任を負う。

第4条 オンラインゲームの経営活動に従事する者は、憲法、法律及び行政法規を遵守し、社会公益を優先させることを堅持し、未成年者の保護を優先し、時代の発展及び社会の進歩を体現した思想文化及び道德規範を発揚し、並びに公衆の健康の保護及び適度な遊びに資するとする原則に従い、法に従って、オンラインゲーム利用者の合法的な権利・利益を守り、人の全面的な成長と社会の調和を促進しなければならない。

第5条 オンラインゲーム産業協会等の社会団体組織は、文化行政部門の指導を受けて、法律、行政法規及び規則に従って業界の自主規範を制定し、職業道德教育を強化し、構成員の経営活動を指導し及び監督し、構成員の合法的

な権利・利益を守り、並びに公平な競争を促進しなければならない。

第2章 事業者

第6条 オンラインゲームのネットワーク運営、オンラインゲーム仮想通貨の発行、オンラインゲーム仮想通貨の取引サービス等のオンラインゲーム経営活動に従事する事業者は、次に掲げる条件を備え、かつ、「ネットワーク文化経営許可証」⁽¹⁾を取得しなければならない。

- (1) 事業者の名称、住所、組織機構及び規約を有すること。
- (2) オンラインゲームの経営範囲が確定されていること。
- (3) 国の規定に適合する従業員を有すること。
- (4) 1000 万元を下回らない登録資本金を有すること。
- (5) 法律、行政法規及び国の関連規定の定める条件に適合していること。

第7条 「ネットワーク文化経営許可証」の申請は、省、自治区及び直轄市の文化行政部門に対して行わなければならない。省、自治区及び直轄市の文化行政部門は申請を受理した日から 20 日以内に、許可又は不許可の決定を行うこととする。許可する場合には、「ネットワーク文化経営許可証」を交付し、かつ、社会に公表する。許可しない場合には、書面で申請人に通知し、その理由を説明しなければならない。

「ネットワーク文化経営許可証」の有効期間は 3 年とする。有効期間が満了し、引き続き経営に従事する場合には、有効期間満了の 30 日前に経営継続の申請をしなければならない。

第8条 「ネットワーク文化経営許可証」を取得したオンラインゲーム事業者がウェブサイトの名称、ドメイン名又は法定代表者、登記した住所、経営を行う住所、登録資本金、株主構成及び許可された経営範囲を変更する場合には、変更の日から 20 日以内に許可証交付機関に対し変更手続をとらなければならない。

オンラインゲーム事業者は、企業のウェブサイト、製品の利用者端末、利用者サービスセンター等の分かりやすい場所に「ネットワーク文化経営許可証」等の情報を明示しなければならない。実際に経営するウェブサイトのドメイン名は、届け出た情報と一致しなければならない。

第3章 内容準則

第9条 オンラインゲームは、次に掲げる内容を有してはならない。

- (1) 憲法が定める基本原則に違反するもの
- (2) 国の統一、主権及び領土の完全性を脅かすもの
- (3) 国の秘密を漏えいし、国の安全を脅かし又は国の荣誉及び利益を損なうもの
- (4) 民族の恨み及び民族差別を扇動し、民族の団結を損ない又は民族の風俗・習慣を侵すもの
- (5) 邪教及び迷信を宣伝するもの
- (6) 虚偽の風説を広め、社会秩序をかく乱し及び社会の安定を破壊するもの
- (7) 猥褻、ポルノ、賭博及び暴力を宣伝するもの又は犯罪を教唆するもの
- (8) 他人を侮辱し、及び誹謗し、又は他人の合法的な権利・利益を侵害するもの
- (9) 社会道徳に反するもの

(1) ネットワーク文化経営許可証とは、「インターネット文化管理暫定規定」に定められているもので、通信ネットワークを通じて、インターネット文化活動を行う場合に取得しなければならないとされている。文化部により交付される。以下、この翻訳の注はすべて訳者注である。

(10) 法律、行政法規及び国の規定により禁止されるその他の内容

第10条 国務院の文化行政部門は、オンラインゲームの内容審査に責任を負い、かつ、オンラインゲームの内容審査、届出及び評価に関するコンサルティング及び事務を担当させるために、関係専門家を招へいする。

関係部門が事前に審査して許可したオンラインゲーム出版物については、国務院の文化行政部門は再審査を行わず、そのネットワーク運営を許可する。

第11条 国務院の文化行政部門は、法の定めるところにより、輸入オンラインゲームに対し内容審査を行う。輸入オンラインゲームは、国務院の文化行政部門による内容審査の許可を得た後に、ネットワーク運営をすることができる。内容審査の申請には、次に掲げる資料を提出しなければならない。

- (1) 輸入オンラインゲームの内容審査申告書
- (2) 輸入オンラインゲームの内容説明書
- (3) 中国語及び外国語で書かれた著作権貿易又は代理運営に関する合意書、原始著作権証明書及び授權書の副本又は写し
- (4) 申請事業者の「ネットワーク文化経営許可証」及び営業許可証の写し
- (5) 内容審査に必要なその他の書類

第12条 輸入オンラインゲームの内容審査を申告する者は、法により独占的に授權されたオンラインゲーム運営企業でなければならない。

輸入を許可されたオンラインゲームの運営企業を変更する場合には、変更後に運営を行う企業が、第11条の規定に基づき国務院の文化行政部門に新たに申告するものとする。

許可された輸入オンラインゲームは、その運営するウェブサイトの指定された場所及び

ゲーム内の分かりやすい場所に許可文書番号を明示しなければならない。

第13条 国産のオンラインゲームは、ネットワーク運営をした日から30日以内に、規定に基づき国務院の文化行政部門に対し届出を行わなければならない。

すでに届出を行った国産オンラインゲームは、その運営するウェブサイトの指定された場所及びゲーム内の分かりやすい場所に届出番号を明示しなければならない。

第14条 輸入オンラインゲームの内容について、ネットワーク運営をした後に実質的に変更を加えなければならない場合には、オンラインゲーム運営企業は、変更予定の内容を国務院の文化行政部門に報告し内容審査を受けなければならない。

国産のオンラインゲームの内容に実質的な変更があった場合には、オンラインゲーム運営企業は、変更の日から30日以内に、国務院の文化行政部門に届け出なければならない。

オンラインゲームの内容の実質的な変更とは、オンラインゲームの物語の背景、ストーリーを記述する言葉、地名の設定、役割の設計、経済システム、取引システム、生産建設システム、社交システム、対抗機能、登場人物のイメージ、音声効果、地図・道具、動作の表現、集団システム等に顕著な変化が発生したことをいう。

第15条 オンラインゲーム運営企業は、自主審査制度を構築し、専門の部門を明確にし、オンラインゲームの内容及び経営行為について自主審査及び管理の責任を負う専門員を配置し、オンラインゲームの内容及び経営行為の合法性を保障しなければならない。

第4章 経営活動

第16条 オンラインゲーム事業者は、オンラインゲームの内容、機能及び利用者層に適したオンラインゲームの利用者マニュアル及び警告説明事項を作成し、ウェブサイト及びオンラインゲームの分かりやすい場所に明示しなければならない。

未成年者を対象とするオンラインゲームは、未成年者に社会道徳に反する行為及び犯罪行為の模倣を誘発するような内容並びに未成年者の心身の健康を損なうような恐怖、残酷等の性質を帯びた内容を有してはならない。

オンラインゲーム事業者は、国の規定に基づき、技術的措置を採ることにより未成年者が不適当なゲーム又はゲームの機能に接することを禁止し、未成年者の遊戯時間を制限し、及び未成年者がネットに熱中することを防止しなければならない。

第17条 オンラインゲーム事業者は、オンラインゲームの運営資格のない事業者にオンラインゲームの運営を授権してはならない。

第18条 オンラインゲーム事業者は、次に掲げる規定を遵守しなければならない。

- (1) オンラインゲーム中に、ゲーム利用者の同意を得ていない強制的な対戦⁽²⁾を設置してはならないこと。
- (2) オンラインゲームの普及及び宣伝は、第9条の規定により禁止された内容を有してはならないこと。
- (3) ランダム抽出等の偶然の方式により、オンラインゲーム利用者が法定通貨又はオン

ラインゲーム仮想通貨を投入しオンラインゲームの製品及びサービスを購入するよう誘導してはならないこと。

第19条 オンラインゲーム運営企業が仮想通貨を発行する場合には、次に掲げる規定を遵守しなければならない。

- (1) オンラインゲーム仮想通貨の使用範囲は、当該企業が提供するオンラインゲームの製品及びサービスとの交換に限るものとし、実物の購入又はその他の事業者の製品及びサービスとの交換のための支払に用いてはならないこと。
- (2) オンラインゲーム仮想通貨の発行は、利用者の前払い資金を悪意で占有することを目的としてはならないこと。
- (3) オンラインゲーム利用者の購入記録を保存する。保存期間は利用者が最後にサービスを受けた日から180日を下回ってはならないこと。
- (4) オンラインゲーム仮想通貨の発行の種類、価格、総量等の状況は、規定により登録地の省級の文化行政部門に届け出なければならないこと。

第20条 オンラインゲーム仮想通貨の取引サービス企業は、次に掲げる規定を遵守しなければならない。

- (1) 未成年者に当該取引サービスを提供してはならないこと。
- (2) 審査を経ていないオンラインゲーム又は届出をしていないオンラインゲームについて当該取引サービスを提供してはならないこと。
- (3) サービスを提供するときには、利用者に

(2) 強制的な対戦にはPK(Player Killing)がある。PKとはオンラインゲームの中で強いキャラクターが弱いキャラクターを殺すこと。オンラインゲームの初期には、自由なPKが許されていたが、現在は制限するゲームも多い。中国では、PKが他の国に比べ一般的に行われているという指摘がある。魏晶玄『韓国のオンラインゲームビジネス研究—無限の可能性を持つサイバービジネス成功の条件』東洋経済新報社, 2006, pp.257-263.

有効な身分証明書類を使用して登録させなければならない。かつ、当該利用者の登録情報と一致する銀行口座を特定しなければならないこと。

- (4) 利害関係者、政府部門及び司法機関による通知を受けた後には、取引行為の合法性の確認に協力しなくてはならない。違法な取引であることを確認した場合には、直ちに当該取引サービスを終了させ、関係する記録を保存しなければならないこと。
- (5) 利用者間の取引記録及び帳簿の記録等の情報の保存期間は、180日を下回ってはならないこと。

第21条 オンラインゲーム運営企業は、オンラインゲーム利用者に対し有効な身分証明書類を使用して実名で登録することを要求しなければならない。かつ、登録した情報を保存しなければならない。

第22条 オンラインゲーム運営企業がオンラインゲームの運営を終了し、又はオンラインゲームの運営権を譲渡するときには、60日前に公表しなければならない。オンラインゲーム利用者の未使用のオンラインゲーム仮想通貨及び失効していないオンラインゲームサービスは、利用者の購入時の比率に応じて、法定通貨で返却し、又は利用者が受ける他の方式により返却しなければならない。

オンラインゲームが、サービスへのアクセスの停止、又は技術的な障害等オンラインゲーム運営企業自身の原因により連続して30日以上サービスを中断した場合には、運営終了とみなす。

第23条 オンラインゲーム事業者は、オンラインゲーム利用者の合法的な権利・利益を保障し、かつ、サービスを提供するウェブサイトの

分かりやすい場所に紛争の処理方式を公表しなければならない。

国務院の文化行政部門は、「オンラインゲームサービス同意書の必要的記載事項」を制定する。オンラインゲーム運営企業と利用者とのサービス同意書には、「オンラインゲームサービス同意書の必要的記載事項」のすべての内容を記載し、オンラインゲームサービス同意書のその他の事項は「オンラインゲームサービス同意書の必要的記載事項」と抵触してはならない。

第24条 オンラインゲーム事業者は、法令又はサービス同意書に基づきオンラインゲーム利用者へのサービス提供を停止する場合には、事前に利用者知らせ、かつ、理由を説明しなければならない。

第25条 オンラインゲーム事業者は、オンラインゲーム利用者が違法な情報を発信していることを発見したときには、法律の規定又はサービス同意書に基づき、当該利用者に対するサービスの提供を直ちに停止し、関係記録を保存し、かつ、関係部門に報告しなければならない。

第26条 オンラインゲーム事業者は、オンラインゲーム利用者の合法的な権利・利益が損なわれたとき又はオンラインゲーム利用者同士が争ったときには、オンラインゲーム利用者に対し、登録した身分情報と一致する個人の有効な身分証明書類の提示を求められることができる。事実の究明に当たっては、オンラインゲーム利用者の証拠収集に協力しなければならない。事実と認められた実名を登録した利用者に対しては、オンラインゲーム事業者は、法の定めるところにより挙証責任を負う。

双方の主張が異なり協議しても解決しない場合には、法の定めるところにより、仲裁を申

請し、又は人民法院に訴えを提起することができる。

第 27 条 いかなる事業者も、違法なオンラインゲーム経営活動のためにネットワーク決済サービスを提供してはならない。違法なオンラインゲーム経営活動にネットワーク決済サービスを提供した場合には、文化行政部門又は文化市場総合法執行機構⁽³⁾が関係部門に通報し、法に従い処理する。

第 28 条 オンラインゲーム運営企業は、国の規定に従い、技術的及び管理的措置を採用し、コンピュータウィルスの侵入、攻撃及び破壊の防止、重要なデータベースのバックアップ、利用者の登録情報、運営情報、メンテナンス日誌等の情報の保存、法の定めによる国家秘密、営業秘密及び利用者の個人情報の保護を含むネットワーク情報の安全を保証しなければならない。

第 5 章 法的責任

第 29 条 第 6 条の規定に違反し、許可を得ずにほしいままにオンラインゲームのネットワーク運営、オンラインゲーム仮想通貨の発行、オンラインゲーム仮想通貨の取引サービス等のオンラインゲーム経営活動に従事した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構が「無許可経営調査処理取締弁法」⁽⁴⁾の規定に基づき、調査及び処分を行う。

第 30 条 オンラインゲーム事業者が次の各号に該当する場合には、県級以上の文化行政部

門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、これによる違法所得を没収し、かつ、10,000 元以上 30,000 元以下の過料に処する。情状が重い場合には、営業停止又は「ネットワーク文化経営許可証」の取消しを命じる。犯罪を構成する場合には、法の定めるところにより、刑事責任を追及する。

- (1) 第 9 条の規定により禁止された内容を有するオンラインゲームの製品及びサービスを提供した場合
- (2) 第 8 条の第 1 項の規定に違反した場合
- (3) 第 11 条の規定に違反し、文化部の内容審査許可を得ていない輸入オンラインゲームのネットワーク運営をした場合
- (4) 第 12 条第 2 項の規定に違反し、輸入オンラインゲームの運営変更後に運営を行う企業が、新たに申告を行っていない場合
- (5) 第 14 条第 1 項の規定に違反し、輸入オンラインゲームの内容に実質的な変更を加え、書類を送付せず審査を受けていない場合

第 31 条 オンラインゲーム事業者が第 16 条、第 17 条及び第 18 条の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、これによる違法所得を没収し、かつ、10,000 元以上 30,000 元以下の過料に処する。

第 32 条 オンラインゲーム運営企業が仮想通貨を発行し、第 19 条第 1 項及び第 2 項の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、かつ、情状により 30,000 元以下の過料に処することができる。第 19 条第 3 項及び第 4

(3) 文化市場総合法執行機構とは、各地方人民政府の文化、放送・映画、報道出版の各部門が有する行政処罰、監督等の権限とその執行機関を 1 つに整理、統一して新たに設置した機関。2004 年から、いくつかの地域に設置し試行がなされた後、2009 年に全国での設置についての通知が出され、現在各地で同機関の設置を進めている。

(4) 2002 年 12 月 18 日国務院第 67 回常務会議で採択、2003 年 1 月 6 日に公布（国務院令第 370 号）、2003 年 3 月 1 日から施行。

項の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、かつ、情状により 20,000 元以下の過料に処することができる。

第 33 条 オンラインゲーム仮想通貨の取引サービス企業が第 20 条第 1 項の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、かつ、30,000 元以下の過料に処する。第 20 条第 2 項及び第 3 項の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、かつ、情状により 30,000 元以下の過料に処することができる。第 20 条第 4 項及び第 5 項の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、かつ、情状により 20,000 元以下の過料に処することができる。

第 34 条 オンラインゲーム運営企業が第 13 条第 1 項、第 14 条第 2 項、第 15 条、第 21 条、第 22 条及び第 23 条第 2 項の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、かつ、情状により 20,000 元以下の過料に処することができる。

第 35 条 オンラインゲーム事業者が第 8 条第 2 項、第 12 条第 3 項、第 13 条第 2 項、第 23 条第 1 項及び第 25 条の規定に違反した場合には、県級以上の文化行政部門又は文化市場総合法執行機構がその是正を命じ、かつ、情状により 10,000 元以下の過料に処することができる。

第 6 章 附則

第 36 条 この弁法において文化市場総合法執行機構とは、国の関係法律、法規及び規則の規定に従い、集中的に文化領域の行政処罰権、関連する監督検査権及び行政強制権を行使する行政法律執行機構をいう。

第 37 条 文化行政部門又は文化市場総合法執行機構が違法な経営活動の調査処理を行う場合には、違法な経営活動をした企業の登録地又はその実際の経営地で管理する。企業の登録地及び実際の経営地が確定できない場合には、違法な経営活動に従事したウェブサイトの情報サービスを許可した地又は届出を行った地で管理する。許可又は届出を行っていない場合には、当該ウェブサイトのサーバーの所在地で管理し、サーバーが国外にある場合には、違法行為の発生地で管理する。

第 38 条 オンラインゲームのインターネット上における出版の事前の許可及び国外の著作権者が委託したインターネットゲームの作品の出版審査許可は、「中央機構編制委員会弁公室の文化部、広電総局、新聞出版署（三定規定）⁽⁵⁾中のアニメ、漫画、オンラインゲーム及び文化市場総合法執行の部分の条文に関する解釈」（中央編弁発 [2009]35 号）⁽⁶⁾の規定に基づき、関係部門が法律、法規に従って管理する。

第 39 条 この弁法は 2010 年 8 月 1 日から施行する。

(みやお えみ)

(5) 三定規定とは、国务院の各部門の主要な職務、内部機構、人員の 3 点に関する規定のこと。2008 年 7 月に国务院は、46 部門 70 以上の重複業務について大規模な機構改革を実施したが、その中にアニメ、漫画、オンラインゲームの所掌部門についての規定があった。「中央編办副主任黄文平谈落实国务院部门“三定”规定深化行政管理体制改革」中国政府网〈<http://www.gov.cn/zxft/ft139/>〉

(6) 別表を参照。