
中国のゲームに関する市場調査

2025年度更新版

日本貿易振興機構(ジェトロ)
デジタルマーケティング部コンテンツ課
上海事務所

2026年3月

JETRO

1. 中国ゲーム市場概況

- 1-1.中国ゲーム市場規模
- 1-2.中国ゲーム市場(モバイルゲームの割合)
- 1-3.中国でのゲームユーザー数
- 1-4.ゲーム会社の売り上げランキング
- 1-5.ゲーム会社の利益/欠損ランキング
- 1-6.中国の主なゲーム運営会社①
- 1-7.中国の主なゲーム運営会社②
- 1-8.中国展開する日本のゲーム会社
- 1-9.中国展開する海外のゲーム会社

2. 中国のオンラインゲーム承認/規制

- 2-1.オンラインゲームの審査・承認機関
- 2-2.国家新聞出版署による輸入ゲームの審査・承認
- 2-3.2024年～2025年:海外ゲームの輸入承認状況
- 2-4.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2025年①
- 2-5.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2025年②
- 2-6.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2025年③
- 2-7.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2025年④
- 2-8.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2025年⑤
- 2-9.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2024年①
- 2-10.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2024年②
- 2-11.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2024年③
- 2-12.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2024年④
- 2-13.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2024年⑤
- 2-14.国家新聞出版署が承認した海外ゲーム2024年⑥
- 2-15.海外著作権のオンラインゲームに関する申請・承認
- 2-16.オンラインゲームにおける承認表示の例
- 2-17.未成年のゲーム依存防止の規制①
- 2-18.未成年のゲーム依存防止の規制②

3. モバイルゲーム

- 3-1.中国のモバイル通信の状況
- 3-2.中国のモバイルゲーム市場:市場規模
- 3-3.中国でのモバイルゲームのユーザー数
- 3-4.人気のモバイルゲーム
- 3-5.モバイルゲームのヒット作:王者栄耀
- 3-6.モバイルゲームのヒット作:原神
- 3-7.モバイルゲームのヒット作:無尽冬日
- 3-8.モバイルゲームのヒット作:×カードゲーム

4. コンソールゲーム

- 4-1.中国におけるコンソールゲーム:市場規模
- 4-2.コンソールゲーム:PlayStation
- 4-3.コンソールゲーム:NintendoSwitch
- 4-4.コンソールゲーム:Xbox

5. ゲームの新たなトレンド

- 5-1.中国のゲーム輸出状況①市場規模
- 5-2.中国のゲーム輸出状況②輸出先
- 5-3.中国のゲーム輸出状況③売上ランキング
- 5-4.eスポーツ①市場規模
- 5-5.eスポーツ②ユーザー規模
- 5-6.eスポーツ市場③eスポーツ大会の海外展開状況
- 5-7.eスポーツ市場④関連ニュース
- 5-8.ゲーム関連イベント一覧

6. ゲーム関連のイベント

- 6-1.新たに発布されたオンラインゲームに関する法規、意見募集案
- 6-2.オンラインゲームに関する法規①:インターネット関連
- 6-3.オンラインゲームに関する法規②
- 6-4.オンラインゲームに関する法規③
- 6-5.モバイルコンテンツ、通信に関する法規
- 6-6.娯楽場所(アミューズメントスポット)に関する法規

1. 中国ゲーム市場概況

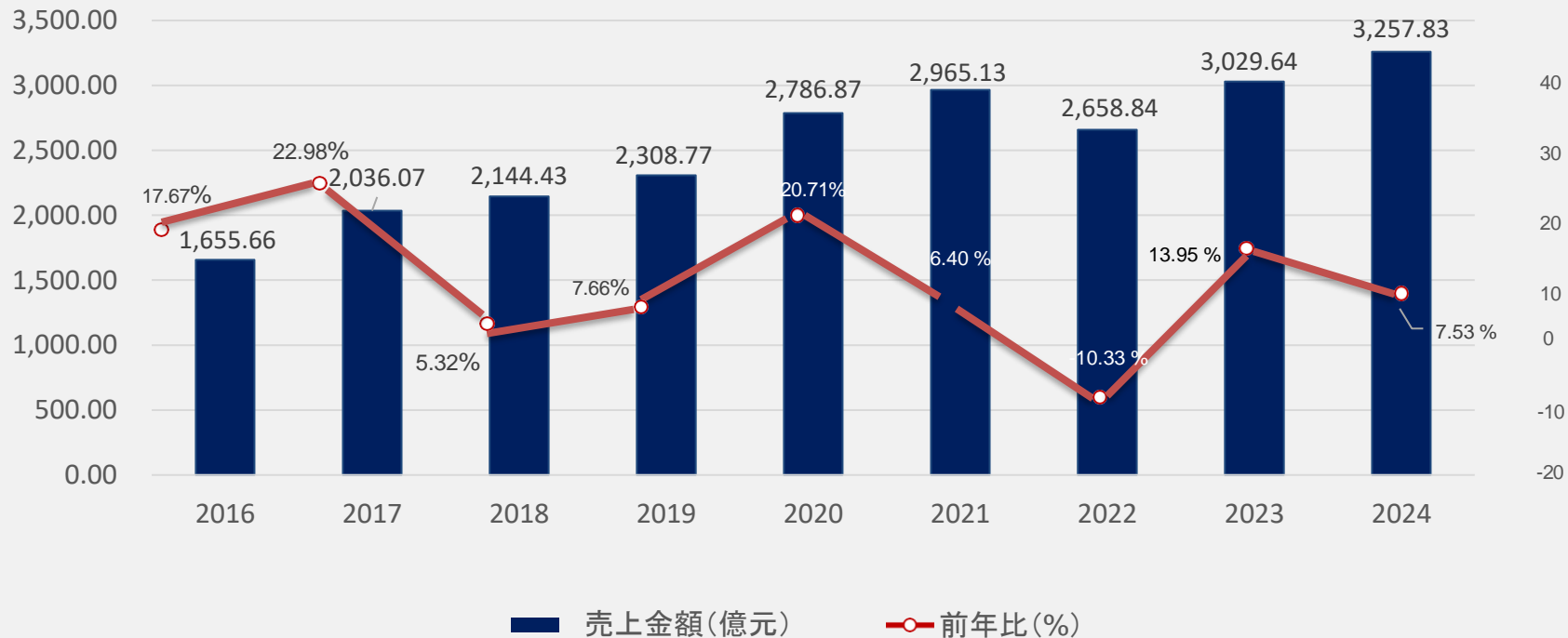
JETRO

1-1. 中国ゲーム市場規模

2024年、中国のゲーム市場の売上は3,257.83億元、前年比7.53%と増加した。

- 市場収益とユーザー規模が同期的に増加し、再び革新的な高値を達成した要因は、一つは新作ゲームの数が増加し、大ヒット作が出現したこと。
- さらには、複数のロングランタイトルの運営がスムーズに進んだこと。
- またミニゲームのパフォーマンスが目立ち、成長勢力が強いこと。マルチエンド配布とクラウドゲームによりユーザーの消費がより便利になったこと。

中国ゲーム市場の売上の推移(億元)



1

伽馬数据 2024年12月13日:
[2024游戏产业报告完整版:收入3258亿海外涨13% 六大特征|角色扮演|主机游戏|网页游戏|电竞游戏_网易订阅](#)

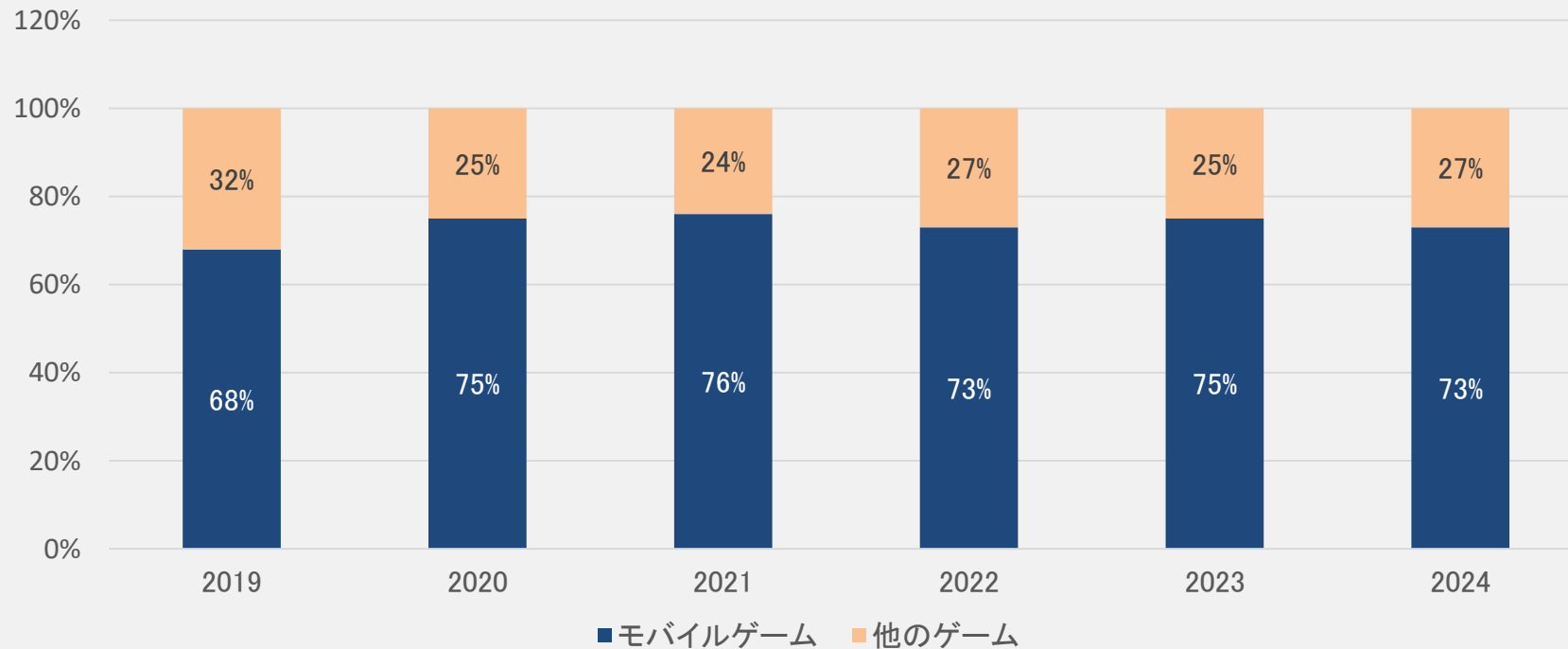
《2024年中国游戏产业报告》正式发布中国音像与数字出版协会:2024-12-16
[《2024年中国游戏产业报告》:游戏市场收入3257.83亿元,游戏用户规模6.74亿人 - GameRes游资网](#)

1-2. 中国ゲーム市場(モバイルゲームの割合)

中国のモバイルゲームの市場規模¹

- 中国のゲーム市場において、モバイルゲームの売上が全体の7割以上と大きな部分を占める。
- 一方、モバイルゲームが中国ゲーム市場で依然として主導的地位を占めているものの、収益に占める比率はやや低下している。

中国ゲーム市場でモバイルゲームが占める割合の推移(売上)²



¹
「2024中国ゲーム産業報告」
<https://www.sgpjbg.com/baogao/185416.html>

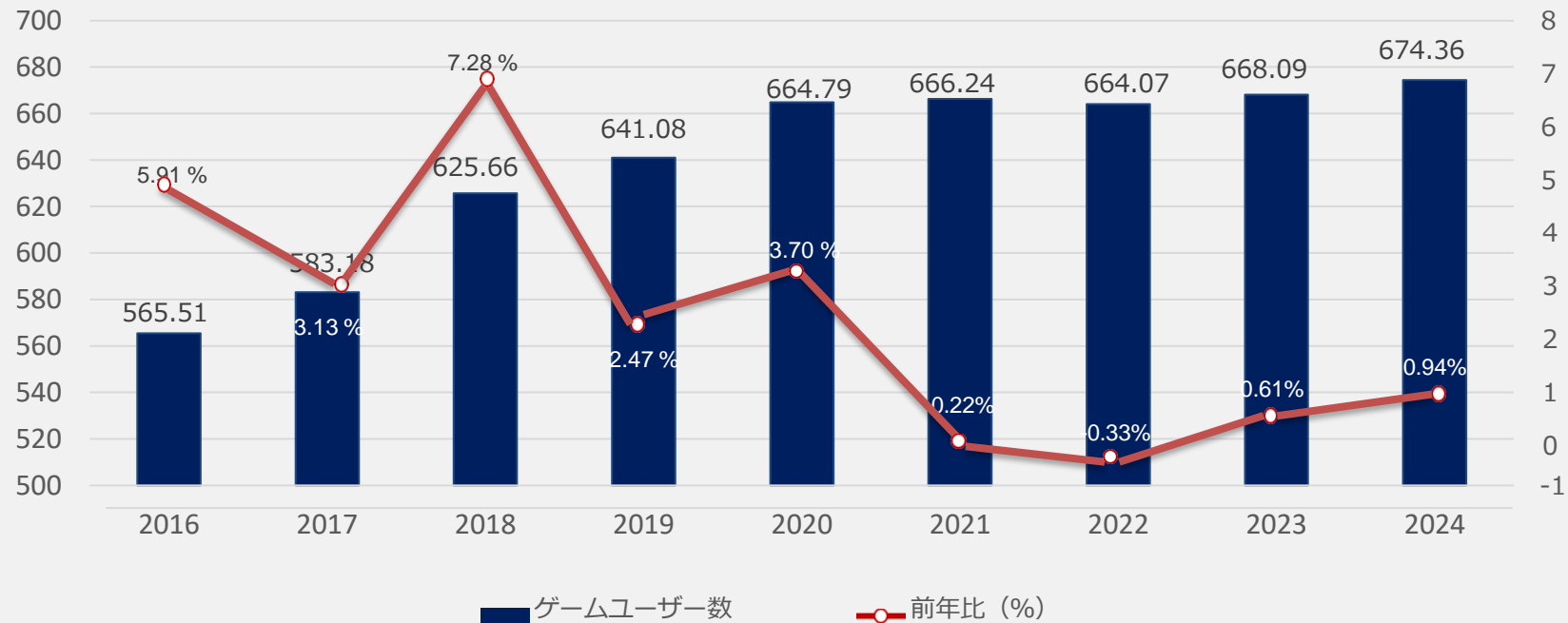
²
他のゲームには、PCゲーム、
コンソールゲームを含む。

1-3. 中国でのゲームユーザー数

中国でのゲームユーザー数の推移¹

- 2024年、ゲームユーザー規模は6億7,400万人で、前年同期比0.94%増加し、過去最高を記録した。
- 新作ゲームの増加や爆発的ヒット作の登場、数多くのクラシックタイトルの円滑な運営、ミニゲームの顕著なパフォーマンスと強い成長勢力、さらにマルチエンド配信やクラウドゲームの普及によってユーザーの消費がより便利になっていることが挙げられる。

中国ゲーム市場のユーザー数の推移(百万人)



¹ 《2024年中国游戏产业报告》正式发布中国音像与数字出版协会：2024-12-16 [《2024年中国游戏产业报告》：游戏市场收入3257.83亿元，游戏用户规模6.74亿人 - GameRes游资网](#)

1-4. ゲーム会社の売上げランキング

ゲーム会社の売上ランキング¹

- 2024年、中国のゲーム会社で、ゲーム事業で売上トップは、騰訊(テンセント)の1,977億元。第2位は網易(ネットイース)836億元。
- 中国の大手ゲーム会社は、自社開発の人気ゲームタイトルを抱え、ソーシャルやエンターテインメント的な要素を重視している。

2024年、中国ゲーム会社の売上TOP10

通し番号	会社名	ゲーム事業売上 (億元)	前年比	主要ゲーム
1	騰訊	1,977	+8%	「王者荣耀」、「和平精英」など
2	網易	836	+1.7%	「第五人格」、「蛋仔派对」など
3	世紀華通	209.7	+70.3%	「無尽冬日」、「Kingshot」など
4	三七互娛	174.4	+5.4%	「Puzzles&Survival」など
5	bilibili	56.1	+19%	「三国：謀定天下」、 「Fate/Grand Order」など
6	中旭未来	54.8	-14.3%	「貪玩藍月」、「洪荒」など
7	金山軟件	52	+21%	「尘白禁区」、「劍網三」など
8	完美世界	51.8	-28.5%	「誅仙世界」、「新武林外伝」など
9	愷英網絡	51.2	+19.2%	「原始伝奇」、「龍之谷世界」など
10	神州泰岳	46.6	+8.2%	「Age of Origins」、「War and Order」など

¹
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1832270374345996785&wfr=spider&for=pc>

1-5. ゲーム会社の利益/欠損ランキング

2024年、上場しているゲーム会社の純損失(一部代表例)¹

通し番号	会社名	ゲーム事業純損失(億元)	主要ゲーム
1	中手游	20.8	「仙劍世界」、「闖羅大陸：逆転時空」など
2	昆仑万維	16	「龍族」、「猎天下」など
3	bilibili	13.5	「三国：謀定天下」、「Fate/Grand Order」など
4	完美世界	12.9	「誅仙世界」、「新武林外伝」など
5	ST文投	9.1	「攻城三国」、「謫仙異聞録」など
6	湯姆猫	8.6	「湯姆猫跑酷」、「我的湯姆猫」など
7	ST凱文	5.3	「聖闘士星矢：重生」、「鎮魂街：破曉」など
8	星輝娛樂	4.6	「三国群英伝：策定九州」、「盗墓筆記」など
9	游族網絡	3.9	「少年三国志」、「」など
10	盛天網絡	2.6	「三国志・戰略版」、「星之翼」など

2024年、上場しているゲーム会社の純利益TOP10¹

通し番号	会社名	ゲーム事業純利益(億元)	主要ゲーム
1	騰訊	513	「王者荣耀」、「和平精英」など
2	網易	297	「第五人格」、「蛋仔派对」など
3	三七互娛	26.7	「Puzzles&Survival」など
4	愷英網絡	16.3	「原始伝奇」、「龍之谷世界」など
5	金山軟件	15.5	「尘白禁区」、「劍網三」など
6	神州泰岳	14.3	「Age of Origins」、「War and Order」など
7	巨人網絡	14.2	「征途」、「球球大作战」など
8	世紀華通	12.1	「無尽冬日」、「Kingshot」など
9	吉比特	9.5	「問道」、「仗劍伝説」など
10	心動公司	8.9	「伊瑟」、「火炬之光：無限」など

¹ 各社2024年の企業年報

1-6. 中国の主なゲーム運営会社 ①

社名	騰訊遊戯 (Tencent Games) ¹	網易遊戯 (NetEase Games) ²	世紀華通 ³
設立/上場	<ul style="list-style-type: none"> 1998年11月、騰訊 (テンセント) 設立 2003年、騰訊遊戯、設立。 	<ul style="list-style-type: none"> 1997年6月、網易が設立。 2000年ナスダックに上場。 2001年ゲーム事業部を正式に立ち上げ。 	<ul style="list-style-type: none"> 2005年設立 2011年、深圳証券交易所で上場
企業動向	<ul style="list-style-type: none"> 傘下には 天美、光子、北極光、NEXT Studiosなどのスタジオ群を擁している。また、独立開発者を支援する「極光計画」を通じて、王者荣耀、和平精英、天涯明月刀、三洲行動などの代表ゲームを展開。PC/コンソール・モバイル・eスポーツ等を含む多面的なエコシステムを構築し、2024年時点で世界累計ユーザー数は8億人以上に達している。 EA、任天堂、ポケモン社などの国際企業と戦略的提携を構築し、「FIFA Online 4」や「ポケモン大集結」などの作品の代理配信を行っている。2025年には海外ゲーム事業のシェアが国内事業規模のほぼ半分に達している。 	<ul style="list-style-type: none"> 網易遊戯は、中国のインターネット企業網易の主要事業部門であり、同社の中核ビジネスである。自主開発能力をコア競争力とし、数十タイトルのビッグIPを有している。網易遊戯は、長期にわたり世界のモバイルゲーム発行者の収益上位に位置しており、海外市場での展開も顕著である。アクトビジョン・プリザードやポケモン社などの国際企業と深く協力し、「ワールド・オブ・ウォークラフト」や「ハースストーン」などの名作品の代理配信を行っている。 2024年には、ファーウェイと協力して HarmonyOS ネイティブゲームの開発を行い、「倩女幽魂モバイル」の HarmonyOS 版を完成させた。また、アクトビジョン・プリザードの中国サーバー運営を再開し、2025年6月25日より正式にネットイースアカウントでのログインに切り替えられた。 	<ul style="list-style-type: none"> 現行事業は、インターネットゲーム、自動車部品、人工知能クラウドデータの3大分野であり、騰訊科技が10%を出資する重要株主である。本社は浙江省紹興市に所在する。2018～2019年に、点点互动および盛趣ゲーム (旧盛大ゲーム) の買収を完了し、『伝説』『龍之谷』などの主要IPを取得した。 2023年、点点互动は海外市場でモバイルゲーム「Whiteout Survival」をリリースし、世界的に大ヒットした。2024年には、点点互动の売上高は150億元を突破しました。Century Gamesおよび点点互动が展開する「Kingshot」「Whiteout Survival」などの製品により、世紀華通Sは「2025年上半期中国モバイルゲーム発行者収益TOP80」ランキングで、網易などの大手を上回り、準首位に躍進し、首位の騰訊に次ぐ位置を確保した。
売上	<ul style="list-style-type: none"> 2024年ゲーム事業の売上は1,977億元で、前年同期比9.9%増となった。騰訊は、年間売上高が40億元を超え、かつ四半期平均日間アクティブユーザー (DAU) がモバイルゲームで500万以上、またはPCゲームで200万以上のタイトルを「長寿ゲーム」と定義している。2024年には、この基準を満たす Tencent ゲームは12タイトルから14タイトルに増加した。 	<ul style="list-style-type: none"> 2024年ゲーム事業の売上は836億元で、そのうち第4四半期の売上は212億元となった。「夢幻西遊」モバイル版、「大話西遊2」、および「第五人格」は年間売上上でも過去最高を記録し、「永劫無間」のPC版も年間売上高で新記録を更新した。 	<ul style="list-style-type: none"> インターネットゲーム事業の売上高は209.66億元で、前年同期比85.94%増となり、モバイルゲームの比率は82.35%を占めた。傘下の点点互動の業績は非常に好調で、2024年の売上高は約150億元、前年同期比155%増となり、グループ全体の売上の約70%を占めている。
主なゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 「王者荣耀」、「和平精英」、「英雄聯盟」、「金鐘鏢之戦」、「暗区突圍」、「天涯明月刀」など 	<ul style="list-style-type: none"> 「夢幻西遊」、「大話西遊2」、「陰陽師」、「第五人格」、「蛋仔派对」など 	<ul style="list-style-type: none"> 「Whiteout Survival」、「Kingshot」、「龍之谷世界」、「奔奔王国」など

1
<https://game.qq.com/web202406/#/pc/home>

2
<https://game.163.com/>

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

1-7. 中国の主なゲーム運営会社 ②

社名	米哈游 ¹	三七互娛 ²
設立/上場	<ul style="list-style-type: none"> 2011年設立 2023年、米哈游はフォーブスの「中国企業によるグローバル事業展開トップ50」に選出された。 	<ul style="list-style-type: none"> 1995年設立 2015年上場
企業動向	<ul style="list-style-type: none"> 本社は中国・上海に所在し、シンガポール、アメリカ、カナダ、日本、韓国などの国・地域でグローバル展開を行っている。会社の使命は「技術オタクが世界を救う」であり、ユーザーに期待を超える優れた製品やコンテンツを提供することに注力している。現社員数は約5,000名で、世界的に有名なゲーム、インターネット、テクノロジー企業出身の人材で構成されている。 2024年、英国の著名ゲームメディア Pocket Gamer が発表した「グローバルTOPモバイルゲームパブリッシャー」ランキングで、米哈游は第3位にランクインした。海外メディア AppMagic の統計によると、2024年に米哈游の全IPが App Store および Google Play プラットフォームで生み出した総収益は13億ドルに達しており、中国国内のサードパーティAndroidストアの収益は含まれていない。 さらに、新作ゲーム「絶区零」は2024年6月のリリース以来、モバイル端末のみで1.2億ドルを超えるプレイヤー消費を達成した。 	<ul style="list-style-type: none"> 同社の主力事業は、ゲームの開発・運営および教育分野であるとともに、新たな生産力、泛文娛（広義エンタメ）および都市消費分野への展開も行っている。投資を通じて「算力基盤—大規模モデルアルゴリズム—AI応用」の産業チェーンを構築しており、智譜華章、百川智能などの企業に関与している。人工知能（AI）、XR、人機インタラクションなどの最先端分野に注力し、傘下には三七ゲーム、37ネットゲーム、37モバイルゲーム、37GAMESなどのゲームブランドおよび妙小程素質教育ブランドを擁している。 2024年には、ゲーム業界向けの大規模モデル「小七」を開発し、2025年9月に国家登録を完了。これにより、同モデルは広東省で初期に認定されたゲーム垂直分野向け大規模モデルの一つとなった。
売上	<ul style="list-style-type: none"> 米哈游の2024年の全体売上高は明確な減少傾向を示しており、総売上は前年比23%減の47億ドルとなった。2024年上半期における「原神」の中国iOSプラットフォームでの推定収益はわずか9.3億円で、2023年同期の14.9億元から37%減少し、さらに2022年同期の15.73億元と比較すると40%減少している。このデータは、米哈游が現在直面している市場上の課題を反映している。 	<ul style="list-style-type: none"> 2024年売上は174.41億元で、前年同期比5.4%増となった。このうち、国内売上の比率は67.2%（約117.2億元）、海外売上の比率は32.8%（約57.2億元）である。「鬪羅大陸：魂師対決」などの長期運営タイトルが安定した収益を継続的に貢献する一方で、「Puzzles & Survival」は海外ヒット作品として累計売上が100億元を超え、2024年にSensor Towerの海外モバイルゲーム収益ランキングで第8位にランクインした。
主なゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 「崩壊学園2」、「崩壊3」、「未定事件簿」、「原神」、「崩壊星穹鉄道」、「絶区零」など 	<ul style="list-style-type: none"> 「鬪羅大陸：魂師対決」、「Puzzles & Survival」、「霸業」、「榮耀大天使」、「伝奇霸業」、「屠龍破曉」、「永恒紀元」など

1
<https://www.mihoyo.com/>

2
<https://www.37wan.net/>

中国で展開する日本のゲーム運営会社

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

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

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

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

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

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

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

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

中国展開する海外のゲーム会社¹

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

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

² <http://www.ea.com.cn/>

日本サイト：
<https://www.ea.com/ja-jp>

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

2. 中国のオンラインゲーム承認/規制

JETRO

2-1. オンラインゲームの審査・承認機関

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

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

1

申請・承認の流れは次ページ

2

2021年、2022年に承認された輸入ゲームは後述。

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

申請資格

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

審査手順

申請に必要な資料を、所在地の省級の出版管理部門に提出する。



省局が承認後、国家新聞出版署に申請する。

提出が必要な書類

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

審査期限・流れ

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

¹ 国家新聞出版署:
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/xksx/cbfxl/wlcbfwspssx/202210/t20221013_600723.html

² 2021年~2022年に承認された作品に関しては次ページ

業界全体が再び上昇傾向に戻った。

- ゲーム版号は、中国国内におけるゲームの出版・運営の「通行証」であり、国家新聞出版署によって発行される。ゲームの合法的な出版・配信および商業運営を承認するためのものである。
- 2024年12月に発表された「2024年中国ゲーム業界報告」に示されているように、今年国内ゲーム市場の実際の売上収益とゲームユーザー規模の両方が成長を遂げ、業界全体が再び上昇傾向に戻った。
- 2024年、ゲーム版号の発給数は1,416件に達し、そのうち中国産ゲームは1,306件、輸入ゲームは110件で、いずれも2023年と比べて増加し、2019年ピークの発給数に迫っている¹。
- 2025年上半期の国産ゲーム版号発給数は757件に達し、2024年同期の628件と比べて20%以上増加した。この増加は、2023年以来の版号発給の回復傾向を引き続き示すものである。一方、輸入ゲームに関しては、2025年上半期の輸入ゲーム版号発給数は55件で、2024年同期の発給数より5件減少(8.3%減)となったが、毎月安定的に発給されており、市場に一定の予測可能性をもたらしている²。
- 2025年11月27日に「2025年輸入オンラインゲーム審査承認情報」としてホームページに95の輸入ゲームのタイトルの承認が掲載され、版号とともに発表され、うち日本IP関連のゲームはおよそ12～15タイトルだと推測する³。中には、「蜡笔小新」(クレヨンしんちゃん)などの日本のIPゲームもあり、「乔乔的奇妙冒险:黄金赞歌」(ジョジョの奇妙な冒険:黄金の賛歌)は、モバイル、Switchの両方の承認が同時に下りている⁴。

¹
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1822493851274716372&wfr=spider&for=pc>

²
<https://bg.qianzhan.com/report/detail/300/250916-23c1a1ea.html>

³
公開資料では、各輸入ゲームのIPの出所国が明確に記載されていないため、「IPの出所が日本である」具体的な数量を直接把握することはできない。そのため、ゲームの名称などから日本IPとの関連性を推測し、およその数量を推定するほかない。

⁴
国家新聞出版署：2025年輸入オンラインゲーム審査承認の情報(86タイトル)
2025年10月22日
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/jkwlyxspxx/202501/t20250121_883081.html

2-4. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2025年①

2025年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全95タイトル)①¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
1	波斯王子：失落的王冠	モバイル、PC、コンソール	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海碧汉网络科技有限公司	国新出审〔2025〕2631号	ISBN 978-7-498-16205-2	2025年12月24日
2	幻幻灵之战	モバイル	深圳市创梦天地科技有限公司	深圳市创梦天地科技有限公司	国新出审〔2025〕2632号	ISBN 978-7-498-16206-9	2025年12月24日
3	魔刻猎手	モバイル	华中科技大学电子音像出版社	武汉市风泽中学科技有限公司	国新出审〔2025〕2633号	ISBN 978-7-498-16207-6	2025年12月24日
4	百战天虫	モバイル	辽宁电子出版社有限责任公司	西安西品网络科技有限公司	国新出审〔2025〕2391号	ISBN 978-7-498-16055-3	2025年11月26日
5	小飞船大冒险	モバイル、PC	江苏凤凰数字传媒有限公司	深圳市曜祚科技有限责任公司	国新出审〔2025〕2392号	ISBN 978-7-498-16056-0	2025年11月26日
6	星界战士	モバイル	辽宁电子出版社有限责任公司	厦门宽娱网络科技有限公司	国新出审〔2025〕2393号	ISBN 978-7-498-16057-7	2025年11月26日
7	悬疑庄园	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	上海寅熹实业有限公司	国新出审〔2025〕2394号	ISBN 978-7-498-16058-4	2025年11月26日
8	要塞 背水一战	PC	北京中电电子出版社	北京中电电子出版社	国新出审〔2025〕2395号	ISBN 978-7-498-16059-1	2025年11月26日
9	韵律原点	モバイル	华中科技大学电子音像出版社	成都牧雅辰科技有限公司	国新出审〔2025〕2396号	ISBN 978-7-498-16060-7	2025年11月26日
10	多元宇宙：暗夜危机	モバイル、PC	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海好玩橙信息科技有限公司	国新出审〔2025〕2094号	ISBN 978-7-498-15869-7	2025年10月21日
11	飞飞：无限宇宙	モバイル	北京目标在线科技有限公司	北京锐我科技有限公司	国新出审〔2025〕2095号	ISBN 978-7-498-15870-3	2025年10月21日
12	蜡笔小新	モバイル	上海游族信息技术有限公司	上海绮卓信息科技有限公司	国新出审〔2025〕2096号	ISBN 978-7-498-15871-0	2025年10月21日
13	露娜：蓝色大陆	モバイル	重庆华龙网集团股份有限公司	河南游术科技有限公司	国新出审〔2025〕2097号	ISBN 978-7-498-15872-7	2025年10月21日
14	仙境传说3	モバイル	上海文艺音像电子出版社有限公司	上海热血网络科技有限公司	国新出审〔2025〕2098号	ISBN 978-7-498-15873-4	2025年10月21日
15	消消奇遇	モバイル	上海科学技术文献出版社有限公司	上海伊丝露德互联网科技有限公司	国新出审〔2025〕2099号	ISBN 978-7-498-15874-1	2025年10月21日
16	小小梦魇	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	南京市玩趣互动科技有限公司	国新出审〔2025〕2100号	ISBN 978-7-498-15876-5	2025年10月21日
17	背包乱斗	モバイル	辽宁电子出版社有限责任公司	深圳市曜祚科技有限责任公司	国新出审〔2025〕1857号	ISBN 978-7-498-15700-3	2025年09月24日
18	超级洞洞乐	モバイル	深圳市创梦天地科技有限公司	深圳市创梦天地科技有限公司	国新出审〔2025〕1858号	ISBN 978-7-498-15701-0	2025年09月24日
19	空灵诗篇	モバイル	上海骏梦网络科技有限公司	上海紫舜信息技术有限公司	国新出审〔2025〕1859号	ISBN 978-7-498-15702-7	2025年09月24日
20	冒险岛：枫之新篇	モバイル	上海商国网络科技发展有限公司	广东星辉天拓互动娱乐有限公司	国新出审〔2025〕1860号	ISBN 978-7-498-15703-4	2025年09月24日

¹ 国家新聞出版署 2025年10月22日：
<https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/jkwlyxspxx/202501/t20250121883081.html>²

2-5. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2025年②

2025年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全86タイトル)②¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
21	迷雾北境	モバイル	湖北省扬子江影音有限责任公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1861号	ISBN 978-7-498-15704-1	2025年09月24日
22	潜水员戴夫	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	成都浩梦齐帆科技有限公司	国新出审〔2025〕1862号	ISBN 978-7-498-15705-8	2025年09月24日
23	乔乔的奇妙冒险：黄金赞歌	モバイル	互爱互动（北京）科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司	国新出审〔2025〕1863号	ISBN 978-7-498-15706-5	2025年09月24日
24	闪之轨迹：北方战役	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	杭州凤侠网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1864号	ISBN 978-7-498-15707-2	2025年09月24日
25	双影奇境	モバイル、 ゲーム機（PS5）	上海声像电子出版社	上海星游纪信息技术有限公司	国新出审〔2025〕1865号	ISBN 978-7-498-15708-9	2025年09月24日
26	仙境传说：梦想天空	モバイル	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海塔人智能科技有限公司	国新出审〔2025〕1866号	ISBN 978-7-498-15709-6	2025年09月24日
27	宇宙机器人	モバイル、 ゲーム機（PS5）	上海声像电子出版社	上海星游纪信息技术有限公司	国新出审〔2025〕1867号	ISBN 978-7-498-15710-2	2025年09月24日
28	大航海时代：起源	モバイル	上海鸿利数码科技有限公司	上海鸿利数码科技有限公司	国新出审〔2025〕1628号	ISBN 978-7-498-15548-1	2025年08月21日
29	嘟嘟脸恶作剧	モバイル	上海蓝颀网络科技有限公司	上海幻电信息科技有限公司	国新出审〔2025〕1629号	ISBN 978-7-498-15549-8	2025年08月21日
30	卡厄思梦境	モバイル、PC	华中科技大学电子音像出版社	小明太极（武汉）网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1630号	ISBN 978-7-498-15550-4	2025年08月21日
31	三国志：王道天下	モバイル	成都盈众九州网络科技有限公司	成都奇侠互娱科技有限公司	国新出审〔2025〕1631号	ISBN 978-7-498-15551-1	2025年08月21日
32	淘金历险记：克朗代克	モバイル	北京百度多酷科技有限公司	深圳市奥创互娱科技有限公司	国新出审〔2025〕1632号	ISBN 978-7-498-15552-8	2025年08月21日
33	特种部队：集结	PC	北京空中信使信息技术有限公司	北京闪联互动网络科技有限责任公司	国新出审〔2025〕1633号	ISBN 978-7-498-15553-5	2025年08月21日
34	天之炼狱归来	モバイル	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海游斐网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1634号	ISBN 978-7-498-15554-2	2025年08月21日
35	暗黑破坏神IV	PC	浙江出版集团数字传媒有限公司	上海网之易网络科技发展有限公司	国新出审〔2025〕1381号	ISBN 978-7-498-15375-3	2025年07月21日
36	漫威秘法狂潮	モバイル PC	广州网易计算机系统有限公司	杭州网易雷火科技有限公司	国新出审〔2025〕1382号	ISBN 978-7-498-15376-0	2025年07月21日
37	烹饪发烧友	モバイル	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海寅熹实业有限公司	国新出审〔2025〕1383号	ISBN 978-7-498-15377-7	2025年07月21日
38	墙世界	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1384号	ISBN 978-7-498-15378-4	2025年07月21日
39	王国保卫战5	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	西安西品网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1385号	ISBN 978-7-498-15379-1	2025年07月21日
40	星光庭院	モバイル	北省扬子江影音有限责任公司	厦门卡乐优比网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1386号	ISBN 978-7-498-15380-7	2025年07月21日

¹ 国家新聞出版署 2025年10月22日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jqgs/yxspig/jkwl/yxspxx/202501/t20250121_883081.html²

2-6. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2025年③

2025年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全86タイトル) ③¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
41	终极角逐	PC	四川数字出版传媒有限公司	成都实娱商业管理有限公司	国新出审〔2025〕1387号	ISBN 978-7-498-15381-4	2025年07月21日
42	变形金刚：新纪元	モバイル、PC	互爱互动（北京）科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司	国新出审〔2025〕1166号	ISBN 978-7-498-15237-4	2025年06月23日
43	穿越火线：虹	モバイル、PC	深圳市腾讯计算机系统有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2025〕1167号	ISBN 978-7-498-15238-1	2025年06月23日
44	鹅鸭杀	モバイル	成都金山数字娱乐科技有限公司	成都金山世游卓立科技有限公司	国新出审〔2025〕1168号	ISBN 978-7-498-15239-8	2025年06月23日
45	黑色四叶草 魔法帝之道	モバイル	上海骏梦网络科技有限公司	上海紫舜信息技术有限公司	国新出审〔2025〕1169号	ISBN 978-7-498-15240-4	2025年06月23日
46	精灵·曙光	モバイル	陕西三秦出版社有限责任公司	西安创天网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1170号	ISBN 978-7-498-15241-1	2025年06月23日
47	口袋冠军	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	北京游道易网络文化有限公司	国新出审〔2025〕1171号	ISBN 978-7-498-15242-8	2025年06月23日
48	天堂：血统	モバイル、PC	华中科技大学电子音像出版社	小明太极（武汉）网络科技有限公司	国新出审〔2025〕1172号	ISBN 978-7-498-15243-5	2025年06月23日
49	无主星渊	PC	浙江出版集团数字传媒有限公司	网易（上海）网络游戏有限公司	国新出审〔2025〕1173号	ISBN 978-7-498-15244-2	2025年06月23日
50	音速觉醒	PC	上海商国网络科技发展有限公司	北京喜游戏科技有限公司	国新出审〔2025〕1174号	ISBN 978-7-498-15245-9	2025年06月23日
51	勇士争霸	モバイル	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海寅熹实业有限公司	国新出审〔2025〕1175号	ISBN 978-7-498-15246-6	2025年06月23日
52	战术小队：破晓攻势	PC	北京中电电子出版社	北京博润智佳科技有限公司	国新出审〔2025〕1176号	ISBN 978-7-498-15247-3	2025年06月23日
53	奥特曼：超时空英雄	モバイル	湖北长江传媒数字出版有限公司	上海星叶枫庭网络科技有限公司	国新出审〔2025〕936号	ISBN 978-7-498-15076-9	2025年05月21日
54	背包英雄	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2025〕937号	ISBN 978-7-498-15077-6	2025年05月21日
55	彩虹岛：冒险	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	杭州吉娱网络科技有限公司	国新出审〔2025〕938号	ISBN 978-7-498-15078-3	2025年05月21日
56	冲冲奇兵	モバイル	深圳市创梦天地科技有限公司	深圳市创梦天地科技有限公司	国新出审〔2025〕939号	ISBN 978-7-498-15079-0	2025年05月21日
57	迪士尼无限飞车	モバイル、PC	辽宁电子出版社有限责任公司	北京万盛和泰科技有限公司	国新出审〔2025〕940号	ISBN 978-7-498-15080-6	2025年05月21日
58	帝国时代：远征	モバイル、PC	华中科技大学电子音像出版社	武汉市风泽中学科技有限公司	国新出审〔2025〕941号	ISBN 978-7-498-15081-3	2025年05月21日
59	境界：魂之激斗	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	上海盛淞网络科技有限公司	国新出审〔2025〕942号	ISBN 978-7-498-15082-0	2025年05月21日
60	猫咪和汤：魔法与美食	モバイル	成都金山数字娱乐科技有限公司	成都金山世游卓立科技有限公司	国新出审〔2025〕943号	ISBN 978-7-498-15083-7	2025年05月21日

¹ 国家新聞出版署 2025年10月22日：
https://www.nppa.gov.cn/bstfw/jggs/yxspjg/kwl-yxspxx/202501/t20250121_883081.html²

2-7. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2025年④

2025年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全86タイトル) ④¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
61	命运：群星	モバイル	浙江出版集团数字传媒有限公司	杭州网易雷火科技有限公司	国新出审〔2025〕944号	ISBN 978-7-498-15084-4	2025年05月21日
62	モバイル	モバイル	上海文艺音像电子出版社有限公司	上海欢乐互娱网络科技有限公司	国新出审〔2025〕945号	ISBN 978-7-498-15085-1	2025年05月21日
63	双子迷途2	モバイル	重庆聚购科技发展有限公司	深圳市曜祚科技有限责任公司	国新出审〔2025〕946号	ISBN 978-7-498-15086-8	2025年05月21日
64	仙境传说之约定好的冒险	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	上海盛松网络科技有限公司	国新出审〔2025〕947号	ISBN 978-7-498-15087-5	2025年05月21日
65	永恒树之歌：创世	モバイル	深圳中青宝互动网络股份有限公司	厦门游乐互动科技有限公司	国新出审〔2025〕948号	ISBN 978-7-498-15088-2	2025年05月21日
66	战斗吧！艾莉娜	モバイル	深圳中青宝互动网络股份有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2025〕949号	ISBN 978-7-498-15089-9	2025年05月21日
67	奥特曼英雄出击	モバイル	合肥乐堂动漫信息技术有限公司	合肥乐堂动漫信息技术有限公司	国新出审〔2025〕754号	ISBN 978-7-498-14937-4	2025年04月18日
68	大富翁：头号赢家	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	上海恺英信息技术有限公司	国新出审〔2025〕755号	ISBN 978-7-498-14938-1	2025年04月18日
69	飞飞：重逢	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	江苏欢娱网络科技有限公司	国新出审〔2025〕757号	ISBN 978-7-498-14940-4	2025年04月18日
70	轨道连结	PC	江苏凤凰数字传媒有限公司	上海果趣信息技术服务有限公司	国新出审〔2025〕758号	ISBN 978-7-498-14941-1	2025年04月18日
71	合了个花园	モバイル	深圳市创梦天地科技有限公司	深圳市创梦天地科技有限公司	国新出审〔2025〕759号	ISBN 978-7-498-14942-8	2025年04月18日
72	流放之路：降临	PC	海南省电子音像出版社有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2025〕760号	ISBN 978-7-498-14943-5	2025年04月18日
73	奇异园艺	モバイル	北京北纬通信科技股份有限公司	北京北纬通信科技股份有限公司	国新出审〔2025〕761号	ISBN 978-7-498-14944-2	2025年04月18日
74	喧闹的城堡	モバイル	厦门游力信息科技有限公司	厦门游力信息科技有限公司	国新出审〔2025〕762号	ISBN 978-7-498-14945-9	2025年04月18日
75	村落人生	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	厦门卡乐优比网络科技有限公司	国新出审〔2025〕580号	ISBN 978-7-498-14815-5	2025年03月20日
76	奇屋寻踪	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	上海真熹实业有限公司	国新出审〔2025〕581号	ISBN 978-7-498-14816-2	2025年03月20日
77	热血江湖：觉醒	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	杭州盛妙网络科技有限公司	国新出审〔2025〕582号	ISBN 978-7-498-14817-9	2025年03月20日
78	无名骑士团	モバイル	海南省电子音像出版社有限公司	海南好玩互动娱乐有限公司	国新出审〔2025〕583号	ISBN 978-7-498-14818-6	2025年03月20日
79	钟表匠	モバイル	湖北省扬子江影音有限责任公司	爱乐文（北京）科技有限公司	国新出审〔2025〕584号	ISBN 978-7-498-14819-3	2025年03月20日
80	决策三国	モバイル、PC	北京中电电子出版社	北京国技传世网络技术有限公司	国新出审〔2025〕370号	ISBN 978-7-498-14683-0	2025年02月20日

¹ 国家新聞出版署 2025年10月22日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/jkwlyxspxx/202501/t20250121_883081.html²

2-8. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2025年⑤

2025年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全86タイトル)⑤¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
81	破门而入：行动小队	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2025〕371号	ISBN 978-7-498-14684-7	2025年02月20日
82	植物大战僵尸3	モバイル	湖南电子音像出版社有限责任公司	海南萌星科技有限公司	国新出审〔2025〕372号	ISBN 978-7-498-14685-4	2025年02月20日
83	奥特曼：光之战士	モバイル	成都盈众九州网络科技有限公司	上海凡影网络科技有限公司	国新出审〔2025〕177号	ISBN 978-7-498-14560-4	2025年01月20日
84	冰汽时代：最后的家园	モバイル	广州网易计算机系统有限公司	杭州网易雷火科技有限公司	国新出审〔2025〕178号	ISBN 978-7-498-14561-1	2025年01月20日
85	大航海时代：凯旋航线	PC	北京目标在线科技有限公司	北京锐我科技有限公司	国新出审〔2025〕179号	ISBN 978-7-498-14562-8	2025年01月20日
86	洛伊的移动要塞	モバイル	海南省电子音像出版社有限公司	海南好玩互动娱乐有限公司	国新出审〔2025〕180号	ISBN 978-7-498-14563-5	2025年01月20日
87	漫画群星：大集结	モバイル	上海蛙扑网络技术有限公司	上海蛙扑网络技术有限公司	国新出审〔2025〕181号	ISBN 978-7-498-14564-2	2025年01月20日
88	热血江湖：归来	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	上海悦腾网络科技有限公司	国新出审〔2025〕182号	ISBN 978-7-498-14565-9	2025年01月20日
89	森丘露营地	モバイル	厦门雷霆互动网络有限公司	深圳雷霆信息技术有限公司	国新出审〔2025〕183号	ISBN 978-7-498-14566-6	2025年01月20日
90	仙境传说：初心	モバイル、PC	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海塔人网络科技股份有限公司	国新出审〔2025〕184号	ISBN 978-7-498-14567-3	2025年01月20日
91	现代战舰	モバイル、PC	北京空中信使信息技术有限公司	北京空中信使信息技术有限公司	国新出审〔2025〕185号	ISBN 978-7-498-14568-0	2025年01月20日
92	心灵渡船	モバイル	辽宁电子出版社有限责任公司	掌游天下（北京）信息技术股份有限公司	国新出审〔2025〕186号	ISBN 978-7-498-14569-7	2025年01月20日
93	星痕共鸣	モバイル、PC	上海声像电子出版社	上海良洲网络科技有限公司	国新出审〔2025〕187号	ISBN 978-7-498-14570-3	2025年01月20日
94	倚天2：觉醒	PC	陕西三秦出版社有限责任公司	西安游狗网络科技有限公司	国新出审〔2025〕188号	ISBN 978-7-498-14571-0	2025年01月20日
95	永不言弃：镜世界	モバイル	炫彩互动网络科技有限公司	重庆邦邦科技有限公司	国新出审〔2025〕189号	ISBN 978-7-498-14572-7	2025年01月20日

¹ 国家新聞出版署 2025年10月22日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/jkw/yxspxx/202501/t20250121_883081.html²

2-9. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2024年①

2024年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全110タイトル)①¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
1	大航海時代：传说	モバイル、PC	江苏凤凰数字传媒有限公司	苏州萤火信息技术有限公司	国新出审〔2024〕2702号	ISBN 978-7-498-14427-0	2024年12月23日
2	怪物猎人：旅人	モバイル、PC	重庆华龙网集团股份有限公司	重庆华龙网集团股份有限公司	国新出审〔2024〕2703号	ISBN 978-7-498-14424-9	2024年12月23日
3	合并童话国	モバイル	杭州美盛游戏技术开发有限公司	深圳市奥创互娱科技有限公司	国新出审〔2024〕2704号	ISBN 978-7-498-14425-6	2024年12月23日
4	红警：荣耀	モバイル	上海科学技术文献出版社有限公司	上海呦尔哈科技有限公司	国新出审〔2024〕2705号	ISBN 978-7-498-14419-5	2024年12月23日
5	饥饿派画家2：迷失	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2706号	ISBN 978-7-498-14422-5	2024年12月23日
6	集合吧七骑士	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	深圳金游科技有限公司	国新出审〔2024〕2707号	ISBN 978-7-498-14429-4	2024年12月23日
7	狂野飙车8：极速凌云	モバイル	上海电子出版有限公司	北京万盛和泰科技有限公司	国新出审〔2024〕2708号	ISBN 978-7-498-14421-8	2024年12月23日
8	奇迹世界：起源	モバイル	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海塔游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2709号	ISBN 978-7-498-14431-7	2024年12月23日
9	头号追击	PC	浙江出版集团数字传媒有限公司	网易（上海）网络游戏有限公司	国新出审〔2024〕2710号	ISBN 978-7-498-14426-3	2024年12月23日
10	仙境传说：重生	モバイル	上海文艺音像电子出版社有限公司	上海韵辉网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2711号	ISBN 978-7-498-14428-7	2024年12月23日
11	小鸡与小马：超级派对	モバイル	辽宁电子出版社有限责任公司	掌游天下（北京）信息技术股份有限公司	国新出审〔2024〕2712号	ISBN 978-7-498-14430-0	2024年12月23日
12	英雄之时	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	海南数字之光网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2713号	ISBN 978-7-498-14423-2	2024年12月23日
13	永恒轮回	PC	深圳市创梦天地科技有限公司	深圳市创梦天地科技有限公司	国新出审〔2024〕2714号	ISBN 978-7-498-14420-1	2024年12月23日
14	阿比斯少年冒险团	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	深圳市拇指游玩科技有限公司	国新出审〔2024〕2417号	ISBN 978-7-498-14290-0	2024年11月19日
15	哥布林弹球	モバイル、PC	江苏凤凰数字传媒有限公司	深圳市曜祚科技有限责任公司	国新出审〔2024〕2418号	ISBN 978-7-498-14292-4	2024年11月19日
16	火焰审判	モバイル	海南省电子音像出版社有限公司	海南数字之光网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2419号	ISBN 978-7-498-14293-1	2024年11月19日
17	实况足球在线	PC	浙江出版集团数字传媒有限公司	杭州网易雷火科技有限公司	国新出审〔2024〕2420号	ISBN 978-7-498-14294-8	2024年11月19日
18	调律诗篇	モバイル	上海科学技术文献出版社有限公司	上海速遥网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2421号	ISBN 978-7-498-14291-7	2024年11月19日
19	我是小鱼儿	モバイル	深圳中青宝互动网络股份有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2422号	ISBN 978-7-498-14295-5	2024年11月19日
20	消消奇兵传	モバイル	成都盈众九州网络科技有限公司	奎炫科技（深圳）有限公司	国新出审〔2024〕2423号	ISBN 978-7-498-14296-2	2024年11月19日

¹ 国家新聞出版署 2024年12月24日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/qgs/vxspjg/ikwlyxspxx/202402/t20240202_831561.html

2-10. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2024年②

2024年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全110タイトル)②¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
21	爆裂小队	モバイル	四川数字出版传媒有限公司	成都嘉享基越科技有限公司	国新出审〔2024〕2214号	ISBN 978-7-498-14163-7	2024年10月25日
22	便利店开业日记	モバイル	厦门雷霆互动网络有限公司	深圳雷霆信息技术有限公司	国新出审〔2024〕2215号	ISBN 978-7-498-14164-4	2024年10月25日
23	不死鸟传说	モバイル	湖北省扬子江影音有限责任公司	厦门百络信息技术有限公司	国新出审〔2024〕2216号	ISBN 978-7-498-14165-1	2024年10月25日
24	大头菜菜历险记	モバイル	深圳中青宝互动网络股份有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2217号	ISBN 978-7-498-14166-8	2024年10月25日
25	大艺术家模拟器	モバイル	深圳中青宝互动网络股份有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2218号	ISBN 978-7-498-14167-5	2024年10月25日
26	洛克人：时空裂隙	モバイル	天津电子出版社有限公司	北京云畅游戏科技股份有限公司	国新出审〔2024〕2219号	ISBN 978-7-498-14168-2	2024年10月25日
27	奈里	モバイル	湖北省扬子江影音有限责任公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2220号	ISBN 978-7-498-14169-9	2024年10月25日
28	胜利女神：新的希望	モバイル、PC	咪咕互动娱乐有限公司	咪咕互动娱乐有限公司	国新出审〔2024〕2221号	ISBN 978-7-498-14170-5	2024年10月25日
29	天命奇御：远征	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	杭州凤侠网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2222号	ISBN 978-7-498-14171-2	2024年10月25日
30	天堂2：盟约	モバイル、PC	华中科技大学电子音像出版社	小明太极（湖北）国漫文化有限公司	国新出审〔2024〕2223号	ISBN 978-7-498-14172-9	2024年10月25日
31	小黄鸭大世界	モバイル	宁波东海岸电子音像出版社有限公司	深圳市梦作坊科技有限公司	国新出审〔2024〕2224号	ISBN 978-7-498-14173-6	2024年10月25日
32	星禾小城	モバイル	深圳中青宝互动网络股份有限公司	厦门纯游互动科技有限公司	国新出审〔2024〕2225号	ISBN 978-7-498-14174-3	2024年10月25日
33	寻秦记：天命	モバイル、PC	北京龙图智库科技有限公司	北京龙图智库科技有限公司	国新出审〔2024〕2226号	ISBN 978-7-498-14175-0	2024年10月25日
34	永不言弃：掉落	モバイル	炫彩互动网络科技有限公司	重庆邦邦科技有限公司	国新出审〔2024〕2227号	ISBN 978-7-498-14176-7	2024年10月25日
35	永恒龙族	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	上海悦腾网络科技有限公司	国新出审〔2024〕2228号	ISBN 978-7-498-14177-4	2024年10月25日
36	彩虹六号	モバイル、PC	深圳市腾讯计算机系统有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2024〕1586号	ISBN 978-7-498-13809-5	2024年08月01日
37	超能机器人	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕1587号	ISBN 978-7-498-13810-1	2024年08月01日
38	高殿战记	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕1588号	ISBN 978-7-498-13811-8	2024年08月01日
39	开罗全能经营家	モバイル	厦门雷霆互动网络有限公司	深圳雷霆信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1589号	ISBN 978-7-498-13812-5	2024年08月01日
40	马力欧高尔夫 超级冲冲冲	ゲーム機 - Nintendo Switch	上海电子出版有限公司	上海盛齐信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1590号	ISBN 978-7-498-13813-2	2024年08月01日

¹ 国家新聞出版署 2024年12月24日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/qgs/vxspjg/ikwlyxspxx/202402/t20240202_831561.htm

2-11. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2024年③

2024年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全110タイトル)③¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
41	漫威争锋	クライアント	上海文艺音像电子出版社有限公司	网易(上海)网络游戏有限公司	国新出审〔2024〕1591号	ISBN 978-7-498-13814-9	2024年08月01日
42	漫威终极逆转	モバイル、PC	浙江出版集团数字传媒有限公司	杭州网易雷火科技有限公司	国新出审〔2024〕1592号	ISBN 978-7-498-13815-6	2024年08月01日
43	破烂水手	モバイル	深圳中青宝互动网络股份有限公司	厦门百络信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1593号	ISBN 978-7-498-13816-3	2024年08月01日
44	速降王者	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	掌游天下(北京)信息技术股份有限公司	国新出审〔2024〕1594号	ISBN 978-7-498-13817-0	2024年08月01日
45	天才设计师	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	海南青木瓜互娱文化有限公司	国新出审〔2024〕1595号	ISBN 978-7-498-13818-7	2024年08月01日
46	蜗里奥	モバイル	湖北省扬子江影音有限责任公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕1596号	ISBN 978-7-498-13819-4	2024年08月01日
47	武士零	モバイル	北京中电电子出版社	厦门百络信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1597号	ISBN 978-7-498-13820-0	2024年08月01日
48	真・三国无双 天下	モバイル、PC	华中科技大学电子音像出版社	湖北盛天网络技术股份有限公司	国新出审〔2024〕1598号	ISBN 978-7-498-13821-7	2024年08月01日
49	纸片马力欧：折纸国王	ゲーム機-Nintendo Switch	重庆天健电子音像出版有限公司	重庆市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2024〕1599号	ISBN 978-7-498-13822-4	2024年08月01日
50	最终幻想14：水晶世界	モバイル	北京中电电子出版社	北京博润智佳科技有限公司	国新出审〔2024〕1600号	ISBN 978-7-498-13823-1	2024年08月01日
51	奥特曼英雄决战	モバイル	合肥乐堂动漫信息技术有限公司	合肥乐堂动漫信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1154号	ISBN 978-7-498-13585-8	2024年06月05日
52	宝可梦 走吧！皮卡丘	ゲーム機-Nintendo Switch	北京中电电子出版社	北京卓意麦斯科技有限公司	国新出审〔2024〕1155号	ISBN 978-7-498-13599-5	2024年06月05日
53	超级马力欧三维世界和狂怒世界	ゲーム機-Nintendo Switch	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海纳原信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1156号	ISBN 978-7-498-13586-5	2024年06月05日
54	初音未来：缤纷舞台	モバイル	北京中电电子出版社	北京朝夕光年信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1157号	ISBN 978-7-498-13587-2	2024年06月05日
55	地牢猎手6	モバイル	成都盈众九州网络科技有限公司	海南高图网络科技有限公司	国新出审〔2024〕1158号	ISBN 978-7-498-13588-9	2024年06月05日
56	轨道连结	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕1159号	ISBN 978-7-498-13589-6	2024年06月05日
57	黑色沙漠	PC	华中科技大学电子音像出版社	小明太极(湖北)国漫文化有限公司	国新出审〔2024〕1160号	ISBN 978-7-498-13590-2	2024年06月05日
58	匠屋异闻录	モバイル	海南省电子音像出版社有限公司	海南昆磐网络技术有限公司	国新出审〔2024〕1161号	ISBN 978-7-498-13591-9	2024年06月05日
59	美味世界	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	深圳市动能无线传媒有限公司	国新出审〔2024〕1162号	ISBN 978-7-498-13592-6	2024年06月05日
60	侍魂 晓	モバイル	天津电子出版社有限公司	乐道互动(北京)软件技术有限公司	国新出审〔2024〕1163号	ISBN 978-7-498-13593-3	2024年06月05日

¹ 国家新聞出版署 2024年12月24日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jqgs/yxspig/ikwlyxspxx/202402/t20240202_831561.html

2-12. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2024年④

2024年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全110タイトル)④¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
61	铁路：规划新星	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	厦门游乐互动科技有限公司	国新出审〔2024〕1164号	ISBN 978-7-498-13594-0	2024年06月05日
62	为了吾王	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	厦门百络信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1165号	ISBN 978-7-498-13595-7	2024年06月05日
63	无畏契约：源能行动	モバイル	上海文艺音像电子出版社有限公司	申涎（上海）信息技术有限公司	国新出审〔2024〕1166号	ISBN 978-7-498-13596-4	2024年06月05日
64	仙境传说：破晓	モバイル	上海商国网络科技发展有限公司	上海悠玩网络科技有限公司	国新出审〔2024〕1167号	ISBN 978-7-498-13597-1	2024年06月05日
65	战魔机甲	ゲーム機- Nintendo Switch	上海电子出版有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2024〕1168号	ISBN 978-7-498-13598-8	2024年06月05日
66	宝可梦 走吧！伊布	ゲーム機- Nintendo Switch	北京中电电子出版社	北京卓意麦斯科技有限公司	国新出审〔2024〕766号	ISBN 978-7-498-13381-6	2024年04月07日
67	超音速闪击	モバイル	重庆华龙网集团股份有限公司	厦门嗨哩游网络科技有限公司	国新出审〔2024〕767号	ISBN 978-7-498-13382-3	2024年04月07日
68	超阈限空间	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	掌游天下（北京）信息技术股份有限公司	国新出审〔2024〕768号	ISBN 978-7-498-13383-0	2024年04月07日
69	刺猬索尼克团队赛车	PC	咪咕互动娱乐有限公司	咪咕互动娱乐有限公司	国新出审〔2024〕769号	ISBN 978-7-498-13384-7	2024年04月07日
70	乖离性百万亚瑟王：环	モバイル、PC	完美世界（北京）网络技术有限公司	完美世界（北京）软件科技发展有限公司	国新出审〔2024〕770号	ISBN 978-7-498-13385-4	2024年04月07日
71	怪物乐土	モバイル	四三九九网络股份有限公司	厦门纯游互动科技有限公司	国新出审〔2024〕771号	ISBN 978-7-498-13386-1	2024年04月07日
72	合金弹头：指挥官	モバイル	宁波东海岸电子音像出版社有限公司	江苏三九互娱网络科技有限公司	国新出审〔2024〕772号	ISBN 978-7-498-13387-8	2024年04月07日
73	洛克人11	PC	深圳市腾讯计算机系统有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2024〕773号	ISBN 978-7-498-13388-5	2024年04月07日
74	命运重启	PC	上海东方明珠文化发展有限公司	上海东方明珠文化发展有限公司	国新出审〔2024〕774号	ISBN 978-7-498-13389-2	2024年04月07日
75	森喜刚热带冻结	ゲーム機- Nintendo Switch	上海科学技术文献出版社有限公司	上海纳原信息技术有限公司	国新出审〔2024〕775号	ISBN 978-7-498-13390-8	2024年04月07日
76	侍魂 晓	ゲーム機- Nintendo Switch	上海电子出版有限公司	上海东方明珠文化发展有限公司	国新出审〔2024〕776号	ISBN 978-7-498-13380-9	2024年04月07日
77	王都创世录	モバイル	厦门雷霆互动网络有限公司	深圳雷霆信息技术有限公司	国新出审〔2024〕777号	ISBN 978-7-498-13391-5	2024年04月07日
78	侠隐阁	PC	上海电子出版有限公司	乐玩（上海）企业发展有限公司	国新出审〔2024〕778号	ISBN 978-7-498-13392-2	2024年04月07日
79	筑梦水乡	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	厦门百络信息技术有限公司	国新出审〔2024〕779号	ISBN 978-7-498-13393-9	2024年04月07日
80	铁匠日记2	モバイル	三辰影库音像出版社有限公司	西安西品网络科技有限公司	国新出审〔2024〕260号	ISBN 978-7-498-13151-5	2024年02月01日

¹ 国家新聞出版署 2024年12月24日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/qgs/vxspig/ikwlyxspxx/202402/t20240202_831561.html

2-13. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2024年⑤

2024年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全110タイトル)⑤¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
81	根本没有游戏	モバイル	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	厦门游乐互动科技有限公司	国新出审〔2024〕261号	ISBN 978-7-498-13147-8	2024年02月01日
82	猫咪和汤	モバイル	成都金山数字娱乐科技有限公司	成都金山世游卓立科技有限公司	国新出审〔2024〕262号	ISBN 978-7-498-13131-7	2024年02月01日
83	地下城与勇士：起源	モバイル	上海科学技术文献出版社有限公司	上海游空信息技术有限公司	国新出审〔2024〕263号	ISBN 978-7-498-13145-4	2024年02月01日
84	驯龙高手：旅程	モバイル	华东师范大学电子音像出版社有限公司	明日世界（上海）网络科技有限公司	国新出审〔2024〕264号	ISBN 978-7-498-13149-2	2024年02月01日
85	钓鱼：北大西洋	PC	上海科学技术文献出版社有限公司	完美世界征奇（上海）多媒体科技有限公司	国新出审〔2024〕265号	ISBN 978-7-498-13135-5	2024年02月01日
86	航海王：集结	モバイル	北京目标在线科技有限公司	深圳金翅鸟信息科技有限公司	国新出审〔2024〕266号	ISBN 978-7-498-13139-3	2024年02月01日
87	新三国志曹操传	モバイル	成都盈众九州网络科技有限公司	海南创跃科技有限公司	国新出审〔2024〕267号	ISBN 978-7-498-13133-1	2024年02月01日
88	侍魂 晓	ゲーム機- (XBOX)	东方明珠新媒体股份有限公司	东方明珠新媒体股份有限公司	国新出审〔2024〕268号	ISBN 978-7-498-13161-4	2024年02月01日
89	境・界 刀鸣	モバイル	广东音像出版社有限公司	北京朝夕光年信息技术有限公司	国新出审〔2024〕269号	ISBN 978-7-498-13130-0	2024年02月01日
90	大召唤师	モバイル	杭州润趣科技有限公司	明日世界（上海）网络科技有限公司	国新出审〔2024〕270号	ISBN 978-7-498-13137-9	2024年02月01日
91	索尼克跑酷	モバイル	杭州哲信信息技术有限公司	广州金科文化科技有限公司	国新出审〔2024〕271号	ISBN 978-7-498-13156-0	2024年02月01日
92	天元突破红莲螺岩	モバイル	互爱互动（北京）科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司	国新出审〔2024〕272号	ISBN 978-7-498-13152-2	2024年02月01日
93	歧路旅人：大陆的霸者	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	上海网之易磨璞网络科技有限公司	国新出审〔2024〕274号	ISBN 978-7-498-13146-1	2024年02月01日
94	幽游白书：宿命觉醒	モバイル	辽宁电子出版社有限责任公司	深圳金翅鸟信息科技有限公司	国新出审〔2024〕275号	ISBN 978-7-498-13132-4	2024年02月01日
95	现尝好滋味！超级猴子球	PC	咪咕互动娱乐有限公司	咪咕互动娱乐有限公司	国新出审〔2024〕276号	ISBN 978-7-498-13142-3	2024年02月01日
96	归零性百万亚瑟王	モバイル	宁波东海岸电子音像出版社有限公司	广州卓游信息科技有限公司	国新出审〔2024〕277号	ISBN 978-7-498-13159-1	2024年02月01日
97	新宝可梦随乐拍	ゲーム機- Nintendo Switch	上海电子出版有限公司	上海切即文化传播有限公司	国新出审〔2024〕278号	ISBN 978-7-498-13143-0	2024年02月01日
98	星之卡比 新星同盟	ゲーム機- Nintendo Switch	上海电子出版有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2024〕279号	ISBN 978-7-498-13140-9	2024年02月01日
99	太鼓之达人	ゲーム機- Nintendo Switch	上海电子出版有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	国新出审〔2024〕280号	ISBN 978-7-498-13150-8	2024年02月01日
100	纳萨力克：崛起	モバイル	上海恺英网络科技有限公司	上海恺英网络科技有限公司	国新出审〔2024〕281号	ISBN 978-7-498-13155-3	2024年02月01日

¹ 国家新聞出版署 2024年12月24日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/qgs/vxspig/ikwlvxspxx/202402/t20240202_831561.htm

2-14. 国家新聞出版署が承認した海外ゲーム 2024年⑥

2024年に国家新聞出版署が版号許可した海外のゲーム(全110タイトル)⑥¹

番号	名称	申請種類	ゲーム出版会社	運営会社	承認番号	出版物番号	承認日
101	銀魂集结	モバイル	上海科学技术文献出版社有限公司	深圳第七大道科技有限公司	国新出审〔2024〕282号	ISBN 978-7-498-13134-8	2024年02月01日
102	瑞奇与叮当 时空跳转	ゲーム機-PS4、PS5	上海声像电子出版社	上海东方明珠文化发展有限公司	国新出审〔2024〕283号	ISBN 978-7-498-13154-6	2024年02月01日
103	拳皇全明星	モバイル	天津电子出版社有限公司	北京银河聚阵网络技术有限公司	国新出审〔2024〕284号	ISBN 978-7-498-13153-9	2024年02月01日
104	全面憨憨战争模拟器	モバイル	宁波东海岸电子音像出版社有限公司	成都牧雅辰科技有限公司	国新出审〔2024〕285号	ISBN 978-7-498-13148-5	2024年02月01日
105	创世战车	モバイル	北京空中信使信息技术有限公司	北京空中信使信息技术有限公司	国新出审〔2024〕286号	ISBN 978-7-498-13136-2	2024年02月01日
106	地平线：零之曙光	PC	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	上海星游纪信息技术有限公司	国新出审〔2024〕287号	ISBN 978-7-498-13160-7	2024年02月01日
107	异星边境	モバイル	江苏凤凰数字传媒有限公司	上海皿饕数字科技有限公司	国新出审〔2024〕288号	ISBN 978-7-498-13141-6	2024年02月01日
108	庇护所	モバイル	辽宁电子出版社有限责任公司	西安西品网络科技有限公司	国新出审〔2024〕289号	ISBN 978-7-498-13138-6	2024年02月01日
109	三国群英传：策定九州	モバイル	宁波东海岸电子音像出版社有限公司	广东星辉天拓互动娱乐有限公司	国新出审〔2024〕290号	ISBN 978-7-498-13144-7	2024年02月01日
110	天子传奇：觉醒	モバイル、PC	北京龙图智库科技有限公司	北京龙图智库科技有限公司	国新出审〔2024〕291号	ISBN 978-7-498-13157-7	2024年02月01日

¹
 国家新聞出版署 2024年12月24日：
https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jqgs/yxspjg/kwlyxspxx/202402/t20240202_831561.html

中国でオンラインゲーム経営に必要な主な許可証¹

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

3

¹ ネットに接続するモバイルゲームでも同様の許可証が必要

² 具体的な許可表示の実例は次ページで紹介

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

2-16. オンラインゲームにおける承認表示の例

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

国産ゲーム 王者荣耀¹



出所:「王者荣耀」のゲームサイト

※
実際のオンラインゲームにおける許可表示の例

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

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



出所:「王者荣耀」のゲームサイト

輸入ゲーム 火影忍者手遊² (NARUTOーナルトーモバイルゲーム)



出所:「火影忍者手遊」のゲームサイト



出所:「火影忍者手遊」のゲームサイト

許可表示

- ① 網出証：ネットワーク出版許可証（ネット出版許可証） 国家新聞出版署が発行。（）内は発行した地域。「粤」は広東、「沪」は上海など。
- ② 新広出審 国家新聞出版署によるゲーム許可番号（版号）。→ 2018年以降に発行されたものは表記が「国新出審」となる。文化和旅游部によるオンラインゲーム申請許可番号。2019年7月「网络游戏管理暂行办法」の廃止以降、発行しなくなった。
- ③ 文网游備字/文网游進字

2-17. 未成年のゲーム依存防止の規制①

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

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

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

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

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

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

1

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

2

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

2021年8月30日 国家新聞出版署:
https://www.nppa.gov.cn/xxfb/ywxx/202108/20210830_664312.html

国家新聞出版署の関係責任者が記者に回答

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

2021年8月30日 国家新聞出版署:
https://www.nppa.gov.cn/xxfb/ywxx/202108/20210830_664311.html

3

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

2-18. 未成年のゲーム依存防止の規制②

未成年のオンラインゲーム依存防止に関する法令・ニュース

法規名	未成年のゲーム依存防止に関する主な内容	公布機関	公布・施行日
《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》 (未成年者のオンラインゲーム依存防止に関する通知) ¹	ゲーム企業に対して以下の事項を要求。 ・ゲームユーザーの実名登録制度を実施。 ・未成年者へのゲームサービス提供時間の制限、未成年への課金制限等を規制	国家新聞出版署	2019.10.25公布 2019.11.1施行
《未成年人保护法》 (未成年者保護法) ²	・ゲーム企業に対して、ゲームの対象年齢表示を行い、未成年者が不適切なゲームやゲーム機能にさらされないよう技術的措置を講じること等を要求。	全人代常務委員会	1991.9.4公布 2020.10.17第三次改訂 2021.6.1改訂版施行 2024.4.26修正版施行
《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》 (未成年のオンラインゲーム依存防止の更なる厳格管理に関する通知) ³	1. 未成年（18才未満）に対してオンラインゲームは、金、土、日曜日と法定休日の20時～21時の間の1時間だけの提供とし、それ以外はいかなる形式でも未成年へのオンラインゲームの提供を禁じる。 2. ゲームへの実名での登録を厳格に行うこと。	国家新聞出版署	2021.8.30公布 2021.9.1施行
《未成年人网络保护条例》 (未成年者インターネット保護条例) ⁴	第五章ではネット依存防止に関する規定が設けられており、ネットサービス提供者には依存防止システムの構築が義務付けられている。違反者には警告、違法収益の没収、罰金、営業許可証や営業免許の取り消しといった行政罰が課せられることとなる。	國務院	2023.10.16公布 2024.1.1施行

1

2019年10月25日 国家新聞出版署
https://www.nppa.gov.cn/xxfb/zcfg/gfxwj/201911/t20191119_4503.html

2

2024年4月26日 国家法律法規データベース
<https://flk.npc.gov.cn/detail?id=ff8081818f197cf001905e567af635a0&title=中华人民共和国未成年人保护法>

3

2021年8月30日 国家新聞出版署
https://www.nppa.gov.cn/xxfb/ywxx/202108/t20210830_664312.html

4

2023年10月16日 國務院
https://www.gov.cn/zhengce/content/202310/content_6911288.htm

5

2024年12月16日 国家新聞出版署
https://www.nppa.gov.cn/xxfb/ywdt/202412/t20241216_877443.html

6

未成年者のオンラインゲーム依存に関する通報プラットフォーム
<https://jubao.chinaso.com>

7

2024年9月3日 江苏省新聞出版
https://www.jssxwcbj.gov.cn/art/2024/9/3/art_4_79405.html

関連ニュース

- 中国音像与数字出版協会ゲーム出版工作委员会などによる「2024中国ゲーム業界未成年者保護報告書」を発表⁵
- 未成年者のオンラインゲーム依存に関する通報プラットフォームが公開⁶
- 江蘇省新聞出版局などによるネットゲーム分野における未成年者保護に関する行政執行の典型的な事例を発表⁷

3. モバイルゲーム

JETRO

3-1. 中国のモバイル通信の状況

急速に進む5Gへの移行

- 工業情報化部のデータによると、2025年8月末時点で全国の5G携帯電話ユーザー数は11億5,400万に達し、全体の63.4%を占めた。
- 同時に、全国の5G基地局総数は464万6,000に増加し、行政村の90%をカバー、全移動通信基地局の36.3%を占めている。¹

中国における携帯電話の主要キャリアは、次の3社²

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

端末は次の2系統³

- アップル社のiOS
- 安卓(Android)

¹
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1844203236720574256&wfr=spider&or=pc>

²
 参考



出所: ゲーム「原神」公式サイトダウンロードページ

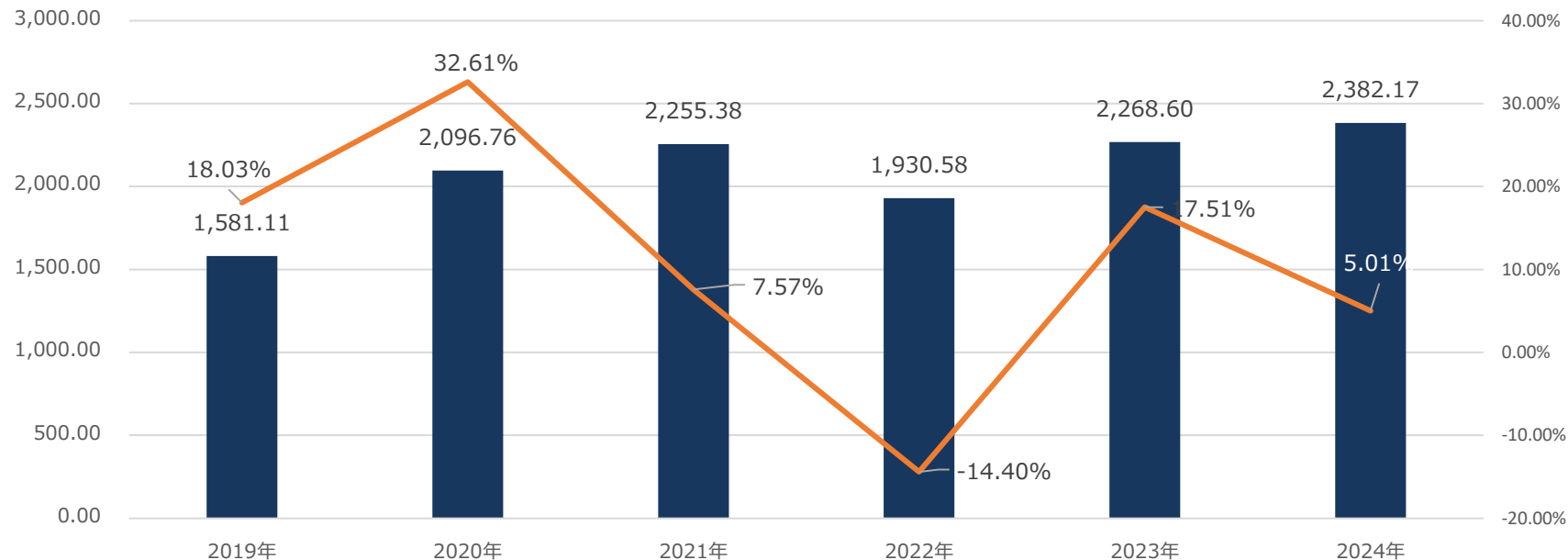
PS5/PS4、TapTap、App Store、安卓(Android)の4種類。

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

中国のモバイルゲームの市場規模¹

- 2024年、中国モバイルゲーム市場規模は2,382.17億元と、前年比 5.01%増加。新作ゲームの優れたパフォーマンスが市場の活性化を牽引しており、『地下城与勇士：起源』『恋与深空』『三国：谋定天下』などの新作は、売上が数十億から数百億元規模に達している。
- 一方、モバイルゲームが中国ゲーム市場で依然として主導的地位を占めているものの、収益に占める比率はやや低下している。『黒神話：悟空』は、PCおよびコンソールゲーム市場を押し上げ、『ワールド・オブ・ウォークラフト』『ハースストーン』の復帰は、PCゲーム市場にも大きな追い風となっている。

2019-2024年中国モバイルゲームの市場規模（億元）

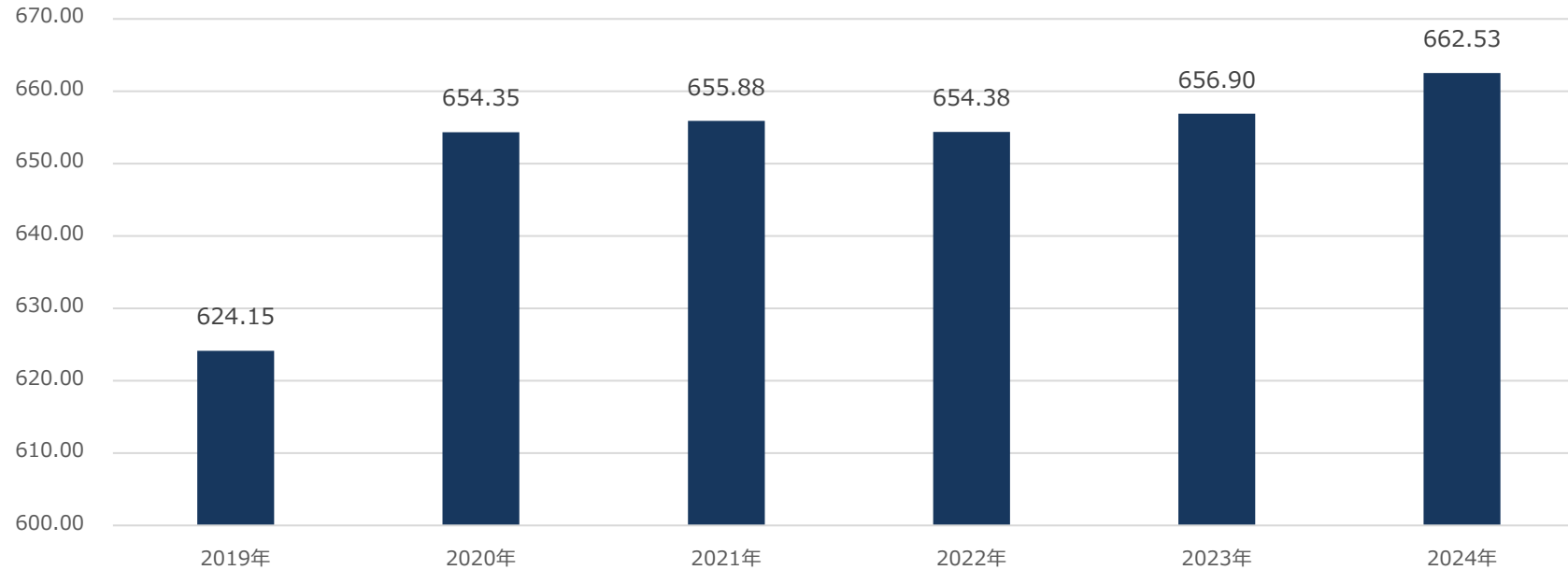


¹ 「2024中国ゲーム産業報告」
<https://www.sgpjbg.com/baogao/185416.html>

中国のモバイルゲームのユーザー数推移¹

- 2024年、モバイルゲームユーザー規模はわずかに増加し、6.63億人に達した。全体のゲームユーザーに占める割合は98.37%となった。このデータから、中国において、モバイルゲームが最も主流なゲーム形態となり、ほぼすべてのゲームユーザーを網羅していることが読み取れる。

2019-2024年中国モバイルゲームのユーザー数推移（百万人）



¹
「2024中国モバイルゲーム広告プロモーション報告」
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1819375392494770267&wfr=spider&for=pc>

3-4. 人気のモバイルゲーム

人気のモバイルゲームアプリ

2024年 モバイルゲームアプリTOP10 ¹

通し番号	ゲーム名	運営・配信会社	年間MAU ² (万)
1	王者栄耀	騰訊遊戯	14,930
2	和平精英	騰訊遊戯	6,322
3	EGG PARTY	網易遊戯	6,146
4	Subway surfers	騰訊遊戯	5,208
5	開心削削樂	樂元素	4,163
6	迷你世界	迷你玩科技	2,870
7	MINECRAFT	網易遊戯	2,434
8	金鏟鏟之戰	騰訊遊戯	2,432
9	歡樂斗地主	騰訊遊戯	2,018
10	光・遇	騰訊遊戯	1,849

- 騰訊遊戯のゲームが半数を占める。「王者栄耀」、「和平精英」がトップ2。
- 女性や子供向けのゲーム「EGG PARTY」が3位に、日本を含めた海外市場でもヒットしている「Subway surfers」が第4位。

¹
月狐データによる
「2024年モバイルアプリランキング」
<https://mp.weixin.qq.com/s/ib-Zi1C05ZLboJzunmDidQ>

²
MAU(Monthly Active User)は、ユーザーアクティビティを測定する主要な統計指標であり、インターネット製品の運用分野に広く適用されています。

王者荣耀¹

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



出所:「王者荣耀」のゲームサイト



出所:「王者荣耀のプロリーグ」のサイト

- 2025年8月「王者荣耀」AppMagicの推定によると、今年上半期に収益10億ドルを超えた唯一のモバイルゲームである。中国のiOS市場の売上が全体の94.1%を占め、海外市場での売上はわずか5.9%⁴。
- 第2四半期の財務報告書によると、国内市場のゲーム収益は404億元で、前年同期比17%増加した⁵。
- 2024年の売上が377億9800万ドルに達し、2023年の売上は328億4300万ドルに達した。つまり、15.09%増加したことになる⁵。

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

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

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

4
2025年8月13日
[第35次登上腾讯财报!《王者荣耀》已连续三年霸榜全球手游收入TOP1 - IT之家](#)

5
2025年8月13日
[第35次登上腾讯财报!《王者荣耀》已连续三年霸榜全球手游收入TOP1 - IT之家](#)

6
2025年1月16日
[王者荣耀营收377.98亿,断层领先!2024年手游收入排行榜公布 - 知乎](#)

原神

- 上海米哈遊網絡科技股份有限公司 (miHoYo) が開発したオンラインゲーム。
- テスト運営を経て、2020年9月から正式スタート。
- iOS、PC、Android版を同じアカウントでデータ同期ができる。PlayStation版もあり。
- プレイヤーは「旅行者」のキャラクター設定で、原神の真相を探る。
- キャラクターはそれぞれ「元素」と呼ばれる7種類(炎、水、風、雷、草、氷、岩)の属性のうち1つを持ち、元素の反応を生かした新感覚アクションが可能。
- アニメスタイルな世界観が特徴で、日本をはじめ、世界でもリリースして人気を博している。
- 2020年9月28日にグローバルで正式リリースされ、リリース直後からスマートフォン、PC、家庭用ゲーム機とマルチプラットフォーム展開を採用し、グローバルに大量のダウンロード数と収益を獲得した。¹
- 海外展開も非常に成功しており、日本・米国・韓国などを含む世界各国で人気を博している。例えば、日本では2023年1月時点で収益が10億ドルを超えたと報じられている。²
- 規模の大きさ・話題性ともに「中国発ゲームが世界を席卷した典型例」としてしばしば取り上げられている。



出所:「原神」のゲームサイト



出所:原神 X 喜茶
ジエトロ撮影
2022年9月 上海

- https://sensortower.com/blog/genshin-impact-revenue-first-five-months?utm_source=chatgpt.com
- <https://3g.ali213.net/news/html/737889.html>
- https://www.businessofapps.com/data/genshin-impact-statistics/?utm_source=chatgpt.com

売上データ³

年度	売上	備考
2020	約 4 億ドル	リリース直後の短期間ながら高いスタートを切った。
2021	約 18 億ドル	初期爆発的成長期。
2022	約 19 億ドル	成長のピークとされる年。海外展開も加速。
2023	約 13 億ドル	成長からやや減速傾向。
2024	約 7.1 億ドル	ピークを過ぎ、収益の大幅な落ち込みが報じられている。

無尽冬日¹

- 無尽冬日は、世紀華通傘下の点点互動が開発した冰雪終末をテーマにしたモバイルゲームで、海外版タイトルは「Whiteout Survival」である。物語の舞台は壊滅的な吹雪によって人類の大部分が滅びた後の世界。プレイヤーは「町長」として、生存者たちを率い、氷に閉ざされた荒野で文明を再建していくことになる。
- Sensor Tower の統計によると、2025年3月末時点で無尽冬日およびその海外版の世界累計収益は22.5億ドルに達した。開発会社の点点互動は本作の成功により、数か月連続で中国モバイルゲームパブリッシャーの世界収益ランキング第2位を維持しており、テンセントに次ぐ地位を確立。ネットイースなどの大手メーカーを大きく引き離す結果となった。
- 2024年4月29日、無尽冬日が、微信ミニゲーム²の売上ランキングで首位を獲得した。ミニゲームはすでに微信の広告収益の主要な源泉の一つとなっており、微信は広告配信やゲーム売上分配によって利益を得ている代わりに、微信の膨大なユーザー層によってもたらされる宣伝効果を活かし、ミニゲーム開発者を支援している。



1

公式サイト

<https://wjdr.centurygames.cn/#/>

2

ミニゲームとは、WeChatミニプログラムの一種であり、WeChatプラットフォーム上で開発された、ダウンロードやインストールを必要としない新しいタイプのゲームアプリである。「使ったらすぐ離れる」という理念を体現し、ユーザーのスマートフォンの容量を大幅に節約できる。ミニゲームは開発・利用の両面で非常に軽量かつ迅速であり、さらにWeChatの持つソーシャル機能に基づくことで、高い拡散力を備えている。ユーザーは友人と一緒にゲームを楽しむことができる。

モバイルゲーム×トレーディングカードゲーム

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

遊戯王: 決闘鏈接(遊戯王デュエルリンクス)¹

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



出所:「遊戯王: 決闘鏈接」のゲームサイト

影之詩(Shadowverse)⁴

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



出所:「影之詩」のゲームサイト

1

<https://ygo.163.com/>

2

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

3

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

4

<https://sv.163.com/>

4. コンソールゲーム

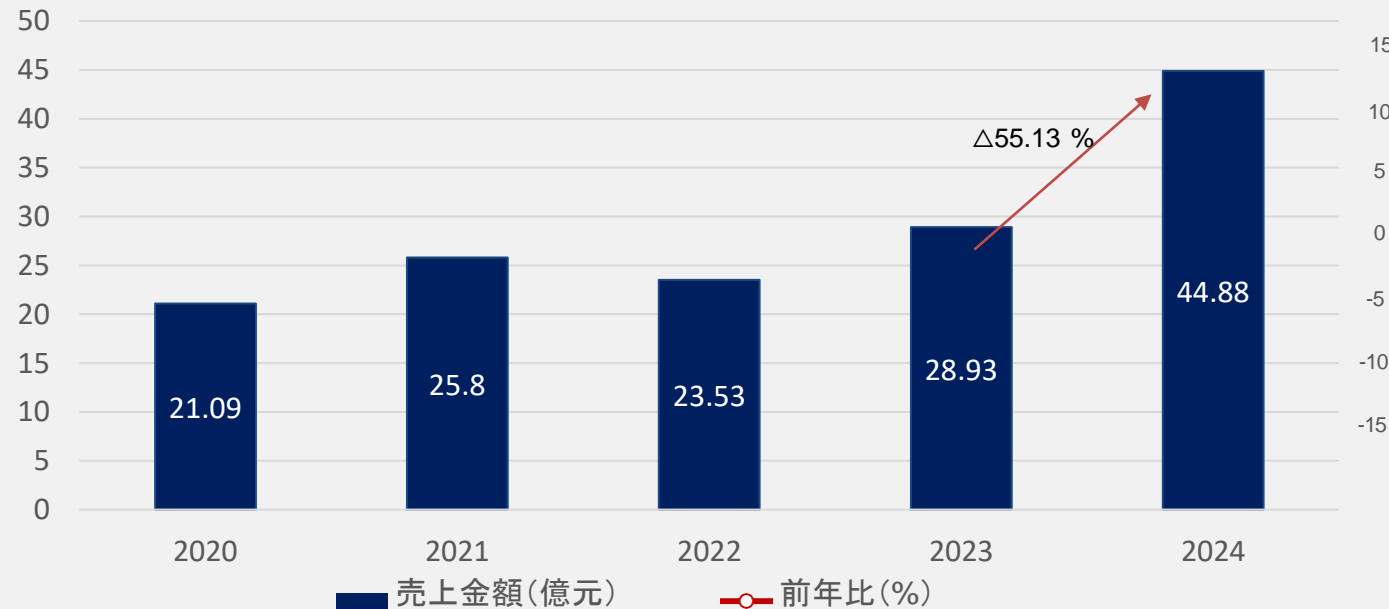
JETRO

4-1. 中国におけるコンソールゲーム:市場規模

中国におけるコンソールゲーム¹市場

- 2024年中国におけるコンソールゲーム市場の売上は44億8800万元で、前年比55.13%増加した。2024年中国コンソールゲームのユーザー規模は1,154万6,300人で、前年比14.05%増加した。国産ゲーム「黒神話:悟空」のリリースにより、中国コンソールゲーム市場の規模、ユーザー規模、さらにはコンソール機器の売上高が大幅に増加し、中国コンソールゲームの市場発展を促進した。

中国におけるコンソールゲーム市場の売上高の推移²



1

中国語で「主機遊戲」をコンソールゲームと翻訳。

2

伽馬数据 2025年1月2日:[音数协唐贾军发布《2024年全球主机游戏市场调查报告》《2024中国游戏产业未成年人保护报告》](#)

PlayStation¹

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



出所:「PlayStation」のサイト

関連ニュース

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

1

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

2

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

3

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

4

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

NintendoSwitch¹

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



出所:「NintendoSwitch」のサイト

関連ニュース

- テンセントと任天堂、中国での協力内容発表、サービスの現地化を推進⁴
- 2025年6月、Switch2が発売された。ただし、中国のゲーム市場の複雑な状況を考慮し、任天堂はSwitch 2の中国国内版の発売を無期限に延期することを決定した⁵。中国版が発売に至らない主な理由としては、任天堂が中国で高い市場参入ハードルに直面していることが挙げられる。具体的には、現地政策への適合要件や、ハードウェアおよびソフトウェア製品の認可手続きなど、多くの審査・承認プロセスをクリアする必要がある点が障壁となっている。

¹ <https://www.nintendoswitch.com.cn/>

² <https://best.pconline.com.cn/faxian/15297771.html>

³ 公式の「天猫」オンラインショップ:
https://nintendoswitch.tmall.com/show/view_shop.htm?spm=pc_detail.27183998.202202.1.38057dd6oJEKrb
Nintendo Switch+中国版リングフィット アドベンチャー(switch有機ELモデル):
1,899元～

⁴ 2019年08月13日 ジェトロビジネス短
信:
<https://www.jetro.go.jp/biznews/2019/08/4978799d53e09d9a.html>

⁵ <https://www.gamersky.com/news/202504/1909731.shtml>

Xbox 1

- マイクロソフトが開発した家庭用ゲーム機シリーズ。
- 2014年9月に中国版「Xbox One」を発売開始。²
- Xbox Series X: 3,899元～
- Xbox Series S: 2,231元～ で販売。

- 2023年3月、「青森緑」(ベロシティグリーン)のコントローラーの中国版を発売³。

- 2025年、Xboxは中国市場へのさらなる進出を目的として新たなポジションを設立した。この新設ポストは、中国国内のゲームスタジオやパブリッシャーと緊密に連携し、信頼関係を構築することを使命としており、Xboxが中国における影響力を拡大することを支援する役割を担う。
- この動きは、今後より多くの中国発のゲームがXboxプラットフォームに登場する可能性を示唆しており、プレイヤーにとってより多様で豊かなゲーム体験をもたらすことが期待されている。



出所:「Xbox」のサイト

1
<https://www.xbox.com/zh-CN/>

2
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1841227627573671527&wfr=spider&for=pc>

3
<https://www.gamersky.com/hardware/202303/1576038.shtml>

4
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1843339840840761745&wfr=spider&for=pc>

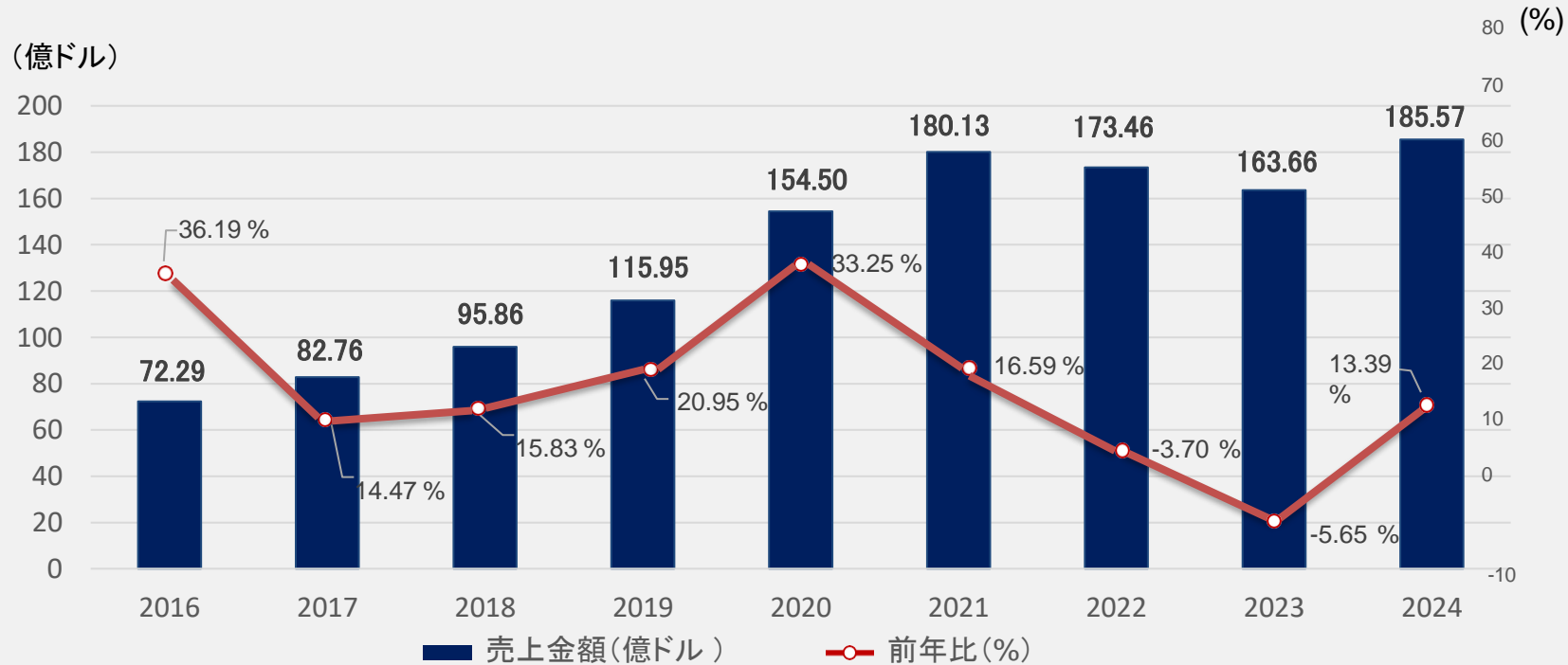
5. ゲームの新たなトレンド

JETRO

中国で開発したゲームの海外輸出市場

- 2024年、中国ゲームの海外市場の実際の売上高は185.57億5ドルで、前年比13.39%増加し、5年連続で1000億元を超え、再び過去最高を記録した。グローバルゲーム市場の成長速度が鈍化し、競争が激化する状況に対し、国内ゲーム企業は積極的に対応し、依然として優れた業績を示している。

中国で開発したゲームの海外市場での売上高推移¹



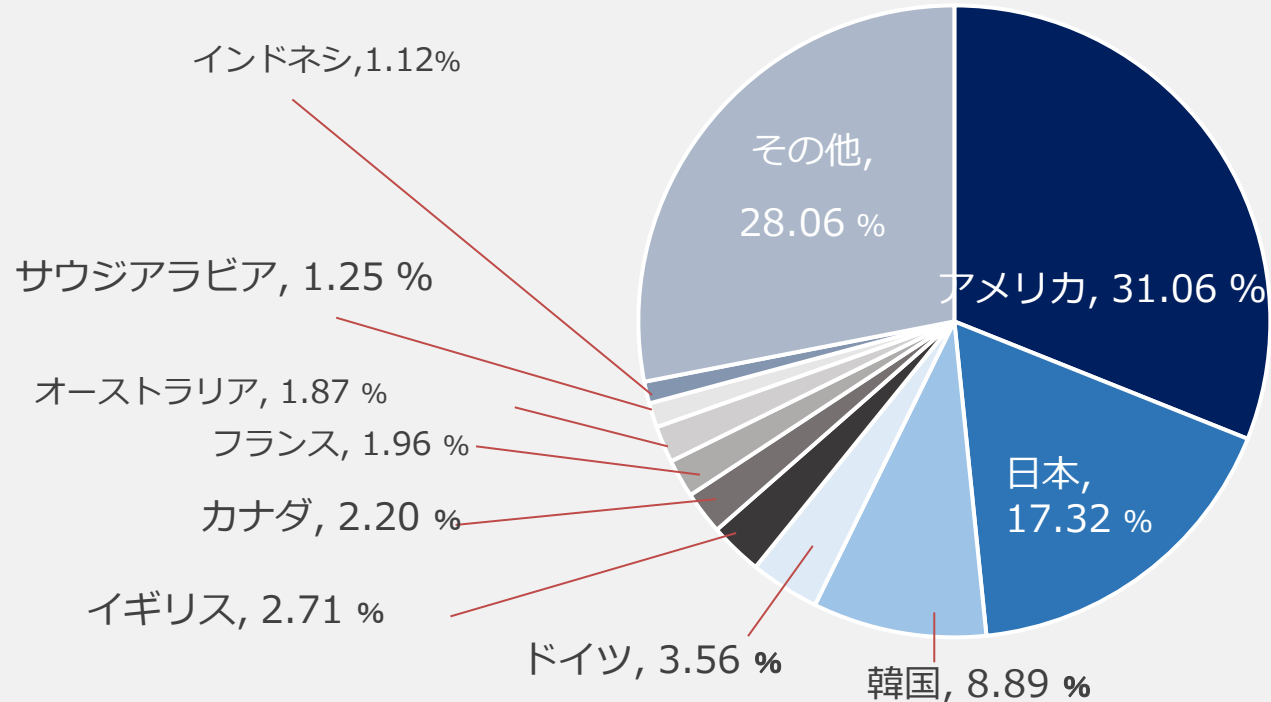
¹ 2024年12月16日: [《2024年中国游戏产业报告》: 游戏市场收入3257.83亿元、游戏用户规模6.74亿人 - GameRes游资网](#)

5-2. 中国のゲーム輸出状況②輸出先

中国ゲームの輸出先(割合)¹

- 2024年、海外市場における中国モバイルゲームの販売先では、アメリカが31.06%、日本が17.32%、韓国が8.89%を占めた。上記3国は依然として主要海外ターゲット市場であり、合計57.27%を占め、同年比で若干減少した。

中国で開発したモバイルゲームの海外主要国での売上比



¹

2024年12月16日: [《2024年中国游戏产业报告》: 游戏市场收入3257.83亿元, 游戏用户规模6.74亿人 - GameRes游资网](#)

5-3. 中国のゲーム輸出状況③売上ランキング

海外展開している中国ゲームの売上ランキング

- 点点互動の「Whiteout Survival」は世界的大ヒット、全体の海外市場にも日本市場にもランクインした。
- 米哈游も「原神」と「崩壊：星穹鉄道」で上位を維持。
- 騰訊、三七互娛、網易は、上位ランキングの常連。

中国ゲーム： 輸出売上ランキング(2024年10月)¹

通し番号	ゲーム名	ゲーム会社
1	Whiteout Survival	点点互動
2	PUBG MOBILE	騰訊
3	原神	米哈游
4	使命召喚手游	騰訊
5	崩壊：星穹鉄道	米哈游
6	Gossip Harbor® : Merge&Story	檸檬微趣
7	Age of Origins	売木遊戯
8	Puzzles&Survival	三七互娛
9	Mobile Legends : Bang Bang	沐瞳科技
10	Seaside Escape® : Merge&Story	檸檬微趣

中国ゲーム： 日本市場への輸出売上ランキング(2024年第1四半期)²

通し番号	ゲーム名	ゲーム会社
1	菇勇者伝説	4399
2	崩壊：星穹鉄道	米哈游
3	原神	米哈游
4	蔚藍档案	悠星網絡
5	Whiteout Survival	点点互動
6	あんさんぶるスターズ!2	楽元素
7	荒野行動	網易
8	勝利の女神：NIKKE	騰訊
9	Puzzles&Survival	三七互娛
10	聖鬥士星矢：正義傳説	万達院線遊戯

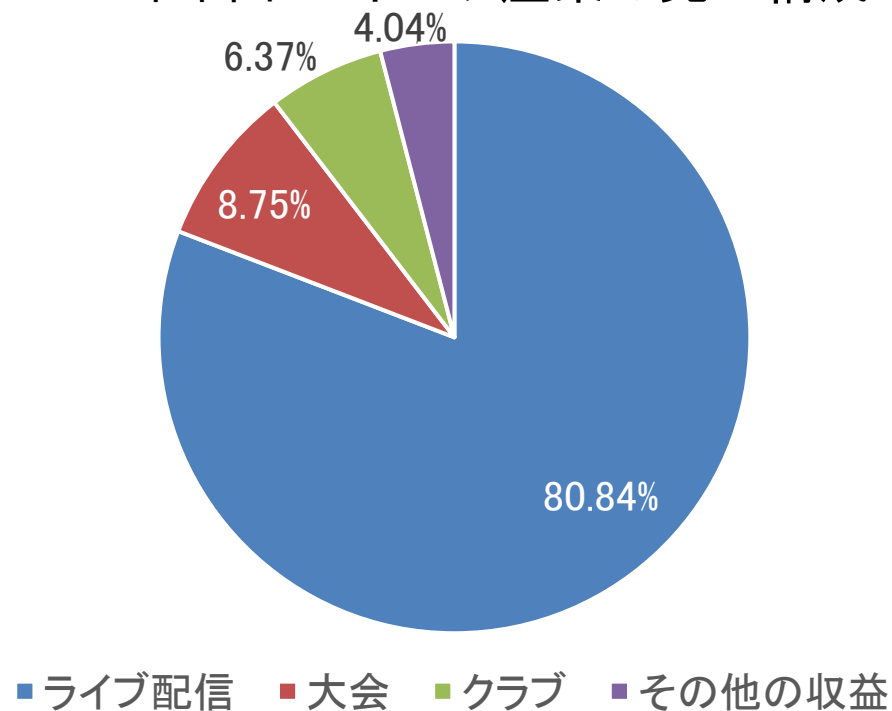
¹
https://xueqiu.com/1058212218/313965701?_uqc_source=ugcbaiducard

²
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1807979534512237689&wfr=spider&for=pc>

eスポーツ(電子競技)市場¹

- 2024年、中国のeスポーツ産業の売上は275.68億元で、前年同期比4.62%増となった。売上構成を見ると、eスポーツコンテンツのライブ配信が最も高い割合を占め、80.84%となっている。大会、クラブおよびその他の収益の比率は、それぞれ8.75%、6.37%、4.04%である。

2024年中国eスポーツ産業の売上構成

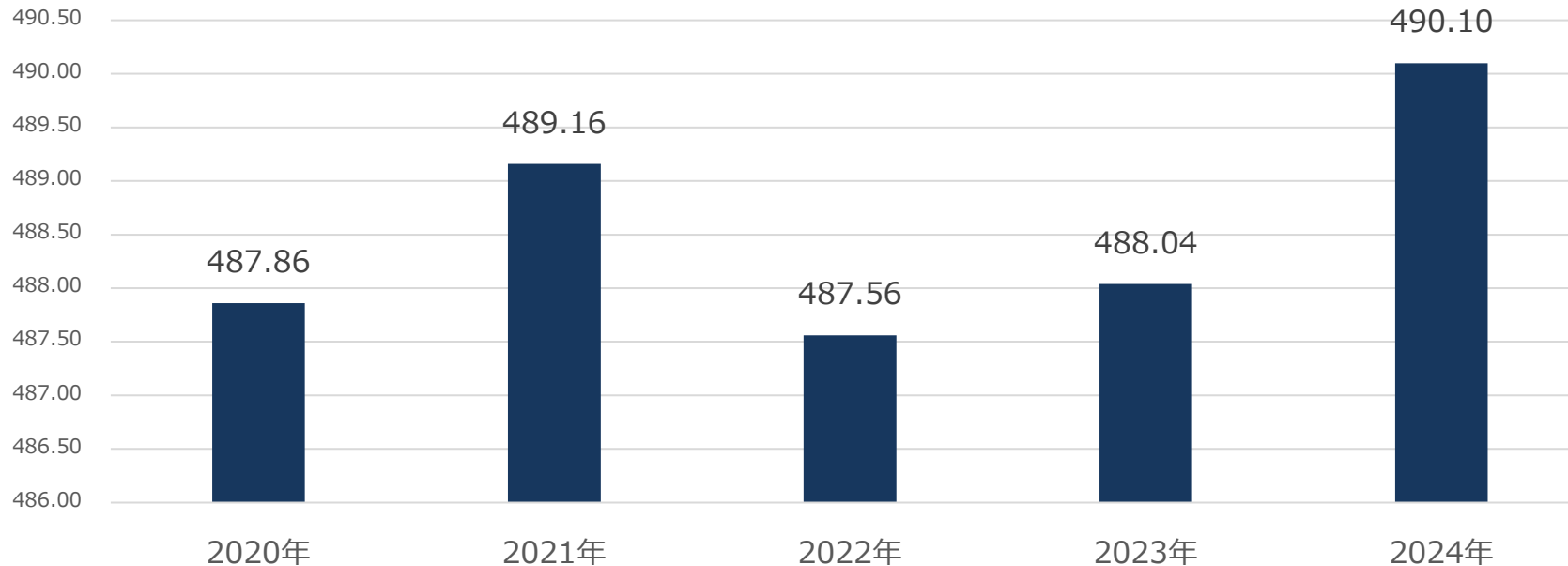


¹
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1818561795380078085&wfr=spider&for=pc>

eスポーツ(電子競技)市場¹

- ユーザーの面では、2024年の中国eスポーツユーザーは約4.90億人で、前年同期比0.42%増となった。増加率は大きくないものの、2020年における約10%の成長と比べると、ここ4年間でeスポーツユーザー規模の成長は明らかに鈍化している。
- 一方、今後新しいeスポーツゲームや新ジャンルの登場に加え、eスポーツワールドカップや上海Majorなどのトップ大会の成功開催により、さらに関心を集め、eスポーツユーザー規模には今後も一定の成長余地があると見込まれる。

2020-2024年中国eスポーツユーザー数の推移(百万人)



1

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1818561795380078085&wfr=spider&for=pc>

5-6. eスポーツ市場③ eスポーツ大会の海外展開状況

2024年中国のeスポーツ大会の海外展開状況¹

- eスポーツの海外展開に関して、国産のeスポーツタイトルによる大会は海外での影響力をさらに拡大しており、延べ1,000万人以上の海外視聴者を惹きつけている。主要大会では、1試合あたりの同時視聴者数が400万人を超えるケースも確認されている。
- 中には、騰訊による「Call of Duty: Mobile World Championship 2024 by Snapdragon Pro Series」「Honor of Kings Brazil Championship 2024」、網易による「2024 IJL夏季レギュラーシーズン」、沐瞳による「MLBB Women's Invitational 2024」および「MPL Indonesia Season 14」など、海外でも大きな影響力を持つ中国発のeスポーツ大会が含まれている。

eスポーツ大会名称	企業名	ゲームタイトル	国/地域	開催時期
2024荒野CHAMPIONSHIP-熾熱な戦場	網易	荒野行動	日本	2024/3
Call of Duty: Mobile World Championship 2024 by Snapdragon Pro Series	騰訊	Call of Dutyモバイルゲーム	ブラジル	2024/4
Honor of Kings Brazil Championship 2024	騰訊	王者栄耀	ブラジル	2024/5
2024 IJL夏季レギュラーシーズン	網易	第五人格	日本	2024/5
MLBB Women's Invitational 2024	沐瞳	決勝巔峰	サウジアラビア	2024/7
MPL Indonesia Season 14	沐瞳	決勝巔峰	インドネシア	2024/8
PUBG Mobile Global Championship 2024	騰訊	PUBG Mobile	イギリス	2024/10
M6 World Championship	沐瞳	決勝巔峰	マレーシア	2024/11

¹ <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1818561795380078085&wfr=spider&for=pc>

2024年～2025年、eスポーツ(電子競技)の関連ニュース

- 2024年のeスポーツのオフライン大会は主に華東および西南地域に集中しており、その中で成都で開催されたオフライン大会の件数は全国で第2位を占め、シェアは15.3%に達しており、上海に次ぐ規模となっている。大会だけでなく、成都には7つのeスポーツクラブも存在しており、その数も全国上位である。¹
- 2024年、中国のeスポーツゲームのジャンル別構成を見ると、シューティング系ゲームが最も多く、約26.1%を占めた。次いで、マルチプレイヤーオンライン戦術競技（MOBA／バトルアリーナ系）が15.2%で2位、スポーツ競技系ゲームが12%で3位となっている。²
- 2024年、星競威武（NIPG、NASDAQ上場）は正式にナスダック市場に上場した。星競威武は業界内で非常に高い知名度を誇り、傘下にeStarとNIPという二大クラブを擁しており、世界で最も事業展開が広く、影響力のあるeスポーツ組織の一つである。今回の上場により、星競威武は中国初の上場eスポーツ企業となった。³
- 2025年10月、成都国際デジタル文化クリエイティブ・エコシステムパートナーズ会議において、eスポーツ業界を震撼させるニュースが正式に発表された。10月から12月にかけて、リーグ・オブ・レジェンドワールドチャンピオンシップ、CFSワールドカップ、DOTA2グランドスラム大会、快手王者之戦VI、CAPCOM PRO TOURアジアプラチナ大会という、世界級の5大eスポーツ大会が集中して成都に開催されることが決定した。⁴

¹ <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1818561795380078085&wfr=spider&for=pc>

² 「2024中国ゲーム産業報告」
<https://www.sgpjbg.com/baogao/185416.html>

³ 2024年9月23日 36kr:
<https://36kr.com/p/2961864428097544>

⁴ <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1846762460680708847&wfr=spider&for=pc>

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

イベント名称	開催地	開催時期	紹介
中国国際数碼互動娛樂博覽會 (ChinaJoy) ¹	上海	8月	<ul style="list-style-type: none"> 中国最大級のゲームショー。 2005年が第1回目。年1回開催。 2025年の第22回の記念大会は、オンラインと会場の両方で開催。 (ChinaJoy Plusはオンラインで、ChinaJoy Expoは会場開催) 第22回は、2025年8月1日-8月4日に開催 <p>指導：国家新聞出版署、上海市人民政府 主催：中国音像与数字出版協会、上海漢威信恒展覽有限公司 共催：上海市新聞出版局、浦東新区人民政府</p> <p>ChinaJoyと同時期に様々なゲーム関連のイベントやシンポジウムを開催。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム関連のBtoB、BtoCのどちらも展開。 eSmart（国際智能娛樂硬件展覽會） CAWAE（中国国際動漫及衍生品授權展覽會） 中国国際数字娛樂産業大会中国ゲーム開発者大会（CGDC）等

¹

<http://www.chinajoy.net/>

イベント名称	開催地	開催時期	紹介
WePlay文化展 ¹	上海	11月	<ul style="list-style-type: none"> 2017年に上海で初開催されたゲーム文化イベントである。ゲームを中核に据えつつ、中国風カルチャー（国風）・トレンド文化・二次元文化など多様な要素を融合し、コンソール、PC、モバイル、インディーゲーム、ネット文学まで幅広い分野をカバーする、没入型カルチャー体験プラットフォームとして位置付けられている。 2025 WePlay文化展は、WePlayとzFrontier（装備前線）の共同主催により、2025年11月22日・23日の2日間、上海世博展覽館H3ホールで開催された。会場面積は過去の1万1,000㎡から1万7,000㎡へ拡大し、2万人以上のプレイヤーおよび業界関係者が来場。ポーランド、カナダ、ニュージーランドなど、13の国・地域からインディーゲーム開発チームやクリエイティブ産業関係者が集結した。本イベントは「プレイヤー中心」を特徴とし、PC・コンソール・モバイルなど複数プラットフォームに対応した500本以上のゲーム試遊を提供。さらに、インディーゲームコンテストエリア、IPテーマ展示ゾーン、参加型インタラクティブ体験エリアなど、多彩なコンテンツが展開された。
核聚変遊戯嘉年華	北京	6月	<ul style="list-style-type: none"> 深圳市創展時代文化産業有限公司が主催する大型アニメ・ゲーム展示会で、2014年の創設以来、粵港澳大湾区を代表する重要な文化イベントとして定着している。 本イベントは従来、毎年10月の国慶節期間に開催されてきたが、近年は開催時期が調整され、第11回は2024年7月18日～21日、第12回は2025年7月18日～20日に、いずれも深圳国際会展センター（宝安区）で開催された。 規模は年々拡大しており、第12回では15・16号館を使用し、展示面積は約4万㎡、500社以上のアニメ・ゲーム関連企業およびIPが集結した。展示内容はアニメ、ゲーム、VR、eスポーツ、トレンドトイ、映像作品など多岐にわたり、体験型エリア、eスポーツステージ、同人ゾーンや痛車エリアなどの特色ある企画も設けられている。

¹ <http://wwwhttps://www.weplaymore.com/>

² <https://www.gcores.com/tags/28608/originals>

6. ゲーム関連法規

JETRO

2023年以降、新たに発布されたオンラインゲーム関連の法規、意見募集案：未成年者に対するゲーム制限、ゲーム運営者に対する管理強化

法規名	主な内容	公布機関	公布・施行日
《未成年人保護法》 (未成年者保護法) ¹	ゲーム企業に対して、ゲームの対象年齢表示を行い、未成年者が不適切なゲームやゲーム機能にさらされないよう技術的措置を講じること等を要求。	全人代常務委員会	1991.9.4公布 2020.10.17 第3次改訂 2021.6.1 改訂版施行 2024.4.26改訂版 施行
《未成年人網絡保护条例》 (未成年者インターネット保護条例) ²	第五章ではネット依存防止に関する規定が設けられており、ネットサービス提供者には依存防止システムの構築が義務付けられている。違反者には警告、違法収益の没収、罰金、営業許可証や営業免許の取り消しといった行政罰が課せられることとなる。	国務院	2023.10.16公布 2024.1.1施行
《国家新聞出版署关于公開徵求<網絡遊戲管理弁法(草案徵求意見稿)>意見の通知》 (国家新聞出版署、ネットゲーム管理方法(草案意見募集案)について意見を公開で募集する通知) ³	この規定は全八章から成り、ネットゲーム出版運営企業の設立・管理、ネットゲームの出版運営、未成年者保護、行政監督、法的責任、定義などを含んでいる。 未成年者の依存防止に関しては、プレイ時間の制限、未成年への課金制限、未成年を対象としたライブ配信での投げ銭の禁止などと規定している。	国務院	2023.12.22公布

¹ 国家法律法規データベース
2024年4月26日
<https://flk.npc.gov.cn/detail?id=ff8081818f197cf001905e567af635a0&title=中华人民共和国未成年人保护法>

² 国務院 2023年10月16日
https://www.gov.cn/zhengce/content/202310/content_6911288.htm

³ 本法は現時点では意見募集案であるが、今後のオンラインゲーム政策の方向性を示すものとして、重要な参考価値を持つ。
China Daily 2023年12月22日
<https://cn.chinadaily.com.cn/a/202312/22/WS65854391a310c2083e41433c.html>

インターネット関連の法規

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《非営利性互聯網信息服务备案管理弁法》 (非営利インターネット情報サービス 備案管理弁法) ¹	中国国内で、非営利のインターネット情報サービス業務を提供する際には、登録手続きをしなければならない。(第2条)	信息産業部	2005.2.8公布 2005.3.20施行 2024.1.18改訂
《中華人民共和国電信条例》 (中華人民共和国電信条例) ²	国务院信息産業主管部門が全国の電信業務の管理監督を行う。 《跨地区增值電信業務經營許可証》；《基礎電信業務經營許可証》；《增值電信業務經營許可証》などに関しても明記。	国务院	2000.9.25公布 第1回改訂 2014.7.29 第2回改訂 2016.2.6
《互聯網信息服务管理弁法》 (インターネット情報サービス管理方法) ³	健全なインターネットサービスの活動、健全な市場発展のための法規。運営するための資格申請。またコンテンツの内容に関する規定や、違反した際の罰則などを規定。ネットサービス業務に従事する機関は、「中華人民共和国電信条例」で定められた条件のほか、以下の条件を備えなければならない。 (第6条) ① 業務発展に関する技術的プロジェクト ② 健全なネット及び情報セキュリティに関する保護措置を有する ③ サービス内容は本「弁法」5条の範囲内、且つ関連主管部門の同意を取得しているネットサービス業務に従事する法人は省、自治区、直轄市の電信管理機構或いは国务院信息産業主管部門に申請し、承認を経てから、関連する營業許可証を取得(第7条) 外国法人は合併、合作の方式により、営利のインターネット情報サービスに従事できるが、事前に信息産業部の審査・同意を得る必要がある。また、外資の投資比率について、関連法律法規の規定に従う必要がある(第17条)	国务院	2000.9.25公布 第1回改訂 2011.1.8 第2回改訂 2024.12.6
《全国人大常委会关于 維護互聯網安全的決定》 (全国人民代表大会常務委員会による ネット安全維持に関する決定) ⁴	インターネットの健全な発展、国家安全と社会公益の維持、個人の保護、企業や組織などの合法的な権利保護のため、規定された法規。インターネット犯罪に対して刑事責任を追求する旨を定めた規定。	第9回 全国人大常委会	2000.12.28公布 2009年8月27日 改訂・施行

¹ 中央人民政府 2024年1月18日
https://www.gov.cn/gongbao/2024/issue_11286/202404/content_6945590.html

² 中央人民政府 2016年2月6日
https://www.gov.cn/gongbao/content/2016/content_5139478.htm

³ 国家法律法規データベース検索
2024年12月6日
<https://flk.npc.gov.cn/detail?id=ff8081819667441b0196a9938e883454&fileId=&type=&title=互联网信息服务管理办法>

⁴ 国家互聯網情報弁公室 2000年12月29日
https://www.cac.gov.cn/2000-12/29/c_133158942.htm

最高人民法院公報 2009年8月27日
<http://gongbao.court.gov.cn/Details/744233d6f7968ccac869982eacfec1.html>

6-3. オンラインゲームに関する法規 ②

オンラインゲーム関連(規定)

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

¹
中央人民政府 2015年8月28日
https://www.gov.cn/zhengce/2015-12/09/content_5724648.htm

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

³
国家互インターネット情報弁公室 2011年12月30日
https://www.cac.gov.cn/2011-12/30/c_1111550424.htm

6-4. オンラインゲームに関する法規 ③

オンラインゲーム関連：通知、意見

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《关于落实国务院归口审批电子和互联网游戏出版物决定的通知》 (国务院に電子及びインターネットのゲーム出版物の決定の管理系統を集約することに関する通知) ¹	<ul style="list-style-type: none"> 電子とネットのゲーム市場に関する一步進んだルール 国务院のもと新聞出版総局が唯一輸入電子出版物（インターネットのゲームを含む）に関する承認を行う行政部門と明確に規定。（第2段） →ゲームの審査・承認は新聞出版署が行う 	新聞出版総署 国家版權局 (連名)	2004.7.27 公布・施行
《文化部 信息産業部關於網絡遊戲發展和管理若干意見》 (オンラインゲームの発展と管理に関する文化部、信息産業部の若干の意見) ²	<p>オンラインゲームに関する管理強化に関する意見。</p> <ul style="list-style-type: none"> 輸入ゲームは文化部が承認した“互聯網文化單位”が經營し、文化部に内容の承認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承認を得、かつ信息産業部の《軟件產品管理弁法》に基づき登記を行わなければ国内で運営できない。（第9条） 	文化部と 信息産業部 (連名)	2005.7.12 公布・施行
《文化部、中央文明弁、信息産業部、公安部、国家工商行政管理總局關於淨化網絡遊戲工作的通知》 (文化部、中央文明弁、信息産業部、公安部、国家工商行政管理總局のオンラインゲーム淨化業務に関する通知) ³	<ul style="list-style-type: none"> オンラインゲーム市場を淨化し、健全なインターネットコンテンツ環境を創造することを目的とした通知。 	文化部、 中央文明弁、 信息産業部、 公安部、 国家工商行政管理 總局 (連名)	2005.6.9 公布・施行
《新聞出版總署關於加強對進口網絡遊戲審批管理的通知》 (新聞出版總局の輸入オンラインゲームに対する審査承認の強化に関する通知) ⁴	<ul style="list-style-type: none"> 新聞出版總署はオンラインゲーム出版物のネット上の出版・発行の事前の審査・承認を担当する。（第1条、一部抜粋） 新聞出版總署の承認を経ず、国内で海外著作権者がライセンス供与輸入オンラインゲームの出版・經營サービスが提供できない（第2条、一部抜粋） 新聞出版總署は国务院の委任を経て、海外著作権者がライセンス供与輸入オンラインゲームを事前に審査・承認を実施する唯一の部門である。（第3条、一部抜粋） 	新聞出版署	2009.7.1 公布・施行

1

北京市人民政府 2004年7月27日
https://www.beijing.gov.cn/zhengce/zhengcefagui/qtwj/201912/t20191212_1088907.html

2

国家互聯網情報弁公室 2005年7月12日
https://www.cac.gov.cn/2015-02/05/c_1114267591.htm

3

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

4

新聞出版署 2009年7月1日
https://www.nppa.gov.cn/xxfb/zcfg/gfxxwj/200907/t20090720_4439.html

モバイルコンテンツ関連

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

電信業務に対する外資制限

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《外商投資准入特別管理措施（負面清單）（2024年版）》 (外商投資參與特別管理措施（ネガティブリスト）（2024年版）） ³	外商投資參與特別管理措施（ネガティブリスト） 六. 情報伝達、ソフトと情報技術サービス業 12. 電信公司：中国がWTO加盟で承諾した電信業務に限定し、增值電信業務の外資株式比率は50%を超えてはならない（電子商務、国内マルチ通信、ストアアンドフォワード類、コールセンター以外）。基礎電信業務は中国側が持分支配株主でなければならない。	国家發展和改革委員會、商務部	2024.9.6 公布 2024.11.1 施行

¹ 中央人民政府 2017年7月3日
https://www.gov.cn/zhengce/2017-07/03/content_5722715.htm

² 国家新聞出版署 2016年5月24日
https://www.nppa.gov.cn/xxgk/fdzdgknr/zcfg_210/gfxwj_215/201606/t20160602_4684.html

³ 中央人民政府 2024年9月8日
https://www.gov.cn/zhengce/202409/content_6973047.htm

娯楽場所(アミューズメントスポット)に関する規定

法規名	主な内容	発行機関	公布・施行日
《娯楽場所管理条例》 (アミューズメントスポット管理条例) ¹	<ul style="list-style-type: none"> • 国務院文化部県レベル以上の人民政府文化主管部門が娯楽場所の日常経営活動を管理監督する(第3条) • 外国投資者は法律に基づき、中国国内でアミューズメント施設を設立することができる。(第6条) • 娯楽場所は、深夜2時~朝8時までは営業を行ってはならない(第28条) <p>文化主管部門はアミューズメントスポットの営業許可を承認するにあたって、《中華人民共和国行政許可法》に基づき聴聞会を行うものとする(第10条)</p>	国務院	2006.1.29公布 2006.3.1施行 2016.2.6 一次改訂 2020.11.29 二次修訂・施行
《娯楽場所管理弁法》 (アミューズメントスポット管理弁法) ²	<p>遊戯エンターテインメント施設の経営は、以下の規定を満たすものとする:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 文化・観光主管部門による内容審査を受けていない遊技機器を設置してはならない • 景品を伴う営業活動を行う場合、その賞品目録は所在地の県級文化・観光主管部門に届け出て備案しなければならない。 • 法定祝日を除き、設置されたビデオゲーム機は未成年者に提供してはならない。(第21条) 	文化和 旅遊部	2013.2.4公布 2013.3.11施行 2017.12.15 第1回改訂 2022.5.13 第2回改訂
《娯楽場所治安管理条例》 (アミューズメントスポット治安管理条例) ³	カラオケなどを含む娯楽場所の治安管理条例に対する規定。公安への届出方法、設備に関しての安全確保、経営活動のルール、ガードマンの配置、治安管理条例などに対する規定。ゲームセンターの場合は、さらにゲーム台の型番号や数量に関する資料を提出しなければならない。(第5条)	公安部	2008.6.3公布 2008.10.1施行
《关于印发中国(上海)自由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公布) ⁴	<p>中国(上海)自由貿易試験区サービス業務拡大開放措置</p> <p>5、文化サービス領域</p> <p>6、社会サービス領域3の中で:</p> <p>7、ゲーム機、アミューズメント機器の販売及びサービスの開放措置: 外国企業がゲーム・アミューズメント設備の生産・販売に従事することを許可し、文化部主管部門のコンテンツ審査を通過したゲーム・アミューズメント設備を中国国内に販売することができる。</p> <p>5の中で、16、娯楽場所の開放措置: 外国企業が独資での娯楽場所を設立し、試験区にてサービスを提供することを許可</p>	国務院	2013.9.18 公布・施行

¹ 中国文化和旅游部 2020年11月29日
<https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/xzfg/202012/P020220218504322924509.pdf>

² 中央人民政府2022年5月13日
https://www.gov.cn/zhengce/2022-05/13/content_5712509.htm

³ 中央人民政府 2008年6月3日
https://www.gov.cn/zhengce/2021-12/25/content_5712869.htm

⁴ 中央人民政府 2013年9月18日
https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2013-09/27/content_4036.htm

報告書の利用についての注意・免責事項

本報告書は、日本貿易振興機構（ジェトロ）上海事務所が上海擁智商務諮詢有限公司（IP FORWARD China）に作成委託し、2026年3月に入手した情報に基づくものであり、その後の法律改正などによって変わる場合があります。掲載した情報・コメントは作成委託先の判断によるものですが、一般的な情報・解釈がこのとおりであることを保証するものではありません。また、本報告書はあくまでも参考情報の提供を目的としており、法的助言を構成するものではなく、法的助言として依拠すべきものではありません。本報告書にてご提供する情報に基づいて行為をされる場合には、必ず個別の事案に沿った具体的な法的助言を別途お求めください。ジェトロおよび上海擁智商務諮詢有限公司は、本報告書の記載内容に関して生じた直接的、間接的、派生的、特別の、付随的、あるいは懲罰的損害および利益の喪失については、それが契約、不法行為、無過失責任、あるいはその他の原因に基づき生じたか否かにかかわらず、一切の責任を負いません。これは、たとえジェトロおよび上海擁智商務諮詢有限公司が係る損害の可能性を知らされていても同様とします。

本レポートに関するお問い合わせ先

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

上海事務所
〒200336 中国上海市延安西路2201号上海国際貿易中心21F
TEL : 0086-21-62700489
E-mail : PCS@jetro.go.jp