

《网络游戏分类》团体标准编制说明

1 任务来源

《网络游戏分类》团体标准由中国音像与数字出版协会团体标准化委员会 (T/CADPA) 提出并归口。标准由深圳腾讯计算机系统有限公司、广州网易计算机系统有限公司、盛趣信息技术上海有限公司、完美世界、盛趣游戏、索尼互动娱乐、福建网龙计算机网络信息技术有限公司、维沃移动通信有限公司、北方工业大学等多家单位参与。

2 目的和意义

现阶段我国正在运营的游戏产品数量将近20000多款。目前游戏分类没有统一明确的标准，给游戏分类统计、管理等带来困难，该标准主要针对游戏分类不一致的问题，通过对游戏企业、运营商、统计单位等游戏分类进行梳理与分析，结合政府部门的监管要求，规范游戏分类。本标准的建立将明确游戏的分类原则和分类，便于主管部门对游戏进行分类指导；便于统计人员对游戏产品进行多维度分析研究，拓宽产品统计分析维度；同时指导开发者和从业人员开发针对性的产品，避免资源浪费。本标准的研制可优化我国游戏产业的产品结构，提升产业发展质量。

3 原则与依据

3.1 编制原则

1) 科学性原则：应充分考虑现有的游戏分类维度、分类方式等，采用科学的分类方法，使游戏分类科学、合理；

2) 实用性原则：提出的游戏分类应该是切实可以操作的。通过收集整理现有的游戏分类相关资料，结合现有游戏行业政策法规、游戏企业的意见，摒弃那些特指的、不具普适性的内容，保留必备的、可操作的、具有实际意义的内容。

3) 协调性原则：本标准的内容涉及游戏主管部门的政策法规，标准中的所有内容必须遵守相关的政策法规、相关国家标准和行业标准，保证内容的协调统一。

4) 完整性原则：应充分考虑游戏从开发设计-运营-使用过程中的分类，综合给出游戏分类。

3.2 编制参考

在本标准编制过程中，参考：

- GB/T 32626-2016 网络游戏术语
- GB/T 7027—2002 信息分类和编码的基本原则与方法
- T/CADPA 7.1—2020 信息技术 网络游戏 术语
- 2005年《关于网络游戏发展和管理的若干意见》
- 2009年《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》
- 2010年《网络游戏管理暂行办法》2019年废止
- 2016年《关于移动游戏出版服务管理的通知》
- 关于网络游戏事中事后监管的通知
- 2019年出版国产网络游戏作品审批
- 网络文学作品注册元数据

由于国内外目前没有统一的游戏分类的标准，因此本标准参考了游戏版号申请系统、游戏厂商、渠道方（如Steam、TapTap等）、游戏统计报告等。

4 标准的主要内容

本标准提出了网络游戏的分类原则及分类。本标准适用于网络游戏的开发、运营及使用等工作。本标准根据 GB/T 1.1—2020 的编制要求进行编制。按照惯例编写 1-3 章；第 4 章给出游戏分类原则；第 5 章给出游戏的分类方式、分类维度及各维度的类目。

5 主要工作过程

- 1) 2021年4月1-30日 整理收集行业和游戏企业现有的游戏分类；
- 2) 2021年5月1日-15日 编写标准大纲；
- 3) 2021年5月19日 组织相关专家讨论标准大纲；
- 4) 2021年5月19日-2021年6月29日 编写游戏分类调研问卷及编写标准工作组稿；
- 5) 2021年6月30日 组织专家进行工作组稿讨论；
- 6) 2021年7月1日-2021年7月18日 根据调研问卷标准工作组稿讨论修改；
- 7) 2021年9月2日 组织专家进行工作组稿讨论；
- 8) 2021年9月-2021年10月 根据专家意见对工作组稿修改；
- 9) 2021年10月28日 组织专家进行工作组稿讨论；

10) 2021年11月-2022年8月 通过问卷等各种渠道征求修改意见，并对标准进行了3~4次修改；

11) 2022年9月1日 工作组稿评审；

12) 2022年9月~11月 根据评审意见对标准进行修改，并进行征求意见；

6 标准作为强制性标准或推荐性标准的建议

本标准作为团体，按行业团体规定执行。

7 贯彻标准的措施建议

标准除安排游戏公司进行试用外，还应邀请相关行业专家参与，应充分考虑国家对应政策的发布与实施。

《网络游戏分类》团体标准起草组

2022-8-28