

一、2023年国家出台哪些虚拟货币政策

1、2021年5月18日，中国互联网金融协会、中国银行业协会、中国支付清算协会联合发布《关于防范虚拟货币交易炒作风险的公告》，

2、明确指出开展法定货币与虚拟货币兑换及虚拟货币之间的兑换业务、作为中央对手方买卖虚拟货币、为虚拟货币交易提供信息中介和定价服务、代币发行融资以及虚拟货币衍生品交易等相关交易活动，违反有关法律法规，并涉嫌非法集资、非法发行证券、非法发售代币票券等犯罪活动。

二、国家关于虚拟货币的政策

1、2这是因为虚拟货币的价值不稳定，存在较大的风险，可能导致金融不稳定和经济风险。

2、3此外，虚拟货币的匿名性和难以监管性也给洗钱、非法交易等问题带来了挑战。

3、4国家为了维护金融秩序和保护公众的财产安全，制定了禁止虚拟货币作为法定货币使用的政策。

三、国家对游戏行业的政策

1、第一条为加强网络游戏管理，规范网络游戏经营秩序，维护网络游戏行业的健康发展，根据《中华人民共和国网络安全法》、《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》和《互联网信息服务管理办法》等国家法律法规有关规定，制定本办法。

2、第二条从事网络游戏研发生产、网络游戏运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动，适用本办法。

3、本办法所称网络游戏是指由软件程序和息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

4、网络游戏运营是指通过信息网络提供网络游戏产品和服务，并取得收益的行为。

5、网络游戏虚拟货币是指由网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务

器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。

6、第三条国务院文化行政部门是网络游戏的主管部门，县级以上人民政府文化行政部门依照职责分工负责本行政区域内网络游戏的监督管理。

7、第四条从事网络游戏经营活动应当遵守宪法、法律、行政法规，坚持社会效益优先，保护未成年人优先，弘扬体现时代发展和社会进步的思想文化和道德规范，遵循有利于保护公众健康及适度游戏的原则，依法维护网络游戏用户的合法权益，促进人的全面发展与社会和谐。

8、第五条网络游戏行业协会等社团组织应当接受文化行政部门的指导，依照法律、行政法规及章程制定行业自律规范，加强职业道德教育，指导、监督成员的经营行为，维护成员的合法权益，促进公平竞争。

9、第六条申请从事网络游戏运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》：

10、（一）有单位的名称、住所、组织机构和章程；

11、（二）有确定的网络游戏经营范围；

12、（三）有从事网络游戏经营活动所需的必要的专业人员、设备、场所以及管理技术措施；

13、（五）符合法律、行政法规和国家有关规定的其他条件。

14、第七条申请《网络文化经营许可证》，应当向省、自治区、直辖市文化行政部门提出申请。省、自治区、直辖市文化行政部门自收到申请之日起20日内做出批准或者不批准的决定。批准的，核发《网络文化经营许可证》，并向社会公告；不批准的，应当书面通知申请人并说明理由。

15、《网络文化经营许可证》有效期为3年。有效期届满，需继续从事经营的，应当于有效期届满30日前申请续办。

16、第八条获得《网络文化经营许可证》的网络游戏经营单位变更单位名称、域名、法定代表人或者主要负责人、注册地址、经营地址、股权结构以及许可经营范围的，应当自变更之日起20日内向原发证机关办理变更或者备案手续。

- 17、网络游戏经营单位应当按照批准的业务范围从事网络游戏经营活动。
- 18、网络游戏经营单位应当在企业网站、产品客户端、用户服务中心等显著位置标示《网络文化经营许可证》电子标签等信息。
- 19、第九条网络游戏不得含有以下内容：
 - 20、（一）违反宪法确定的基本原则的；
 - 21、（二）危害国家统一、主权和领土完整的；
 - 22、（三）泄露国家秘密、危害国家安全或者损害国家荣誉和利益的；
 - 23、（四）煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结，或者侵害民族风俗、习惯的；
 - 24、（六）散布谣言，扰乱社会秩序，破坏社会稳定的；
 - 25、（七）宣扬淫秽、色情、赌博、暴力，或者教唆犯罪的；
 - 26、（八）侮辱、诽谤他人，侵害他人合法权益的；
 - 27、（十）有法律、行政法规和国家规定禁止的其他内容的。
- 28、第十条国务院文化行政部门负责网络游戏内容审查，并聘请有关专家承担网络游戏内容审查、备案与鉴定的有关咨询和事务性工作。
- 29、经有关部门前置审批的网络游戏出版物，国务院文化行政部门不再进行重复审查，允许其运营。
- 30、第十一条国务院文化行政部门依法对进口网络游戏进行内容审查。进口网络游戏应当在获得国务院文化行政部门内容审查批准后，方可运营。申请进行内容审查需提交下列材料：
 - 31、（一）进口网络游戏产品内容说明书（中外文）、产品操作说明书（中外文）、描述性文字、对白、旁白、歌词文本（中外文）；
 - 32、（二）原始著作权证明书（中外文）、原产地分级证明（中外文）、运营协议或者授权书（中外文）原件的扫描件；

- 33、（三）申请单位对进口网络游戏的内容自审报告；
- 34、（四）申请单位的企业对用户协议书；
- 35、（五）内容审查所需的其他文件。
- 36、第十二条申报进口网络游戏内容审查的，应当为依法获得独占性授权的网络游戏运营企业。
- 37、批准进口的网络游戏变更运营企业的，由变更后的运营企业，按照本办法第十一条的规定，向国务院文化行政部门重新申报。
- 38、经批准的进口网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明批准文号电子标签。
- 39、第十三条国产网络游戏运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。
- 40、已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号电子标签。
- 41、第十四条进口网络游戏运营后需要进行内容实质性变动的，网络游戏运营企业应当将拟变更的内容报国务院文化行政部门进行内容审查。
- 42、第十五条网络游戏经营单位应当建立自审制度，明确专门部门，配备专业人员负责网络游戏内容和经营行为的自查与管理，保障网络游戏内容和经营行为的合法性。
- 43、第十六条网络游戏经营单位应当根据网络游戏的内容、功能和适用人群，制定网络游戏用户指引和警示说明，并在网站和网络游戏的显著位置予以标明。
- 44、以未成年人为对象的网络游戏不得含有诱发未成年人模仿违反社会公德的行为和违法犯罪的行为的内容，以及恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的内容。
- 45、网络游戏经营单位应当按照国家规定，采取技术措施，禁止未成年人接触不适宜的游戏或者游戏功能，限制未成年人的游戏时间，预防未成年人沉迷网络。
- 46、第十七条网络游戏经营单位不得授权无网络游戏运营资质的单位运营网络游戏。

47、第十八条网络游戏经营单位应当遵守以下规定：

48、（一）不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战；

49、（二）网络游戏的推广和宣传不得含有本办法第九条禁止内容；

50、（三）不得以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务。

51、第十九条网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币的，应当遵守以下规定：

52、（一）网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务；

53、（二）发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的；

54、（三）保存网络游戏用户的购买记录。保存期限自用户最后一次接受服务之日起，不得少于180日；

55、（四）将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。

56、第二十条网络游戏虚拟货币交易服务企业应当遵守以下规定：

57、（一）不得为未成年人提供交易服务；

58、（二）不得为未经审查或者备案的网络游戏提供交易服务；

59、（三）提供服务时，应保证用户使用有效身份证件进行注册，并绑定与该用户注册信息相一致的银行账户；

60、（四）接到利害关系人、政府部门、司法机关通知后，应当协助核实交易行为的合法性。经核实属于违法交易的，应当立即采取措施终止交易服务并保存有关纪录；

61、（五）保存用户间的交易记录和账务记录等信息不得少于180日。

62、第二十一条网络游戏运营企业应当要求网络游戏用户使用有效身份证件进行实名注册，并保存用户注册信息。

63、第二十三条网络游戏运营企业终止运营网络游戏，或者网络游戏运营权发生转移的，应当提前60日予以公告。网络游戏用户尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换。

64、网络游戏因停止服务接入、技术故障等网络游戏运营企业自身原因连续中断服务超过30日的，视为终止。

65、第二十三条网络游戏经营单位应当保障网络游戏用户的合法权益，并在提供服务网站的显著位置公布纠纷处理方式。

66、国务院文化行政部门负责制定《网络游戏服务格式化协议必备条款》。网络游戏运营企业与用户的服务协议应当包括《网络游戏服务格式化协议必备条款》的全部内容，服务协议其他条款不得与《网络游戏服务格式化协议必备条款》相抵触。

67、第二十四条网络游戏经营单位根据法律法规或者服务协议停止为网络游戏用户提供服务的，应当提前告知用户并说明理由。

68、第二十五条网络游戏经营单位发现网络游戏用户发布违法信息的，应当依照法律规定或者服务协议立即停止为其提供服务，保存有关记录并向有关部门报告。

69、第二十六条网络游戏经营单位在网络游戏用户合法权益受到侵害或者与网络游戏用户发生纠纷时，可以要求网络游戏用户出示与所注册的身份信息相一致的本人有效身份证件。审核真实的，应当协助网络游戏用户进行取证。对经审核真实的实名注册用户，网络游戏经营单位负有向其依法举证的责任。

70、双方出现争议经协商未能解决的，可依法申请仲裁或者向人民法院提起诉讼。

71、第二十七条任何单位不得为违法网络游戏经营活动提供网上支付服务。为违法网络游戏经营活动提供网上支付服务的，由文化行政部门或者文化市场综合执法机构通报有关部门依法处理。

72、第二十八条网络游戏运营企业应当按照国家规定采取技术和管理措施保证网络信息安全，包括防范计算机病毒入侵和攻击破坏，备份重要数据库，保存用户注册信息、运营信息、维护日志等信息，依法保护国家秘密、商业秘密和用户个人信息。

73、第二十九条违反本办法第六条的规定，未经批准，擅自从事网络游戏运营、网络游戏虚拟货币发行或者网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令停止网络游戏经营活动，予以警告，并处30000元以下罚款；拒不停止经营活动的，依法列入文化市场黑名单，予以信用惩戒。

74、第三十条网络游戏经营单位有下列情形之一的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，没收违法所得，并处10000元以上30000元以下罚款；情节严重的，责令停业整顿直至吊销《网络文化经营许可证》；构成犯罪的，依法追究刑事责任：

75、（一）提供含有本办法第九条禁止内容的网络游戏产品和服务的；

76、（二）违反本办法第八条第一款、第二款规定的；

77、（三）违反本办法第十一条的规定，运营未获得文化部内容审查批准的进口网络游戏的；

78、（四）违反本办法第十二条第二款的规定，进口网络游戏变更运营企业未按照要求重新申报的；

79、（五）违反本办法第十四条的规定，对进口网络游戏进行内容实质性变动未报送审查的。

80、第三十一条网络游戏经营单位违反本办法第十六条、第十七条、第十八条规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，没收违法所得，并处10000元以上30000元以下罚款。

81、第三十二条网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币违反本办法第十九条第一、二项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处30000元以下罚款；违反本办法第十九条第三、四项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。

82、第三十三条网络游戏虚拟货币交易服务企业违反本办法第二十条第一项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并处30000元以下罚款；违反本办法第二十条第二、三项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处30000元以下罚款；违反本办法第二十条第四、五项规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法

机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。

83、第三十四条网络游戏运营企业违反本办法第十三条第一款、第十五条、第二十一条、第二十二条、第二十三条第二款规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。

84、第三十五条网络游戏经营单位违反本办法第八条第三款、第十二条第三款、第十三条第二款、第二十三条第一款、第二十五条规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处10000元以下罚款。

85、第三十六条本办法所称文化市场综合执法机构是指依照国家有关法律、法规和规章的规定，相对集中地行使文化领域行政处罚权以及相关监督检查权、行政强制权的行政执法机构。

86、第三十七条文化行政部门或者文化市场综合执法机构查处违法经营活动，依照实施违法经营行为的企业注册地或者企业实际经营地进行管辖；企业注册地和实际经营地无法确定的，由从事违法经营活动网站的信息服务许可地或者备案地进行管辖；没有许可或者备案的，由该网站服务器所在地管辖；网站服务器设置在境外的，由违法行为发生地进行管辖。

87、第三十八条网络游戏的网上出版前置审批和出版境外著作权人授权的互联网游戏作品的审批，按照《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》（中央编办发〔2009〕35号）的规定，由有关部门依据相关法律法规管理。

88、第三十九条本办法自二零一零年八月一日起施行