

# 游戏多媒体引擎 服务协议



腾讯云

## 【 版权声明 】

©2013–2025 腾讯云版权所有

本文档（含所有文字、数据、图片等内容）完整的著作权归腾讯云计算（北京）有限责任公司单独所有，未经腾讯云事先明确书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、使用、抄袭、传播本文档全部或部分内容。前述行为构成对腾讯云著作权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

## 【 商标声明 】



及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算（北京）有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标，依法由权利人所有。未经腾讯云及有关权利人书面许可，任何主体不得以任何方式对前述商标进行使用、复制、修改、传播、抄录等行为，否则将构成对腾讯云及有关权利人商标权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

## 【 服务声明 】

本文档意在向您介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的相关概况，部分产品、服务的内容可能不时有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定，除非双方另有约定，否则，腾讯云对本文档内容不做任何明示或默示的承诺或保证。

## 【 联系我们 】

我们致力于为您提供个性化的售前购买咨询服务，及相应的技术售后服务，任何问题请联系 4009100100或 95716。

# 文档目录

## 服务协议

服务等级协议

游戏多媒体引擎 SDK 个人信息保护规则

# 服务协议

## 服务等级协议

最近更新时间：2023-06-09 10:49:02

详细信息，请参见 [腾讯云游戏多媒体引擎 GME 服务等级协议](#)。

# 游戏多媒体引擎 SDK 个人信息保护规则

最近更新时间：2025-06-17 15:11:02

## 更新说明

2025年6月17日更新内容：

SDK 更新收集设备型号、操作系统时机的相关说明。

2025年3月31日更新内容：

增加了 HarmonyOS 相关权限说明，完善了 SDK 对个人信息处理的具体内容。

2023年02月16日更新内容：

我们对游戏多媒体引擎（以下简称“GME”）《SDK 个人信息保护规则》进行了更新，更新内容主要为：

1. 名称修改为《SDK 个人信息保护规则》；
2. 梳理和重述了 App 开发者使用 SDK 处理个人信息或使用 SDK 构建处理个人信息的 App 的规则；
3. 细化信息主体行使相关权利的机制；
4. 更新了处理未成年人个人信息的规则；
5. 根据《个人信息保护法》更新了相关术语和表述。

## 引言

游戏多媒体引擎（以下简称“SDK产品”）由腾讯云计算（北京）有限责任公司（以下简称“我们”）开发，公司注册地为：北京市海淀区知春路49号3层西部309。

《游戏多媒体引擎 SDK 个人信息保护规则》（以下简称“本规则”）主要向开发者及其终端用户（“终端用户”）告知，为了实现SDK产品的相关功能，SDK产品需收集、使用和处理终端用户个人信息的情况。

请开发者及终端用户认真阅读本规则。如您是开发者，请您确认充分了解并同意本规则后再集成SDK产品，如果您不同意本规则及按照本规则履行对应的用户个人信息保护义务，应立即停止接入及使用SDK产品。

**特别说明：**

**如您是开发者，您应当：**

1. 遵守法律、法规收集、使用和处理终端用户的个人信息，包括但不限于制定和公布有关个人信息保护的隐私政策等；
2. 告知终端用户 SDK 产品收集、使用和处理终端用户个人信息的情况，并依法征得终端用户同意，在征得终端用户同意后初始化 SDK 产品；
3. 在征得终端用户的同意前、以及在用户触发相应功能场景前，除非法律法规另有规定，不应收集任何终端用户的个人信息；
4. 应按您的应用的具体功能场景，在用户触发具体功能场景时调用 SDK 的相应功能、调用相应权限或处理终端用户的个人信息，未到具体功能场景时不应调用相应的 SDK 功能、调用相应权限或处理终端用户的个人信息。
5. 向终端用户提供易于操作且满足法律法规要求的用户权利实现机制，并告知终端用户如何查阅、复制、修改、删除个人信息，撤回同意，以及限制个人信息处理、转移个人信息、获取个人信息副本和注销账号；

6. 遵守本规则的要求，并详细阅读《SDK 合规使用指南》查看详细操作指引。如开发者和终端用户对本规则内容有任何疑问或建议，可随时通过本规则第八条提供的方式与我们联系。

## 一、我们收集的信息及我们如何使用信息

### （一）为实现 SDK 产品功能所需收集的个人信息

为实现 SDK 产品的基本业务功能所必须，我们将向终端用户或开发者收集终端用户在使用与 SDK 产品相关的功能时产生的如下个人信息。SDK 目前不涉及提供其他扩展业务功能，如后续提供其他扩展业务功能，将通过本隐私政策进行说明并通过 [合规使用指南](#) 为开发者提供扩展功能的配置方式和示例。

以下个人信息为必选收集：

个人信息类型	使用目的	使用场景	处理方式
设备型号	根据设备型号调整音频编码参数。	进入语音房间时获取设备型号以调整音频编码参数。	加密或匿名化处理。
操作系统	根据操作系统调整音频编码参数。	进入语音房间时获取操作系统以调整音频编码参数。	加密或匿名化处理。
Wi-Fi 状态	根据网络类型调整音频编码参数。	SDK 终端用户使用实时语音功能时获取 Wi-Fi 状态以调整音频编码参数。	加密或匿名化处理。
IP 地址	用于网络数据传输。	SDK 终端用户使用实时语音功能时获取 IP 地址以实现网络数据传输。	无处理，仅通过 IP 进行网络数据传输。
录音	用于音频通话。	音频通话时获取录音以实现音频互通。	加密或匿名化处理。

### （二）为实现 SDK 产品功能所需的权限

为实现 SDK 产品的相应功能所必须，我们会通过开发者的应用在对应的功能场景下申请所需权限。如您是开发者，请您注意，您应按您的应用的具体功能场景，在用户触发具体功能场景时调用 SDK 的相应功能、调用相应权限或处理终端用户的个人信息，未到具体业务或功能场景时不应调用相应权限，通过 [合规使用指南](#) 可查看相关操作指引。

操作系统	权限名称	使用目的	功能场景（申请时机）	是否可选
Android	android.permission.RECORD_AUDIO	用于采集用户声音，与其他使用者进行交互、录制声音。	打开麦克风时。	否
	android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE	存储 SDK 配置文件和日志文件。	初始化 SDK 时。	是

	NAL_STORAGE			
	android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE	读取 SDK 配置文件和日志文件。	初始化SDK时。	是
	android.permission.BLUETOOTH	需要支持蓝牙耳机和耳麦的接入。	初始化SDK时。	Android 12以下不可选，Android 12以上可选
	android.permission.READ_PHONE_STATE	SDK 需要监听电话的打断，在电话呼入时，停止音频的采集。	初始化SDK时。	否
	android.permission.INTERNET	访问网络连接。	初始化SDK时。	否
	android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE	获取网络信息状态。	初始化SDK时。	是
	android.permission.ACCESS_WIFI_STATE	允许获取当前 Wi-Fi 接入的状态以及 WLAN 热点的信息。	初始化SDK时。	是
	android.permission.MODIFY_AUDIO_SETTINGS	修改声音设置信息。	初始化SDK时。	是
iOS	NSMicrophoneUsageDescription	使用音频通话功能，需要开启麦克风。	打开麦克风时。	否
MacOS	NSMicrophoneUsageDescription	使用音频通话功能，需要开启麦克风。	打开麦克风时。	否
HarmonyOS	ohos.permission.KEEP_BACKGROUND_RUNNING	切换到后台后仍可采集和播放。	初始化SDK时。	是
	ohos.permission.INTERNET	通过网络进行音视频数据传输。	初始化SDK时。	否
	ohos.permission.GET_NETWORK_INFO	获取网络状态。	初始化SDK时。	否

ohos.permission.MODIFY_AUDIO_SETTINGS	修改系统音频设置。	初始化SDK时。	否
ohos.permission.MICROPHONE	使用音频通话功能，需要开启麦克风。	使用音频通话功能，需要开启麦克风。	打开麦克风时

请注意，在不同设备和系统中，权限显示方式及关闭方式可能有所不同，请终端用户参考其使用的设备及操作系统开发方的说明或指引。当终端用户关闭权限即代表其取消了相应的授权，我们和第三方开发者将无法继续收集和使用对应的个人信息，也无法为终端用户提供上述与该等授权所对应的功能。

### （三）根据法律法规的规定，以下是征得用户同意的例外情形

1. 为订立、履行与终端用户的合同所必需；
2. 为履行我们的法定义务所必需；
3. 为应对突发公共卫生事件，或者紧急情况下为保护终端用户的生命健康和财产安全所必需；
4. 为公共利益实施新闻报道、舆论监督等行为，在合理的范围内处理终端用户的个人信息；
5. 依照本法规定在合理的范围内处理终端用户自行公开或者其他已经合法公开的个人信息；
6. 法律行政法规规定的其他情形。

特别提示：如我们收集的信息无法单独或结合其他信息识别到终端用户的个人身份，其不属于法律意义上的个人信息。

### （四）个人信息的使用规则

我们仅为实现本SDK产品和服务功能，对所收集的终端用户个人信息进行处理。若需要将收集的个人信息用于其他目的，我们会以合理方式告知终端用户，并在获得终端用户的同意后使用。

## 二、第三方数据处理及信息的公开披露

我们不会与我们的关联公司、合作伙伴及第三方共享（“接收方”）终端用户的个人信息。

我们不会将终端用户的个人信息转移给任何公司、组织和个人，但以下情况除外：

1. 事先告知终端用户转移个人信息的种类、目的、方式和范围，并征得终端用户的单独同意；
2. 如涉及合并、分立、解散、被宣告破产等原因需要转移个人信息的，我们会向终端用户告知接收方的名称或者姓名和联系方式，并要求接收方继续履行个人信息处理者的义务。接收方变更原先的处理目的、处理方式的，我们会要求接收方重新取得终端用户的同意。

我们不会公开披露终端用户的个人信息，但以下情况除外：

1. 告知终端用户公开披露的个人信息的种类、目的、方式和范围并征得终端用户的单独同意后；
2. 在法律法规、法律程序、诉讼或政府主管部门强制要求的情况下。

## 三、终端用户如何管理自己的信息

我们非常重视终端用户对其个人信息管理的权利，并竭力帮助终端用户管理个人信息，包括个人信息查阅、复制、删除、注销账号以及设置隐私功能等，以保障终端用户的权利。

如您是开发者，您应当为终端用户提供实现查阅、复制、修改、删除个人信息、撤回同意和注销账号的方式。

开发者可以通过本规则第八条提供的方式联系我们，以便开发者帮助终端用户管理自己的信息。

如您是终端用户，由于我们与您无直接的交互对话界面，您可以直接联系开发者管理您的个人信息，也可通过本规则第八条提供的方式与我们联系。请您理解，特定的业务功能或服务需要您提供服务所需的信息才能得以完成，当您撤回同意后，我们无法继续为您提供对应的功能或服务，也不再处理您相应的个人信息。您撤回同意的决定，不会影响我们此前基于您的授权而开展的个人信息处理。

## 四、信息的存储

### （一）存储信息的地点

我们遵守法律法规的规定，将在中华人民共和国境内收集和产生的个人信息存储在境内。

### （二）存储信息的期限

一般而言，我们仅在为实现目的所必需的最短时间内保留终端用户的个人信息，但下列情况除外：

1. 为遵守适用的法律法规等有关规定；
2. 为遵守法院判决、裁定或其他法律程序的规定；
3. 为遵守相关政府机关执法的要求。

## 五、信息安全

我们为终端用户的个人信息提供相应的安全保障，以防止信息的丢失、不当使用、未经授权访问或披露。

我们严格遵守法律法规保护终端用户的个人信息。

我们将在合理的安全水平内使用各种安全保护措施以保障信息的安全。例如，我们使用加密技术、匿名化处理等手段来保护终端用户的个人信息。

我们建立严谨的管理制度、流程和组织确保信息安全。例如，我们严格限制访问信息的人员范围，要求他们遵守保密义务，并进行审查。

若发生个人信息泄露等安全事件，我们会启动应急预案，阻止安全事件扩大，并以推送通知、公告等形式告知开发者。

## 六、未成年人保护

本 SDK 产品主要面向成年人。

若您开发者，如果终端用户是未满14周岁的未成年人（“儿童”），您应当向儿童的父母或其他监护人告知本规则，并在征得儿童的父母或其他监护人同意的前提下处理儿童个人信息。如果我们发现开发者未征得儿童监护人同意向我们提供儿童个人信息的，我们将会采取措施尽快删除。

若您儿童监护人，当您对您所监护儿童个人信息保护有相关疑问或权利请求时，您可以联系开发者，或通过本规则第八条提供的方式与我们联系。

## 七、变更

我们会适时修订本规则的内容。

如本规则的修订会导致终端用户在本规则项下权利的实质减损，我们将在变更生效前，通过网站公告等方式进行告知。如您是开发者，当更新后的本规则对处理终端用户的个人信息情况有变动的，您应当适时更新隐私政策，并以弹框形式通知终端用户并且征得其同意，如果终端用户不同意接受本规则，请停止集成SDK 产品。

## 八、如何联系我们

我们设立了专门的个人信息保护团队和个人信息保护负责人，如果第三方开发者和/或终端用户对本规则或个人信息保护相关事宜有任何疑问或投诉、建议时，可以通过以下方式与我们联系：

- (i) 通过 <https://kf.qq.com/> 与我们联系进行在线咨询；
- (ii) 发送邮件至 [Dataprivacy@tencent.com](mailto:Dataprivacy@tencent.com)；
- (iii) 邮寄信件至：中国广东省深圳市南山区海天二路33号腾讯滨海大厦 数据隐私保护部（收）邮编：518054。

我们将尽快审核所涉问题，并在15个工作日或法律法规规定的期限内予以反馈。