ICS 01.140.40
A 19
备案号：60915-2018

中华人民共和国新闻出版行业标准

CY/T 166—2017

网络游戏防沉迷系统规范

Requirement of enthrallment preventing system for online games

行业标准信息服务平台

2017-11-03 发布　　2018-02-01 实施

中华人民共和国国家新闻出版广电总局　发布

行业标准信息服务平台

目　　次

前言……I
引言……III
1　范围……1
2　术语和定义……1
3　网络游戏防沉迷系统流程……1
4　网络游戏防沉迷系统……1
　4.1　注册……1
　4.2　实名认证与查询……1
　4.3　提示与限制……3
参考文献……5

行业标准信息服务平台

行业标准信息服务平台

前　言

本标准按照 GB/T 1.1-2009 给出的规则起草。

本标准由全国新闻出版标准化技术委员会（SAC/TC 527）提出。

本标准由全国新闻出版标准化技术委员会（SAC/TC 527）归口。

本标准起草单位：中国新闻出版研究院、中国音像与数字出版协会、全国公民身份证号码查询服务中心、同方知网数字出版技术股份有限公司、北京畅游时代数码技术有限公司、完美世界（北京）网络技术有限公司。

本标准主要起草人：刘杰华、刘颖丽、陈磊、李昂扬、李国龙、姜新华、鲁文斌、乔婷婷、谢冰。

行业标准信息服务平台

行业标准信息服务平台

引　言

本标准制定与推行的目的和作用是推动我国游戏产业繁荣发展，推进“文明办网、文明上网”，规范网络游戏经营企业利用技术手段对未成年人在线游戏做必要提示与限制，保护未成年人身心健康，保障未成年人合法权益，培养未成年人科学上网习惯，促进未成年人德、智、体全面发展。

行业标准信息服务平台

行业标准信息服务平台

网络游戏防沉迷系统规范

1 范围

本标准规定了网络游戏防沉迷系统的流程功能。

本标准适用于网络游戏防沉迷系统的开发及运行维护管理。

2 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

2.1

网络游戏 online game

基于信息网络在线运营的各类网络游戏出版物。

2.2

游戏收益 profit

网络游戏中与网络游戏角色成长升级相关的数据（包括但不限于经验值、荣誉值、声望值、称号等）的提升和网络游戏用户获得的包括道具、装备、虚拟货币等在内的虚拟财产。

2.3

身份信息 identity information

网络游戏用户注册时向网络游戏运营商提供的本人姓名、公民身份号码等真实有效的信息。

3 网络游戏防沉迷系统流程

网络游戏防沉迷系统流程包括注册、实名认证与查询、提示与限制三个环节，如图 1 所示。

4 网络游戏防沉迷系统

4.1 注册

网络游戏用户向网络游戏运营商提供身份信息，在开始游戏前填写本人真实姓名、公民身份号码等。

4.2 实名认证与查询

4.2.1 初步识别

网络游戏运营商应将符合下列身份信息特征的网络游戏用户纳入提示和限制的网络游戏用户范围：

——未填写身份证信息；

——公民身份号码非 15 位或 18 位；

——公民身份号码地区码超出行政区划范围；

——填写当日填写人未满 18 周岁。

未满 18 周岁的网络游戏用户满 18 周岁时，网络游戏运营商应识别并及时解除对其网络游戏防沉迷提示和限制。

行业标准信息服务平台

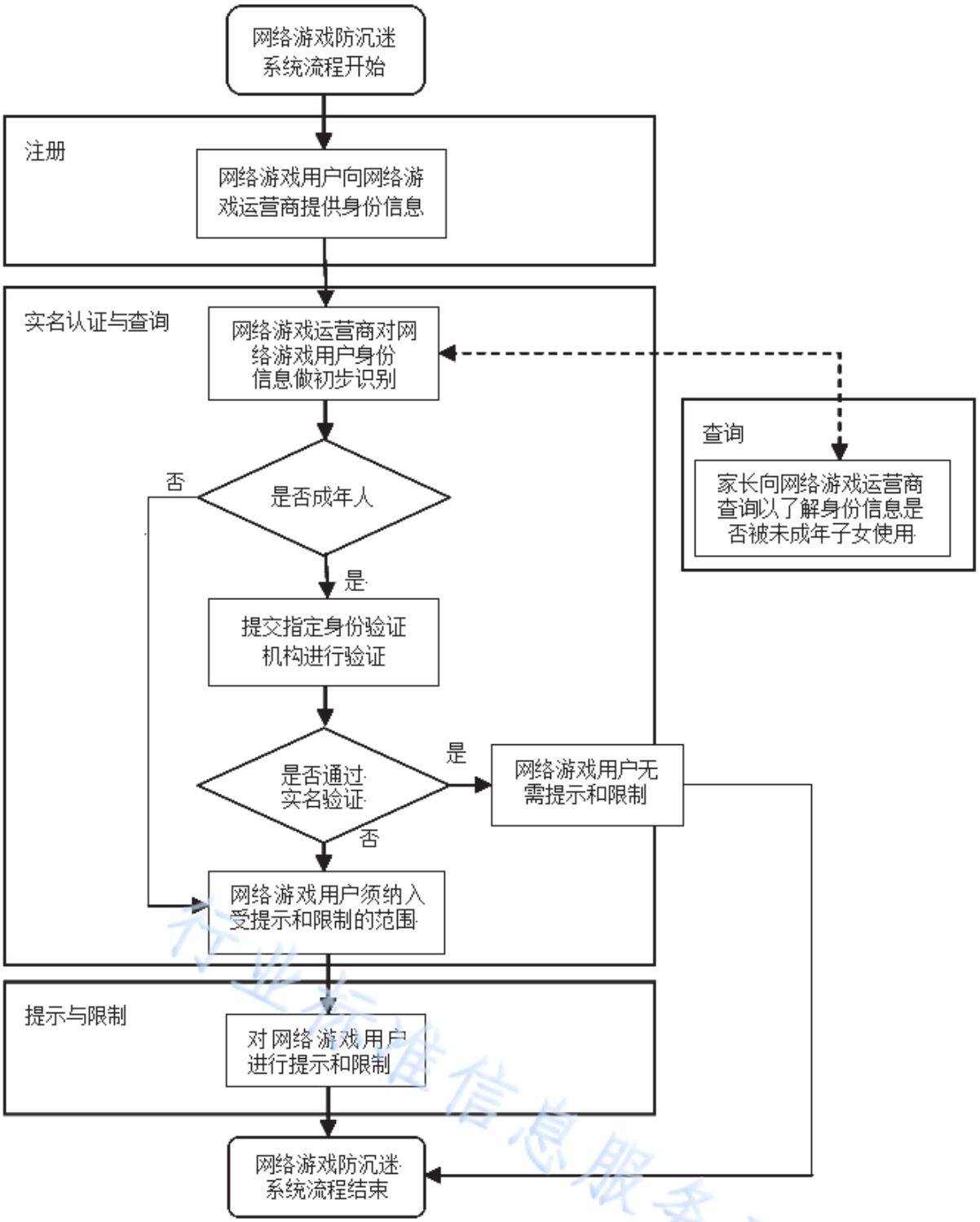

图 1　网络游戏防沉迷系统流程示意图

行业标准信息服务平台

4.2.2 传送验证身份信息

网络游戏运营商须将初步识别为成年人网络游戏用户的身份信息，传送至国家出版行政部门指定的身份认证机构进行验证。

4.2.3 传送验证身份信息时限

对于新注册的成年人网络游戏用户身份信息，网络游戏运营商应自注册之日起 30 日内传送验证身份信息。

4.2.4 验证及处置

国家出版行政部门指定的身份认证机构，对网络运营商传送的需验证身份信息进行验证，自收到需验证身份信息之日起 30 日内将结果反馈对应的网络游戏运营商，如经验证为成年人，则通过验证；如经验证不能确定为成年人，则未通过验证。接收到验证结果后，网络游戏运营商要将未通过验证的身份信息对应的网络游戏用户纳入提示和限制的网络游戏用户范围。

4.2.5 查询

家长可向网络游戏运营商提供证明本人身份的户口本、身份证复印件，查询本人身份信息在某款网络游戏中是否被注册，本人未成年子女是否在某款网络游戏中注册。

网络游戏运营商在核实家长身份信息和其所提供需查询的相关身份信息无误后，应提供查询服务，并反馈查询及处理结果。

4.3 提示与限制

T 为未成年网络游戏用户累计在线游戏时间 , 单位为小时。

4.3.1 提示

4.3.1.1 总体要求

提示信息应至少在网络游戏画面明显位置保留 1 分钟，提示信息文字应容易辨认且不小于 5 号字。

4.3.1.2 $0 \leqslant T < 3$ 提示要求

$0 \leqslant T < 3$，每满 1 小时提示 1 次，提示信息为“您累计在线时间已满 T 小时”。

4.3.1.3 $3 \leqslant T < 5$ 提示要求

T=3，提示信息为“您累计在线时间已满 3 小时，请您下线休息，做适当身体活动。”“您已经进入疲劳游戏时间，您的游戏收益将降为正常值的 50%，为了您的健康，请尽快下线休息，做适当身体活动，合理安排学习生活。”

$3 \leqslant T < 5$，每满 0.5 小时提示 1 次，提示信息为“您已经进入疲劳游戏时间，您的游戏收益降为正常值的 50%，为了您的健康，请尽快下线休息，做适当身体活动，合理安排学习生活。”

4.3.1.4 $T \geqslant 5$ 提示要求

T=5, 提示信息为“您已进入不健康游戏时间，为了您的健康，请您立即下线休息。如不下线，您的身体将受到损害，您的收益已降为零，直到您的累计下线时间满 5 小时后，才能恢复正常。”

$T \geqslant 5$, 每满 0.25 小时提示 1 次，提示信息不变。

4.3.2 游戏收益限制

4.3.2.1 $0 \leqslant T < 3$ 游戏收益

获得正常游戏收益。

行业标准信息服务平台

4.3.2.2 3 ≤ T < 5 游戏收益

获得游戏收益为正常收益值的 50%。

4.3.2.3 T ≥ 5 游戏收益

获得游戏收益为 0。

4.3.3 计时限制

4.3.3.1 计时起始点

某个公民身份号码对应的某个网络游戏的所有账号之一登录该游戏时为在线计时起始点。

4.3.3.2 在线时间累计

某个公民身份号码注册的某个网络游戏的所有账号在线时间应累加计算。

4.3.3.3 下线计时起始点

某个公民身份号码对应的某个网络游戏的所有账号退出该游戏时即为下线计时起点。

4.3.3.4 下线时间累计

某个公民身份号码对应的某个网络游戏的所有账号均下线时，下线时间应累加计算。

4.3.3.5 在线时间清零

某个公民身份号码对应的某个网络游戏的下线时间累计满 5 小时，在线时间清零。

4.3.3.6 下线时间清零

某个公民身份号码对应的某个网络游戏的下线时间累计满 5 小时，下线时间清零。

行业标准信息服务平台

参考文献

[1] 中华人民共和国未成年人保护法
[2] 中华人民共和国居民身份证条例
[3] 中华人民共和国民法通则
[4] 出版管理条例
[5] 网络出版服务管理规定

行业标准信息服务平台

行业标准信息服务平台

行业标准信息服务平台

CY/T 166—2017

中华人民共和国新闻出版行业标准
网络游戏防沉迷系统规范
CY/T 166—2017
*
中国书籍出版社出版发行
北京市丰台区三路居路 97 号
邮政编码：100073
电话：（010）52257143　52257140
京鲁图文印刷包装有限公司印刷
各地新华书店经销
*
开本 880 毫米 ×1230 毫米　1/16　印张 1　字数 26 千字
2018 年 3 月第 1 版　2018 年 3 月第 1 次印刷
*
书号：35068・159　　定价：16.00 元

如有印装差错　由本社发行部调换
版权专有　翻印必究
举报电话：（010）52257156

行业标准信息服务平台