

《面向网络内容的未成年人不适宜
提醒测评指南》
标准编制说明

标准起草组

2020年7月30日

1、标准范围

本标准是对网络内容进行测评，提出不适龄的年龄段，拟为家长、未成年人及社会各界提供较为客观、科学、可信赖的网络内容不适龄参考。

本标准适用于目前互联网平台上所有可见内容，测评对象的载体包括：接入或不接入互联网或局域网的各类个人电脑（台式机、笔记本电脑、平板电脑等）、手持电子终端（移动电话、手持游戏机、电子书等）、置于公共娱乐场所的经营性专用游戏机等。

2、工作简况

a) 2019年5月，起草组发起单位开展标准调研和标准草案编制工作，并组织内部、外部专家进行讨论和审议，形成草案，向中国互联网协会提交立项申请。

b) 2019年8月，根据《关于发布2019年中国互联网协会第一批团体标准立项的公告》，本标准立项成功，项目计划号为：004-T/ISC-19。

c) 2019年9月-2020年6月，起草组召开标准启动会，参编单位和与会专家对标准结构、内容进行了研讨，形成草案修改稿。

d) 2020年6月30日，中国互联网协会召开了本标准草案研讨会，邀请多位专家和互联网企业参与，起草组汇报了标准编制工作汇报，与会专家和企业代表对标准草案进行了讨论并提出了意见建议。

e) 2020年7月13日，起草组根据会议专家意见进行了讨论，并修改完善文稿，形成征求意见稿。

f) 2020年7月20日，起草组听取标准工委专家意见，对标准文稿做进一步完善。

3、标准编制原则和确定标准主要内容的依据

本标准的编制立足于我国网络游戏产业发展现状，本着“科学、合理、系统、适用”的原则，注重通用性、可操作性和实用性。

本标准参考了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》、《网络游戏防沉迷系统开发标准》、《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》、《网络游戏防沉迷系统及实名认证服务协议》、《未成年人网络保护条例（送审稿）》、《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》等法律法规要求，以及网络游戏行业的技术实践。

4、主要试验（或验证）的分析、综述报告

暂无。

5、标准的起草过程中遇到的问题及解决办法；重大分歧意见的处理经过和依据；有无重要技术问题需要说明。

遇到的问题：可依据和参考的国内外标准规范较少，同时网络游戏运营具有实时变化的特点，使得不适龄提醒具有时效性。提出共性的、能够普遍认同的建议和指标不容易。

解决方法：a) 邀请相关专家，从标准内容的描述维度、不适龄提醒测评技术要求上给予指导；b) 联合业界企业和机构，充分征求意见建议，讨论标准内容的合理性和落地性，形成行业共识。

编制过程中未出现重大分歧。暂无技术问题说明。

6、与国外标准的关系：包括采用国际标准和国外先进标准的程度，与国外标准主要技术内容的差异（可引用标准前言的内容）

本标准属于自主制定标准，未采用国际标准和国外先进标准。

7、修订标准时，说明与标准前一版本的重大技术变化，并列出现涉及的新、旧版本的有关条款（可引用标准前言的内容）：废止/代替现行有关标准的建议：

无。

8、说明标准与其他标准或文件的关系（可引用标准前言的内容），特别是与有关的现行法律、法规和强制性国家标准的关系：

与现行相关法律、法规、规章及相关标准具有一致性。

9、标准作为强制性标准或推荐性标准的建议：

作为推荐性团体标准发布实施。

10、贯彻国家标准的要求和措施建议（包括组织措施、技术措施、过渡办法等内容）；标准发布后，对国内外业界可能产生的影响。

起草组欢迎各类网络游戏运营者积极参加标准研制和讨论，建议中国互联网协会通过协会平台，组织协会成员的互联网企业进行标准试点，不断完善标准内容，在标准发布实施后切实促进国内网络游戏运营者的能力提升，加强对其平台中内容的管理，维护网络游戏空间和谐。

11、标准是否涉及知识产权的情况说明；如标准中含有自主知识产权，说明产品研发程度、产业化基础及进程。

无。

12、其他应予说明的事项。

无。