

新闻出版总署、中央文明办、教育部等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 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/307/2021\\_2022\\_\\_E6\\_96\\_B0\\_E9\\_97\\_BB\\_E5\\_87\\_BA\\_E7\\_c80\\_307105.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/307/2021_2022__E6_96_B0_E9_97_BB_E5_87_BA_E7_c80_307105.htm)

新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、信息产业部、团中央、全国妇联、中国关心下一代工作委员会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(新出联[2007]5号)为贯彻落实《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，净化网络环境，推广文明上网，保护未成年人身心健康，有效解决未成年人沉迷网络游戏的社会问题，2005年6月，新闻出版总署组织有关部门、行业组织、专家、教育工作者、家长等共同研究，并广泛征求意见，制定出《网络游戏防沉迷系统开发标准》，该系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因，利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制，作为实施“文明办网、文明上网”的实际举措之一。2005年8月，向全国七家主要的网络游戏运营企业发出《关于开发网络游戏<防沉迷系统>的通知》，通知发出后，各参与企业高度重视，向社会庄严承诺“保护未成年人健康、创建绿色网游环境”，并签署了《网络游戏防沉迷系统开发使用责任书》，启动了相关工作。这些举措得到社会各界的充分肯定。2006年3月系统的开发工作基本完成，开始进行试运行。经过半年多的试运行，多项指标均已达到标准要求。为更有效地在未成年人中实行网络游戏防沉迷系统，新闻出版总署又组织有关方面制定配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》。为了尽快在全国范围内开展此项工作，

根据中央领导同志的重要指示和中央精神文明建设指导委员会的部署，新闻出版总署、中央文明办、教育部、团中央、信息产业部、公安部、全国妇联、中国关心下一代工作委员会研究决定，在全国网络游戏中推行网络游戏防沉迷系统。现将有关要求通知如下：一、本通知所称网络游戏是指利用互联网进行在线运营的各类互联网游戏出版物，包括自主开发和从境外引进的。二、各网络游戏运营企业必须严格按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》（附件1）在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统，并严格按照配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》（见附件2）加以实施。三、网络游戏防沉迷系统及配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》定于2007年4月15日起实施，2007年4月15日至2007年6月15日为系统开发时间，2007年6月15日至7月15日为系统测试时间。2007年7月16日起正式投入使用。本通知发布之日前已经公开测试运营的网络游戏按上述时间执行；2007年7月16日后公开测试运营的网络游戏，必须按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》和《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》先行开发完成，并同步实施，否则不予审批或备案，也不准公开测试运营。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)