



学科导航4.0暨统一检索解决方案研讨会

网游防沉迷系统开发标准（试行）内容

<http://www.fristlight.cn> 2007-08-07

[作者] 蔺玉红

[单位] 人民网

[摘要] 人民网2006年9月18日报道 为有效解决未成年人沉迷网络游戏问题，新闻出版总署近日公布了网络游戏《防沉迷系统开发标准（试行）》。

[关键词] 网游防沉迷系统开发标准;试行

人民网2006年9月18日报道 为有效解决未成年人沉迷网络游戏问题，新闻出版总署近日公布了网络游戏《防沉迷系统开发标准（试行）》，标准内容如下：一、确定健康游戏时间标准 1、定义使用者累计3小时以内的游戏时间为“健康”游戏时间。 2、定义使用者在累计游戏3小时之后，再持续下去的2小时游戏时间为“疲劳”游戏时间。 3、定义使用者累计游戏时间超过5小时为“不健康”游戏时间。二、促进使用者养成健康的游戏习惯 1、要促进使用者养成健康的游戏习惯，使使用者能健康地享受游戏乐趣，活跃思维，健脑益智，必须在游戏时间上进行限制和引导。使用者最为注重游戏中的收益，这也是导致使用者长时间沉迷游戏的原因。如果使用者无法持续收益，则不会持续在线。因此，超过健康时间后持续在线时间越长则收益越少，直至为零。 2、为保障使用者适度使用并有足够的休息时间，对游戏的间隔时间和收益进行限制和引导的处理办法：(1)根据以上考虑，不同累计在线时间的游戏收益处理如下：累计在线时间3小时以内，游戏收益为正常；3-5小时内，收益降为正常值的50%；5小时以上，收益降为0。(2)由于不同的游戏有不同范畴，因此对于当前角色扮演类的网络游戏，特别是目前将作为试点的游戏，建议定义为“游戏收益=游戏中获得的经验值+获得的虚拟物品”。收益为50%，则指获得经验值减半，虚拟物品减半。收益为0，则指无法获得经验值，无法获得虚拟物品。 3、由于使用者上下线的行为比较复杂，会出现以下多种情况，因此限时与提示的实现方法如下：(1)使用者在线后，其持续在线时间将累计计算，称为“累计在线时间”。(2)使用者下线后，其不在线时间也将累计计算，称为“累计下线时间”。(3)使用者累计在线时间3小时以内的，游戏收益正常。每累计在线时间满1小时，应提醒一次：“您累计在线时间已满1小时。”至累计在线时间满3小时时，应提醒：“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。”(4)如果累计在线时间超过3小时进入第4-5小时，在开始进入时就应做出警示：“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%，请您尽快下线休息，做适当身体活动。”此后，应每30分钟警示一次。(5)如果累计在线时间超过5小时进入第6小时，在开始进入时就应做出警示：“您已进入不健康游戏时间，请您立即下线休息。如不下线，您的身体健康将受到损害，您的收益已降为零。”此后，应每15分钟警示一次。(6)如果使用者的累计下线休息时间已满5小时，则累计在线时间清零，如再上线则重新累计上线时间。

[我要入编](#) | [本站介绍](#) | [网站地图](#) | [京ICP证030426号](#) | [公司介绍](#) | [联系方式](#) | [我要投稿](#)

北京雷速科技有限公司 Copyright © 2003-2008 Email: leisun@fristlight.cn

