

未成年人网络游戏服务消费管理要求 编制说明

（征求意见稿）

2024年5月

一、标准“范围”的内容

本文件规定了未成年人用户在网络游戏服务中的消费行为管理要求，包括基本原则、消费管理要求以及纠纷解决与诉讼和家庭教育指导等。

本标准适用于指导网络游戏服务提供者、调解机构等组织开展未成年人网络游戏服务消费管理及调解，也可以为相关行政部门、司法机关提供参考。

二、工作简况，主要包括：任务来源、主要工作过程、各起草单位和起草人及其在起草标准过程中所承担的工作等情况、对标准草案进行会议讨论范围、征求意见的范围、审查的范围

本文件由中国互联网协会调解工作委员会、中国互联网协会未成年人网络保护与发展工作委员会作为牵头单位起草，中国信息通信研究院等参与编制。

本文件于 2023年11月在中国互联网协会通过立项，主要工作过程如下：

- (1) 立项后，牵头单位组织形成编制组，并编写标准草稿；
- (2) 2023 年 11 月 17 日，在中国互联网协会召开了标准的第一次专家研讨会，与会专家对标准提出了修改意见；
- (3) 编制组根据专家意见修改完善标准草稿；
- (4) 在 2023 年 12 月 27 日在中国互联网协会召开了标准的第二次专家研讨会，与会专家对标准提出了修改意见；
- (5) 编制组根据专家意见修改完善标准草稿；
- (6) 在 2024 年 4 月 2 日在中国互联网协会召开了标准的第三次专家研讨会，与会专家对标准提出了修改意见；
- (7) 编制组根据专家意见修改完善标准内容形成征求意见稿。

三、标准编制原则和确定标准主要内容(如技术指标、参数、公式、性能要求、试验方法、检验规则等)的依据(包括试验、统计数据)

本文件遵循规范性、先进性与可操作性相结合的原则。一是标准编制严格遵循GB/T1.1-2020《标准化工作导则 第1部分：标准的结构和编写》及相关法律法规的要求进行；二是标准充分吸纳行业实践，标准研制过程中持续关注行业动态，积极调研相关企业实践经验；三是在标准的研制过程中，充分考虑标准的实施难度，确保标准能够在各种场景下得到有效应用。

本文件参考《中华人民共和国未成年人保护法》、《未成年人网络保护条例》、《国家新闻出版署关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》《最高人民法院 全国妇联印发《关于开展家庭教育指导工作的意见》的通知》、《最高人民法院：关于在民事诉讼中防范与惩治虚假诉讼工作指引（一）》以及GB/T 32626-2016《信息技术 网络游戏 术语》等，提出了包括未成年人网络游戏消费管理以及纠纷解决与诉讼、家庭教育指导等。

四、主要试验(或验证)的分析、综述报告

随着网络游戏用户群体的不断扩大，对于未成年人的消费管理越发重要。为了营造健康、文明、有序的网络环境，保障未成年人在网络空间的合法权益，急需建立一套完整的网络游戏中未成年人消费管理的规范。本标准旨在从网络游戏经营者、监护人、司法机关、社会公益组织等未成年人保护的相关方角度出发，在编制过程中与各方进行了充分的沟通与调研，通过对各相关方的讨论，得到了具有可落地性的标准内容。

五、标准在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

在本文件的修订过程中，无重大分歧意见和技术问题。

六、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

该项目没有完全对应的国际标准或国外先进标准。

七、修订标准时，说明与标准前一版本的重大技术变化，并列出现所涉及的新、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

本文件为制定标准，非修订标准。

八、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

1、法律法规方面：

2020年10月，全国人大常委会发布《中华人民共和国未成年人保护法》；

2021年8月，国家新闻出版署发布《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》；

2022年6月，《中华人民共和国消费者权益保护法》发布。

2023年10月，国务院发布《未成年人网络保护条例》；

这些法律法规在未成年人保护方面，给出了消费管理等方面的要求，用于为本标准提供上位法依据。

2、标准方面：

国家标准方面，全国信息技术标准化技术委员会正在制定《信息技术 智能移动终端未成年人保护通用规范》、《信息技术 网络游戏未成年人监护系统技术要求》等国家标准。

团体标准方面，中国互联网协会已发布《互联网企业未成年人网络保护管理体系》的团体标准。

目前，这些标准只关注到未成年人的个人信息保护、监护系统、内容分类等，行业内尚缺乏针对网络游戏中未成年人整体消费管理的标准。

3、产业方面：

目前，各大网络游戏提供者在未成年人权益保护方面，已经有丰富的实践经验，可以作为本标准内容的输入。

九、标准作为强制性标准或推荐性标准的建议

建议本文件作为推荐性团体标准。

十、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

建议本文件作为推荐性团体标准发布实施，指导网络游戏服务提供者开展游戏消费管理，引导企业向着更加规范、健康的方向发展。

十一、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

本文件未涉及。

十二、其他应予说明的事项

本文件未涉及。