

团 体 标 准

T/CADPA 14—2021

未成年人网络游戏适龄提示

Age labeling of online games for minors

(试行)

(内部资料 请勿外传)

2020 -12 - 16 发布

2021 - 7 -1 实施

中国音像与数字出版协会发布

目 次

前 言.....	II
1 范围.....	1
2 规范性引用文件.....	1
3 术语和定义.....	1
4 适龄提示组成.....	1
5 适龄提示标识和使用.....	2
5.1 适龄划分.....	2
5.2 提示标识.....	2
5.3 使用场景.....	2
5.4 使用要求.....	3
6 适龄提示说明和使用.....	3
6.1 适龄提示说明用语要求.....	3
6.2 适龄提示说明用语使用场景及要求.....	3
7 拓展说明.....	3
附 录 A（资料性附录） 适龄提示评价准则.....	4
A.1 适龄提示心理准则.....	4
A.2 适龄提示产品准则.....	5
附 录 B（资料性附录） 8+适龄提示案例.....	7
B.1 《爆炒江湖》适龄提示.....	7
B.2 《爆炒江湖》官网适龄提示.....	8
B.3 《绘真·妙笔千山》适龄提示.....	9
B.4 《绘真·妙笔千山》官网适龄提示.....	9
附 录 C（资料性附录） 12+适龄提示案例.....	10
C.1 《QQ 飞车手游》适龄提示.....	10
C.2 《QQ 飞车手游》官网适龄提示.....	11
附 录 D（资料性附录） 16+适龄提示案例.....	12
D.1 《剑侠情缘网络版叁》适龄提示.....	12
D.2 《剑侠情缘网络版叁》官网适龄提示.....	13
附 录 E（资料性附录） 拓展说明案例.....	14
E.1 《光夜之恋》拓展说明.....	14
E.2 《光夜之恋》官网拓展说明.....	15
参考文献.....	16

前 言

本标准按照GB/T 1.1—2020给出的规则起草。

本标准由中国音像与数字出版协会提出并归口。

本标准起草单位：深圳腾讯计算机系统有限公司、广州网易计算机系统有限公司、人民网股份有限公司、今日头条有限公司、深圳市创梦天地科技有限公司、维沃移动通信有限公司、百度在线网络技术（北京）有限公司、北京金山世游互动娱乐科技有限公司、三七互娱（上海）科技有限公司、北方工业大学、北京师范大学、新闻出版业科技与标准重点实验室“新闻出版大数据用户行为跟踪与分析实验室”。

本标准参与单位：上海巨人网络科技有限公司、完美世界（北京）网络技术有限公司、深圳市中手游网络科技有限公司、福建网龙计算机网络信息技术有限公司、北京中启智源数字信息技术有限责任公司、游族网络股份有限公司、上海数龙科技有限公司。

本标准起草人：张巍、傅馨、曹爽、刘思伟、丁瑜、何丽、付晓玲、吴洁明、周洁、黄志明、梁永坚、刘夕瑶、郭筱凤、沈光倩、王晋波、严佩诗、陈超、徐建、方慧娟、许洁、阮雪珂、梁小雨、乔婷婷、唐贾军、张传静、郑南、田绪莹、张晓明、陈洋、秦艳华。

本标准参与人：王谊帆、陈月凤、费拥军、陈晓钟、曾保忠、覃静、马文雅、王智涛、李施文、季青、乔婷婷、郭钊羽、谷国柱、尹站广、杨玥祺、刘志毅、何子章、丁文、王强、李玉红、施文杰、王丽娜、张洪忠。

未成年人网络游戏适龄提示

1 范围

本标准规定了未成年人网络游戏适龄提示标识以及标识的使用场景和使用说明。
本标准适用于网络游戏的开发、运营等相关工作。

2 规范性引用文件

下列文件对于本文件的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件，仅所注日期的版本适用于本文件。凡是不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 32626—2016 信息技术 网络游戏 术语
中华人民共和国未成年人保护法(2020修订)

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1

网络游戏 online game

通过计算机网络、移动通信网等网络提供的游戏产品和服务。

[来源:GB/T 32626—2016,2.8]

3.2

未成年人 minor

未满18周岁的公民。

[来源: 中华人民共和国未成年人保护法(2020修订),第一章第二条]。

3.3

适龄提示 age labeling

针对未成年人网络游戏适用年龄段的提示信息，包含适龄提示标识和提示说明。

4 适龄提示组成

未成年人网络游戏适龄提示由适龄提示标识及提示说明组成。

为了给未成年游戏用户和其监护人简明的游戏适龄提示，各游戏企业应根据不同年龄段未成年人的特点、综合考虑适龄的游戏类型与游戏功能，对游戏进行评估，确定游戏适用的年龄段，选择对应的游戏适龄提示标识和提示说明。

5 适龄提示标识和使用

5.1 适龄划分

依据我国现行法律法规,综合考虑心理学、教育学和青少年健康等相关理论和研究成果,本标准将未成年人游戏适龄的范围划分为3个阶段,如表1所示。

表1 游戏适龄范围

第一阶段范围	第二阶段范围	第三阶段范围
8周岁(含)以上	12周岁(含)以上	16周岁(含)以上

注1: 未满8周岁未成年人不建议使用网络游戏。

注2: 18周岁(含)以上成年人本标准不做适龄提示。

5.2 提示标识

网络游戏适龄提示标识如图1~3所示,其中数字表示适龄范围,CADPA为中国音像与数字出版协会英文缩写。

1) 适用于8周岁(含)以上用户的游戏,使用8+标识,如图1所示。



图1 8+标识

2) 适用于12周岁(含)以上用户的游戏,使用12+标识,如图2所示。



图2 12+标识

3) 适用于16周岁(含)以上用户的游戏,使用16+标识,如图3所示。



图3 16+标识

5.3 使用场景

应在如下场景中使用适龄提示标识:

- 1) 在官方网站上的游戏购买或下载界面;
- 2) 游戏注册/登录界面;

- 3) 若游戏无注册/登录界面, 则应在游戏开始界面显著位置放置适龄提示标识; 宜在游戏的宣传视频、宣传海报或宣传广告以及其他宣传游戏的场景使用标识。

5.4 使用要求

适龄提示标识应从中国音像与数字出版协会官方网站 www.cadpa.org.cn 或者 www.cgigc.com.cn 下载, 并遵循以下使用要求:

- 1) 适龄提示标识与游戏界面的背景颜色应明显区分;
- 2) 适龄提示标识应放置在游戏注册/登录界面或宣传海报等静态界面的显著位置, 宜放置在游戏名称附近, 不可遮挡;
- 3) 游戏宣传视频内, 适龄提示标识出现时长不应少于 3 秒;
- 4) 游戏静态界面中, 点击适龄提示标识应能够展开或跳转至包含适龄提示用语的页面;
- 5) 主机游戏在实体产品或游戏商店的显著位置放置适龄提示标识;
- 6) 微信小游戏在加载页面或游戏主界面显著位置放置适龄提示标识;
- 7) 对适龄提示标识的大小不作具体限制, 但提示标识的最小边长不小于屏幕最小边长的 1/10;
- 8) 游戏版本更新时, 适龄提示应同步更新。

6 适龄提示说明和使用

6.1 适龄提示说明用语要求

适龄提示说明用语参考附录A给出, 内容应包含:

- 1) 游戏概括性描述, 包括游戏特征、类型、适用年龄及在家长监护下使用游戏的建议;
- 2) 游戏内容描述, 包括游戏剧情、玩法、社交等关键内容;
- 3) 实名认证信息、对未成年人游戏充值限制及时长限制, 内容应符合《中华人民共和国未成年人保护法(2020修订)》《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》的要求。游戏中如有玩法或内容根据相关规定对未成年用户进行技术限制, 应加以注明。
- 4) 适龄提示用语可包含正向功能说明, 应根据游戏内容对促进功能合理描述, 避免过度夸大功能的作用和数量。

6.2 适龄提示说明用语使用场景及要求

游戏企业应根据游戏实际情况选择适龄提示用语, 并在如下场景的显著位置显示:

- 1) 如具有官网, 应在官方网站上的游戏购买或下载界面显著位置显示;
- 2) 点击适龄提示标识后展开或跳转的页面显示;
- 3) 用户首次注册时应展示适龄提示用语。

完整适龄提示示例见附录B~D。

7 拓展说明




仅成年人适用的游戏不做适龄提示, 但游戏企业应采取技术限制未成年人登录使用, 并在官网或登录页面显著位置给出限制说明, 具体示例见附录E。

附录 A
(资料性附录)
适龄提示评价准则

A.1 适龄提示心理准则

从心理学的角度，给出不同年龄段未成年人行为活动中的心理特征，以此为依据对网络游戏适龄提示给予相应的科学指导。具体内容如表 A.1 所示。

表A.1 适龄提示心理特征

范围	情感	认知	社会化
	自我评价水平较弱；情绪管控能力弱；意志力相对薄弱，注意力稳定性较弱。独立性和自制力弱，易受外界干扰。	具备基本认知能力，开始从具体形象思维逐步过渡到抽象逻辑思维，出现辩证逻辑思维的萌芽。抽象、比较和分类能力有所发展，特别是思维的敏捷性、灵活性、深刻性和独创性开始发展，但思维发展具有不平衡性。	具备一定的非判断能力，道德观开始构建，但受到外部、具体的情境的制约，社会认知处于起步阶段。社会自我的意识逐渐萌发，对社会关系产生初步认识。建立同伴关系和友谊，社会交往能力得到初步锻炼，合作意识、尝试团体协作、同伴交往能力开始形成。
	开始进行现实的规划和探索思考，对事物的反应更灵敏，有追求冒险和刺激的心理，但自我控制力较弱。	处于身心发展不平衡时期。以基于经验的抽象逻辑思维为主，但是水平相对较低。辩证思维开始发展，但是具有一定的表面性和偏颇性，容易产生自我中心的思维观念。	自我意识发展的飞跃期，出现逆反的心理和意识，表现出复杂矛盾的情绪变化。内心渴望倾吐烦恼、交流思想并保守秘密的渠道。社会交往更加聚焦，朋友关系日益重要。
	身心发展日益成熟，情感需求向成人趋同，对生活充满美好憧憬。同时思想敏感，自我评价具有起伏性，情绪易波动。	生理和心理发展均趋于成熟稳定，感知觉、观察能力、记忆能力和想象能力不断完善，抽象逻辑思维能力逐渐增强，特别是认识、分析和解决问题的能力。	自我意识高度发展，高度关心自我个性成长，自我评价偏高，自尊心和道德意识强烈。对自己、他人和社会事件具有独立思考 and 判断标准。团队合作意识强，渴望在集体中展现自我价值，期待社会赞许。

A.2 适龄提示产品准则

网络游戏适龄提示以未成年人的心理特征以及心理需求为基础，对游戏的特征和类型、内容表现、促进功能进行评价，以帮助社会了解游戏的内容及特点。具体要求如表 A.2 所示。

表A.2 适龄游戏内容要求

标识	特征及类型	内容表现	促进功能
	<p>适合 8 周岁以上的未成年人使用的游戏，玩法简单、单局耗时短。</p> <p>如简单的休闲益智类、解谜类、模拟养成/经营类、音乐舞蹈类和塔防类游戏等。</p>	<p>适用于 8 周岁以上未成年人的游戏，对游戏内容有以下要求：</p> <p>1) 内容要素： 游戏背景、情节、角色等设计简单友好，文字和语法简单易懂，无复杂的故事背景和人物关系。可存在积极美好的想象和虚构，可存在需要自我选择、责任感及成功冒险的故事情节，有正义及快乐的结局。无基于历史和现实事件的改编，不会与现实生活相混淆。游戏可以促进同伴关系，存在少量简单的团队合作或好友助力内容。</p> <p>2) 画面表现： 游戏画面和美术设计为简单轻松的卡通、手绘风格。</p> <p>3) 音效表现： 游戏音效欢快活泼或舒缓悠扬。</p> <p>4) 竞技和对抗： 竞技和对抗玩法基于简单的思维判断或肢体操作。竞技或对抗内容以卡通或幻想的形式出现。游戏存在剧情需要的少量对抗设置，没有体现具体对抗行为和结果的视听内容，不会与现实生活相混淆。竞技内容以培养竞争概念和勇气为主要目的，内容可含体育竞技、棋类竞技。</p> <p>5) 社交系统：游戏中不存在基于文字、语音、图片等自由交流的陌生人社交系统，可存在简单的好友系统。</p>	<p>适用于 8 周岁以上未成年人的游戏宜具有下列功能：</p> <p>1) 知识学习： 可包含亲子互动、入门知识、学科启蒙知识等内容。</p> <p>2) 技能与行为训练： 可培养玩家简单的日常生活技能。</p> <p>3) 认知促进： 能够辅助培养玩家手眼协调能力、观察力、想象力等。</p> <p>4) 情感与审美： 可辅助玩家形成正向积极的情感表达、形成基础的审美能力，或帮助玩家初步认识中华优秀传统文化等。</p> <p>5) 社会化发展： 有助于玩家形成简单的社交能力，初步认识社会主义核心价值观等。</p>
	<p>适合 12 周岁以上的未成年人使用的游戏，玩法相对复杂，需投入一定的时间和精力。</p> <p>如跑酷竞速类、角色扮演类、沙盘类、音乐舞蹈类、体育</p>	<p>适用于 12 周岁以上未成年人的游戏，对游戏内容有以下要求：</p> <p>1) 内容要素： 游戏背景、情节、角色等设计丰富多彩。可存在清晰完整的故事背景和适量的人物关系；可存在积极美好的想象和虚构；可存在生存奋斗的故事情节；可存在部分基于历史和现实事件的改编，但不会与现实生活相混淆。游戏中可有少量团队任务，需要组队完成。</p> <p>2) 画面表现： 游戏画面和美术设计应丰富美好、色彩鲜明。可为动漫或 3D 风格，不宜有写实的对抗画面。</p> <p>3) 音效表现：</p>	<p>适用于 12 周岁以上未成年人的游戏宜具有下列功能：</p> <p>1) 知识学习： 包含初、中级基础知识、学科入门知识等内容。</p> <p>2) 技能与行为训练： 可培养玩家自理能力和日常学习能力。</p> <p>3) 认知促进： 有助于玩家锻炼逻辑思维能力、辨别能力、推理判断能力、注意广度与分配能力，提高手眼协调能力和反应能力等。</p>

	<p>类、策略类和动作冒险类游戏等。</p>	<p>可根据游戏情节增加不同风格的音效，但整体以较快活泼或舒缓悠扬为主。</p> <p>4) 竞技和对抗: 竞技和对抗玩法基于一定难度的思维判断或肢体操作鼓励玩家通过思考和训练达成目标。</p> <p>游戏存在少量与情节相关的对抗内容，可存在以对抗为主的竞技比赛，但对抗内容以非写实的形式出现，不会与现实生活相混淆。不含宣扬、美化不当对抗行为的内容。</p> <p>5) 社交系统: 游戏中可存在基于文字、语音、图片等自由交流的陌生人社交系统，但社交系统的管理应遵循相关法律法规。</p>	<p>4) 情感与审美: 可引导玩家建立自信，有助于玩家开阔眼界、提升基础审美能力及了解中华优秀传统文化等。</p> <p>5) 社会化发展: 有助于玩家提升沟通能力、建立团队合作意识，学习恰当处理自己与环境、他人的关系。可培养玩家品德，帮助玩家深入了解社会主义核心价值观。</p>
	<p>适合 16 周岁以上的未成年人使用的游戏，玩法复杂，投入精力较多，游戏流程耗时较长。</p> <p>如内容操作较复杂的角色扮演类、动作冒险类、射击类（战术竞技类）、MOBA、策略类、卡牌类和牌类游戏。</p>	<p>适用于 16 周岁以上未成年人的游戏，对游戏内容有以下要求：</p> <p>1) 内容要素: 游戏背景、情节、角色等设计丰富多彩且富有个性，可含有宏大的故事背景和丰富的人物关系。可存在合理的想象和虚构，有适量基于历史和现实事件的改编，但不会与现实生活相混淆。</p> <p>游戏内容对玩家逻辑思维、团队协作能力有一定要求。游戏中可存在较多大型团队任务或团队比赛。</p> <p>2) 画面表现: 游戏画面和美术设计多样化，可为 3D 写实风格，但不会与现实生活相混淆。</p> <p>3) 音效表现: 游戏中有丰富的音效，以烘托游戏氛围。</p> <p>4) 竞技和对抗: 竞技和对抗玩法可基于较高难度的思维判断或肢体操作，鼓励玩家提升和挑战自我。</p> <p>游戏以对抗为主要玩法，可存在大型对抗竞技比赛，竞争内容可以较写实的形式出现（对抗双方均为写实的人类形象或人形生物且对抗展示了接近真实的击打效果），但不会与现实生活相混淆。游戏允许用户之间的对抗行为，不含宣扬、美化不当对抗行为的内容。</p> <p>5) 社交系统: 游戏中可存在基于文字、语音、图片等自由交流的陌生人社交系统，但社交系统的管理应遵循相关法律法规。</p>	<p>适用于 16 周岁以上未成年人的游戏宜具有下列功能：</p> <p>1) 知识学习: 包含中、高级知识体系、较复杂的学科知识等。可能包含大量课本外的文学、科学、历史、地理等知识，帮助玩家扩充知识面。</p> <p>2) 技能与行为训练: 包含全面的日常生活与学习技能的指导和训练，或可扩充训练玩家专业技能等。</p> <p>3) 认知促进: 有助于玩家锻炼独立思考和解决问题能力、进一步提高逻辑思维能力、推理判断能力、手眼协调和快速反应能力等。</p> <p>4) 情感与审美: 可引导玩家建立自信，鼓励玩家提升和挑战自我。有助于玩家开阔眼界、进一步提升审美能力，或深入传播中华优秀传统文化等。</p> <p>5) 社会化发展: 提升玩家责任感，维持良好的社群关系。可传播和巩固社会主义核心价值观。</p>

附录 B
(资料性附录)
8+ 适龄提示案例

B.1 《爆炒江湖》适龄提示

《爆炒江湖》适龄提示标识如图 B.1 所示。



图 B.1 《爆炒江湖》适龄提示标识

点击适龄提示标识，可展开提示说明。

提示说明：

1) 本游戏是一款玩法简单的模拟经营类游戏，适用于年满 8 周岁及以上的用户，建议未成年人在家长监护下使用游戏产品。

2) 本游戏基于架空的故事背景和幻想世界观，剧情简单且积极向上，没有基于真实历史和现实事件的改编内容。游戏玩法基于模拟店铺经营，鼓励玩家通过采集食材、制作菜肴等方式为食客服务，达成经营目标。游戏中没有基于文字和语音的陌生人社交系统。

3) 本游戏中有用户实名认证系统，认证为未成年人的用户将接受以下管理：

游戏中部分玩法和道具需要付费。未满 8 周岁的用户不能付费；8 周岁以上未满 16 周岁的未成年人用户，单次充值金额不得超过 50 元人民币，每月充值金额累计不得超过 200 元人民币；16 周岁以上的未成年人用户，单次充值金额不得超过 100 元人民币，每月充值金额累计不得超过 400 元人民币。

未实名账号不得进行游戏体验，未成年人仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日 20 时至 21 时进行游戏。

4) 本游戏以经营店铺为主题，可以帮助玩家了解简单的菜肴配料知识，体验餐厅的经营流程，有助于培养玩家简单的日常生活技能。游戏玩法简单、画面可爱，能够带给玩家积极愉悦的情绪体验，增强玩家的自信心。

B.2 《爆炒江湖》官网适龄提示

《爆炒江湖》官网适龄提示效果如图 B.2 所示。



图 B.2 《爆炒江湖》官网适龄提示

B.3 《绘真·妙笔千山》适龄提示

《绘真·妙笔千山》适龄提示标识如图 B.3 所示。



图 B.3 《绘真·妙笔千山》适龄提示标识

点击适龄提示标识，可展开提示说明。

提示说明：

1) 本游戏是一款简单解谜类游戏，适用于年满 8 周岁及以上的用户，建议未成年人在家长监护下使用游戏产品。

2) 本游戏通过游戏环境内的交互、物品收集、破解谜题等玩法推进剧情。游戏中没有基于文字和语音的陌生人社交系统。

3) 本游戏中有用户实名认证系统，认证为未成年人的用户将接受以下管理：

游戏中无收费内容。未实名账号不得进行游戏体验。未成年人仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日 20 时至 21 时进行游戏。

4) 本游戏以互动解谜为主题，能够辅助培养玩家的观察力和想象力。游戏以故宫收藏的《千里江山图》为创作蓝本，画面精美，可以展现优秀中华优秀传统文化，辅助玩家形成基础的审美能力。

B.4 《绘真·妙笔千山》官网适龄提示

《绘真·妙笔千山》官网适龄提示效果如图 B.4 所示。

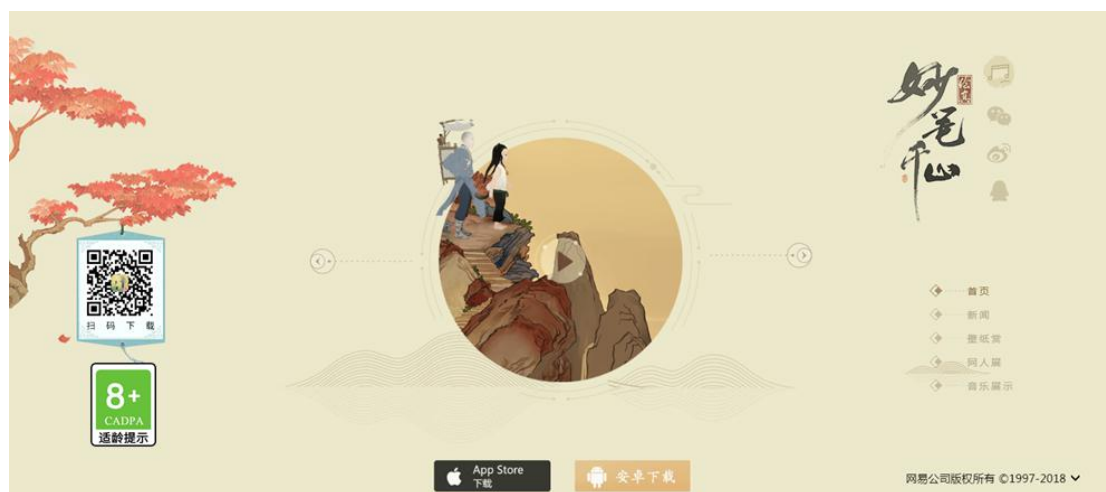


图 B.4 《绘真·妙笔千山》官网适龄提示

附录 C
(资料性附录)
12+适龄提示案例

C.1 《QQ 飞车手游》适龄提示

《QQ 飞车手游》适龄提示标识如图 C.1 所示。



图 C.1 《QQ 飞车手游》适龄提示标识

点击适龄提示标识，可展开提示说明。

提示说明：

1) 本游戏是一款玩法简单的竞速类游戏，适用于年满 12 周岁及以上的用户，建议未成年人在家长监护下使用游戏产品。

2) 本游戏基于架空的故事背景和幻想世界观，剧情简单且积极向上，没有基于真实历史和现实事件的改编内容。游戏玩法基于肢体操作，鼓励玩家通过训练达成目标。游戏中有基于文字和语音的陌生人社交系统。

3) 本游戏中有用户实名认证系统，认证为未成年人的用户将接受以下管理：

游戏中部分玩法和道具需要付费。未满 8 周岁的用户不能付费；8 周岁以上未满 16 周岁的未成年人用户，单次充值金额不得超过 50 元人民币，每月充值金额累计不得超过 200 元人民币；16 周岁以上的未成年人用户，单次充值金额不得超过 100 元人民币，每月充值金额累计不得超过 400 元人民币。

未实名账号不得进行游戏体验，未成年人仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日 20 时至 21 时进行游戏。

游戏中有情侣系统，该系统对未成年用户不开放。

4) 本游戏以赛车竞速为主题，有助于锻炼玩家的大脑反应速度和手眼协调能力，能够带给玩家积极愉悦的情绪体验，增强玩家的自信心。游戏里有组队模式玩法，需要玩家互相配合，互帮互助来完成比赛，有助于培养玩家的团队协作能力。

C.2 《QQ飞车手游》官网适龄提示

《QQ飞车手游》官网适龄提示效果如图C.2所示。

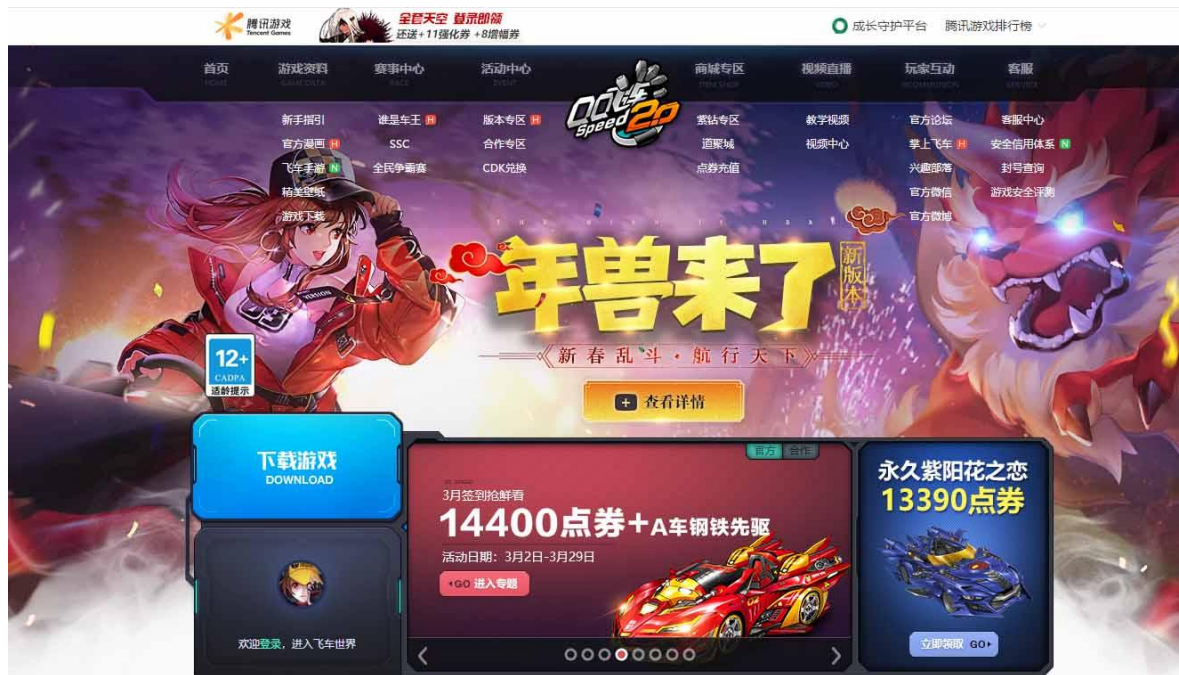


图 C.2 《QQ飞车手游》官网适龄提示

附录 D
(资料性附录)
16+适龄提示案例

D.1 《剑侠情缘网络版叁》适龄提示

《剑侠情缘网络版叁》适龄提示标识如图 D.1 所示。



图 D.1 《剑侠情缘网络版叁》适龄提示标识

点击适龄提示标识，可展开提示说明。

提示说明：

1) 本游戏是一款角色扮演类游戏，适用于年满 16 周岁及以上的用户，建议未成年人在家长监护下使用游戏产品。

2) 本游戏以唐朝安史之乱为背景，有适量基于历史和现实事件的改编，但不会与现实生活相混淆。游戏玩法基于肢体操作，设有竞技对抗比赛，鼓励玩家提升和挑战自我。游戏中有基于文字和语音的陌生人社交系统。

3) 游戏中有用户实名认证系统，认证为未成年人的用户将接受以下管理：

游戏中部分玩法和道具需要付费。未满 8 周岁的用户不能付费；8 周岁以上未满 16 周岁的未成年人用户，单次充值金额不得超过 50 元人民币，每月充值金额累计不得超过 200 元人民币；16 周岁以上的未成年人用户，单次充值金额不得超过 100 元人民币，每月充值金额累计不得超过 400 元人民币。

未实名账号不得进行游戏体验，未成年人仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日 20 时至 21 时进行游戏。

4) 本游戏将唐朝文化映照于武侠世界中，人物设计、背景音乐等创作融入了中华传统元素，有助于传播中华传统文化。游戏设有组队模式，并设有大型团队任务和比赛，需要玩家互相配合完成比赛，有助于培养玩家的团队协作能力。

D.2 《剑侠情缘网络版叁》官网适龄提示

《剑侠情缘网络版叁》官网适龄提示效果如图 D.2 所示。

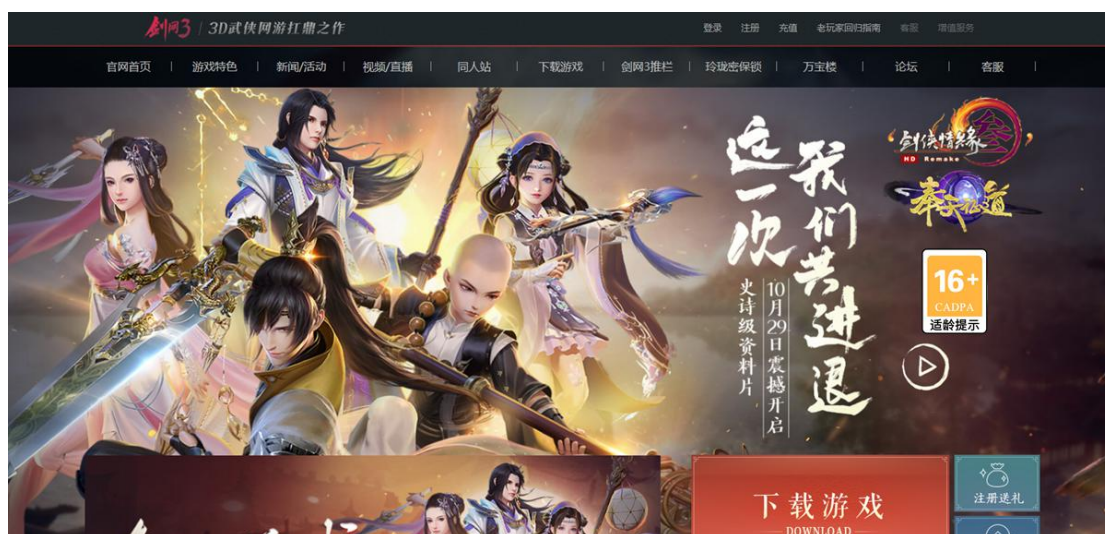


图 D.2 《剑侠情缘网络版叁》官网适龄提示

附录 E
(资料性附录)
拓展说明案例

E.1 《光夜之恋》拓展说明

《光夜之恋》拓展说明效果如图 E.1 所示。



图 E.1 《光夜之恋》拓展说明

E.2 《光夜之恋》官网拓展说明

《光夜之恋》官网拓展说明效果如图 E.2 所示。



图 E.2 《光夜之恋》官网拓展说明

参 考 文 献

- [1] GB/T 20000.1—2014, 标准化工作指南 第1部分: 标准化和相关活动的通用术语[S]
 - [2]关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知
 - [3]移动游戏内容规范 (2016年版)
 - [4]互联网信息服务管理办法
 - [5]出版管理条例 (2016年修正本)
 - [6]网络出版服务管理规定
 - [7]游戏适龄提示草案
 - [8] T/CADPA 7.1—2020 网络游戏术语 第1部分: 游戏类别术语
 - [9]电子游戏的功能研究总报告
 - [10] 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
-