

The background features a majestic mountain peak, possibly Mount Everest, partially shrouded in mist and bathed in the warm, golden light of a sunrise or sunset. A large, semi-transparent circular graphic is positioned on the right side of the image, containing a pattern of white diagonal lines. The overall color palette is a mix of deep blues, oranges, and whites.

# 网络游戏防沉迷实名认证系统

## 企业接入培训会

2021/02/24

**总体要求：2021年5月31日前所有游戏企业完成在运营游戏的防沉迷系统的接入工作。**

游戏企业：参与游戏运营业务的运营商及渠道商

运营游戏：目前在运营的、有活跃用户的游戏

游戏用户：所有在游戏中注册的玩家，包含全部的成年和未成年用户

实名数据：包含新增游戏用户和存量游戏用户身份信息

行为数据：游戏用户上线和下线的数据

## 重要时间节点

- 2021年3月/15日前 → 完成游戏企业注册工作（通过测试）
- 2021年4月/1日前 → 完成运营游戏注册工作（获得游戏APPID）
- 2021年4月/30日前 → 完成全部接口的对接调试工作（可以正式上报数据）
- 2021年5月/20日前 → 完成所有存量用户数据认证
- 2021年5月/31日前 → 完成新增用户实时实名认证和全量用户行为数据上报
- 2021年6月/1日后 → 未接入防沉迷系统运营游戏要停止运营

1

接入流程介绍

2

接口说明

3

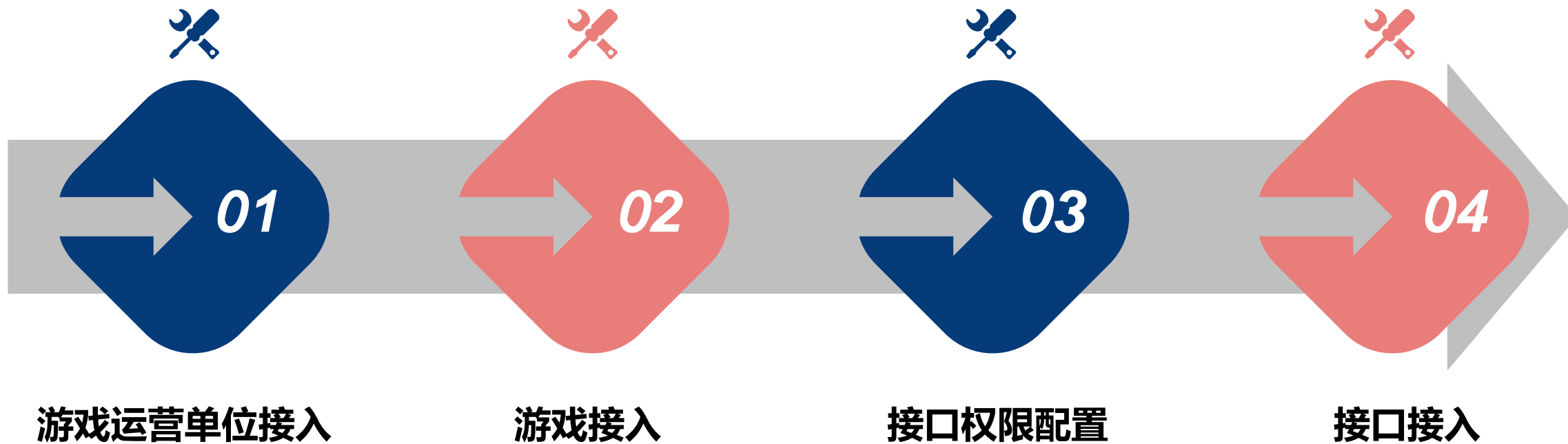
常见问题

4

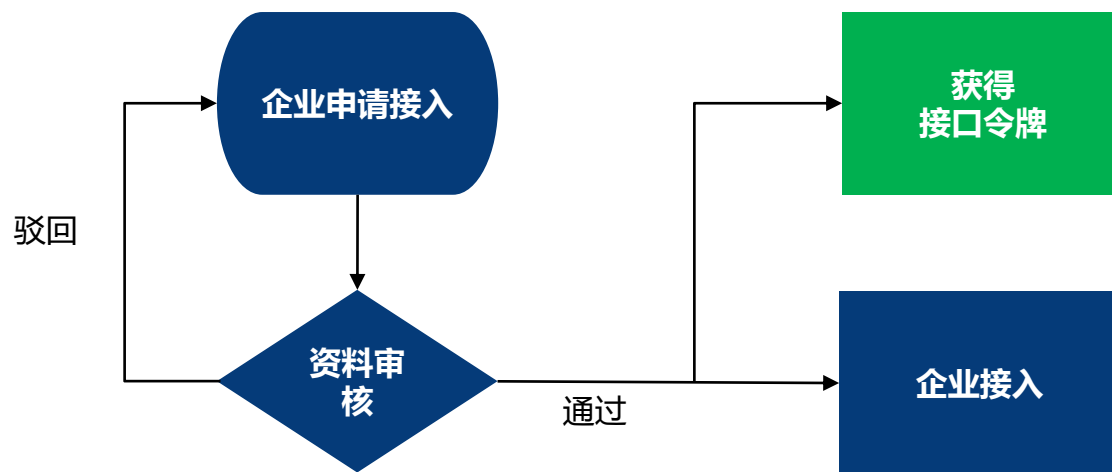
重要事项

# /01 接入流程介绍





通过资料审核的游戏运营单位可以接入游戏防沉迷实名认证系统





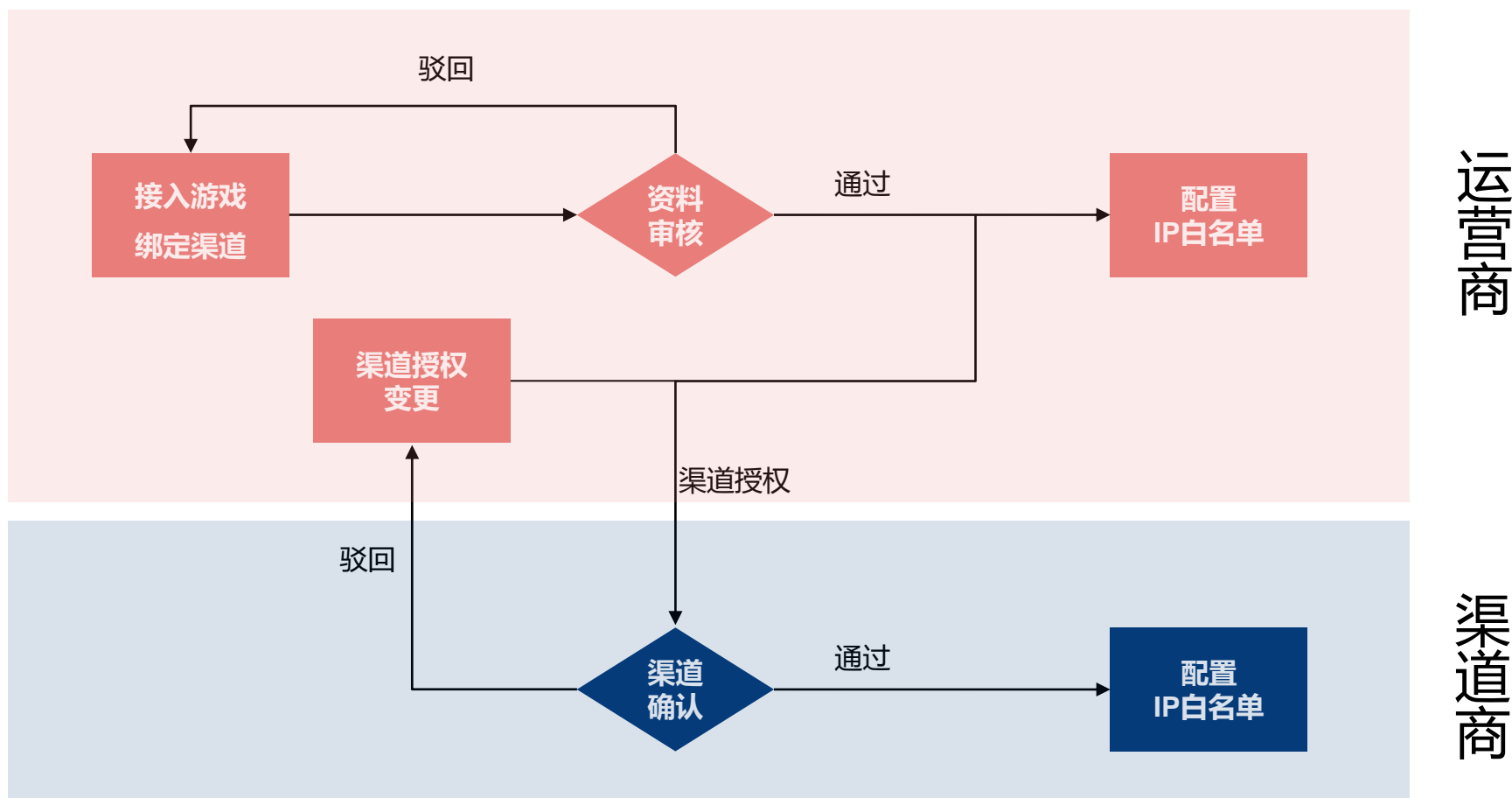
**接入实体：**中国大陆游戏运营商、中国大陆游戏渠道商

**接入资料：**

- 1、企业基本信息，包括企业名称、企业统一社会信用代码、企业地址、企业营业执照扫描件（加盖公章）；
- 2、企业账号相关信息，用于登录网络游戏防沉迷实名认证系统运营单位门户使用，包括企业用户名、企业登录密码；
- 4、企业联系方式，包括联系电话和邮箱，用以接收重要的系统通知。



## 通过资料审核的游戏可以接入游戏防沉迷实名认证系统



**接入实体：**中国大陆出版发行的游戏

**接入资料：**

- 1、游戏出版信息，包括游戏名称、游戏版号、游戏批文号、游戏类型、出版单位名称、《网络游戏出版物号（ISBN）核发单》或关于同意出版运营某网络游戏的批复、其他凭证（独家代理授权等）；
- 2、游戏上线时间、游戏内部图片；
- 3、游戏渠道商以及游戏渠道商负责的具体防沉迷工作。

## 接入主体控制

- 游戏运营商或渠道商作为独立企业，成功接入网络游戏防沉迷实名认证系统后，系统会自动下发实名认证和用户行为数据上报接口调用令牌
- 仅具有接口调用令牌无法具备接口调用的全部权限

## 接入范围控制

- 只有成功接入游戏的游戏运营商，或被该运营商授权的渠道商，才具备配置IP白名单权限
- 网络游戏防沉迷实名认证系统只会受理IP白名单内IP地址的接口调用请求

## 接入前安全控制

- 网络游戏防沉迷实名认证系统会为接入的游戏运营商和渠道商提供接口测试地址和测试接口调用令牌
- 只有完成测试系统全部测试用例的企业才具备调用正式系统接口的权限

## 接入后安全控制

- 游戏运营商或游戏渠道商开始接入正式系统调用实名认证和用户数据行为上报接口后，系统会分析相关调用行为，存在恶意接口调用行为的游戏会被系统屏蔽

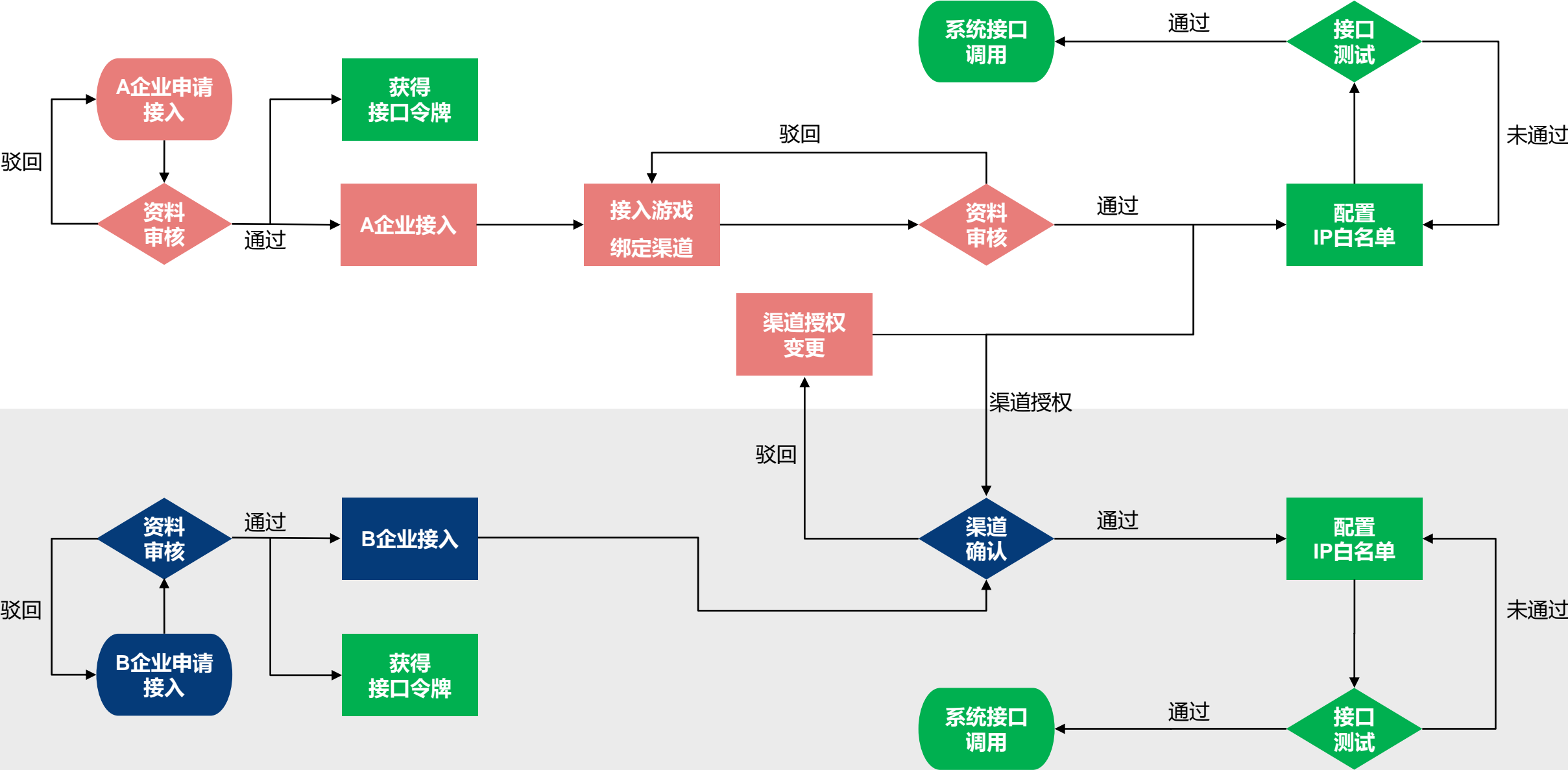
接口令牌控制

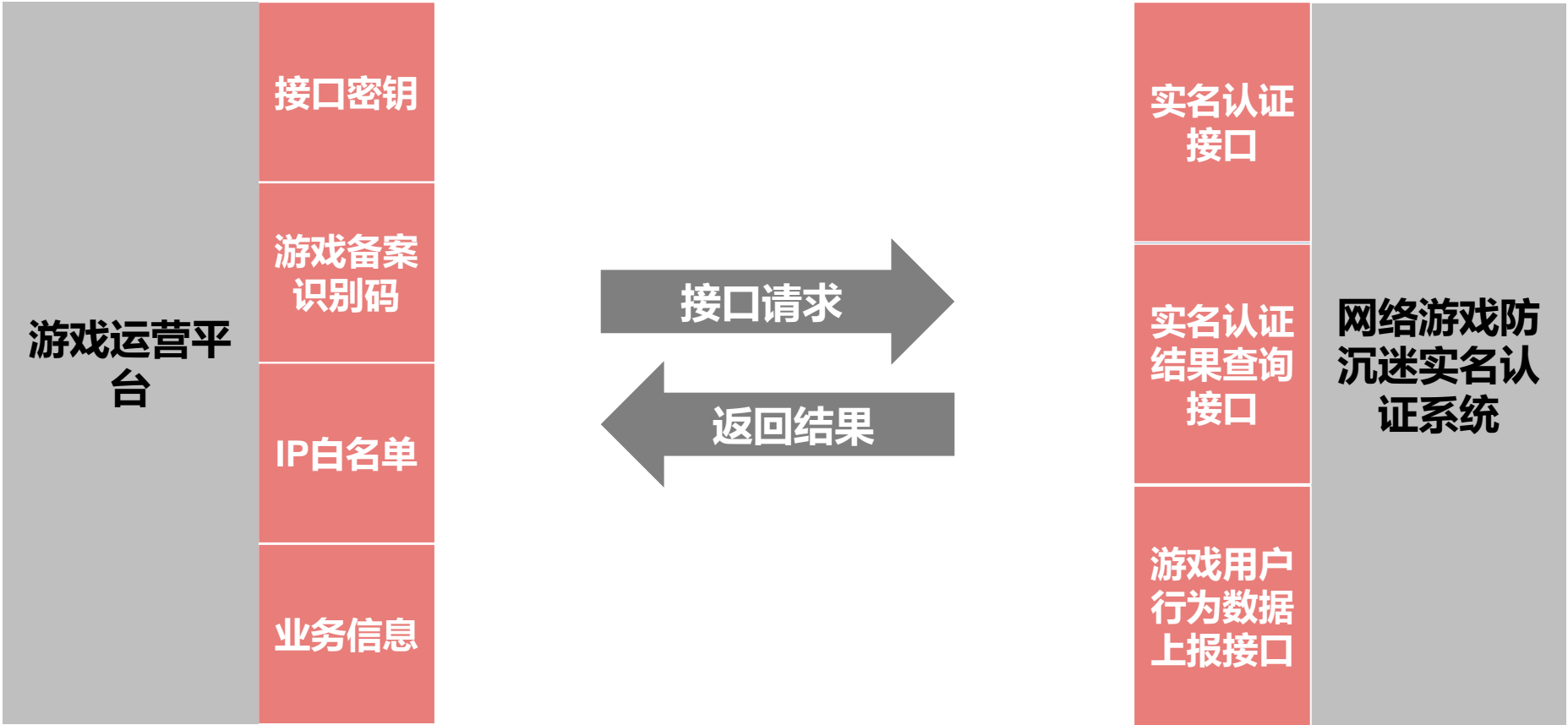
接口IP控制

接口测试控制

接口大数据控制

# 接口接入全流程





## /01 企业注册



# /02 接口说明





接口名称	请求方式	接口流控	接口地址
实名认证接口	POST	100 QPS	https://api.wlc.nppa.gov.cn/idcard/authentication/check
实名认证结果查询接口	GET	300 QPS	http://api2.wlc.nppa.gov.cn/idcard/authentication/query
游戏用户行为数据上报接口	POST	10 QPS	http://api2.wlc.nppa.gov.cn/behavior/collection/loginout

接口理论响应时间: 300ms

报文超时时间 (TIMESTAMPS) : 5s

客户端接口超时时间 (建议) : 5s

字段	类型	必填	名称	字段说明
Content-Type	String	Y	报文类型	默认值application/json; charset=utf-8
appld	String	Y	接口调用唯一凭证	由系统发放
bizld	String	Y	业务权限标识	与游戏备案识别码一致
timestamps	String	Y	调用时间	格式为时间戳，单位毫秒
sign	String	Y	接口签名	接口调用签名，由本文档规定方式生成

字段	类型	长度	必填	名称	字段说明
ai	String	32	Y	游戏内部成员标识	本次实名认证行为在游戏内部对应的唯一标识，该标识将作为实名认证结果查询的唯一依据  备注：不同企业的游戏内部成员标识有不同的字段长度，对于超过32位的建议使用哈希算法压缩，不足32位的建议按企业自定义规则补齐
name	String	32	Y	用户姓名	游戏用户姓名（实名信息）
idNum	String	18	Y	用户身份证号码	游戏用户身份证号码（实名信息）

- 1) 实名认证接口返回包括两种情况，可以立即返回实名认证结果和无法立即返回实名认证结果；无法立即返回实名认证结果的情况，可以通过实名认证结果查询接口查询，调用实名认证接口无法获得查询结果。
- 2) 无法立即返回实名认证结果的实名认证请求，可以在48小时之内查询结果，如果48小时之内无法查询到结果，请联系系统管理员处理。
- 3) 实名认证结果查询接口中，ai值所关联的实名认证结果被查询成功后，该结果将在300秒之后被删除，被删除的结果将无法被再次查询。
- 4) 未被删除的ai值在实名认证接口中不可以被重复使用。

字段	类型	长度	必填	名称	字段说明
ai	String	32	Y	游戏内部成员标识	本次实名认证行为在游戏内部对应的唯一标识，该标识将作为实名认证结果查询的唯一依据

- 1) 实名认证结果查询接口中，ai值所关联的实名认证结果被查询成功后，该结果将在300秒之后被删除，被删除的结果将无法被再次查询。
- 2) 未被删除的ai值所关联的实名认证结果可以被多次查询。

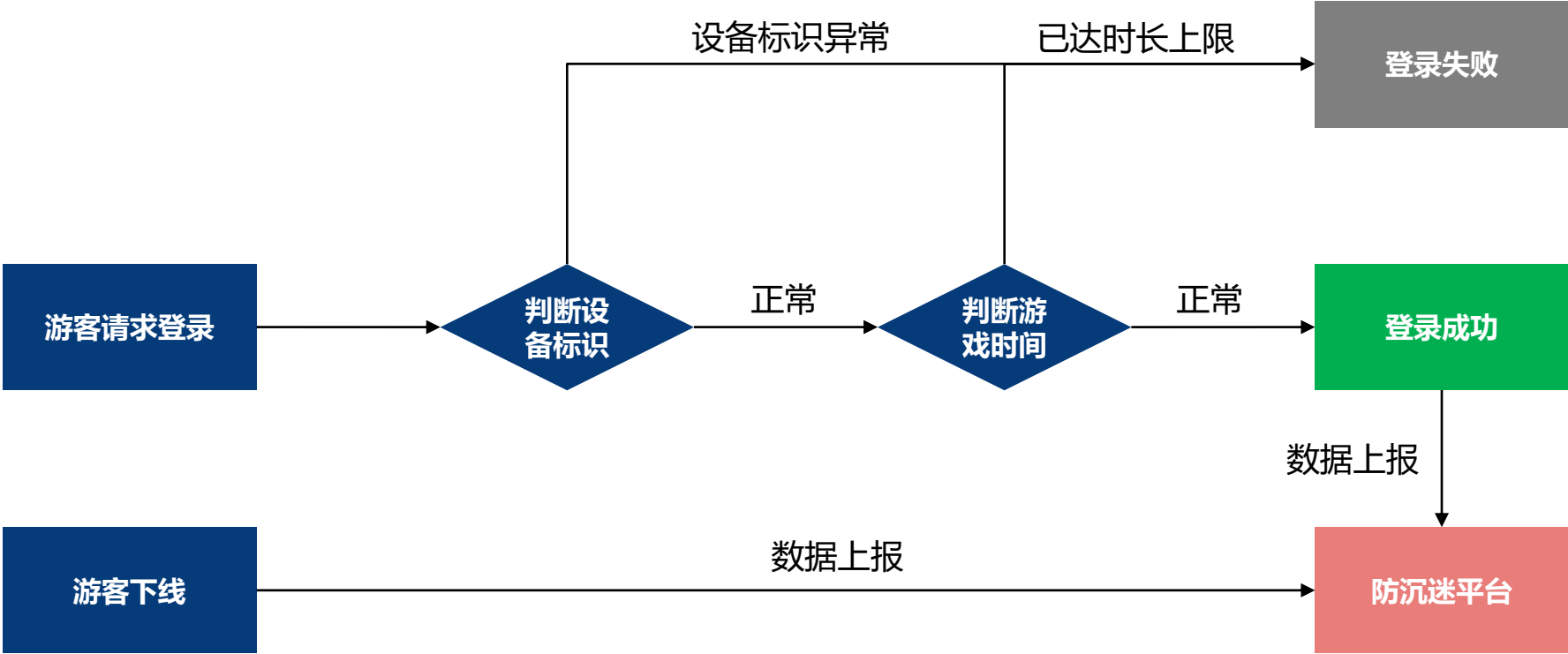
# 游戏用户行为数据上报接口报文体

字段	类型	长度	必填	名称	字段说明
collections	List		Y	上报对象	游戏用户上下线行为数据上报对象
collections[n].no	Int	3	Y	条目编码	在批量模式中标识一条行为数据，取值范围1-128
collections[n].si	String	32	Y	游戏内部会话标识	一个会话标识只能对应唯一的实名用户，一个实名用户可以拥有多个会话标识；同一用户单次游戏会话中，上下线动作必须使用同一会话标识上报 备注：会话标识仅标识一次用户会话，生命周期仅为一次上线和与之匹配的一次下线，不会对生命周期之外的任何业务有任何影响
collections[n].bt	Int	1	Y	用户行为类型	游戏用户行为类型 0：下线 1：上线
collections[n].ot	Long	10	Y	行为发生时间	行为发生时间戳，单位秒
collections[n].ct	Int	1	Y	上报类型	用户行为数据上报类型 0：已认证通过用户 2：游客用户
collections[n].di	String	32		设备标识	游客模式设备标识，由游戏运营单位生成，游客用户下必填
collections[n].pi	String	38		用户唯一标识	已通过实名认证用户的唯一标识，已认证通过用户必填

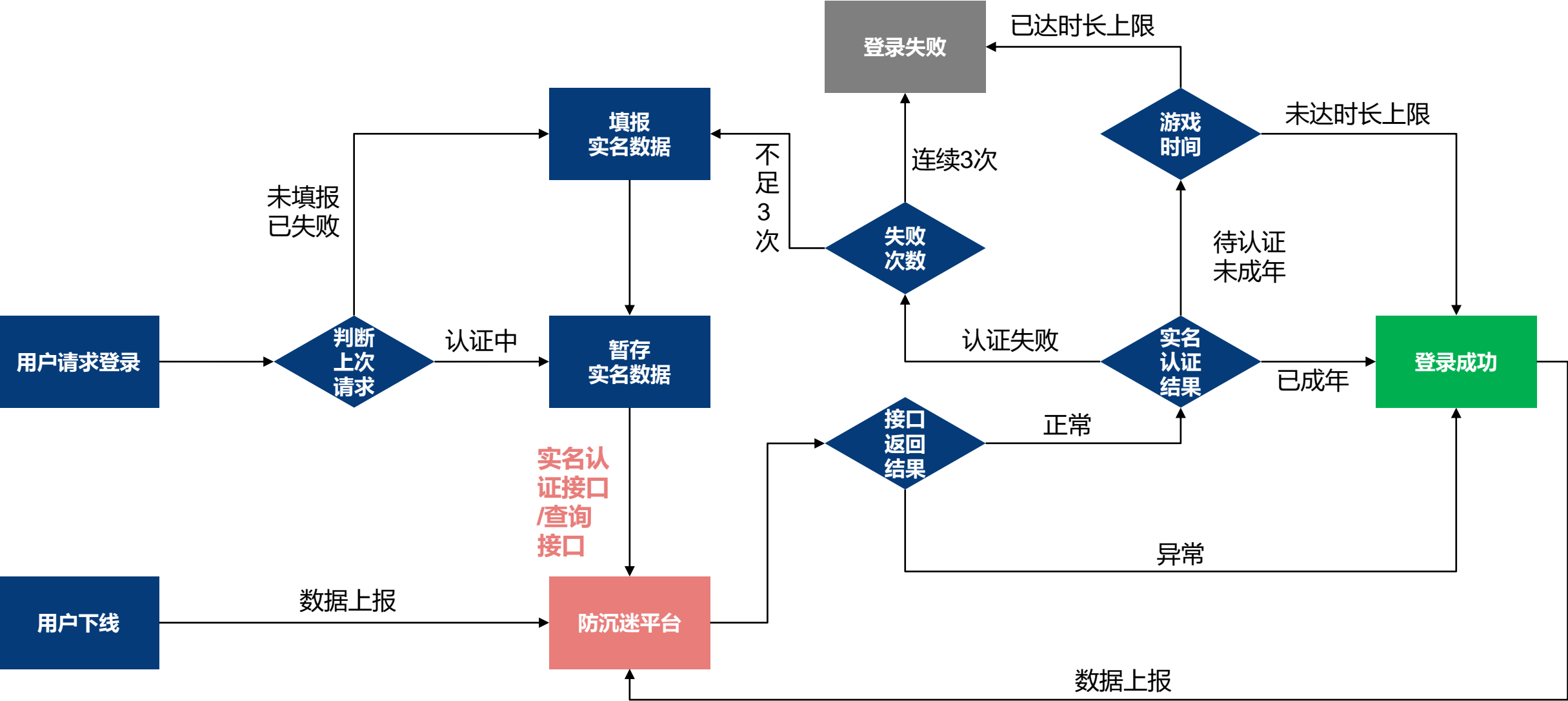
- 1) 接口支持长/短连接，单IP连接数上限为1000，若在某连接120秒以内没有接口调用，服务端会主动销毁连接。
- 2) 每次接口调用中最多接受单次128条行为数据上报。
- 3) 每一组行为数据中的最早行为发生时间（collections[n].ot）与数据上报时间（timestamps）差值应小于180秒，同时最晚行为发生时间（collections[n].ot）应早于数据上报时间（timestamps）。
- 4) 如果以上流控策略无法满足企业实际的业务现状，可以联系系统管理员进行处理。



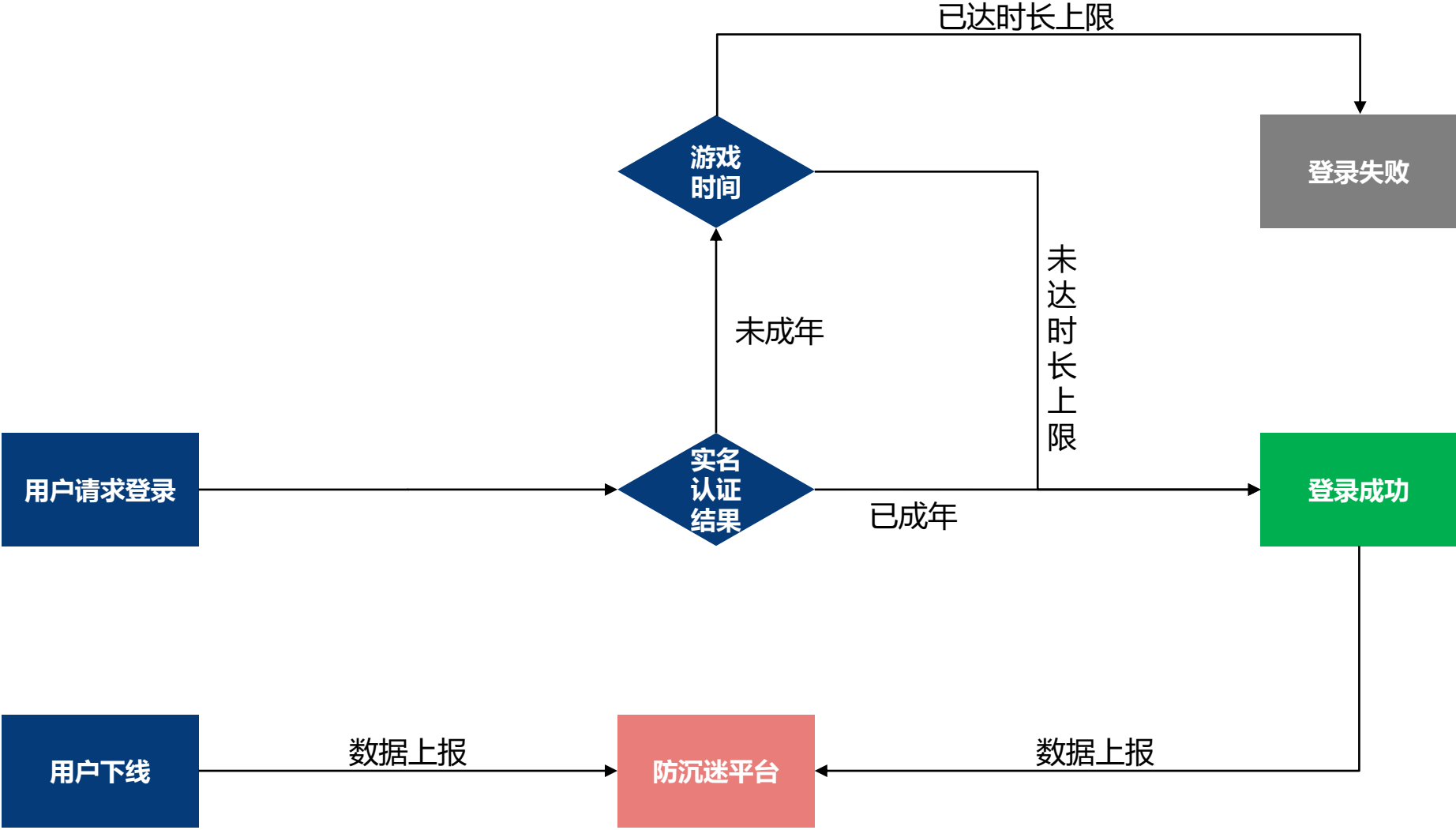
场景一：用户登录为游客模式



## 场景二：用户登录为正常模式且未实名认证/已失败



## 场景三：用户登录为正常模式且实名认证已成功



# /03 常见问题



1

- Q: 企业注册的手机号、联系人等信息填写要求？后续可以更改吗？
  - A: 建议填写操作系统的常用人员；可以更改，登录企业门后在“基本信息”菜单中进行变更即可。
- 

2

- Q: 当游戏运营商有多款游戏属于不同的子公司时，是否需要申请多个账号？
  - A: 需要申请多个账户，或者在添加游戏-其他凭证处上传双方所属关系的有效证明文件。
- 

3

- Q: 版号申请时填写了游戏上线时间，但游戏延期上线，添加游戏中的上线时间应以哪一个时间为准？
  - A: 本系统以实际上线时间为准。
- 

4

- Q: 添加游戏时，核心凭证处需要上传什么资料？
  - A: 核心凭证处需上传《网络游戏出版物号（ISBN）核发单》。
-

5

- **Q: 渠道管理中，无法搜索到渠道商？**
- **A: 首先渠道商需接入系统获得企业用户身份，其次需要精准匹配搜索渠道商的全称或者社会信用代码。**

6

- **Q: IP白名单配置中，显示灰色无法配置？**
- **A: 需与一款游戏建立关联后方可配置IP白名单，可以接入自己运营的游戏，也可以让合作企业就某一款已经接入的游戏为您授权。**

7

- **Q: 实名认证和其他两个接口地址不一样？**
- **A: 实名认证涉及用户实名信息这种敏感数据，该接口采用https协议通信，其它接口采用http协议通信，故接口地址不一样。**

8

- **Q: 游戏用户行为数据上报接口的功能是什么，是否需要做用户游戏时长控制？**
- **A: 游戏用户行为数据上报接口仅用以上报游戏用户的上下线行为数据，目前并不做用户游戏时长控制，也不会面向游戏企业提供用户游戏时长查询服务。**

# /04 重要事项





## 重要时间节点

- 2021年3月/15日前 → 完成游戏企业注册工作（通过测试）
- 2021年4月/1日前 → 完成运营游戏注册工作（获得游戏APPID）
- 2021年4月/30日前 → 完成全部接口的对接调试工作（可以正式上报数据）
- 2021年5月/20日前 → 完成所有存量用户数据认证
- 2021年5月/31日前 → 完成新增用户实时实名认证和全量用户行为数据上报
- 2021年6月/1日后 → 未接入防沉迷系统运营游戏要停止运营



谢谢大家