

网游实名制，真的要来了？

本报记者 周志军

作为 2007 年网络游戏业的“一声惊雷”，网游防沉迷系统的正式启用，曾被视作是防止未成年人沉迷网络游戏的一道防线。而在 2009 年，这一系统或将进一步升级为“实名制”。

1 月 14 日，有关政府部门负责人在中国游戏产业年会上透露，目前网游防沉迷工作进展顺利，已基本完成与公安部门的相关对接，即将启动网游实名认证工作。业内甚至有说法，网游实名查证系统很可能在今年一季度开始实施。

网游实名制不是新话题。然而，此次重提却让网友和游戏厂商感到了山雨欲来之势，也再次引发了争议。有人认为，从保护未成年人的角度来看，网游实名制的积极意义不言而喻；也有人认为，网游实名制“好看不好用”，难以贯彻实施，最后可能流于形式；甚至有人认为，网游实名制有可能在一定程度上制约网络游戏产业的发展。

“网游防沉迷”又增一道防线

2007 年 7 月 16 日，“网络游戏防沉迷系统”正式投入使用，该系统主要通过限制经验值来控制玩家的游戏时间。“尽管有部分玩家依然可以通过避开游戏账号等形式来避开防沉迷系统，但目前看来，效果还是不错的。”有关负责人表示。有统计数据显示，截至 2008

年年底，相关部门对市场影响较大的主流企业的 59 款产品进行了防沉迷安装评测，达标率接近 95%。

网游实名制的上马，被看作是针对沉迷工作的一个延续。

据介绍，网游实名制的本质是要求网络游戏运营商采用可靠的方法保证玩家注册信息真实，并根据注册信息对玩家进行区分对待，如为特定年龄段的用户群架设特定游戏专区、进行适当的时间限制等。实名制有三个系统：一是注册系统，玩家需要提供真实身份信息；二是面向社会的查询系统，家长可以查询到孩子在玩哪些游戏以及在线情况；三是认证系统，由公安部门配合对注册信息进行认证，一旦发现使用虚假身份注册的用戶，将会对玩家级别、经验值、道具等进行清零。

“这套防沉迷系统之所以能区分玩家是否属于青少年，主要是根据玩家注册游戏 ID 时所填写的身份证号来判断。比如，玩家填写的身份证号为×××××××19870807×××，后台系统就会判断这名玩家是 1987 年 8 月 7 日出生，属于超过 18 岁的成年人；反之，如果身份证号显示玩家不满 18 岁，后台系统就会将此玩家列入防沉迷系统之中。”有知情人士告诉记者。

“这个系统能够帮助我们通过查询，随时了解孩子玩网游的情况，我觉得很好。”在得知网游实名

制有可能实施的消息后，家长王女士连连称好。

但也有教育工作者担心，实名制会不会流于形式？“要根除网络游戏对未成年人造成的不良影响，我觉得关键还是要让网游企业从游戏的内容上进行改善，减少那些让未成年人沉溺其中的内容设计，让孩子可以借玩网络游戏放松身心但又不会上瘾。”北京大学附属中学的赵老师对记者说。

“政府对网游实名制的推行，仍是希望像防沉迷系统一样，能够平衡网游产业和社会之间的关系。”上述负责人指出。

“开路先锋”不好当

毫无疑问，作为防止未成年人沉迷网络游戏的措施之一，网游实名制对网络文化环境建设的

积极意义显而易见。但作为在网络虚拟世界中推行实名制的“先锋”之一，推行网游实名制的困难也不容忽视。

首先，如何使玩家的虚拟 ID 和真实个人信息在短时间内对应起来？据最新发布《2008 年度中国游戏产业调查报告》显示，2008 年，中国网络游戏用户数达到 4936 万，比 2007 年增加了 22.9%。预计 2013 年中国网络游戏用户数将达到 9453 万，2008 年到 2013 年的年复合增长率为 13.9%。数据还显示，2008 年至 2013 年期间，网络游戏用户增长速度将高于互联网用户增长速度。

“如此庞大的玩家数量，即使是由玩家自行完成真实信息的填报，也需要核实确认的工作，实施实名制的工作量之大可想而知。”



1月17日，在美国加利福尼亚州罗斯米德的“电路城”连锁店，顾客选购打折商品后离去。于2008年11月申请破产保护的美国第二大消费电子产品零售商“电路城”近日宣布，由于无法达成出售协议，将关闭全美的567家连锁店，着手清仓歇业，3万多名员工面临失业。（新华社发）

网络视频：从书房走向客厅

潘 治

著名视频分享网站 YouTube 日前宣布将推出一系列新服务，包括提供视频内容下载及支持家用游戏机访问等，将网络视频之争的战火蔓延到电脑屏幕之外的电视屏幕上。尽管有分析评论认为，该网站的这一系列举措短期未必能在市场上引起太多反应，但长期看来却有望彻底颠覆很多观众在电视屏幕前的收视习惯。

目前，为了延长网民在线时间、提高用户黏度，各类视频网站通常不支持下载服务。而 YouTube 日前宣布，将向网民提供视频内容直接下载服务，同时开通专门的网络入口供 PS3 和 Wii 两款家用游戏机用户访问，以便在电视上直接欣赏网络视频内容。该网站称，希

望可以让用户直接用遥控器在电视上观看网络视频内容，并提出了“随时、随便什么屏幕上的 YouTube”的口号。

该网站的上述举措，表明其已成为互联网上最大视频分享网站、“攻克”了网民的电脑屏幕之后，希望开始“登录”电视屏幕和其他移动终端屏幕，被媒体广泛解读为“从书房走向客厅”之举。

现如今，借助一些软件在电脑屏幕上观看电视节目早已不是什么新鲜事，但不久的将来，网民将可以在电视屏幕上观看原先只能在电脑里播放的视频内容，视频节目打破来源限制，争抢终端屏幕之势可能就趁此形成。

客观而言，YouTube 网站是

基于网民主动传播行为而建立的视频分享网站，其中的视频内容大多较为短小，适合于通过网络传播，网民在访问该网站时从内容选择到收视习惯都和目前人们坐在电视屏幕前时有较大不同。因此，即便该网站提供了新的服务，近期也恐难大面积攻占电视屏幕。

然而，该网站的新服务却大大拓宽了电视屏幕的内容来源，有望打破电视屏幕之前的垄断。长期以来，各家电视台是所有电视屏幕的共同垄断者，除了在不同电视频道之间切换，人们坐在电视机前其实并没有什么对内容的选择权。近几十年来，伴随着录像机、VCD、DVD 的陆续兴起，人们逐渐增加

了对内容的选择，但这些内容基本上也全部来源于专业渠道，普通人的选择仍然较为有限。

其实，互联网上各种形式的内容的发展，大多沿袭了类似从报纸到广播进而到电视的路线，在制作和传输等技术难题逐一被解决之后，视频已经超越了纯粹的文字和音频，成为最受宠的网络内容形式，而 YouTube 正在尝试跨过电脑屏幕和电视屏幕之间的鸿沟。可以想见的是，如果千万普通网民制作的视频节目最终能够被千万民众通过电视收看，那么电视屏幕前的传统收视模式将被颠覆。毫无疑问，YouTube 此举有望拉开收视模式革命的序幕，一个新的收视时代即将到来。

校园整治网络低俗之风 为学生网民打“预防针”

据新华社消息 在近日开展的“整治网络低俗之风”专项行动中，教育部加强校园网和校内上网场所管理，大力建设校园网络文化，加强上网教育和引导，为近 1 亿学生网民打好抵制网络不良信息侵害的预防针。

教育部有关负责人近日表示，目前，在我国 2.98 亿网民中有 9894 万学生网民。他们正处在世界观、人生观和价值观形成的重要时期，容易受到网络低俗内容等有害信息的影响和侵蚀。为了保护青少年的精神净土，近年来，教育部大力加强校园网络管理。各高校早在 2005 年就加强了对 BBS 论坛的建设和规范管理，有效遏止了校园网上有害信息的传播，学生网上行为的社会责任感和网络道德约束逐步建立，校园网在高校思想建设和政治教育中的地位和作用更加显著。

全国“整治网络低俗之风”专项行动开展以来，各地大中小学、家长、教师对整治网络低俗之风坚决拥护与支持，对网络低俗内容对青少年的精神腐蚀深恶痛

绝，强烈谴责不法运营商靠低俗内容等有害信息赚取黑心钱。

“在这次专项行动中，广大师生既是参与者，也是受益者。”教育部负责人说。这次专项行动取得了明显成效，网络空间得到净化，青少年通过网络学习科学技术、陶冶精神生活时受到的不良干扰明显减少，广大教育工作者和家家长无不拍手称快，纷纷表示希望专项行动深入开展下去，彻底清除网络低俗内容的危害。

在此次专项行动已取得成果的基础上，教育部计划继续结合校园网络信息安全管理，进一步做好网上不良信息的清理和防范；加强校园网络文化建设和管理工作，开发学生欢迎、积极健康的校园网络文化精品；深入开展学生安全文明上网培训工作，把网络道德和网络法规融入到相关课程中。

这位负责人强调，教育部将加紧研究制定加强高校校内上网场所管理意见，规范高校校内上网场所管理和校园网使用秩序。（吴 晶）

动感地带

全球数字音乐销售连年增长

本报讯 据最新统计显示，全球数字音乐 2008 年销售达到 37 亿美元，比上一年增加 7 亿美元，占全球音乐市场的 20%。这是全球数字音乐销售连续第六年保持增长。

2008 年全球音乐销售中，数字单曲销售量占 24%，下载次数总计 14 亿次。数字专辑则占销售总量的 37%。美国占据了世界音乐市场生产的 50%。去年，超过 10 亿首单曲通过数字音乐下载模式销售；英国的数字单曲销量去年超过 1.1 亿首，比上一年

增长四成多；在日本，手机音乐下载带动了数字音乐销售，去年有 1.4 亿首单曲被下载，增长 26%。

同时，根据法国唱片行业工会的统计，去年法国数字音乐的销售增长了 50%，达到 7000 万欧元。

虽然唱片工业努力与数字化时代相适应，但盗版下载依然对其产生重要影响。根据国际唱片工业联盟统计，2008 年下载音乐的 95% 来自盗版资源，盗版下载达到 400 亿次。（欣 文）

经济衰退导致全球 IT 开支下滑

据新华社消息 在经历了 6 年的增长后，按美元计算的全球 IT（信息技术）开支有可能在 2009 年首次下滑。

根据美国一家市场研究公司的估计，2009 年，全球企业和政府部门用于采购信息技术产品和服务的开支约为 1.66 万亿美元，将比去年下降 3%，也将是自 2002 年以来首次遭遇下降情况。2001 年和 2002 年，全球信息技术开支分别下降 6% 左右，随后 6 年中一直保持增长，去年的增长率为 8%。

该公司首席分析师巴特尔多斯说，美国 and 很多工业化国家的经济衰退，是导致上述预测结果的主要原因。他们认为，美国等国的经济衰退至少要持续到今年下半年，全球信息技术市场可能明年才能迎来转机。信息技术各个领域在明年的前景都不乐观，预计除采购软件产品的开支基本与去年持平外，其他各个领域开支都可能要比去年下降，用于采购电脑设备的开支降幅可能最大。（毛 磊）

游戏推荐

春节长假马上就要到了，您还没准备好？但是网络游戏已经准备好了！不要怪网络游戏太“嚣张”，毕竟，休闲时间玩玩小游戏、学学做美食，比无所事事有意义得多。

鉴于很多家庭会在春节用美食来丰富餐桌，增添节日气氛。这期我们就教您在开心玩游戏的同时，学做各种特色美食，相信这个春节“黄金周”您一定会厨艺大增。

《韩式饺子面》



一款教你如何制作韩式饺子面的休闲小游戏，情节风趣，画面鲜活。

操作：鼠标操作。首先要看好开始画面中，每一类的菜品都要放几个饺子；正式进入包饺子流程后，先点面团，然后点擀面杖、饺子馅，包好的饺子放在锅里煮，可调节火候，注意不要煮小了或煮老了，否则这样的饺子只能投入垃圾桶了，饺子煮到闪光时是最佳时间，拿出并放入传送带上的碗中。

《小狗厨师烤比萨》



小狗比萨厨师，一人独立完成比萨的全部烤制过程！美味比萨如何做？让我来教你吧！先把面皮铺上，然后刷酱料，再根据顾客的定制撒上火腿、圆葱、青椒、蘑菇、奶酪……放入烤炉中烤制，最后切开，完美比萨制成啦。

操作：鼠标操作。拖动原料到面皮上，完成烤制工作。试下你能否做出最美味的比萨来吧。

《美女蛋糕甜品店》



小美女要做出各种各样漂亮的蛋糕点心，不禁有点手忙脚乱了，快来帮帮她吧。

操作：鼠标操作。按照女孩手中托盘里点心的样子，先选取面的颜色，然后要选择形状，之后还要涂上各种颜色的果酱和加上装饰。

《刨冰工坊》



一款休闲游戏，类似蛋糕工坊，没有耐心的顾客，需要各式的刨冰，你要尽可能迅速地满足他们的需求，不然就没生意做了啊。

操作：鼠标操作。选择顾客所要杯子的颜色，按住滑鼠顺时针旋转打刨刨冰出来，然后选冰的颜色，选配料，点客人交给他们。试下你能做多少碗刨冰呢？

《卷饼快餐店》



想经营一家自己的卷饼快餐店可不是那么容易的，每个人的要求都不一样，配料稍有差错就会把汉堡烤糊，弄不好还会把客人气走呢。

操作：操作台上有各种主辅料，一定要按照客人的要求把食材配齐放进微波炉，不然东西一定会烤糊。

——张志维