

# 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，网游实名认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躲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，被看作是防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户，将对玩家级别、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码来判断。比如，玩家填写的身份证号为xxxxxx19870807xxxx，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？据最新发布的《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。”

28岁的小谭从事网游业已经四年，他告诉记者，网络游戏实名制虽然在理论上可以实现，但一定是耗时耗力的大工程。“所以，用什么方法进行实名制的过渡是个问题。”

其次，如何保证玩家提供的身份信息的真实性？据了解，此次推出的网游实名制的注册系统在向用户索取身份信息时，只需要身份证号码及姓名，无需出示证件，这就给实名制不“实名”提供了可能。采访中，就有未成年玩家对记者说：“我可以用父母的身份证号注册游戏账号，我自己玩就是了。”

与此同时，实行实名制后，如何保护个人隐私也是一个让人担忧的问题。“不是只有警察才能查居民身份证吗，怎么现在网游公司也可以查呢？”网游实名制中所

提到的第二个系统——面向社会的查询系统，令许多人产生了这样的疑问和不安。对此，有法律人士指出，要解决实名制与保护个人隐私之间的矛盾，关键在于如何实施以及完善配套法规等。“如何验证注册人的信息以及如何保护注册人的个人隐私都是实名制在正式实施前必须解决的问题。”他说。

另外，对于网游实名制可能导致网游数量大幅缩水及游戏运营商收益减少的问题，不少游戏厂商也表示出了担忧。小谭告诉记者，目前，同一个玩家在同一游戏中注册三四个ID的现象十分普遍，绝大部分玩家都习惯了用几种不同身份分别闯关。实行实名制后，玩家只能有一个身份，“网游玩家的总体统计数字可能会因此‘缩水’。”

## 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期间用美食来丰富餐桌，增添节日气氛。这期我们就教您在开心玩游戏的同时，学做各种特色美味，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蒸，可调节火候，注意不要蒸小了或蒸老了，否则这样的饺子只能投入垃圾桶了，饺子蒸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，一人独自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，完美比萨制作啦。

**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，之后还要淋上各种颜色的果酱和加上装饰。

### 《刨冰工坊》



一款休闲游戏，类似刨冰工坊，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，不然就没人愿意做了啊。

**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冰出来，然后选冰的颜色，选配料，点客人文给他们。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：**操作台上有着各种主辅料，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。

## 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，各地大中小学生、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等有害信息的影响和侵蚀。

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工作的进展，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及管理工作，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，根据法国唱片行业协会的统计，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，盗版下载量去年超过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%。

(毛磊)

## 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，但长期来看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

客观而言，YouTube网站是

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，表明其在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此形成。

客观而言，YouTube网站是

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。

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。

## 博客连线

### 从供需关系入手整治“网络低俗”

时下，从中央到地方开展的

整治互联网低俗之风专项行动正如火如荼地进行着。截至1月19日，726家传播淫秽色情和低俗内容的违法违规网站被依法关闭，另有62家存在大量低俗内容的网站被曝光，其中包括百度、新浪、搜狐等国内知名网站。对此，有网友感慨：政府动真格的了！诚然，清理网络低俗，政府的“动真格”固然效用显著，但要从根本上杜绝这一不良现象的死灰复燃，还需要挖掘网络低俗内容产生的深层原因。

如普通商品一样，互联网上的凶杀、暴力、色情等低俗信息也经过了生产、流通和消费环节。一些利欲熏心或别有用心的个人及公司对低俗信息的生产和传播构成了其供给；各类网民群体自觉或不自觉的获得构成了其需求。而各类网站、博客、社区等则构成了“交易市场”。因此，笔者认为，要想对网上低俗文化给以有力、持久、彻底的打击，就必须从低俗

产品供求链条的两端下手。首先看供给。低俗产品的提供者往往有二：重利轻义者和无聊好事者。重利轻义者是网上毒瘤的罪魁祸首，他们提供了绝大部分损人利己的低俗信息。正因为他们的“利己”是建立在“损人”的基础上，所以要想让这些提供者的产品消失，唯有晓之以义、动之以刑。建议法律界及相关人士清晰界定“低俗”的标准及违法与否的尺度；行政执法部门要用“累进制”处罚手段，根据网站违规次数及情节严重程度的不同，相应处以通报批评、罚款、有期限关闭整顿或永久性关闭等处罚；为了引导“向善”，可对记录清白、正面响应整治行动的网站予以通报表扬或奖励，对浪子回头、痛改前非的网站也要给予适当肯定。无聊好事者往往因为愤世嫉俗、心理阴暗而以制作、散播低俗信息为乐。他们虽然人数不多，但是危害性不容小视：由于互联网的互联互通、隐身匿名、跨地域等特

性，他们足够能够击一石而起千层浪。对这类群体中影响特别恶劣的，要利用IP地址追踪等技术手段坚决“绳之以法”；而对其他大部分的人，要在批评处罚的同时给予更多关爱：也许这些虚拟网上的害人者正是现实生活中的受害者，如果全社会尤其是他们身边的人多给予他们些阳光的东西，也许他们就变成“益虫”而不是“害虫”了。

然后看需求。对此，笔者认为，从供给的角度整治只不过是治标，只有从需求的角度加以彻底整治才能治本。因为需求决定供给，如果全社会对低俗产品的需求为零，那么任由低俗产品在网上泛滥，它们也只不过是一堆一文不值的垃圾，没有市场的垃圾最终会不攻自灭、消失殆尽。而现

在这种貌似旺盛的网上低俗之风实际上是一些落后思想、腐朽文化迎合低级趣味需求的结果以及青少年生理、思想不成熟从而走进误区的表现。一言以蔽之，不是“害虫”了。

然后看需求。对此，笔者认为，从供给的角度整治只不过是治标，只有从需求的角度加以彻底整治才能治本。因为需求决定供给，如果全社会对低俗产品的需求为零，那么任由低俗产品在网上泛滥，它们也只不过是一堆一文不值的垃圾，没有市场的垃圾最终会不攻自灭、消失殆尽。而现

在这种貌似旺盛的网上低俗之风实际上是一些落后思想、腐朽文化迎合低级趣味需求的结果以及青少年生理、思想不成熟从而走进误区的表现。一言以蔽之，不是“害虫”了。

——张志维