

坚决反对在互联网管理问题上对中国横加指责

国务院新闻办发言人就中国互联网发展和管理情况答记者问

国务院新闻办公室发言人1月24日就中国互联网发展和管理有关情况接受新华社记者专访,强调中国互联网发展取得了举世瞩目的成就,中国互联网的政策环境是好的,中国互联网发展和管理的方针政策符合中国国情和国际通行做法。

记者:请您介绍一下中国互联网发展的总体情况。

国务院新闻办发言人:互联网是20世纪的重大科技发明。中国政府高度重视互联网的建设和发展,始终坚持积极利用、科学发展、依法管理、确保安全的基本方针。互联网进入中国15年来,始终保持快速发展的良好势头,截至去年底,中国网民达3.84亿,网站达368万

个,互联网普及率已超过世界平均水平。中国互联网的快速发展,在国家经济建设、政治建设、文化建设、社会建设中发挥了重要作用。实践证明,我国政府确立的互联网发展和管理的方针政策是完全正确的。

记者:您如何评价中国互联网发展水平和发展环境?

国务院新闻办发言人:中国互联网市场是开放、公平、有序的。从中国互联网发展初期涌现的新浪等一批门户网站,到近几年成长起来的一批如百度、腾讯等以新应用见长的网站,以及一些外国互联网公司纷纷参与中国互联网市场的发展,这充分表明,中国互联网的发展环境是好的,互联网企业在中国的依法经

营和发展受到重视和保护。

记者:互联网在促进人们交流等方面发挥了什么作用?

国务院新闻办发言人:中国互联网的发展十分活跃,网上交流也十分活跃,这是中国互联网发展的一大特点。中国现有上百万个论坛、2亿多个博客,网民每天发布的博文文章超过400万篇。如此大数量的论坛、博文以及帖文,在世界各国都是难以想象的。中国网民完全可以在法律允许的范围内在网上充分表达意见。中国国家领导人和各级政府等以新应用见长的网站,以及一

过程中,注重通过互联网征求民众意见。党和政府一些部门还开设网站接受公众举报。

记者:能否介绍一下中国对互联网治理的基本政策,对于国际上有些人指责中国“限制网络自由”,持何看法?

国务院新闻办发言人:中国政府始终坚持依法对互联网进行管理,致力于网络环境的健康和谐,致力于构建更加可信、更加有用、更加有益于经济社会发展的信息网络。中国对互联网的管理,主要依据是《中华人民共和国宪法》、《中华人民共和国未成年人保护法》、《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》、《中华人民共和国电信条例》、《互联网信息服务管理办

法》等法律法规。按照上述法律法规,中国依法保护网上言论自由,保护网上知识产权,保护未成年人健康成长,禁止利用互联网颠覆国家政权、破坏国家统一,煽动民族仇恨和民族分裂、宣扬邪教以及散布淫秽、色情、暴力和恐怖等信息。中国依法处置这些有害信息有充分的法律依据,不容置疑,与所谓“限制网络自由”完全是风马牛不相及的两回事。世界各国的国情不同,经济社会发展程度不同,文化传统和社会关切不同,因此,依法管理互联网的办法也不会完全相同。中国十分注重吸取各国治理互联网的有益经验,同包括美国在内的许多国家开展了多种形式的交流。事实说明,中国对

互联网依法管理,关系国家安全和社会稳定,关系国家主权、尊严和人民群众根本利益,方针政策和管理办法符合中国的国情和许多国家的通行做法。

中国互联网还在快速发展之中,我们愿意在平等相待、相互尊重的基础上,就互联网发展和管理加强国际交流和合作,以增进相互了解,实现共同发展。我们坚决反对那种不顾事实,借题发挥,在互联网管理问题上对中国横加指责、无视中国法律和干涉中国内政的行为。在认真吸取世界各国发展和管理经验的基础上,立足中国国情,我们将坚定不移地走有中国特色的互联网发展和管理之路,我国的互联网一定会发展得越来越好。(据新华社)

努力摆脱产品类型过于单一,模仿严重,相似度过高

网页游戏:小游戏寻找大“票房”

莫 默

在社交网站的带动下,中国的网页游戏也如雨后春笋般迅速成长,尤其是2009年更是进入了一个高速发展的繁荣期,迎来了相关从业人员和用户数的极大增加。

据有关统计显示,国内目前至少有500个开发小组在做网页游戏,其数量已经远远超过国内网络游戏公司的总量。2009年一年间,市面上出现的网页游戏数量甚至达到600余款,超过了10年间国产网络游戏的推出总量。“这一爆炸性增长在整个中国游戏发展过程中非常少见。”某业内人士如此感叹。

然而,在爆炸性的发展中,该产业能否保持稳健的发展步伐?同时,作为网络游戏行业中的“小成本电影”,网页游戏又将如何生产出有自主文化内涵、对全球具有普适吸引力的产品,并如小成本电影《疯狂的石头》、《十全九美》一样,获得“票房”惊喜?

用户量飙升 60% 小分支开发出大“蓝海”

就在2008年网页游戏崭露头角的时候,不少人认为这个行业最多只是网络游戏行业的一个小分支,甚至一些业内人士还将设计简单、操作易上手的网页游戏的出现看作是网游行业发展的一个倒退。然而很快,随着网页游戏在2009年如雨后春笋般涌出,尤其是在腾讯、盛大、巨人等一线知名网游企业纷纷进入这一新兴市场后,人们对这一原本印象中的“小分支”再也无法轻

视了。据CNZZ网站统计的最新数据显示,网页游戏的用户量在2009年飙升了60.1%。

的确,相比传统网游,网页游戏有着自己独到的魅力:无需客户端下载,简单易上手……尤其是对于因学业或工作紧张,没有大块的时间和精力玩大型网游的学生族和白领上班族来说,随着网页游戏技术的逐渐成熟和完善,放置在手机、电子阅读器移动数码设备上的网页游戏正以其随时随地的无限移动性等优点,迅速征服着这些需要娱乐放松又时间零碎的人群,并顺势也吸纳走了一大批曾经的传统网游用户。有关数据显示,中国3亿多网民中白领网民占到了5000万,网页游戏的出现开发了这一人群的“蓝海”市场。

不仅如此,社交网站在中国的爆发性发展对网页游戏也是一剂强效催化剂。“‘社交网站’的风生水起对网页游戏的发展产生了强烈的催化作用。”资深玩家、同时也是网页游戏开发人员的小周认为,虽然开发技术难度低、庞大的网民基数等因素,都可以用来解释网页游戏在短时期内的快速发展,但最不容忽视的一个因素绝对是“社交网站”在过去一年的风靡。“大家都太熟悉‘争车位’、‘偷菜’了,可以说‘争车位’、‘开心农场’等小型社交游戏的流行,为网页游戏的火爆打了前站。”他说。

据统计,依托人人网这一社交网站拉动网页游戏的千橡国际在2009年第三季度中国网页游戏市场收入排名中位列第一,达到了7700万元;而腾讯更是在去

年凭借“开心农场”等网页游戏的突出表现,成功超越盛大成为国内网游业的老大。

拒绝陷入“怪圈” 小游戏也要寻找大“票房”

有人说中国网页游戏爆炸式兴起的背后力量,是中国特色的互联网消费人群、行为模式和心理需求。不过令人忧虑的是,尽管增长迅速,但新兴的中国网页游戏仍难脱稚嫩,尤其是发展过快所引发的一系列市场行为和产品生产不规范等负面影响,给行业的可持续性健康发展埋下了隐患。

“目前国内网页游戏行业最大的风险与发展瓶颈就是产品类型过于单一,抄袭模仿严重。大同小异、相似度过高的产品,容易让玩家感觉到疲倦甚至厌倦。因此,如何突破已有的成绩,创造更符合玩家口味的产品是整个行业都必须要考虑的事情。”1月15日,在北京参加网页游戏行业发展及自律高峰论坛的动网CEO宋海波表示,对于国内网页游戏研发来说,目前主要存在两方面的问题:一是很多刚入行的网游公司,只看到了网游行业的丰厚利润,却没有成熟的策划与研发团队,结果导致“山寨”成风;另一方面则是一些已经取得成功的网游厂商,在研发一款新产品时,会自觉或不自觉地模仿自己的前作,较难超越自我。“这就使得行业的发展陷入了一个



网页游戏又称Web游戏,是用浏览器玩的游戏,无需下载客户端,只要打开浏览器,10秒钟即可进入游戏状态,是一种在任何地方、任何时间、任何一台能上网的电脑上都能玩的游戏。

缺乏持续创新的怪圈。”他说。“创意是最不值钱的”,艾瑞分析师赵旭枫如此针砭当下中国网游产业中的抄袭现象。对此,51玩CEO刘阳也表示,企业急功近利的心态在扭曲着网页游戏这一细分游戏行业的前行。

“很多网页游戏团队看到某种类型的网页游戏成功了,就会一股脑地往上凑。”她说。据某业内人士透露,由于研发技术门槛低,行业进入成本小,一些网页游戏公司仅靠10余人的研发团队在一年内就能研发出2、3款产品。

“心态过急,制作出低质的产品,将影响整个产业的未来规模和口碑;但心态过缓,又将影响行业对网页游戏市场的布局和投资,错过产业发展的好时机。”刘阳认为,要拿捏好其中的火候,除了行业自身加强良性竞争意识外,政府的引导也很重要。

1月15日,在文化部文化市场司的指导下,由首批30家网页游戏企业自发组织的网页游戏行业规范自律联盟在北京成立。会上,包括51玩、动网先

锋、千橡网景在内的30家企业签署了网页游戏行业规范自律宣言,并对行业的规范、创新、提升等交流了看法和经验。

“从产业角度来看,这是游戏行业迈出的历史性一步。10年来网络游戏行业积累的历史问题长期存在,而作为网游业的新兴分支,此次网页游戏却率先成立了行业自律联盟,这起码体现出了这批网页游戏企业强烈的自我规范意识,说明行业已经开始正视这些问题,并希望通过自律的方式解决这些问题。”有关业内人士表示,如何真正把行业自律做实,促进行业形成从规范到提升,再到可持续发展的良性循环,应该是该联盟今后工作的重点。

据网页游戏行业规范自律联盟筹备委员会有关负责人介绍,该联盟的成立旨在促进国内网游企业合法经营,提升企业主动承担社会责任意识;同时,为政府主管部门和成员单位服务,维护成员单位的合法权益,推动和促进网页游戏行业的健康发展。联盟的工作范围包括:收集、分析行业动态,组织开展成员单

位间的情况交流与信息沟通,促进成员单位间的良性合作,避免恶性、低层次竞争;以及通过联盟网站的举报监督及广告备案机制,发现和解决行业发展中存在的问题;并向成员单位提供相关的培训、咨询、宣传、协调等。

“联盟由成员大会、常务委员会、预算管理委员会、专家委员会及执行办公室构成。联盟接受行业主管部门文化部的业务指导和监督管理,并积极配合有关省、市文化市场执法部门的工作。”该负责人表示。

“政府的指导和支持对行业的发展无疑是有重要意义的,但另一方面,企业积极寻求新的发展思路也不可停步。”某业内人士说。据他透露,目前国内正在暗自酝酿上市的网页游戏公司不止一家,而且多数觊觎海外上市。“按照大型客户端网游市场已经接近9家上市公司的几率,在网页游戏领域诞生5家也在常理之中。”该人士指出,有了此前传统大型网游发展的经验作为借鉴,网页游戏的发展应该可以少走一些弯路。

博客连线

3.84亿网民背后的移动互联网“蓝海”

从最近发布的《第25次中国互联网络发展状况统计报告》(以下简称《报告》)中,我们看到了3.84亿网民这个令人振奋的数字。3.84亿不仅为2009年互联网行业发展作了一个漂亮的总结,数字背后的意蕴也为互联网企业新年发展策略的制定提供了参考,其中如何解决互联网区域发展不均衡问题尤为令人关注。

根据《报告》显示,目前我国互联网的普及率为28.9%,高于世界平均水平,但是各省、区、市的互联网发展状况差异较大。经济发达的东部地区互联网普及率达到40.0%,东北老工业基地互联网普及率为29.1%,而中西部地区互联网普及率为22.2%,西部地区互联网普及率只有21.5%。

而城乡之间的差距则更让人担忧。“家电下乡”给人们提供了购买电脑的便捷途径,但是没有方便的宽带接入、低廉的上网资费、软硬件知识的普及,电脑也会成为“无水之源”。据统计,在农村网民中,有38.8%的人是由于不懂电脑、网络而不上网,19.7%的人是由于没有电脑等上网设备,3.5%的人是由于当地没有网络接入条件。大部分农村地区网络使用基础条件的匮乏,使得网络使用的增长空间和条件不足。

可想而知,如果西部和农村地区的网络使用基础和接入条件继续滞后,这些地方的互联网普及率不能及时赶上,城乡、区域之间的数字“鸿沟”将有进一步扩大的危险。而问题

也从另一角度说明了市场的潜力。既然这些地区通过电脑接入网络的基础还很薄弱,那么,除了提高宽带入户率、降低资费标准并加强对新网民的培训之外,移动互联网会不会是一个解决网民上网的好办法?

在《报告》中我们看到这样一组数据,手机网民居住地为农村的用户占到30.8%,而总体网民中农村网民的占比为27.8%,两者相差3个百分点。手机作为上网终端,在我国已经呈现高速增长之势。手机在农村的普及率远高于电脑的普及率,其使用性也比传统互联网有更大的优势,再加上手机上网资费的调整等因素的影响,手机上网的形式在这些地区将更加普遍。因此,加强西部和农村地区无线接入的基础建设,不仅能加速西部和农村地区的网民增速,缩小数字“鸿沟”,还能为移动互联网的发展开拓更加广阔的市场。(那 什)

动感地带

湖南:“网络民意”首次写入政府工作报告

据新华社消息 近日举行的湖南省第十一届人民代表大会第三次会议上,“网络民意”成为“热词”。在湖南省省长周强所作的政府工作报告中,“网络民意”首次与“院士专家”“咨询机构”“社会听证”并列,成为推进政府民主决策的重要影响力量。

周强在报告中表示,要积极推进民主政治建设,健全民主制度,丰富民主形式,拓宽民主渠道,发展基层民主,发挥院士专家等咨询研究机构和社会听证、网络民意在决策中的作用,把公开透明原则贯穿于政府决策行政全过程,提高政府的公信力。周强还特别强调,要充分发挥政府网站的作用,开展网上办公和网上服务,充分利用现代信息技术改进政府的组织和管理。

近年来,“网络民意”引起了湖南省各级党委政府的重视。早在2006年湖南省第九次党代会召开前,湖南省委就在网上开展了为湖南发展“献计献策”活动,随后又在网上开展了“解放思想大讨论”。湖南省省委书记张春贤认为,党委政府应当重视网络,关注网络,领导干部更要“懂网、用网、上网”。(谭 剑)

教育部要求中小学抵制网络不良信息

本报讯 (记者周志军)教育部近日发布通知,要求各地加强中小学网络道德教育,有效抵制网络不良信息对中小学生的侵害。

近年来,随着互联网、手机等新兴媒体的广泛应用,给小学生学习和娱乐开辟了新途径,但腐朽落后的思想文化和有害信息也借机传播,对广大青少年的健康成长产生了一定的负面影响。为了有效抵制网络不良信息对中小学生的侵害,促进学生健康成长,通知指出,各地教育行政部门要加强对中小学网络道德教育的指导,结合不同年龄段学生实际和课程教学内容,有针对性地开展相关教育活动。指导各地中小学校利用品德课、信息课及班会等,集中开展对中小学生的网络道德教育。组织学生通过开展绿色上网承诺等活动,自觉践行《全国青少年网络文明公约》,树立网络责任意识和道德意识。

同时,各地教育行政部门要培养学生“依法使用网络”的意识和行为,教育学生拒绝使用侮辱性、谩骂性、攻击性语言,自觉抵制网络不法行为,慎交网友,懂得在网络环境下维护自身安全和合法权益。

通知中对各地教育行政部门提议,鼓励中小学生在是使用互联网和手机过程中,遇有不良网站链接和不良信息特别是淫秽色情信息传播时,及时举报。

韩国法院首次裁定虚拟货币等价于真实货币

本报讯 韩国最高法院近日做出裁决,规定网络虚拟货币和真实货币具有同等价值。这是韩国首次对虚拟货币价值进行确认,该决定是基于此前检方指控两名《天堂》游戏玩家通过销售虚拟物品非法获利而做出的。

据了解,截至目前,在包括中国、美国在内的很多国家,游戏和社交网站的虚拟货币不能同真实货币进行兑换,这是为了防止虚拟货币对现实金融秩序可能产生冲击而采取的有效措施。因此,目前世界各国与虚拟货币相关的赌博和税收等问题并不突出。有业内人士指出,韩国高院这一裁决或将意味着,在不久的将来,游戏玩家和一些网络公司可能会提供虚拟货币兑换服务,而这或将给互联网行业带来一系列新问题。(莫 默)

亚马逊将提高电子书版权

本报讯 近日,美国亚马逊公司宣布,自6月30日起使用亚马逊Kindle数字文本平台的作者和发行商将会获得更高的版权。

据悉,亚马逊新实行的版权率为70%,这比亚马逊目前实行的版权率高了一倍多。分析人士认为,亚马逊此举意在先发制人,以对抗苹果发布平板电脑从而进入电子书市场所带来的影响。

亚马逊在一份声明中称,此前,图书作者能从一本售价为8.99美元的电子书中获得3.15美元的版权,版权率稍稍高出图书价格的30%。实行新版税后,图书作者将能获得6.25美元的版权,也就是70%的版权率。并且70%的版权率里不包括电子书每兆字节15美分的数据传输价格。但新版税只针对定价在2.99美元到9.99美元之间的图书。同时新版税的初步实施只针对在美国出售的书籍。新版税对1923年以前在公共领域出版的图书无效。(欣 文)

