

或称“完全不知此事”，或称“不存在任何接洽”

四市文化部门否认“网吧影视收费试点”

本报记者 周志军

两个多月以来，中国电影著作权协会（以下简称影著协）和北京网尚文化集团公司（以下简称网尚）在网吧推广“国产电影数字发行平台”并统一收取版权费一事一直饱受争议，尽管影著协在5月19日接受《瞭望东方周刊》记者采访时已表示，关于版权收费这事“不是由网尚一家来收，不支持网尚垄断”，但随着一些媒体报道中所提及的“网尚表示，6月底影视版权费的收取在呼伦贝尔等试点城市进行”等信息的陆续传播，业内外对该事情的抗议声和质疑声再次显现：“国产电影数字发行平台”的推广，究竟是规范市场，还是推行方的一厢情愿？

近日，本报记者就该平台的推广情况向相关文化管理部门进行了采访求证，结果令人感到意外。呼伦贝尔、大连、镇江、深圳——它们曾被一些媒体称为“国产电影数字发行平台推广试点城市”——文化主管部门均表示：“试点城市”一说根本不成立，有的甚至表示“完全不知道此事”。

当事人完全不知

在业内对影著协宣布将对网吧收费一事的合理、合法性还存在广泛质疑的时候，网尚却似乎丝毫没有停止推进此事。

6月9日，网尚的市场总监程

天宇在接受《21世纪经济报道》记者采访时表示：“影著协和网尚将以呼伦贝尔、大连、镇江作为合作试点，在3个试点城市收费工作取得成功经验后，逐步向全国推广”“计划在6月最后一周去呼伦贝尔开始试点”“与深圳当地的文化新闻出版部门也正在沟通当中”等。另外，网尚官方网站新闻中心的一条资讯显示，6月23日，网尚在广东深圳举办了网吧正版影视合作大联盟论坛，称该会邀请到了当地文化管理部门有关人士参加，并称已有200位网吧业主表示支持影视服务全面正版化。

然而，事实确实如此吗？本报记者在对以上4个城市的文化主管部门进行采访后发现，“试点城市”一说难以成立，且大多数受访方表示，关于此事与网尚公司没有任何形式的沟通和接洽。

“我们最早是从网上看到信息，这才发现他们在网络上擅自发布了这个事情，但事实上，我们从来没有和网尚进行过任何接洽，更不存在任何形式的合作。”江苏省镇江市文广新局市场处负责人告诉记者，镇江市文广新局和网尚从未就试点推行“国产电影数字发行平台”一事有过沟通，之前网尚也没有就此事和他们有过任何联系。对于网尚这种单方面的宣传，该负责人表示出了无奈，“我们根本没

和他们见过面，不知道他们的动机是什么。”同时，他认为网尚擅自发布这样的消息，有扰乱文化市场的嫌疑。

被网尚在宣传文稿中提及“参加了6月23日网尚在深圳举办的网吧正版影视合作大联盟论坛”的深圳市文化管理部门也对此事予以否认。深圳市文化体育局执法监督处有关负责人告诉记者，他们也是从网络媒体等渠道得知这一消息，此前并没有与网尚有过沟通。“首先，我们没有任何人参加过6月23日的这个论坛；其次，没有人就在深圳推广‘国产电影数字发行平台’一事跟我们接洽过。”该负责人说，“是不是试点城市，什么时候启动，都没有跟我们文化部门沟通过，都是网尚的单方面宣传。”另据他透露，网吧正版影视合作大联盟论坛是网尚在深圳某酒店自己召集的一个会，“他们起诉了一些网吧，然后召集这些网吧业主开会，提出和解方案，但因‘和解费’数额太大，网吧业主还是不同意。”

大连市文化局市场处有关负责人则表示，“完全不知道此事”。而唯一表示与网尚有过沟通的呼伦贝尔文广局有关负责人告诉记者，这个事情在跟网尚沟通的过程中就被认为“不宜开展”而停止了。“严格意义上讲，就没有开展过，一家网吧都没有

做。”他表示，“不打算开展”的意思早在两个月前就告知了网尚。

不提倡商业化的“维权”

就在各地文化管理部门纷纷对与网尚推行“国产电影数字发行平台”一事予以否认的同时，7月22日和23日，河南郑州文化体育局执法监督处有关负责人告诉记者，他们也是从网络媒体等渠道得知这一消息，此前并没有与网尚有过沟通。“首先，我们没有任何人参加过6月23日的这个论坛；其次，没有人就在深圳推广‘国产电影数字发行平台’一事跟我们接洽过。”该负责人说，“是不是试点城市，什么时候启动，都没有跟我们文化部门沟通过，都是网尚的单方面宣传。”另据他透露，网吧正版影视合作大联盟论坛是网尚在深圳某酒店自己召集的一个会，“他们起诉了一些网吧，然后召集这些网吧业主开会，提出和解方案，但因‘和解费’数额太大，网吧业主还是不同意。”

来自各方的“不合作”态度显然让网尚有些尴尬，尽管在6月23日的深圳会上，网尚向部分被其起诉侵权的网吧业主们委婉地表达了“不希望兵戎相见”的和解意愿，但一家独大、自行定价的高额“和解费”还是让网吧难以领情。

“推网吧正版影视是好事，这有利于行业发展，我们很支持。但不能搞独家垄断，而且一家来做也不现实，至少目前没有任何一家能保证他的平台囊括了所有正版影视版权，等于说花了这么多钱之后，网吧业主心里还是没底。”深圳市文化体育局执法监督处有关负责人表示。他希望即使是推正版影视，收费方面也

要广泛征求各地网吧行业协会和网吧业主的意见，再推出一个合理价位，“不能是推行者自己定一个价位，网吧业主承受不了，那也是不可行的。”他说。

镇江市文广新局市场处负责人也认为，用一家影视版权平台代替其他所有的影视内容提供商的做法在目前看来不可行。“如果这家确实能做到让网吧完全避免侵权诉讼，那无疑很好，但现在他们所推的这个平台也只是包括了进入到该平台的会员单位所授权的作品，其他非会员的影视作品还是存在版权‘雷区’，而且他们也不能对网吧业主给出‘使用了该平台就不会发生侵权诉讼’的承诺。”

对此，有法律人士指出，有效解决盗版的关键是理顺不同层次的传播主体角色和商业经营模式，对不同层次的传播进行不同定价。对购买网吧影视产品，只要网吧能证明是通过合法渠道购买的有政府登记为合法权利的网吧影视服务作品，提供合法来源的证明，当可根据《信息网络传播权保护条例》以及著作权相关法律中的“避风港”原则来免除网吧侵权赔偿的责任。“减少网吧大规模侵权诉讼的根本是将侵权责任统一归责于有能力 and 分工特点相匹配的影视内容平台公司，对影视内容平台公司进行责任归责和行政监督与管理。”

动感地带

互联网业上半年融资2.09亿美元

本报讯（记者周志军）据清科研究中心近日发布的统计数据表示，今年上半年，国内互联网行业的投资案例数量和投资金额分别为44起和2.09亿美元，均领先于其他行业。从投资阶段看，初创期和发展期投资案例数量最多；从投资轮次看，首轮投资是市场主流；从地区看，北京、上海、深圳等仍是投资重点地区。

互联网投资案例分布在电子商务、网络游戏、互联网服务、互

动社区、资讯/门户网站和网络广告等11个子行业，其中电子商务和网络游戏行业颇受资本青睐，分别在投资案例数量和投资金额这两个指标中拔得头筹。业内人士表示，网游像磁石一样吸引着各方资本逐鹿，连房地产、酒业这样高利润行业的企业也想分一杯羹，可以想象网络游戏行业利润之高、持续盈利之强的优势所在。与此同时，互联网行业的投资细分趋势也进一步得到体现。

吴建平获国际互联网最高奖

本报讯 国际互联网协会近日宣布，将2010年度乔纳森·波斯塔尔奖授予中国技术专家吴建平博士，以表彰他过去20年来在推动中国和亚太地区互联网技术和教育发展中作出的贡献。

据介绍，吴建平最为人知的贡献是开发建立了中国教育和科研计算机网(CERNET)。作为中国首个互联网主干网也是世界上最大的国家学术网，CERNET建立起了一个全国性的先进网络基础架构支持大学教育和科研。从1998年起，吴建平又投身于中国大规模本土IPv6主干网的设计开发，如今这一网络连接着200多所大学和千万用户。国际互联网协会主席琳恩·阿穆尔在颁奖致辞中评价道：“吴建

平将自己在中国的事业奉献给对可广泛访问的互联网的开发，把人们连接到一起。20年前，吴博士就认识到互联网的重要性和未来的影响力，及其在中国社会改革、技术进步和经济发展中将发挥的关键作用。他为了实现自己的构想不懈努力。最终，他用恒心和勤勉换来的成果对推动中国互联网发展发挥了重要作用，也对全球互联网产生了重大影响。”

乔纳森·波斯塔尔奖是国际互联网协会于1998年以互联网先驱和技术大师乔纳森·波斯塔尔的名字命名的互联网界最高荣誉奖项，旨在表彰像波斯塔尔那样在数据通信领域作出杰出贡献的个人或团体。（欣文）

《星际争霸2》发行首日销量突破百万套

本报讯（记者周志军）美国暴雪娱乐公司在北京时间8月3日宣布，其旗下游戏产品《星际争霸2：自由之翼》创下了发行首日全球销量超百万套的纪录，截至目前，位居今年最畅销电脑游戏榜首位，之后强劲势头继续，在发售48小时之内销售量达150万套，刷新了战略类游戏史上的最快销售纪录。

7月27日，包括11种语言版本的《星际争霸2：自由之翼》在北美、欧洲等五大洲的国家和地区同步发售，相关开发人员也前往全球多家门店现场签售。暴雪娱乐联合创始人兼首席执行官Mike Morhaime表示，多种语言版本的跨区域同步发行，是为了让尽可能多的全球玩家能在第一时间体验到该游戏的魅

力。据游戏零售业巨头GameStop的高级销售副总裁Bob McKenzie介绍，《星际争霸2：自由之翼》是继2008年暴雪娱乐发布《魔兽世界：巫妖王之怒》之后在GameStop销售速度最快的电脑游戏。

《星际争霸2：自由之翼》是暴雪娱乐于1998年发售的即时战略游戏《星际争霸》的续作。在全新的3D图像引擎技术的支持之下，该作品再次展现了星灵、人类以及异虫三大种族的冲突世界，各种经典兵种、升级兵种和全新兵种陆续登场。作为暴雪娱乐享誉全球的游戏服务平台，新版本的战网将提供优秀的在线游戏体验，如语音交流、云储存、联赛和天梯、成就、状态跟踪等。



暑期过半，浙江义乌工商职业技术学院的许多学生仍留守校园，在淘宝网上忙碌地与客户联系网购业务。随着电子商务的蓬勃发展，义乌工商职业技术学院依托义乌小商品市场，将创业教育全面融入人才培养计划和专业教学课程，为义乌市场培养未来的“网商老板”。该学院自去年9月开始设立4个电子商务创业班，目前全院有1200多名学生在淘宝网开店，吸引了多家快递和物流公司在学院设立营业点。全院学生一年兼职创业所得超过2500万元，60%以上的学生生活费都能自理。图为电子商务创业班学生毛昌勤展示一天之内接到的订单。（新华社发）

产品拓展 网游市场“蛋糕”渐大

莫默

行业会经历爆发期、沉淀期、再次爆发的过程。现在的工作不一定直接反映到业绩上，沉淀是为下次爆发做准备。”

有企业对目前游戏行业普遍存在的人才争夺以及知识产权等问题表现出担忧，搜狐CEO张朝阳认为，中国游戏行业如果打不破“无知识产权”无人保护的壁垒，中国的企业将无法在未来与国外企业竞争。

在谈到存在于行业底层的很大一部分小型的游戏制作团队对国内网游业的影响时，金山高级副总裁邹涛认为，目前国内网游行业增长放缓甚至衰退，主要由于网游产品制作入很浮躁、产品千篇一律、网游制作模式错误等原因。“改变这种现状的力量可能并不在于已上市的大公司，而是底层那些砸锅卖铁还坚持做游戏的草根游戏制作人。”邹涛说。

“中国网游整体是充满活力的，不过未来发展需要多元化，包括PC在线游戏、社区化游戏、手机游戏甚至主机游戏，都将是全

球游戏的主流。”微软公司全球资深副总裁张亚勤表示。据悉，他此次带来了微软最新的体感游戏系统——能把整个身体变成操纵器的KINECT。

移动游戏市场被看好

iPhone、Android等智能手机以及iPad等平板电脑的出现，让玩家在移动终端上玩游戏的体验得到了大幅甚至是革命性的提升。对于这些新生代，各网游巨头怎么看？国内几家大的网游企业在展会期间均表示，非常看好移动终端这一市场，且大多已开始布局，但介入的深浅程度不同。腾讯游戏总裁任宇昕表示，腾讯2009年的手机游戏和手持终端都有了快速发展，下一阶段，腾讯的各部门会联合在这些新技术、新领域中推出更好的游戏。谭群钊则称，未来所有的设备都可以满足用户的娱乐需求，盛大游戏在这方面已经做好了准备，既有自主研发的团队，也考虑收购国内或国外的公司。他透露，

盛大游戏接下来将陆续推出适合移动终端的产品。此外，巨人网络总裁刘伟也表示巨人内部已经成立了专门团队来研究iPad。

本次CJ展会上的移动游戏吸引了众多普通玩家和专业观众的兴趣。中国移动手机游戏基地在3号展馆搭建了“绿色蜂巢”游戏展台，联合国内其他移动游戏厂商现场演示手机单机及各类联网游戏，使移动游戏成为本届展会的一大亮点。

业内人士认为，作为新的游戏产品形态，移动游戏具有移动性强等传统网络游戏所不具备的特点，而社区游戏、直感游戏、位置游戏、多屏游戏等能让移动游戏成为一种超越传统游戏的新型沟通方式。中国移动网络游戏还只是刚刚起步，随着移动互联网的普及和三网融合的不断深入，未来将拥有广阔前景。

博客连线

美国科技博客网站Mashable近日刊文称，尽管苹果Mac机销量正呈上升趋势，但微软Windows操作系统仍是全球PC市场的王者。该文列举了微软不为外界所知的10件趣事，其中包括“微软”名称于1975年被首次提及、员工最喜欢的食物为比萨饼以及微软员工平均年龄为38岁等。

“微软”名称首次被提及 在微软联合创始人比尔·盖茨于1975年写给另一位联合创始人保罗·艾伦的一封信件中，盖茨首次提到了“微软”（Micro-soft）这个名称，该名称的寓意是“微型计算机”（microcomputer）与“软件”（software）的结合体，但中间有一个连字符。

1976年，盖茨和艾伦正式注册了“微软”，此时该公司的英文名称中间已去掉了连字符，变为“Microsoft”，注册地点为美国新墨西哥州，当时盖茨和艾伦两人正在该州与微软的首名主要客户MITS协同工作。直到1986年，微软才迁人当前总部所在地华盛顿州雷德蒙德。

“微软之音” 微软Windows 95操作系统的开机音乐，出自英国音乐家布莱恩·伊诺之手，该音乐也因此被称为“微软之音”。

伊诺本人曾与U2等乐队有过合作，他曾在接受美国《旧金山纪事报》的采访时表示，创作短小的开机音乐“很有意思”，其创作过程就好比制作一件小珠宝。后来，他还参与了知名游戏《孢子》相关音乐的创作。在Windows 95操作系统的发布现场，微软使用了滚石乐队的《Start Me Up》。

员工最喜欢吃比萨饼 尽管没有像谷歌那样为员工免费提供一切食品，但微软也向员工免费提供饮料，微软员工最喜欢牛奶和OJ饮料，在微软班车接送过程中还免费提供糖果。

微软大约有35家自助餐厅，每天就餐的员工数量约为3.7万人，在各餐厅提供的食品中，比萨饼最受欢迎。这些是微软每年的一笔巨大开支。

员工平均年龄38岁 微软员工自称“Softie”，平均年龄为38岁，平均每位员工每年收入为10.6万美元。目前微软全球员工约为8.8万人，其中美国员工超过5万，在美国员工中，男性占76%。

员工用M&M巧克力庆祝

工作纪念日

任何一家公司都有自身传统，微软也不例外。微软员工已形成这样的惯例：每当庆祝自己加盟微软的周年纪念日时，会专门拿出M&M巧克力与同事分享。

曾9次拆股 微软股票自1986年3月上市以来已9次拆股。拆股的原因很简单：微软股票已经达到高位。在微软的9次拆股中，6次为一拆二，3次为一拆三。以此推算，微软最初发行的每股相当于当前的288股。有意思的是，微软股票最初发行价为每股21美元，目前该公司股价在23美元左右徘徊。微软最初发行每股放到目前，其价位应该超过6000美元。

收藏艺术品 微软收藏了多位当代艺术家的作品，包括油画、雕塑、手稿、艺术图片、陶器以及多媒体作品等，其作者既有已经出名的老艺术家，也有崭露头角的年轻艺术家。这些艺术品被放置在微软的各园区中，微软认为，在办公场所摆放艺术品，有利于减轻员工的工作压力，提高工作效率并拓宽员工的工作思路。

面试问题稀奇古怪

在微软对求职员工的面试过程中，经常会向应聘者提出一些稀奇古怪的问题。流传很广的微软面试题是：“为何下水道井盖是圆的？”无论微软是否真的要求应聘者回答该问题，但显而易见的是，微软

希望招聘具有主见的新员工。据说谷歌在面试新员工过程中也开始效仿微软的这种做法。

拥有1万多项专利

微软每年会提出约3000项专利申请，位居提出专利申请数量最多的美国公司前5名之列，已经拥有1万多项专利。微软的专利技术多与软件开发有关，如第5000件专利与微软Xbox 360游戏机有关，第1万件专利与微软Surface触摸屏电脑有关。微软一直鼓励员工提出专利申请，专利获批的员工可得到相应奖励。

园区生活着大量兔子

据说最初有人在美国微软园区附近抛弃了一些不愿再养的兔子宠物，这些兔子便在园区内生存下来并成群繁殖。《西雅图时报》1998年的一篇文章称，不仅微软园区存在兔子数量过多的问题，当地其他一些公司也深受“兔害”。

（来源：科技博客Mashable）