

网络游戏还是网络赌场?

本报记者 周志军

互联网产业的发展总是令人出乎意料,谁能想到原本一个简单的网络游戏也会演变为网络赌场。

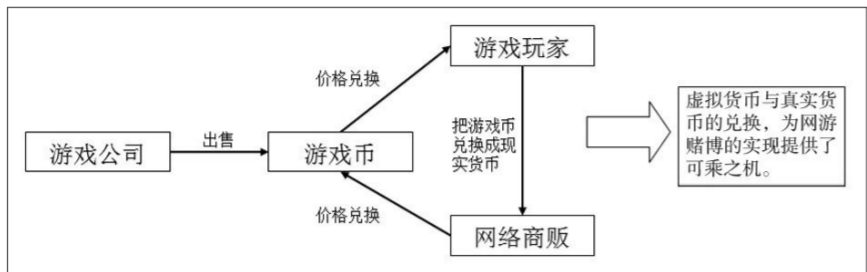
近日,浙江温州一家名为“乐乐棋牌”的游戏网站,通过私下操控“银子商”交易网络虚拟货币,竟然将网站变身为公开赌场的犯罪案件被警方查获,引起业内广泛关注。据了解,这家网站在不到两年的时间内非法获利7.56亿元,这其中,游戏运营商、“银子商”“职业网络赌徒”所形成的“黑色”利益链条令人震惊。

赌博一向是个敏感的问题,但在网络游戏行业发展的过程中,赌博现象却总是若隐若现。为何一个被称为文化产业朝阳行业的网游愿意与赌博接轨?面对赌博游戏的屡禁不止,一些业内人士对网游业的前景忧心忡忡。

网游赌博非法获利惊人

网络游戏是一把双刃剑,它极大地促进了网络娱乐方式的多元化,促进了文化产业的发展,但也引发了一些违法现象。尤其是近年来随着网络虚拟货币在游戏中的日益盛行,网游赌博现象相继出现,一些违法赌博案件所涉非法获利惊人。根据浙江温州警方日前查处的这起棋牌类游戏网站涉嫌赌博的案件显示,乐乐棋牌网站在短短一年多的时间内用此形式获利达7.56亿元,涉案资金约28亿元。

据警方介绍,2009年10月15日,温州瑞安人金海威和沈义投资注册成立了瑞安市日新网络科技有限公司,经营一款叫《乐乐棋牌》的网络游戏,玩家在该款游戏中通过牌九、麻将、扑克等手段互相之间进行对赌,对赌筹码为游戏内的虚拟货币“乐豆”。为吸引赌博人员利用网站虚拟货币“乐豆”实现网络赌博,金海威、沈义等人暗中



指使公司技术人员,通过制作计算机程序修改网站后台数据方式,大量制造虚拟货币“乐豆”提供给“网络银子商”(从事虚拟货币买卖交易的人)虞某、黄某,由二人以每1000万“乐豆”兑换人民币500元至600元不等的价格出售给其他虚拟货币贩卖者或玩家。

为稳定并抬高虚拟货币的游戏外交易价格,实现赌博人员能够赢利的虚拟货币乐豆兑换回人民币,该网站还指使“银子商”通过网络24小时轮流值班回收“乐豆”。此外,该团伙还在游戏中设计机器人程序、注册机器人账号并充入大量虚拟货币“乐豆”,在游戏中自动上线坐庄和游戏内的赌博人员进行对赌,以吸引人气,消耗、回收赌博人员的虚拟货币。

“正常的游戏网站只发行虚拟货币,让玩家利用虚拟货币进行娱乐;一旦它回收虚拟货币,虚拟货币可以跟人民币自由兑换,变成了筹码,就涉嫌开设赌场犯罪。”温州市公安局网络警察支队案件侦查大队大队长钱宇说。据警方调查,在乐乐游戏网站上最多的一名参赌者竟然输掉了1500万元巨款。

网络游戏还是网络赌场?

与传统的赌场相比,网络赌场网站参与人员数量多、范围广,参赌人员只要有能上网的电脑就可以参与,更加便捷。根据警方目前掌握的情况,仅乐乐游戏网

站的注册人员就达到88万,日均在线参与人员超过2000人。

事实上,据了解,目前类似这样涉嫌赌博的网站在国内还不止一两家。据媒体报道,去年5月,湖南长沙的网游玩家因玩联众游戏刷爆5张卡,输掉了17万余元。去年3月22日,央视《焦点访谈》栏目曝光了盛大边锋运营的《港式五张牌》涉嫌赌博,当事人王先生只玩了7次游戏,却损失了近80万元人民币。中央电视台《经济半小时》也曾访问过一名因为玩网络游戏而倾家荡产的年轻人小赵,他因为迷上了联众游戏平台上的《三张》,花光了自己和父亲一生的积蓄,最后仍难以自拔,偷偷地卖了家里的一处房产。而就在浙江温州警方查获乐乐棋牌网站涉嫌赌博案件的同时,九合天下(北京)科技有限公司代理的韩国网络游戏《卓越之剑》也被媒体曝光违规“开箱子”涉嫌赌博游戏,参与该游戏的玩家中,有投入千余元的学生,也有投入上万元仍然执迷不悟的白领上班族,一个个虚拟的“宝箱”就像潘多拉魔盒,成为游戏运营者们利用玩家的赌徒心理,疯狂敛财的吸金工具。

“通过网络游戏进行的赌博具有隐蔽性、便利性、安全性等特点,更容易让人成瘾。”法律人士说。对此,玩家小孙深有体会。“我本来只是喜欢玩QQ游戏中的《欢乐斗地主》,但是‘欢乐豆’是要买虚拟货币才赠送的,10块钱买虚拟货币

赠送的欢乐豆几把就玩没了。”小孙说他累计兑换了几百元钱的虚拟货币后就再也没有玩过,感觉像是个无形的陷阱。

“由于自主开发能力弱,能赚钱的游戏产品不多,而且赢利形式单一,依赖游戏产品赢利的能力普遍偏弱,致使一些游戏企业动起了歪脑筋,把精力投入到赌博游戏的开发上来,成为破坏行业健康发展的‘老鼠屎’。”某知名游戏企业负责人表示,赌博游戏的出现,无疑对整个网游行业产生了一定的负面影响。“网络赌博让人迷醉,将一些正规网游企业的客户分去了一大批,造成冲击是难免的,研发商的心思都不放在怎么把游戏做得更有趣、生动、精彩上了,而只是一味地投机赚钱,这不仅破坏了原本正规发展的网游市场环境,更会给社会带来巨大的危害。”他说。

文化部整肃违规游戏

网络游戏的赌博化现象不仅引起了社会的舆论谴责,更是引起了政府有关部门的重视。

近日,由文化部文化市场司下发通知组织启动的棋牌类网络游戏专项检查工作正在全国范围展开。据介绍,本次专项检查工作的对象主要为取得“网络游戏经营许可证”并从事棋牌类网络游戏经营活动的所有企业。其中,将特别对棋牌类网络游戏的虚拟货币报送、服务费结算方式、用户每局及每日游戏积分赢赢的上限、用户积分的赠予及转让行为等运营情况予以重点核查。专项检查分企业自查和文化行政部门核查两个阶段,企业自查阶段要求于6月10日前完成;省级

文化行政部门核查要求于6月30日前完成。

文化部文化市场司有关负责人表示,文化行政部门对在核查过程中发现的与要求不符的,应当责令整改,违法违规的应当移交文化市场综合执法机构或公安机关依法处理。突出问题或典型案例将通过媒体曝光。而对于九合天下的《卓越之剑》违规“开箱子”涉嫌赌博的问题,该负责人也表示,已责成北京市文化市场行政执法总队进行立案调查,并重申,对于违反《网络游戏管理暂行办法》第十八条第三项(“不得以随机抽取等偶然方式,诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务”)的违规行为,将严肃查处,绝不放松。同时,文化部还将进一步完善或制定有关网络游戏虚拟货币及虚拟道具管理的规定,杜绝网游中的各种投机行为。

由于此次核查工作范围广、力度大,有业内人士认为,除了棋牌网络游戏以外,核查工作对一些存在赌博隐患的大型多人在线的网络游戏也是一种警示。据悉,目前一些大型多人在线的网络游戏也被曝提供赌博成分的内容。比如,某些游戏中一些可以购买的装备也能通过多种所谓“碰运气”的方式获得,而这些装备“资产”又可以在线下进行现金交易,同样存在赌博嫌疑。

业内人士表示,网游运营商和服务商应当肩负起保证整个产业健康有序发展的责任,网络游戏的监管部门和立法部门也应该尽快明确网络赌博的法律界定。只有在法律不断完善的情况下,在监管部门、网游运营商以及社会各界的共同努力下,才能营造健康的网游环境,才能实现网游产业的可持续发展。

相关评论

网络游戏虽然身为文化产业界的新贵,但却不是人人都有本事从中掘到金,尤其是在全球经济不景气、资本市场动荡下跌的近况下,一些游戏厂家开始放弃踏踏实实的游戏研发,动起了“灵活经营”的脑子,把精力投入到赌博游戏的开发上来。

和一般的赌博相比,网游赌博是一种新型犯罪形式,这种犯罪活动技术含量高,随着网民越来越多,其危害不可低估。网络游戏主要的客户群属性和网游付费用户迅速攀升的趋势,也使加强网游监管成为社会治安综合治理行动中的迫切之举。根据文化部发布的最新统计数据显示,截至2011年底,我国网络游戏用户规模已突破1.6亿人,付费用户逐年增长。在这种用户经济投入日益增加的趋势下,如果政府监管特别是虚拟货币的规范使用上出现漏洞的话,将很可能使网游行业成为诱发犯罪的温床,成为文化产业发展中的败笔。因此,及时遏制网络游戏赌博现象的蔓延,不断规范和引导网游市场的健康发展,是当前网络文化监管面临的一个全新挑战和课题。

在国际社会上,美国是最早封杀网络赌博的国家之一,这方面的法律调查早在2003年就开始了,美国不少的广播公司、出版商和网站都曾因为这个问题收到过法院的传票。同年,美国众议院还通过法案,决定对互联网赌博活动加以限制,甚至限制为网络赌博提供广告服务。2004年4月底,网络搜索引擎提供商谷歌和雅虎不约而同地宣布,将不会再有任何有关网络赌博的广告出现在它们的相关网页上。韩国政府则成立了一支由警方和税务部门联合组成的特殊任务分队,专门打击网络赌博活动。

随着体制的完善,我国网络游戏业的法制化、规范化进程也正在得到政府的重视。文化部制定的《互联网文化管理暂行规定》于2003年7月1日正式施行,该行政法规明确管理对象包括通过互联网生产、传播和流通的音像制品、游戏产品、动画等互联网文化

产品,以及从事互联网文化产品经营服务的互联网文化单位。2009年6月,文化部下发的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》中首次对互联网中的虚拟货币予以界定,对从事虚拟货币发行与交易的企业准入进行了规范,并强调,网游运营企业不得在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下,采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币。2010年8月1日,文化部正式颁布实施的《网络游戏管理暂行办法》第三章

第九条中再次明确指出,网络游戏不得含有宣扬淫秽、色情、赌博、暴力,或者教唆犯罪的內容。

通过政府监管条例的一步完善和规范,不难看出,整个网游行业的管理正一步步地向着法制化前进。但同时,我们还应意识到,除了政府的严格监管,企业自律规范也必不可少。在此前所发生的一系列网游赌博事件中,尽管一些网站运营商并未直接参与赌博行为,但依照常识来分析,它们对此类赌博现象不可能毫不知情。据悉,目前网游赌博活动已形成了由网站开发、组织赌博、投放广告、虚拟货币贩售等各个环节构成的利益链条,可以说,网站运营商已经在无形之中参与了赌博行为。

众所周知,我国现行法律对赌博采取零容忍态度,《刑法》第303条明确规定,以赢利为目的,聚众赌博或者以赌博为业的,处以3年以下有期徒刑、拘役或者管制,并处罚金。但遗憾的是,现行法律在处置网游赌博案件时较为乏力,对一些涉案金额天文数字的网游赌博案件,即便按量刑的上限判,涉案人员也只能判3年有期徒刑,对网游运营商更是“束手无策”。令人欣慰的是,相关司法部门已表示,将对网络赌博的利益链条制定量刑标准。

打击网游赌博,刻不容缓。十赌九输,久赌成疾。一方面,沉迷于网游赌博的玩家们该醒醒了。另一方面,面对当前网游赌博现象扩大之势,司法部门要持续重拳出击,严打网游赌博利益链,而网游企业则应好好体味法律精义,自觉承担责任。

对网游赌博必须零容忍

木岩

网络音频

对待网络语言要既宽容又审慎

曾强(香港中文大学博士后)

我们应该采取一种既宽容又审慎的态度来对待网络语言这一新生事物。语言是以交流和沟通为目的,而追求交际效果的最大化永远是语言发展的原初动力。网络语言弥补了现有语言在网络交际上的不足,使之发挥了更广泛的交际作用。“物竞天择,适者生存”。语言本来就是一种约定俗成的习惯,任何一种新事物的产生和发展终究逃不出适者生存的定义。网络语言如果能经历时间的考验,约定俗成后就可以为社会所接受,从而成为日常生活用语。值得肯定的是网络语言不仅代表了高效率,更充满着一种求新求变、不断突破陈规的潮流感。这种创新精神正是网络语言发展的强大力量。网络语言这一新兴的语言形式正以自身的发展和推动着汉语的发展,这也是网络语言存在的真正意义。

创造能够“产生创造”的环境

谢文(互联网资深评论员)

国内很多人谈高科技产业、互联网产业,动辄要建立一个“硅谷”。但美国硅谷是没有类似于“管委会”这样的机构的。硅谷就是围绕在美国斯坦福大学外围的一大片地域,该土地由斯坦福大学拥有,以低价出租,给学校挣点钱,如此而已。硅谷的形成,则是斯坦福大学、旧金山大学的学生能够去这些地方“就近就业”,而成就了大批科技公司和创新公司。

在美国,除了硅谷,另外一个“创新园区”的典型则是美国北卡罗来纳州“三角地带”的Research Triangle Park。该地域拥有杜克大学、北卡大学、北卡州立大学,是全球每平方公里面积拥有博士数量最多的地区,是世界最顶级的生物制药研究地区,也是“产学研结合”的典范之一。虽然北卡罗来纳州也提供了一些财税方面、地租方面的政策,但起核心作用的仍然是公正、公开、透明、自由几个要素,这几个要素促使Research Triangle Park完全按照产业内在逻辑运行。

因此,政府希望获得企业界的创新,需要做的是创造一个能够“产生创造”的环境,而不是扮演推动者的角色,国家计划的方式只能更好地完成执行,而不是推动创新。

移动互联网有收入不等于有商业模式

李彦宏(百度CEO)

近日,李彦宏在百度联盟峰会中发表的“移动互联网七论”中,着重表达了对当下移动互联网狂热氛围的忧虑,并将之形容为“像酒后驾车一样有激情,但可能出人命”。李彦宏给移动互联网泼冷水在网上引发争议。有部分业内人士就表示李彦宏在唱衰移动互联网产业,并列举腾讯公司CEO马化腾在移动游戏方面的成功举措,反驳“移动互联网无稳定收入”的说法。

李彦宏对这一争论回复称,自己并未否定“移动互联网可以产生收入”。在无线搜索等方面,的确可以产生广告收入,利用碎片化时间的手机游戏等无线互联网应用也的确可以产生收入。“但是也要看到,目前无论是广告、电商还是游戏业务,三者都在移动互联网上虽然凭借对碎片时间的占有而获得了大量注意力,但并没有获得与这些注意力相称的收入。”

李彦宏表示,所谓商业模式,并不是说只要能产生收入就是稳定的商业模式,而是获取与上述资源相配的收入,这样才能称为稳定的商业模式。“从这个标准看,广告、游戏、电商这传统互联网上三大主流收入方式,在移动互联网上暂时还看不到稳定的商业模式。”(周志军 整理)



6月5日,2012年台北国际电脑展开幕,本届展览将持续到6月9日,共设5300个展位,吸引约1800家厂商参展。图为在台北国际电脑展南港展览馆展区,优派公司的一名工作人员演示一台支持手绘功能的显示器。

新华社记者 侯东涛 摄

(上接第一版)

网络游戏在争议中发展与规范。2011年网络游戏市场规模(包括互联网游戏和移动网络游戏市场)为468.5亿元。现有网络游戏运营企业1293家,网络游戏虚拟货币交易服务企业37家。客户端游戏扁平化、网页游戏移动化、移动游戏规范化成为网络游戏主要发展趋势。《网络游戏管理暂行办法》的实施,规范了行业的健康发展。

文化市场执法体系日渐完善。文化市场综合执法改革全面完成。5年来,各级文化市场综合执法机构共出动检查3891万人次,受理举报29万余件,立案调查35万余件,移交案件1.5万余件,办结案件26万余件,吊销许可证12795家。先后查办了一批有影响的大案要案,在市场扩大的同时发案率没有明显增长,执法成效明显提高。


文化市场管理理念、方式和手段不断完善。在管理理念上,大力转变政府职能,寓监管于发展,建设服务型政府,推进管理的法制化、科学化和规范化;在管理方式与手段上,坚持日常监管与

专项整治相结合,人工巡查与技术监管相统一。努力实现了“四个转变”,即从注重事前静态审批向注重事中事后动态监管转变,从注重市场主体、产品和服务准入向注重市场交易机制和规范建设转变,从注重刚性管制方式向寓监管于服务的刚柔相济方式转变,从主要依靠人工巡查向人工巡查与技术监管相结合转变,初步构建了文化市场管理长效机制。

东风催春色,扬帆向蓝图。十七大以来,文化市场有序发展,呈现繁荣的景象,不断满足人民群众多样性、多层次的文化需求。十七届六中全会更是首次提出“发挥市场在文化资源配置中的积极作用”,科学定位了文化市场在文化建设中的作用。庾祖海表示,文化部下一步将深入贯彻落实全会精神,建立健全文化市场综合执法体制机制,加强文化市场培育建设,全面提升文化市场监管水平,净化文化市场环境,确保文化市场繁荣有序的发展,为实现文化大发展大繁荣保驾护航。

专项整治相结合,人工巡查与技术监管相统一。努力实现了“四个转变”,即从注重事前静态审批向注重事中事后动态监管转变,从注重市场主体、产品和服务准入向注重市场交易机制和规范建设转变,从注重刚性管制方式向寓监管于服务的刚柔相济方式转变,从主要依靠人工巡查向人工巡查与技术监管相结合转变,初步构建了文化市场管理长效机制。

东风催春色,扬帆向蓝图。十七大以来,文化市场有序发展,呈现繁荣的景象,不断满足人民群众多样性、多层次的文化需求。十七届六中全会更是首次提出“发挥市场在文化资源配置中的积极作用”,科学定位了文化市场在文化建设中的作用。庾祖海表示,文化部下一步将深入贯彻落实全会精神,建立健全文化市场综合执法体制机制,加强文化市场培育建设,全面提升文化市场监管水平,净化文化市场环境,确保文化市场繁荣有序的发展,为实现文化大发展大繁荣保驾护航。



清华大学
Tsinghua University

文化产业总裁高级研修班

(立项号:112560569)

文化引领未来,学习汇聚人脉!
搭建以文化产业为中心的融智、融商、融资平台!

开课时间:7月18日

文化与商业对接
以敏锐的商业战略,
探寻新经济下文化产业发展路径;
文化与管理对接
以先进的国际化管理方法实现文化企业的快速发展;
文化与品牌对接
以多元化品牌策略,
提高文化企业的市场影响力;
文化与科技对接
以创新的内容和前沿的科技手段,
实现文化全产业链开发;
文化与资本对接
以多样的融资渠道和资本运作手段扩大文化企业发展平台。

教学形式:产业专题研讨+总裁班精品课程+文化产业沙龙+文化项目交流考察+文化产业年度论坛

课程咨询:010-62798379 13910773617 赵老师

同期热招项目:商品展示陈设高级研修班(立项号:1125639078)

主办:清华大学继续教育学院
咨询与投诉电话:400-818-0909
官方网址:www.sce.tsinghua.edu.cn