

防网游沉迷,限时上线最管用

网友认为实名制能否落实是最大的问题

》调查动因

网游8月1日起 实名制

网游玩家将要进行实名登记,未成年人不得进行网游虚拟货币交易。日前,文化部出台了《网络游戏管理暂行办法》,首次系统地对接网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为、管理监督和法律作出了明确规定。

《网络游戏管理暂行办法》涉及实名制和虚拟币管理的条款包括:网络游戏运营企业应当要求网络游戏用户使用有效身份证件进行实名注册,并保存用户注册信息;网络游戏虚拟货币交易服务企业提供服务时,应保证用户使用有效身份证件进行注册,并绑定与该用户注册信息相一致的银行账户;不得诱导玩家消费虚拟货币;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;网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务;发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的。这些条款被认为是防止未成年人沉迷网游的核心内容,然而,具体执行时能否起到相应的效果,却令人担忧。比如未成年人借用或者盗用他人的身份资料完成账号注册,所有的管理办法都将被轻松绕过,要解决恐怕还得指望通过技术的进步,比如在要求用户提供身份证的同时,通过网络摄像头拍摄用户照片加以对照,但对于成年人似乎是一种额外负担,甚至可能被视为隐私泄露而遭抵制。

》线下小调查

七成受访者 不看好网游实名制

网游实名制真能防止未成年人沉迷网络吗?昨天下午,记者在南京街头随机采访了10位年轻人。调查发现,10位受访者中有7人表示,网游实名制实施后,想玩的人肯定能找到对策,对于那些沉迷于网游的孩子来说,效果不大。3人认为,只要认真按照出台的条例严格落实,还是可以防止未成年人沉迷网游的。

快报记者 张虎

》调查呈现

实名制可能导致近两成玩家放弃网游

近日,第三方调查就网游实名制的相关问题,在化龙巷、苏州19楼论坛、梦溪论坛、都市圈网等网站进行了网上问卷调查。截至昨晚8点,520位网友参与投票,结果显示,58%的网友认为网游实名制有利于防止沉迷网络游戏,但有71%的网友担心这项措施难落到实处。

参与本次投票的网友中,有75%正在玩网络游戏;25%表示没有玩网络游戏。

《办法》要求,网络游戏运营企业应当要求网络游戏用户使用有效身份证件进行实名注册,并保存用户注册信息。有人担心这样可能会泄露个人隐私。那么实名制以后,大家还会玩网

游吗?54%的网友表示会继续玩,因为自己喜欢玩网游;17%的网友表示,玩网游的目的是为了娱乐,如果冒着隐私泄露的危险,就选择不玩网游;29%的网友选择了“不好说”。

在“你对网游实名制有何看法”这个问题上,58%的网友选择了“好,有利于防止未成年人沉迷网游”;25%的网友认为,玩网络游戏只是一种消遣娱乐而已,实行网游实名制会威胁到自己的信息安全,认为没有这个必要;17%的网友选择了“无所谓”。

虽然有关部门在社会的呼吁下作过一些努力,比如要求实施防沉迷系统、未成年人网游家

长监管工程等,但具体实施效果尚难让人满意。调查中,对于这次《网络游戏管理暂行办法》涉及到的网游实名制措施,71%的网友表示担心,他们认为实名制很难落到实处;9%的网友认为,关于网游实名制的规定已经相当明确,在执行过程中能够落到实处;20%的网友选择了“不好说”。

防止沉迷网游,最好的办法是什么呢?42%的网友认为应该“限定账号每天上线时间”;赞同“取消道具交易”的网友占33%;16%的网友认为可以“固定网游开放时段”;另有9%的网友持其他意见。

快报记者 张虎

》其他调查数据

你现在玩网游吗?

玩	75%
不玩	25%

实名制后你还会玩网游吗?

会,喜欢没得商量	54%
不会,隐私没了	17%
不好说	29%

你觉得实名制能否落到实处?

担心,这很难落实	71%
有信心,办法规定已很明确	9%
不好说	20%

》大众观点

化龙巷网友世纪行:网游多年前就开始实名制了!以前玩梦幻西游的时候都要通过实名认证!不过随便找个身份证填上就可以,没什么意义,未成年人乃至小学生还是一样玩!

化龙巷网友我叫卡尔宾:实名有用吗?在我看来根本没变化,那些沉迷网游的依旧沉迷网游。

化龙巷网友sy157465329:实名认证也只是表面功夫,随便找个身份证号填下,很简单的事。关键还是要取消游戏里的一些隐藏消费,比如说付费道具等。反正怎么说也就一句话:上有政策,下有对策。网游公司是会做不赚钱的网游的,记住就好。

化龙巷网友lxj251:提议是不错,可是网络这东西变化太大,利润也相当高,那些靠这吃饭的会赞同吗?再说隐私,请问隐私是由政府介入来保存还是运营商?所以光隐私这项问题涉及的面太大了,谁来把握?

化龙巷网友第一片森林:我只想提一点,政策什么时候能落到实处?

化龙巷网友敲蛋蛋:我对网游已经失去信心了,中国的网络游戏已经失去了平衡性,谁往里面砸钱谁就厉害。相比较,我还是支持单机游戏。

苏州19楼论坛网友午夜狂雨:以前有个防沉迷,似乎效果不怎样。

苏州19楼论坛网友莫已成习:出发点绝对是好的,但希望实行以后的执行力一定要落实。

苏州19楼论坛网友cwj0011002:游戏实名制,有没有想过给网络公司带来的负面影响,明显强制制约该产业,不公平待遇。

苏州19楼论坛网友夏天的茉莉:明显雷声大雨点小哇,到时候肯定没什么用的,就像网吧上网要身份证一样。

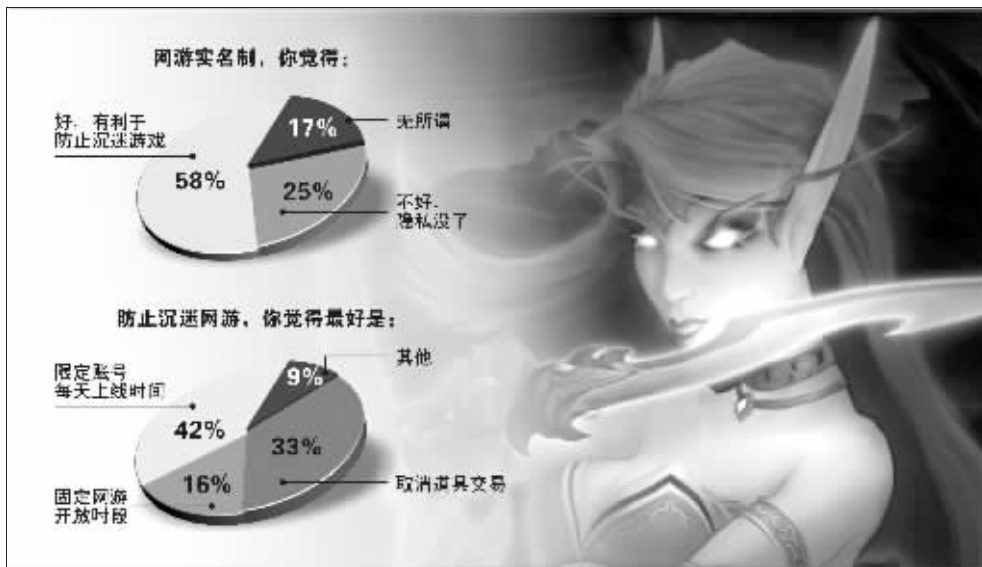
梦溪论坛网友警卫旗队长:不玩网游好多年。不过,实名制、防沉迷系统之类的不是早就搞了吗?有什么用?

梦溪论坛网友谢幕:没用的,除非你本人带证件去开户,这样才叫实名,跟办户口一样的。

花满楼论坛网友波罗的海天堂:我以前玩网游,好像好多都是实名制的注册,特别是通行证之类,没觉得有什么不好。

上海小徐(职业技术学校学生):我现在拥有多个网游账户,都是过去2年搞的,朋友们说哪个好玩我就注册哪个号玩,有一段时间确实沉迷,一天能泡上七八个小时,还投入过上千人民币买道具,但对我来说再好玩的游戏热度也就半年。不需要防沉迷,我就腻了。不过要说明的一点是,那些需要实名认证的游戏确实让我多少有点反感。

快报编辑部宋学伟:玩了3年多网游,一个多月前,我决定放弃。而让我放弃的不是有关部门出了什么政策,而是我的工作变得忙了,没时间在网游上浪费时间。顺便说一下,我玩的那个游戏有防沉迷措施,要实名认证等。快报记者 张虎 整理



数据汇总自化龙巷、苏州19楼论坛、梦溪论坛、都市圈网、花满楼论坛,共520位网友参与调查 制图 李荣荣

》专家访谈

华中师范大学特聘教授陶宏开: 管好网游就不能以产业GDP为重

“近六年来,全国各大媒体对未成年人网瘾的关注从来没有间断过,但是这个问题一直没有得到有效的管理。”华中师范大学特聘教授陶宏开认为,作为第一个系统、全面的管理条例,《网络游戏管理暂行办法》表态要开始管理网络游戏,方向是对的,值得我们肯定。

陶宏开指出,有关部门之前所作的一些努力,如:防沉迷系统、未成年人网游家长监管工程等,并没有取得很好的成效,网瘾问题非但未解决,青少年网瘾人数却从2004年的400余万,到2009年底大幅增至2400多万。在陶宏开看来,此次出台的条例并不是十分科学、严格,同样起不到太大的作用,治标不治本。

他说:《办法》的第十条提到有关部门负责网络游戏内容审查,但是审查了这么多年,我们却一直不知道审查的标准是什么。“我认为审查标准要公开化、透明化、具体化,在制定审查标准之前要广泛征求社会意见,并将标准公布。”对于《办法》里关于网络游戏虚拟货币的使用规定,他认为,虚拟货币一点都不虚拟,它成为网络游戏控制孩子、搜刮钱财的手段,虚拟货币也是孩子网游成瘾的主要原因之一,应该完全禁止,避免其合法化。“从根本上讲,要想有效地管理网络游戏,制定的措施要以人为本,不能以钱为本;以青少年健康成长为重,不能以网游产业GDP为重。”

“我们不是简单地反对任何

网络游戏,而是反对有害的、让未成年人沉迷的网游。”陶宏开把网络游戏归纳为三种:寓教于乐的健康游戏;休闲游戏;有害游戏。有害的网络游戏宣扬低俗、暴力、色情,而且具有成瘾性,孩子们一旦上瘾,就把网络游戏当成生活的全部。一个人成功与否和他的娱乐方式有很大关系,有害游戏只会误导青少年价值观,使沉迷网游的孩子堕落。

如何有效地管理网络游戏,避免未成年人沉迷网游?陶宏开认为,治本之路就是要严格区分好的游戏和坏的游戏,然后把有害的网络游戏全部清除掉。在如何使用网络上,要正确引导青少年向科学化、信息化方向发展,而不是低俗化、游戏化。

快报记者 张虎

》民情情报

你的大学遇到过“根叔”型老师吗?

6月23日,华中科技大学2010届本科生毕业典礼上,校长李培根院士的演讲,让学生感到李培根与他们距离很近。被学

生亲切称为“根叔”的李培根表示,目前在中国的一些高校中,教授与学生的距离愈来愈大。你是否认同“根叔”对目前

中国高校师生关系普遍现状的看法?你的大学是否也有幸遇到一个“根叔型”的老师?参与第三方调查。

现代快报 人民网

第三方调查

都市圈网/
www.dsqq.cn
化龙巷/
www.hualongxiang.com
镇江网友之家
www.my0511.com
苏州19楼论坛
suzhou.19lou.com
现代快报·六楼七楼
b1193218.xici.net

调查统筹 宋学伟
执行 张虎

无限接近真民意