

2009年网游将推实名制网游销售增长76.6%电子商务考试 PDF
转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文
https://www.100test.com/kao_ti2020/536/2021_2022_2009_E5_B9_B4_E7_BD_91_c40_536900.htm 昨天，新闻出版总署科技与数字出版司副司长寇晓伟在中国游戏产业年会上表示，2008年网游行业发展仍然超出预期，实际销售较前年同比增长了76.6%。年会上发布的年度研究报告显示，2008年中国网络游戏市场实际销售收入为183.8亿元，比2007年同比增长76.6%。报告预计，2013年中国网络游戏市场实际销售收入将达到397.6亿元，2007年到2013年的年复合增长率为16.7%。据新闻出版总署科技与数字出版司司长张毅君透露，截至去年年底，中国网络游戏用户已达4936万，同比增长22.9%。国内网络游戏研发公司达131家。我国自主研发的民族网络游戏进一步扩大竞争优势，去年市场实际销售收入达110.1亿元，占网络游戏市场实际销售收入总规模的59.9%。值得注意的是，2008年总计有15家中国网络游戏企业自主研发的33款游戏产品进入海外市场，实现销售收入为7074万美元，比2007年增长了28.6%。对于金融危机冲击，寇晓伟透露，他不久前曾与网易CEO丁磊、盛大CEO陈天桥、腾讯CEO马化腾等业内巨头沟通过，/百考试题/收集/行业普遍认为作为一种最大众化的“廉价文化娱乐消费”，网游行业所受冲击很小。具体而言，网游道具类消费可能会有所减少，但按时长、点卡之类的消费将会反弹。此外，张毅君强调，新闻出版总署将重点扶持民族原创，在网游合作中外方故意损害中国企业合法权益、中国企业提起上诉、法院正式受理的案件，其引进产品将暂时停止审批，直到问题解决。除发布调查数据外，新

闻出版署还透露了2009年网游监管方面的新方向。张毅君昨日透露，网游防沉迷工作进展顺利，目前已基本完成与公安部门的相关对接，即将启动实名认证工作。据张毅君介绍，2008年底，相关部门对市场影响较大的主流企业59款产品进行防沉迷安装评测，达标率接近95%，仅有4家网游公司因开放软件未达标被终止运营。/百考试题/收集/2009年将继续推进防沉迷系统工作，并将启动实名认证，希望各网游企业予以高度重视，并加紧开发软件进行配合。一位业内人士表示，网游实名制推行将会导致用户量缩减。匿名性是不少玩家在网游虚拟空间中所追求的身份状态，一名玩家在不同游戏中持不同身份的现象十分普遍，实名制将可能使部分玩家放弃部分游戏。F8F8" 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com