

2006年电子动态网游实名制年内正式启动 PDF转换可能丢失
图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/63/2021_2022_2006_E5_B9_B4_E7_94_B5_c40_63075.htm 在试运行近一年之后，备受关注的网游实名制有望于今年四季度正式实施。7月27日，国家新闻出版总署署长龙新民在上海举行的中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛上透露，有关的实名认证方案正在进行认证完善工作，计划于今年四季度在所有网游中实行。据悉，网络游戏实名制将有3个系统：一是注册系统，玩家需提供身份信息；二是面向社会的查询系统，家长可查询到孩子在玩哪些游戏及在线情况；三是认证系统，与公安部门配合对注册信息进行认证。一旦发现使用虚假身份注册的用户，将会对玩家级别、经验值、道具等清零。据了解，在网络游戏实名制计划启动之前，为解决网络游戏引发的诸多社会问题，国家新闻出版总署联合7家中国大型网络游戏公司对“防沉迷系统”进行测试。该系统旨在将游戏玩家每天的连续游戏时间限制在5小时以内，当玩家的游戏时间超过5小时后，他们将不能继续积分、升级。自该系统去年8月开始试运行以来，并未对成年人和未成年人加以区别对待。而部分玩家也要求取消对成年玩家的系统限制。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