

2006新闻我国信产部加强监管无线娱乐业 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\\_E6\\_96\\_B0\\_E9\\_97\\_BB\\_c40\\_63498.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/63/2021_2022_2006_E6_96_B0_E9_97_BB_c40_63498.htm) 信息产业部一位官员今天上午在2006国际无线娱乐大会上表示，将加强对无线娱乐产业的监管规范，营造良好的产业环境，同时将加强对盗版不良内容的打击力度。他同时表示，信息产业部将积极营造有利于产业发展的良好环境，积极和国家有关部门加强相关政策措施的研究和制定工作。同时加大产业规划宏观指导。同时信产部还将积极引导企业加强行业自律，在研发产品的过程中，尽量避免内容产品同质化，质量低水平重复，质量低劣和恶性的价格战。虽然我国无线娱乐产业在最近几年取得较快发展，其中以手机游戏为例，2005年手机游戏市场增幅80%。但盗版及恶性竞争问题一直成为困扰这个行业更快成长的一大障碍。一位手机娱乐厂商负责人曾对CNET表示，他们从国内手机游戏市场几乎没有收入，而主要依赖海外市场，其问题就在于盗版。对此，部分玩家坦言，除了预装在手机中的游戏软件外，自己手机上的游戏软件多是盗版。当天，来自信息产业部电子信息产品管理司的这位官员还指出了无线娱乐产业发展的五大障碍。他说，无线娱乐产业的社会定位需要明确，认知度有待提高；产品内容有待丰富，产品质量有待提高，比如：国内手机游戏企业综合竞争力以及核心技术比较缺乏，游戏内容同质化严重；商业模式有待进一步清晰；产业监管需要加强，超细现象突出，严重制约了产业发展途径。同时不良信息和内容的快速传播也严重影响网络环境以及手机移动环境的净化；产业人才短缺。

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](http://www.100test.com)