

网游实名制年内铁定推行将纳入法律程序 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__E7_BD_91_E6_B8_B8_E5_AE_9E_E5_c40_63934.htm 寇晓伟在公开场合表示，“实名制肯定要纳入法律的程序中，我们会和相关法律部门进行探讨，并对这一块进行改进。”7月27日，国家新闻出版总署署长龙新民在中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛上透露，实名认证方案正在进行认证完善阶段，计划第四季度将在所有网游中实行。经过半年多的测试后，网络游戏防沉迷系统目前已正式进驻各个网络游戏。网络游戏，在这个能让大多数的青少年在虚拟世界中寻求满足，把不可能变成可能的网络世界里，如何有效引导多数的游戏爱好者，无论是实名制还是防沉迷，都对各国政府的监管和治理都提出了严峻的考验。与国外先实行实名制，后进行防沉迷不同，我国则对网络游戏的监管是采取先执行防沉迷体系，然后是进行实名制。年内推行网游实名 中国青少年网络协会游戏专业委员会秘书长邵德海对《财经时报》证实，有关于实名认证的方案确实在加快进行中，年内肯定会正式推行。邵德海表示，委员会将邀请主要游戏厂商讨论即将出台的《中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准》，明确提出绿色游戏的重要标准之一是进行网络游戏实名制。同时，由国家新闻出版总署制定的《网络游戏实名制方案》正在进行讨论修改，预计今年下半年将正式推行，公安部门将通过网络对注册信息进行认证。据中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长辛晓征介绍：“网络游戏实名制就是玩家注册时必须提供姓名和身份证号码等信息，公安部门将通过网络对注册信息进行认证

。对注册的未成年玩家，游戏厂商还将启动一个防沉迷系统，连续玩游戏时间超过4小时经验值和道具将减半，超过6小时经验值会变成0。”邵德海表示：“实名制就是游戏运营商要采用可靠方法保证注册信息真实，并根据注册资料对玩家进行区分对待(如对特定年龄段的用户群架设特定游戏专区、进行适当的时间限制等)。实名制可以获得学生家长和老师信任，从而做大网络游戏市场。”2006年初，国家新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟一句“实名制肯定要纳入法律的程序中，我们会和相关法律部门进行探讨并同对这一块进行改进”，将网络游戏又一次推上了风口浪尖。一石激起千层浪。在7月末，网络游戏防沉迷系统上马为网游产业的发展笼罩上了一层迷雾，而网游实名制即将实施的消息更将加重这层迷雾。据悉，网游实名制将率先在金山、光通、网易、新浪、盛大、搜狐和九城等7家国产网络游戏公司的游戏中进行试点，而去年这7家网游公司已开始试运行“防沉迷系统”。目前，网络游戏防沉迷系统在经历了近一年的试行之后正式上马。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