

# 有了《网络游戏管理暂行办法》的护佑 网游更健康 玩家更踏实

随着互联网的快速发展，网络游戏已成为新的网络文化业态，是民众在互联网上消费娱乐的重要文化产品。8月1日，文化部制定的《网络游戏管理暂行办法》(以下简称《办法》)正式施行。为使广大读者对《办法》有进一步的了解，本期《识法》多角度对其进行解读。

## 重点解读

### 关键词 未成年人保护 网络实名制



**实例：**杭州陈女士的儿子去年刚上初中，她工作较忙，平时很少管孩子。她儿子自上初一以来，对网络游戏渐渐达到了迷恋的程度。看着儿子的成绩一落千丈，她既着急又无奈：“我也不可能时时刻刻盯着他啊”。陈女士一直想找有效的办法帮助沉迷于网络游戏的儿子。

**解读：**最近，她听说已经实施的《办法》有实名制规定，并对未成年孩子玩网游有限制性保护，她觉得儿子“有救了”。

**解读：**网络游戏之所以诟病颇多，很大程度上是未成年人保护的问题。沉迷网络、影响学业、影响身心健康已经是很多家长观念中对网络游戏的固有标签。从《办法》的立法本意看，立法者主要是想通过实名制来识别未成年与成年的玩家，从而对未成年人实行一定保护措施。同时，“网游实名制”，也是对2007年正式实施的“网游防沉迷系统”的有力补充，并进一步防治未成年人网瘾、网络犯罪等问题。

实名制后，将会有更多措施对未成年人进行保护。比如，网络游戏实名制后，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。同时根据《办法》，要求网游开发商开发的以未成年人为对象的网络游戏，不得含有诱发未成年人模仿违反社会公德的行为和违法犯罪行为的内容，以及恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的内容。而且，网络游戏经营单位必须采取技术措施，禁止未成年人接触不适宜

的游戏或者游戏功能，限制未成年人的游戏时间，预防未成年人沉迷网络。

但“网游实名制”并非是一剂包治百病的灵丹妙药，在防范未成年人网游成瘾方面也有其局限性，在完善之前，无论是网吧、还是家长或学校，都应对未成年人玩网游负起各自的监管责任。

### 关键词 玩家权益保护

**实例：**温州网游玩家王先生说，他虽然有5年网游经验，但过去每次玩游戏前，对注册前的那些说明条款从来没仔细看过，都是点击“同意”或“下一步”等，根本不会在意用户协议格式条款中是否存在霸王条款。直到有一次号码被封后，他向网游企业主张权利，才知道取证非常困难，最后只好不了了之。

王先生说，类似情况在他的朋友中也时常发生，虽然大家都很郁闷，但因找不到有效证据，一般只能作罢。

**解读：**网络游戏自诞生之日起到现在，用户权益一直被忽视甚至漠视。用户权益纠纷突出表现在游戏运营企业推诿举证责任、运营商霸王条款和终止运营纠纷。

这次，《办法》加大了对游戏玩家的权益保护力度，也是《办法》最值得关注的亮点之一。网络游戏经营单位应当保障玩家的合法权益，并且在网站的显著位置公布纠纷处理方式。而文化部将会在协议中加入格式化条款来进一步确保玩家的合法权益。

《办法》规定，网络游戏经营单位在网络游戏中用户合法权益受到侵害或者与网络游戏用户发生纠纷时，可以要求网络游戏用户出示与所注册的身份信息相一致的个人有效身份证件。审核真实的，应当协助网络游戏用户进行取证。对经审核真实的实名注册用户，网络游

戏经营单位负有向其依法举证的责任，从而解决网络游戏侵权“取证难”的问题。

### 关键词 虚拟货币

**实例：**杭州的资深玩家吴先生至今还记得，曾经玩过的一款网络游戏让他砸进去近万元。他介绍，这款网络游戏中设计了一个个箱子，玩家为了在游戏中形成对其他玩家的优势，不断花钱买网络虚拟币，然后用虚拟币打开游戏中的一个个箱子，以碰运气的方式获得高级装备，如果箱子中没有装备，等于钱白扔了。如今这款网游已经被叫停了，但类似的网游还有很多。

**解读：**网游企业以“开箱子”方式敛财早已被文化部叫停。《办法》中出现“不得以随机抽取等偶然方式”，从某种意义上说，这是对网络游戏经营单位经营的一种更加细致的规范，即“网游企业不得诱导玩家消费虚拟币”。

所谓网络游戏虚拟货币，《办法》中给出了明确的界定：是指由网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。这一界定，等于在《办法》中明确了虚拟货币交易的合法性。从立法上，将虚拟货币交易作为“财产”性利益进行保护，为制裁网游虚拟交易欺诈行为的侵权责任提供了法律依据。

《办法》还重点对网络游戏交易活动进行了规范，规定网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务，不得用以支付、购买实物或兑换其他企业的产品和服务。

(以上由京衡律师事务所供稿)

## 新闻调查

# 业界和玩家对新政的反应

## ■本报记者 蔡亮

这些天，不少网友在进行网络游戏账户注册时，往往会在游戏官网上看到这样一条提醒：“您的真实姓名、身份证件将作为判断所注册账号是否被纳入防沉迷系统的重要依据。”

从8月1日开始实施的《网络游戏管理暂行办法》是我国第一部专门针对网游进行管理和规范的部门规章。《办法》对网络游戏内容审查与管理、网游企业的资质、网游实名制注册、虚拟货币交易等关于网游的一系列焦点问题进行了明确规定。

对此，业界和网游玩家反应不一。

### 反应一：实名制注册操作起来有一定难度

根据《办法》规定，自8月1日起，网游账户必须通过有效身份证件进行注册。理论上说，此举将对未成年人进行网游起到严格限制。

但不少业界人士表示，现实情况不容乐观。从技术角度说，玩家随便输入一个有效身份证件号码就可以进行注册及登录，几乎所有游戏公司无法识别身份证件号的真伪。如果要核实身份，就要与公安系统的网络相对接，牵扯的范围更大，从技术及安全的角度来看，也更加复杂。

网易《魔兽世界》是较早要求玩家进行实

名制注册的游戏之一。但网易在线游戏事业部公关经理吴蔚日前直言，企业没有能力对注册信息进行认证。“企业只能判断信息真伪，并不能判断信息人的真实身份。”

玩家对实名制的反应则有喜有忧。据中国青年报社会调查中心此前的一项调查反映，57.7%的被调查者支持实名制，但仅有32.7%网友看好实名制能防青少年沉迷网游。

30岁的《剑侠情缘三》玩家“洛姬雅”认为，实行实名制注册，至少是对未成年人进入网游设置了一道门槛。“作为成年玩家，其实

### 反应二：规范虚拟货币交易值得肯定

网游虚拟交易一方面备受争议，另一方面却是推动网游发展的巨大动力之一。《办法》首次对网游虚拟货币交易作出了一系列明确规定。

国内最大的虚拟物品交易网站5173交易平台副总裁张培警表示，去年6月份文化部和商务部就下发了《关于加强网络游戏虚

拟货币管理工作的通知》，而《办法》就虚拟货币交易、企业运营资质等条款没有很大变化，对网游行业的影响来看，预计不会产生很大的影响。

腾讯公司也表示《办法》实施后，腾讯用户并没有很大的流失。

玩家的反应也比较积极。《传奇》玩家王

### 反应三：限制强制对战最好设置PK专用场

《办法》对网游的制度规范中，争议较大的一块内容就是“不得设置未经网络游戏用户同意的强制对战”。

一些游戏公司表示，玩家对战即PK是绝大多数网游的重要组成部分。《办法》的规定太过笼统，具体如何实施，仍需进一步研究讨论。

而这一规定在玩家中引发的讨论则很火爆，目前许多游戏论坛里都有相关的讨论帖。

《魔兽世界》玩家“布鲁斯”认为，对PK采取一刀切的方式加以禁止是不可取的。

“以魔兽世界为例，它的游戏背景、历史观、游戏文化等因素决定了PK是它最主要的游戏方式之一。《魔兽世界》80%以上的服务器都是PVP服务器(即玩家对战服务器)，选择PVP服务器，就是为了体验随时可能发生的对战。一些PK操作出色的玩家在游戏中威望也很高。如果取消PK，那让这部分玩家怎



魔兽世界 LOGO

我们也不赞成未成年人玩网游，一是牵涉学习精力，二是未成年人各方面都不够成熟，在这个虚拟社会不容易把握方向。”但他也表示，目前破解实名制的方式也很多，因此效果很难说。

令玩家普遍忧虑的，还有实名制注册可能带来的个人信息泄露等问题。

晨羽告诉记者，网游最让人又爱又恨的一个部分就是虚拟交易。一些游戏往往通过诱惑性质和赌博性质的方式来引诱玩家花钱购买虚拟货币，这样不仅会造成玩家金钱的损失，还会给游戏带来不平衡。对这块内容进行规范值得肯定。”

怎么办？”

不过也有玩家表示，PK并非所有玩家都喜欢的游戏方式。谁都不喜欢自己正在看风景或者做任务的时候突然被人袭击。绝大多数玩家都讨厌无缘无故乱杀人的情况。《剑侠情缘三》玩家“茅台五粮液”说，有必要加大随意PK的惩罚力度，并且可以通过设置竞技场、战场等PK专用场所来为喜欢PK的玩家提供服务。

■ 本报策划 朱立宪