

肆、文化

大陸高考加分頻傳疑似舞弊案件，媒體抨擊高考加分政策已淪為部分地區權貴子弟特權。學者呼籲高考加分應透明化，檢討縮小加分項目及分數，高考招生應採「分類考試、綜合評價、多元錄取」。

「文化藍皮書：2010年中國文化產業發展報告」由大陸文化部、中國社會科學院文化研究中心和上海交通大學國家文化產業創新與發展研究基地共同編寫完成，於5月初公告發布，報告指出大陸文化產業正面臨發展模式中的結構轉型，需警惕泡沫化危機。

2010年6月3日，大陸文化部發布「網絡遊戲管理暫行辦法」，是為大陸第一部專門針對網路遊戲進行管理和規範的部門規章，並將於8月1日正式實施。

根據文化部日前所發布的「2009年中國網絡遊戲市場白皮書」，2009年大陸網路遊戲的市場規模已經達到258億元(人民幣，以下同)，而且還有持續增長的趨勢，該辦法將對市場產生何種影響，尚待進一步的觀察。

一、高層文化

◆大陸媒體抨擊高考加分已淪為權貴子弟特權

大陸高考(即我方所稱的大學入學考試)競爭激烈，以2009年為例，參加考試的考生約有1,020萬人，錄取人數約629萬人，錄取率為62%(東北新聞網, 2009.6.3)，考生分數1分之差，排名可能差距數百人。因此，面對高考，考生及家長無不戰戰兢兢，對於考前加分的機會更是積極爭取。最近，大陸浙江省教育考試院公布1份2010年普通高校(即我方所稱的大學)招生加分考生名單，臺州一中有4名考生獲得最高加分20分，理由是這些學生曾在全國青少年科技創新大賽上得過獎項。這項名單公布後立即引起外界質疑，指出這4名學生家長分別是中學校長、地區科技局局長、市信訪局副局長、街道黨委書記(新聞晚報, 2010.6.17)，其中數位就是主管當地教育、科技的官員，懷疑整個事件根本是為權貴子弟所設的比賽，目的在爭取高考加分。

1 名臺州一中畢業生表示，在校期間根本不知道學校有組織科技創新小組，更遑論參加比賽。雖然事件至今沒有具體證據顯示有舞弊情形，但已經引起考生與家長的關切，媒體也把近年高考加分弊案一併提出討論。例如 2009 年 5 月，民眾檢舉紹興一中參加航海模型加分測試的學生多來自權貴家庭，只需繳交培訓費即可獲獎；2009 年 6 月，重慶市發生考生假造少數民族身分加分，經調查後裁定違規；2010 年 1 月，在廈門舉行的國際馬拉松比賽發生集體舞弊事件，排名前 100 名的選手中約有 30 人被取消成績和名次（中國新聞社，2010.6.4；廣州日報，2010.4.17），大陸媒體直言高考加分淪為「特權俱樂部」已非新聞（青島日報，2010.6.18）。

大陸的高考加分制度大約在 1987 年 4 月，國家教育委員會頒布「普通高等學校招生暫行條例」後才有系統化的規範。自此之後，3 好學生（思想品德好、學習好、身體好）、優秀學生幹部、學科競賽獲獎者、華僑、港澳臺學生、烈士子女、榮立 2 等功以上的退役軍人、報考農林、地質等特殊院校者，乃至「實踐經驗豐富的優秀青年及有特殊貢獻的公民」都享有加分優惠（光明日報，2010.5.13）。但高考加分政策執行後在各地卻發展出種類繁多的加分項目，據報導指出，大陸教育部所規定可加分的項目只有 14 種，但全大陸各省（區、市）卻發展出近 200 種加分規定（青島日報，2010.4.28）。由於衍生的加分名目繁多，加上近來加分醜聞頻傳，引起外界批評聲浪，認為有些地方教育部門為特權分子量身訂作各種名目的競賽以利加分，一般家庭及清寒子弟根本沒機會參加競賽。2010 年 4 月，大陸教育部部長袁貴仁亦對外表示，對近年高考加分政策實施中存在的不合理甚至腐敗現象，必須認真清理，努力消除政出多門、項目繁雜等現象，逐步減少獎勵性加分項目，增加公開透明度（光明日報，2010.5.13）。可見大陸高考加分浮濫的現象已經不只是耳語傳言。

◆教育界呼籲檢討高考加分政策執行弊端

歸納高考加分的弊端大致可分為兩大項，一是加分項目過於混亂，提供有心人士造假舞弊的機會。二是加分過程不夠透明化，黑箱作業嚴重，不受公評與監督。部分大陸學者認為，改善問題的第 1 步是對於有爭議的加分項目逐一審核，例如現在有些地區，只要考生是家中的獨生子女就可加分，居住在大城市的少數民族子女也可加分，這些都有必要重新檢討。第二，應縮小加分範圍，目前加 20 分的作法應縮減為加不超過 5 分（光明日報，2010.5.13）。大陸學者熊丙奇認為，從長遠考量，

高考加分項目應該納入學生多元評價體系，採取「分類考試、綜合評價、多元錄取」，而多元評價體系的高校自主招生，將是未來高考改革的必經之路。所謂多元評價，係指設定多個評價學生的指標，對每個指標賦予不同的權重，然後綜合評價學生，這樣就可以減少目前直接加分對高考成績的重大影響，如同美國大學的評價制度，包含 16 個大項指標，涉及中學課程成績、社區服務活動、專長等多元因素（北京青年報，2010.4.28）。

近來，已經有部分省份著手檢討高考加分制度，例如山東省自 2010 年起，全面取消省內制訂的照顧性加分政策。重慶市自 2009 年起，取消市級 3 好學生、優秀學生幹部的加分，2010 年繼續調整，將考生最高加分從 20 分降至 10 分，考生享受多項照顧時不得累加；取消「科技之星創新大賽獲 1 等獎者」、「邊遠地區漢族考生」、「散居少數民族考生」等照顧項目。安徽省從 2010 年開始，省級優秀學生不再享有加分和免試保送，並縮小加分範圍（新京報，2010.6.5）。不過，整體看來，如此的修正幅度仍缺乏效率和整體性，各省區對考生加分的步調、標準不一，將使得高考加分的公平性將持續受到質疑。

二、通俗文化

公告發布「文化藍皮書：2010 年中國文化產業發展報告」

「文化藍皮書：2010 年中國文化產業發展報告」由大陸文化部、中國社會科學院文化研究中心和上海交通大學國家文化產業創新與發展研究基地共同編寫完成，2010 年 5 月由中國社科院文化研究中心和社會科學文獻出版聯合公告發布。該報告指出，2009 年大陸文化產業國內外市場規模約 8,000 億元（城鄉居民家庭文化娛樂用品及服務支出約 6,076 億元，政府公共財政文化消費支出約 1,096 億元，文化產品和服務出口約 700 億元），已達到 GDP 40% 的水平，2009 年堪稱是文化產業發展的「轉型之年」（北京商報，2010.5.10）。其中值得關注的是，數位化和網路化等新媒體文化創意產業的崛起，已漸成為文化產業的主角，數位內容作為重點文化產業的發展地位正式確立，出版、廣電、網路通訊等行動行業亦越來越成為大陸發展方式文化產業轉型和整體經濟結構戰略調整的亮點（新華社，2010.5.6）。

報告指出，在 3G 概念的推動下，大陸手機上網用戶已達到 2.33 億人，占整體上網用戶的 60.8%，手機上網已成為大陸網際網路用戶的主流，而有線電視使用者約為 1.74 億戶，比 2008 年增長 6.10%。其中數位電視使用者達 6,199 萬戶，

占全大陸有線廣播電視使用者的 35.63%，比 2008 年增長 36.94%，這是自 2006 年大陸發展數位電視使用以來增幅最大的一年，而大陸電影國產的數量在 2009 年達到 456 部，僅次於印度、美國兩大電影生產國，成為世界第 3（工商時報，2010.5.9）。

「文化藍皮書」報告內容對大陸文化產業發展有高度評價，但亦指出大陸文化產業仍屬於「戰略性短缺」產業

據藍皮書統計分析，教育消費、新媒體消費、旅遊消費、演出市場和電影市場消費成為 2009 年大陸居民文化消費 4 大熱點，以電影消費為例，2009 年大陸電影生產超過 450 部，其中 1/3 進入全國院線大銀幕放映，加上全年發行放映各類型進口片 50 部，在大陸放映市場發行放映的新片超過 200 部，是近年來新片上市最多的一個年份。儘管市場前景看好，但藍皮書也警告說，大陸文化產業的一些領域目前已存在泡沫化趨勢，比如各地政府對於創意產業園區的投資衝動與熱潮，文化產業似成為各地方政府政績的一劑膏藥，只看投入，不看效益與產出，已直接導致相關文化產業出現泡沫化的虛假繁榮（大陸文化部亦於 7 月初發布通知，要求各級文化行政部門要加強對文化產業園區、基地布局的統籌規劃，堅持標準、突出特色、提高水平，促進各種資源合理配置和產業分工。中國新聞網，2010.5.6；2010.7.9）。

另報告認為，目前做大、做強一批文化企業，承擔起引領文化產業發展的歷史使命，已成為大陸各地方文化體制改革的共同追求，但如果過度依賴「做大」國有文化企業，而不是進一步開放市場，不僅無法擺脫原有的行政壟斷，還可能形成新的市場壟斷，且目前大陸國家資本從文化產業競爭性領域的退出（即國有事業轉企改制為國有企業）還很不充分，造成有些行業領域民營文化資本尚未允許進入，有些行業領域雖有民間資金進入但是發展不足，反而不利文化產業發展，未來應盡快形成一個多種所有制共同發展的合理格局（人民日報，2010.5.7）。整體而言，大陸文化產業發展雖然已進入國家戰略性產業發展的新階段，但相關產業政策的配套仍未到位。

三、大眾傳播

大陸文化部發布「網絡遊戲管理暫行辦法」

2010 年 6 月 22 日，文化部舉行了「網絡遊戲管理暫行辦法」（簡稱「辦法」，以下同）的新聞通氣會，說明該辦法制定的緣由、所遵循的基本原則、相關概念及適用範

圍、具體的制度安排等。據介紹，「辦法」首次系統地對網路遊戲的娛樂內容、市場主體、經營活動、運營行為、管理監督和法律責任做出明確規定，共計 6 章 39 條（中新社，2010.6.22）。

根據文化部在 2010 年發布的「2009 年中國網路遊戲市場白皮書」，2009 年大陸網路遊戲的市場規模已經達到 258 億元人民幣，持續增長的態勢自不待言，但在繁榮的發展下，也出現了青少年網路遊戲成癮、廠商忽視遊戲用戶權益等問題，爰有制定「辦法」之議（新華社，2010.1.18）。

然而，在「辦法」推出之後，大陸網路遊戲市場占有率第 1（25.3%）的騰訊，股價竟然應聲下挫，一般認為這反映出投資人對「辦法」可能使大陸網路遊戲市場放緩而感到憂心，導致騰訊股價下跌（香港經濟日報，2010.6.24）。事實上，根據權威調查機構易觀國際公布的資料，2010 年第 1 季大陸網路遊戲市場收入規模雖仍達 78 億元人民幣，但與 2009 年第 4 季相比，卻僅增長 4.1%，是兩年以來首次出現連續兩季增幅放緩，顯見市場增長神話已受到考驗（經濟一週，2010.6.19）。

不過，任何行業都會由增長期逐漸走到成熟期，網路遊戲的獲利趨緩應可視為自然現象，但「辦法」所代表的政策走向，為何會引發立即的市場恐慌？

實名制的正式要求

「辦法」推出後，最引人注目的是實名註冊的條款（第 21 條）。網路實名制在大陸一向充滿爭議，贊成者認為此種制度可使網民對自己的網路言論負責，減少網路亂象，反對者則指責該制度侵犯隱私，妨害言論自由。實則網路的匿名特性正是它的魅力之一，因為可以使用虛擬身分在網路活動，提供了網民一定程度的發表意見自由。但這種「百花齊放」的可能途徑，對一向管控傳媒以達到「和諧」表象的大陸當局來說，簡直如坐針氈，是以要求上網實名註冊成為大陸管理網路的重要工作。

不過，實名註冊規定在網路遊戲的層面來說，因屬於對未成年人保護的一環，而有了一定程度的正當性。實際上，為了對未成年人玩網路遊戲進行善意管理，自 2007 年 7 月起，多數廠商已響應主管部門的要求，陸續開始使用「防沉迷系統」以限制未成年人玩遊戲的時間。具體的操作方式是讓玩家提供身份證、姓名等資料，由遊戲運營商交給公安部門核對，若資料正確且玩家滿 18 歲，則不納入此系

統，反之，就將受到防沉迷系統的管理（信息時報，2010.6.23）。

而「辦法」的實名制規定更臻完善，具體執行架構包括 3 個系統：一是註冊系統，由玩家使用有效的身份證件實名註冊；二是查詢系統，可以查詢玩家所玩的遊戲和在線情況；第三是認證系統，與公安部門配合對註冊信息進行認證。可以說，實名制是「辦法」中諸多條款規定的核心前置要件。如對於未成年人進行遊戲時，對不適合的遊戲及遊戲時間的限制；用戶憑真實註冊身份在與網路遊戲企業發生糾紛時進行維權等，都需建立在實名制的基礎上（每日經濟新聞網站，2010.6.23）。

針對網路遊戲的實名制，盛大、騰訊和網易等傳統網路遊戲公司回應稱前期都已經逐步完成了實名註冊的準備，並已經開始大範圍實施，因此影響不大（南方日報，2010.6.23）。

但實名制是否能發揮保護未成年人的作用亦受到質疑。據了解，目前大陸公安部能提供給網路遊戲運營商鑒定用戶是否應被劃分到防沉迷系統的數據，僅僅只是用以註冊的身份證與姓名之真實性，無法判定該用戶是否盜用他人資料。此外，在百度點擊查詢「身份證號碼大全」時，也有多達 570 萬條查詢訊息、近萬條身份證訊息可以免費提供給用戶註冊。其實網路遊戲實名制雖然可以通過行政手段推廣，但在真正的監管上卻很難實現。韓國作為率先推行網路實名制的少數國家之一，從宣布實施網路實名制第 1 天起，就出現了 40 多家網站出售成年人的身份證訊息，並且至今這些網站依然在源源不斷地給韓國未成年用戶提供服務。從現在的角度來看，網路遊戲實名制依舊很難達到當局預期的效果（中國新聞社，2010.6.23）。

門檻規定可能引發市場重整

除了實名註冊外，「辦法」另一個受到討論的重點是進入市場的門檻規定。「辦法」第 6 條規定，從事網路遊戲上網運營、網路遊戲虛擬貨幣發行和交易服務等網路遊戲經營活動的單位，應當具備「不低於 1,000 萬元的註冊資金」，並取得「網絡文化經營許可證」。

對騰訊、盛大等市占率屬一屬二，甚至還有股票上市的網路遊戲公司而言，1,000 萬元的門檻當然不算什麼，但對近兩年來發展迅速的網頁遊戲來講，就未必如此。根據大陸互聯網絡信息中心（CNNIC）發布的「中國網頁遊戲市場研究報告」，

網頁遊戲分為社交網頁遊戲、大型網頁遊戲、單機網頁遊戲等 3 種，相對於傳統的網路遊戲，網頁遊戲的介面顯得單純，進入門檻也較低，主要營運商屬於中小企業，截至 2010 年 4 月，用戶規模已達 1.05 億（中國網頁遊戲市場研究報告，2010.5.27）。

「辦法」將網頁遊戲及手機遊戲都納入了管理範圍，預期會使一些資金實力不足的中、小型遊戲運營商受到打擊。業內人士認為，「辦法」執行後將加快網頁遊戲行業內的兼併潮（新聞晚報，2010.6.23），也將淘汰同質化和粗製濫造的產品（新華社，2010.6.24）。

總之，「辦法」的實施將對大陸網路遊戲產業產生一定的影響，但究竟會達到什麼程度，或者會被帶到何種方向，還需要時間來觀察。

（文教處主稿）