

老铁们，大家好，相信还有很多朋友对于殴义平台网站说明和殴亿平台的相关问题不太懂，没关系，今天就由我来为大家分享分享殴义平台网站说明以及殴亿平台的问题，文章篇幅可能偏长，希望可以帮助到大家，下面一起来看看吧！

本文目录

1. [甘肃省教育厅投诉网站](#)
2. [什么平台可以玩魂斗罗](#)
3. [一个微信号可以注册几个视频号](#)
4. [如何看待奥特曼全平台下架后又上架](#)
5. [啥叫web3.0还有web4.0吗](#)

甘肃省教育厅投诉网站

甘肃省教育厅-互动交流为甘肃省教育厅互动交流和投诉的网址。在该网站中可以给厅长进行留言投诉也可以通过互动交流的方式或者拨打电话就相关问题进行投诉，同时还可以在查询框中输入对应的标题进行相关投诉信息的查询。

在投诉事需要注意不得一稿多投或者重复投诉，同时在提交投诉时如果填写的信息不真实、不准确，系统将不予接受无法受理。

扩展资料：

甘肃省教育厅投诉方法：

- 1、打开甘肃省教育厅投诉的网站链接，下拉页面到底部，点击投诉须知的阅读并同意按钮。
- 2、页面跳转以后进入到投诉信息填写界面，选择该稿件的类型以及姓名、学生身份等信息。
- 4、将相关需要投诉的信息填写完整以后点击页面下方的提交信息按钮。
- 5、此时可以看到页面弹出提示，显示该投诉信件已经提交成功了，等待处理结果就可以了。

参考资料来源：甘肃省教育厅-互动交流

什么平台可以玩魂斗罗

7路易鬼屋3大家在玩3的时候，我在重温1，等我玩3的时候，大家已经在送快递了。不过在街机版中能出现蘑菇和花的地方非常少。都在文件夹ROMS里。对于后期的玩家来说，在有《超级玛丽》和《魂斗罗》的情况下，一般会优先选择这两款游戏。（二）《青石》海外开发的一款手游，很早就能玩了，最近才上的国服，更名为《疾风小侠》。

在哪里能玩魂斗罗？

如果是怀旧的任天堂8位机fc上的魂斗罗，玩得途径非常多：1、万能淘宝买主机，任天堂原版主机OK，小霸王国产主机OK，还有目前各种几十块钱的抖音网红手持主机，都是天朝制造。2、电脑上，上网百度一下fc模拟器，一大堆可以下载的。3、手机上，搜索小鸡模拟器，也有。如果是腾讯代理的APP手游魂斗罗回来，到微信的游戏中心下载即可，不过这个游戏蛮氪金的，我实在肝不动后来卸载了。

在哪里下单机游戏比较好？

首先，感谢邀请。可以下载到单机游戏的平台有很多如果是电脑上的话。我推荐快吧游戏，这个游戏平台上单机游戏数目比较全且都是免费的。我自己下了多款单机游戏，均可以安装体验。网站方面我推荐3DMGAME这个网站，一般来说国内单机破解的首发都是在这个网站上。虽然，游侠网和迅游网上也有很多单机游戏。但是这些网站上下的游戏。

疫情期间大家都在玩什么游戏？

这十四个很好玩哦，可以试试1塞尔达传说，织梦岛Gb梦见岛的高清重制版，说来惭愧，我也是刚拿到手卡片而已，玩了个开头，已经激动得不行。画面精美到爆，再加以情怀的光环！！！妥妥的是2019年最让我感动，开心的游戏了！最传统的塞尔达操作，就是内个味，这冷饭是真的香。有刻意的去回避一些剧透向的信息，听说差强人意，有些掉帧。

idon' tcare有这个画面，和里面改动不大的台词，就已经满分了，打算留着过年回家通关，欢欢喜喜过大年~2塞尔达传说荒野之息你没看错，这是2019年的视频，多的，我就是那个出了名的海拉尔老流氓，塞尔达传说的巅峰之作，打一辈子都不为过的吧？给她爱五都发售多少年了，现在还活跃在steam的榜单里，我也是在好奇，到底是谁还在买。

现在可以负责的告诉你了，那也是群老流氓，只不过他们实在圣安地列斯而已3荒野大镖客2这是一款让女朋友不配问你，她重要还是游戏重要的游戏，这种无脑的问题，直接拿游戏盘甩她脸上。在没上市之前，各种出彩的小视频就遍布了网络

，印象最深的就是说马的蛋蛋会根据环境温度热胀冷缩，细节到这种地步，真的无敌了。这就是一个自由度，拟真度极高的美国西部大开发游戏，体量巨大。

还没通关，但被朋友无情剧透了，想死。4神秘海域4神海系列的最后一个作品，完整的交代了整个系列的开始和结束，还有最后小姑娘出现的传承。盗贼末路，说的就是摆脱了盗贼的身份更多的回归家庭。虽然最后还有一个类dlc的失落遗产，但主角不是德雷克真的不行。谢谢德雷克，谢谢顽皮狗，给了我一段这么美妙的一段旅程！！！不得不说，玩蛊惑狼那段真是一个全新的体验，在游戏里玩自己以前的游戏，顽皮狗，真有你的。

5战神4廉颇老矣尚能饭否？虽然他一顿还是能吃几碗饭，却也上了几趟厕所啊，多年不见，奎爷的孩子都能打架了，体内流淌着的果然是奎爷的血，差点也走上了他父亲的老路子。从阿特柔斯的成长同时也伴随着奎爷的成长，真的很难相信，都那么大年纪了的奎爷竟然也还能在性情上作出改变，诶，极具上进心的奎爷真是让我脸红啊。唯一略显不足的是结尾，太局促，太突然了，我裤子才刚脱啊。

。。心目中的剧本是阿特柔斯惨死，奎爷又把北欧众神杀了个遍。6火焰纹章风花雪月好多年了，火纹终于回到了主机端，上一次主机上玩火纹，还是ngc的那个世代了。主机还是比掌机安逸得多啊，体验好了不止一个层次，被窝里钻出一个脑袋就可以跟敌人头脑风暴。但有一点不是很喜欢，本作也像以往很多世代一样，可以在一些关卡无限刷刷刷，花时间去升级。

这样难度会有所降低，但游戏的平衡也被破坏了。还是喜欢像老的机器人大战那样的设定，更有专研的乐趣。7路易鬼屋3大家在玩3的时候，我还在重温1，等我玩3的时候，大家已经在送快递了。鬼屋终于回归主机端，恭喜路易基，再次斩获主角席位。这是三代里，画面最好，趣味性最高的鬼屋了，相信，有很小伙伴会因为这个游戏对整个系列路转粉的~要想生活过得去，头上难免带点绿啊，相信我，绿色保护你我他，真的是款很不错的游戏。

8血缘诅咒今年才拥有了PS4，再次感谢黎同学，很早之前就想玩的一款游戏，最近才有空通关，魂类型的游戏都很不错，主要是难度要比仁王要低，仁王真的有克到我。剧情操作都属一流，虽然很喜欢恐怖游戏，但一直在黑暗场景里战斗，眼睛真的受不了，再说血缘也不是恐怖游戏啊。因为还没玩只狼，这因为算是我在ps4上玩的最好的类魂游戏吧！9Dota2表面Dota2实则Dota4，版本大改之后，节奏全无，nec胜率跌倒谷底，斧王同学也说这改的是个什么东西？改动让我着实难受，输了很多场之后，关机了，想等大家摸透版本之后，向大家学习以后再玩吧。

过了一天，同学喊着为TI10操练起来啊！玩着玩着就又上手了，你别说，这个版本真香！之前没有一起玩的老同学在改动之后也回来了，果然还是变则通啊！10dq1

1勇者斗恶龙的最新作，dq粉必须玩，dq嘛，还是马赛克风最舒服，但又给了我选择3d游玩的权利，我不要好吧，搞得我捡了玉米，扔了西瓜，吃完玉米，又想西瓜。

不要给我选择好么，求你了。哦，我玩的是3ds版本的，据说switch的挺香。剧本可圈可点，但还是比不上我大dq5.挺多人都在说不好玩，dq嘛，且玩且珍惜吧，毕竟传统日式rpg典范，毕竟日本国民游戏。11八方旅人继勇气默示录之后的，玩到的最传统rpg游戏，游戏的剧情，画面，和音乐都无可挑剔，尤其画面，玩起来特别舒服，像我这种没怎么见过世面的，简直可以用惊艳来形容，但八方旅人有一个特别严重的诟病，就是太贵了，八方旅人，一方50，比很多所谓的3A大作都还要贵，怨声载道。

但，卖的贵可能不是八方旅人的问题，有可能是玩家自己的问题哦，你说是不是？12最后的守护者Ps4被挺多玩家诟病，并不是很买账的作品，但在我看来，是真的很不错，少有的达到了我的预期的Ps4游戏，可能是因为比较偏爱这种风格的游戏吧，玩起来很舒服。各花入各眼，青菜萝卜各有所好，千金难买自己开心~13空洞骑士能抗的住几次惨死，几波攻势，你就会爱上这款游戏。

六亲不认的步伐，四两拨千斤的攻击方式，都能充分体现作为骑士应有的高傲与优雅，很多女玩家都喜欢这个游戏的画风，当然，也有很多女玩家被这个游戏劝退了。。。是兄弟就来砍我，说的就是这个游戏。慢慢玩，真的是个很不错的游戏！14健身拳击在路上总有人搭讪，游泳健身了解一下，无时无刻不在提醒着我要注重身体，比我都还更关心我自己，健身房还是挺遥远的，还是寓教于乐吧。

游戏界的理财产品健身环太贵了，不敢有非分之想，还是玩玩有氧拳击吧。这是一个玩起来要比看起来费劲的游戏，第一次玩的玩家，第二天两个手臂一定会酸痛，当然，运动健将不参与讨论。但坚持个5天左右，节奏习惯之后就ok了，还是挺带感的，起码能让自己在客厅里就运动起来。任天堂为了你们，哦，我们这些肥宅也是煞费苦心啊！温馨提示，不要拍自己打拳的样子，帅气只是你自己以为的。

有什么好玩的卡牌游戏推荐一下？

不知道你说卡牌游戏是哪一种类型？如果是竞技对战的卡牌游戏，我就推荐《炉石传说》。原因很简单，这个游戏的研发商是暴雪，有强大的能力可以保证游戏后续的版本迭代和更新。所以《炉石传说》可以屹立多年不倒。而这期间，看到《炉石传说》火爆而效仿其玩法的游戏多如牛毛，然而最后都销声匿迹了。其实比较可惜的算是网易的《倩女幽魂录》了。

这个游戏不但有ip，画面很棒，ui体验更是符合手游习惯，最重要的是网易研发和

代理的。最终因为无法保证游戏平衡性等原因，玩家流失严重而停止运营。以网易强大的研发能力和运营能力都无法让《倩女幽魂录》火爆，玩家如果想要新入坑，还是选择一个靠谱一点的吧。如果你说的是那种升级打怪休闲的卡牌游戏，那尽量不要玩排行榜排名较前的卡牌游戏，这些游戏排名靠前，只是因为其坑钱能力较强，游戏公司愿意花钱刷排名而已。

最后来推荐几个比较冷门且有趣的卡牌游戏，希望能帮助到你。（一）《碰碰佣兵》这个游戏玩法还是很有新意的，主要在迷宫似的关卡设计上。画风比较搞怪，属于欧美人喜欢的审美。玩家在关卡中放置卡牌，卡牌就可以自动寻路，自动打怪，玩的时候不要一口气用光手里的牌，因为有时候关卡中还有一些陷阱。养成看起来也没有那么急于求成，所以是一款很值得玩的卡牌游戏。

（二）《青石》海外开发的一款手游，很早就能玩了，但是最近才上的国服，更名为《疾风小侠》。竖版养成卡牌游戏，画风偏日韩动漫。游戏剧情很不错，战斗也比较有意思，但是玩久了就有点乏了，因为本质上还是卡牌养成游戏。总的来说一款比较用心制作的游戏，感兴趣的小伙伴可以去试试看。（三）《地下城堡2》这个游戏可以说是挂机，也可以说是经营，当然也可以说是卡牌养成。

因为游戏副本和剧情做的不错，很有那种暗黑风自由探索的感觉。虽然画风比较简单，但是一点也不粗糙。然而等新鲜感过去后，就是卡牌的养成和战斗了。（四）《召唤与合成》三消类的卡牌养成游戏。游戏玩法比较有意思，关卡设计也很不错的。不过画面一开始比较丑，后面虽然说进行也一些改进，不过也就那样吧。（五）《姬魔恋战纪》二次元剧情向的卡牌战斗游戏。

游戏战斗和卡牌玩法为辅，以剧情和收集为主。画面也很不错，喜欢看剧情的小伙伴可以去试试看。（六）《战场英雄物语》又是一款二次元剧情向的游戏。不过这个游戏我个人认为比起上面的游戏差了一点。但是也很不错。（七）《比特骑士》这游戏是海外开发的，国内厂商代理。美术看起来比较简单，但是内容还算蛮多。还有一些微创新玩法，比如抓宝宝，钓鱼等等。

有什么好玩的地牢类游戏推荐呢？

手机上面此类游戏可是非常多的，我也比较喜欢地牢刷怪刷装备的游戏，每天晚上都会小玩一会，以下给你推荐几个我自己爱玩的游戏。英雄之魂一款抄袭大作？，看到这个画面你想到什么？对了，就是《元气骑士》，这个游戏抄袭的有点儿简单粗暴了，画风玩法完全一致，简直就是换了个皮啊，元气骑士审美疲劳的时候可以玩玩这个换换口味？，我们玩的是免费版，不算支持盗版吧？地牢编年史玩法类似于暗黑和火炬之光，挑战各种地牢，取得各种装备和道具，游戏还可以和其他玩家组队一起玩，但是联网需要科学上网，因为这个不是国服游戏，喜欢这种刷地牢风

格游戏的玩家强烈推荐，画面是欧美那种简约风，干净，对比度高，玩久了不累。

如何评价腾讯手游《魂斗罗：归来》？

直接放上我前几天写的那篇文章吧，欢迎关注我的头条号：TASTER有趣我原本以为很简单，可以秀操作的，结果低估了天美的脑洞大佬们下午好~相信大家一定玩过魂斗罗，这款经典的游戏很久之前就听说要被腾讯“改造”，我也充满了期待，并且早早的预约了。今天TX也发了短信，说魂斗罗测试了：怀着儿时的天真无邪，我再一次就大王卡后相信了腾讯，默默地下载了这款游戏，我以为就是画面的修改，把魂斗罗变得更现代化一些。

结果下载时我发现这货竟然500M好吧，那我就试玩一下：刚进入就看到了一个熟悉的LOGO：timi，天美工作室的作品，这个工作室还有一个大作：王者荣耀。首先是剧情，忘了截图，总之动画还不错，这里着重讲讲有哪些变化吧！虽然是个不删档测试，当时TX还是早早的上线了充值系统，而整个主界面也表明了这个游戏并不简单：看到竞技和擂台了嘛？说明玩家是可以互殴的，对于一个横版动作游戏的互殴，装备和属性是最重要的，根据DNF原理，这个游戏如果没钱...没钱玩你mb当然刚好我截图的时候在左下角有个小喇叭的话挺好：好好好，毕竟我这文章也是要往企鹅平台发的，也要谈谈优点，首先看一下过场动画，真的不错：这是新手引导中的打boss：移植到了手机上，左边是上下左右，右边是技能，你肯定问，不应该是武器吗？不不不，是技能，等会你就知道为什么这么说了。

当我通过新手引导，出现奖励结算时，我看到了什么？英雄碎片？我想起了农药，想起了垃圾崩坏，想起了累计碎片换英雄的日子。然后进入剧情模式，刚进去的时候告诉我要选择一个人物，我才知道我的世界观是多么的渺小：左边那么多人物，而且分了等级：A级女武神，S级bug等等，右边还有各种属性，右下还有技能和觉醒...如果没钱怎么打擂台？然后还有一关我才知道有机甲模式：逆战？机甲模式和人的区别就是机甲是自动往前飞的，然后没了，长按攻击键可以自动锁定目标（所以这压根不需要操作）。

当然最熟悉的界面就是这个：我心里不断涌现各种词：N分钟后可以免费抽奖...火麒麟...所以说这个游戏只要武器好，长按攻击键秒全家。那么问题来了，如果才能武器好呢？话术这个游戏才是测试而已，赚钱的意图也太明显了吧！王者有个好处就是没有哪个英雄是最厉害的，而这个游戏已经给人物分了等级，加上长按攻击键锁定目标的操作方式.....用哪位老哥的话来说：玩贪吃蛇去了...

什么游戏，没有朋友，也能玩的很高兴？

分享一下我平时一个人玩的游戏。《文明6》《环世界》《神界：原罪2》这三个

游戏都挺杀时间的，一个人玩游戏的时候大部分时间都给了它们三，这三个游戏玩法都很有特色，可玩性非常高。《文明6》不多做介绍你也应该知道，战略游戏里比较出名的，玩家在游戏里可以模拟国家，征服其他文明，游戏里你需要考虑很多方面，外交、军事、经济、城市管理等等，可玩性非常的高，玩起来也很上瘾。

《环世界》则是多偏向与管理 and 建设，属于经营游戏，游戏里你要做的事就是给你部落里的人安排工作，然后规划你的基地让他们建设，以抵御其他部落或外星生物的进攻，最后研发出飞船逃离你缩在的星球。《神界：原罪2》角色扮演类游戏里，我最喜欢的一款，游戏玩起来非常有新意、有特色，最让我喜欢的还是游戏在主角设定方面的高自由度，游戏里，你完全可以塑造出一个按照自己想法来的主角，他的技能、属性、特性你都可以自己学习和安排。

哪里能玩魂斗罗和超级玛丽的游戏？感觉怎么样？

手机版：下载小鸡模拟器。PC电脑版。在网上搜索FC合集即可、里面包含模拟器。笔者用的是NES模拟器、效果不错，此模拟器的工具都比较实用，不会因为修改数据导致卡死。（之前用过别的模拟器修改数据溢出、快到关尾了见到BOSS等问题、结果游戏死机了）。合集里面众多游戏。都在文件夹ROMS里。游戏类型.ZIP

。

超级玛丽，魂斗罗，坦克大战，哪个才是玩的人最多？哪个才是霸主？

感谢邀请！答案是毫无争议的：《坦克大战》当年红白机平台的经典游戏不少，玩家们随随便便就能说出几百个游戏的名字，这是时代造就的经典。不过，那个年代的大部分红白机游戏都是移植于街机平台的。《超级玛丽》是、《魂斗罗》是、《坦克大战》也是...不过相信大部分玩家并没有在街机游戏平台玩过这些游戏吧！街机版的魂斗罗虽然经典，但是画质的亲和力完全和FC没法比，很多玩家更加倾向于FC平台，主要还是色彩比较鲜艳。

另外就是难度，FC游戏的难度并不是那么大，一个币通关都是非常简单的。而街机版一个币都未必可以打通关。而《超级玛丽》的街机版和FC版几乎没有什么区别，画质都差不多，就是关卡中的场景和敌兵以及隐藏有一些的变化，其他的都差不多。不过在街机版中能出现蘑菇和花的地方非常少。另外就是街机版的整个色调都偏红，两者几乎没有什么违和感。

《坦克大战》的街机版和FC版几乎没有什么区别，就是街机版开头的时候不能选关，不能自建，也不用选择2UP。其他的关卡几乎都是一样的，能获取的道具完全相同。那么，魂斗罗、超级玛丽和坦克大战到底哪款游戏最受欢迎呢？答案是：坦克大战首先我们看看发行年代，《魂斗罗》于1987年发行首款作品、马里奥系列虽

然有不少的前作，但是真正意义上的“采蘑菇”《超级玛丽》却是在1986年发行的。

要知道在电子产品爆发的那几年，半年就意味着更新换代。而《坦克大战》整整超过了这两款游戏两年多，不过最初的《坦克大战》并非是最先在红白机上面发行的，而是1984年在MSX发行的坦克营，资格非常的老。这款游戏奠定了《坦克大战》的原始玩法。这款游戏流行的时候，《超级玛丽》和《魂斗罗》甚至都还没有开始研发如果真的要拿《超级玛丽》《魂斗罗》和《坦克大战》相比，那就像是拿《街头霸王2》和《拳皇97》作对比是一样的，你用九十年代初的游戏来和九十年代末的游戏作对比，这完全没有任何可比性吧！如果拳皇97真的要和街霸作对比，那就是1997年发行的《街头霸王3》以及1998年的《少年街霸3》，无论是游戏画质操作性和可玩性，这似乎完全是压倒性的吧！当然了，国内因为种种原因这两款游戏并没有在那个年代出现在游戏厅，因此玩家们都比较陌生。

不过在1991年，南梦宫还发行过升级版的《坦克部队》，拥有最新的装甲和子弹。是在原来的基础上加强的，可以四个人同时操作，非常有意思。对于红白机游戏来说，这三款并不是一个级别的。论好玩程度的话，超级玛丽和魂斗罗都是顶级，而坦克大战只能算是高级。对于后期的玩家来说，在有《超级玛丽》和《魂斗罗》的情况下，一般会优先选择这两款游戏。

一个微信号可以注册几个视频号

微信视频号运营规范

一、原则

我们一直致力于为用户提供优质的服务体验和网络信息，为了更好地维护安全、有序、绿色的网络信息空间，我们确定以下运营基本原则，不仅作为平台使用者一切权责的基础，更期待你与我们携手共同维护平台运营秩序、规范自律、互融共进。

诚实使用

使用虚假的信息创建帐号、故意误导他人、干扰真实的平台数据以及其他弄虚作假的行为，将损害平台每一位用户的权益，这是不被允许的。

分享好的内容

平台提倡分享优质的内容信息。不允许传播对他人有害、令人极度不适、不利于青少年身心健康等不良信息。

不干扰他人

用户自主使用视频号的前提是不得干扰其他用户的使用，包括直接或间接的干扰。

二、须遵守的协议和规范

使用微信视频号的服务或接入微信视频号平台（以下简称“平台”），你必须阅读并遵守《腾讯微信软件许可及服务协议》《微信个人帐号使用规范》《微信公众平台运营规范》等相关协议及规则。本运营规范是在上述协议及规则的基础上进行解释和说明，相关内容和举例旨在帮助你更加清晰地理解和遵守相关协议和规则，以便能够更加顺利地使用，而不是修改或变更上述协议及规则中的任何条款。

三、帐号有序注册

3.1 一个微信帐号只能注册一个视频号。

3.2 帐号名称应当与简介的内容相符，且不得与已注册成功的帐号名称重复。

3.3 帐号名称、头像、简介等资料涉及色情、暴力等违法违规内容的，将不能注册。

3.4 帐号名称、头像、简介等资料需保证客观、可识别、可信赖，禁止具有夸大性、误导性、过度广告性（包括各种形式的推广、营销、商业宣传）的表述。不得仿冒公众人物或造成用户误会与公众人物有关，不得侵害他人姓名权、名誉权、肖像权、隐私权、知识产权、商业秘密以及其他合法权利。

3.5 无正当理由，帐号名称与他人法律上的在先权利（如商标权）、微信公众平台较高知名度的帐号名称、其他平台有广泛知名度的帐号名称重复或存在混淆的，可能会无法注册。任何以包括但不限于添加无实质意义的字母、符号等方式作为避开、绕开名称规则的帐号，也可能无法注册；已经注册的，也将视为违反本规范的行为予以处理。

3.6 帐号名称禁止使用以下名称：

3.6.1 中国的国家名称、国旗、国徽、军旗、勋章以及中央国家机关所在地特定地点的名称或者标志性建筑物的名称（国家机关名称只有对应的政府机构才可使用，外资或合资企业名称中包含“中国”的，可以使用，如“宝洁中国”）；

3.6.2 外国的国家名称（国外驻华领事馆等外国驻华机构全称包含该国家名的情况

除外，如“美国驻华领事馆”）；

3.6.3带有民族歧视性的；

3.6.4夸大宣传并带有欺骗性的，如：“国酒”（不可包含夸大性的修饰形容词汇），“中国第一酒”（因为没有哪个酒的品牌可以称自己为中国最好的酒）；

3.6.5有害于社会主义道德风尚或者有其他不良影响的；

3.6.6有歧义、误导用户的，包括但不限于：冒充其他公司品牌，利用命名进行夸大宣传；

3.6.7日常通用的名词、名称或词汇的，例如：正能量、吃货、星座、运势、爱情、健康、养生、百科、段子、娱乐圈、网游等词汇。企业的简称为日常通用的名词、名称或词汇的，平台有权要求使用完整的企业/机构名称作为名称；

3.6.8单独以地域名为名称的（举例：北京、上海、深圳等）；

3.6.9绕过平台管理、为违法行为的沟通实施便利的命名，如为欺诈、违法交易等目的以个人手机号码等个人联系方式为名称。

3.7批量注册大量相似视频号的行为将会被禁止。

3.8不得创建涉及明星艺人的打投、集资、控评、八卦、爆料等相关帐号。未经明星艺人经纪公司（工作室）授权，不得创建明星艺人粉丝团/后援会等帐号，不得以粉丝团/后援会等名义进行活动。

四、禁止恶意使用

恶意使用，是指利用视频号以各种形式实施影响用户体验、危及平台或微信安全及损害他人权益的行为。一经发现，腾讯将根据违规情况对视频号及微信号采取相应的处理措施，并有权拒绝向违规帐号主体提供服务。恶意使用具体包括但不限于以下行为：

4.1不当注册

4.1.1恶意注册使用视频号，如频繁注册、批量注册、提供虚假信息注册视频号、买卖视频号及相关功能、使用违法侵权信息进行注册。

4.1.2擅自使用他人已经登记注册的企业名称或商标，侵犯他人企业名称权或商标专用权。

4.1.3擅自使用他人姓名、肖像，侵害他人姓名权、肖像权等合法权益。

4.2篡改功能

对视频号的功能、页面或文案等内容进行篡改，影响微信或视频号的原本功能、用途或意义。

4.3使用外挂

未经微信书面许可，使用插件、外挂或其他第三方工具、服务接入微信和相关系统。

4.4诱导用户

4.4.1利诱用户进行分享、关注、点赞和评论。比如以某种奖励进行诱导，包括但不限于：邀请好友拆礼盒，集赞，分享可增加一次抽奖机会等。

4.4.2胁迫、煽动用户分享、关注、点赞和评论。比如用夸张、诅咒性质言语来胁迫、引诱用户分享，包括但不限于使用这些用语：“不点赞全家死光光”、“不点赞不是中国人”等。

4.4.3诱导未成年人应援消费。

4.5刷量刷粉

4.5.1使用任何非正常手段获取包括但不限于粉丝、点赞、评论、阅读量等的虚假数据，包括但不限于利用第三方运营平台、外挂软件、系统漏洞在微信软件及服务中进行刷粉的行为。

4.5.2制作、发布与刷量刷粉行为相关的方法、工具等内容，或对此类方法、工具进行操作或传播，无论这些行为是否出于商业目的，也将被严肃处理。

4.6违法营销

4.6.1利用视频号实施诈骗、传销、走私等违法犯罪行为，销售任何国家法律法规禁止和限制销售的商品或服务，包括但不限于枪支弹药、爆炸物、管制刀具、珍稀

野生动植物、医疗服务、医疗器械、药物和保健品、烟草、证券或期货等投资类有偿咨询内容等。

4.6.2 未经相关部门许可，进行荐股、推荐金融产品等相关投资咨询活动（包括但不限于证券、期货、基金等）。或者以分享财经信息（如股市分析/行业分析）、投资技巧等为由将用户诱导或引流进行推广营销。

4.6.3 以任何形式参与、鼓励、促进或诱导他人排斥正常商业竞争的行为，或为前述行为的传播提供便利的。

4.7 恶意对抗

采取技术手段恶意绕开或者对抗平台规则，如以特殊代码、排版、画面设置等技术手段恶意躲避微信系统检测及违规处罚。

4.8 干扰其他用户

4.8.1 侵扰用户安宁、造成用户使用体验减损或者影响软件正常使用和运行，如频繁发送骚扰信息、垃圾信息、广告信息，过度营销或商业推广。

4.8.2 传播由第三方软件、网页或终端生成的具有识别、标记功能的特殊识别码、口令类信息，包括但不限于对用户造成诱导(比如诱导点击、浏览、关注、使用)或骚扰、以欺骗手段获取用户个人信息以及可能存在安全隐患的特殊字符集、特殊标识、特殊代码以及各类口令等。

4.8.3 传播违反《微信外部链接内容管理规范》的链接内容或域名，包括但不限于因违规已被限制或禁止在微信内传播的链接内容或域名。

4.9 使用不实身份

4.9.1 在帐号注册时仿冒他人，使用虚假信息进行注册；冒充他人发布内容，或其他故意让用户产生混淆的行为。

4.9.2 冒用身份，使用他人特征性信息，足以误导其他微信用户的。例如：视频号名称为某公司著名游戏产品名称，且在个性签名中暗示或明示其为该游戏产品的客服人员。

4.10 对他人进行人身攻击

公然侮辱他人、公然败坏他人名誉或损害他人人格的行为。

4.11 欺诈、可疑、不诚信等内容或行为

利用隐瞒、诱骗、发布虚假内容等手段欺诈用户，可能使用户财产等遭受损失的行为。

五、不得传播不良信息

我们希望让用户在视频号上看到真实、安全的内容。真实与安全，有助于更优质的分享。传播不良信息的行为一经发现，腾讯将根据违规情况对视频号及微信号采取相应的处理措施，并有权拒绝向违规帐号主体提供服务。

平台禁止传播以下不良信息：

5.1 国家法律法规禁止的内容

5.1.1 违反宪法确定的基本原则的；

5.1.2 危害国家安全，泄露国家秘密，颠覆国家政权，破坏国家统一的；

5.1.3 损害国家荣誉和利益的；

5.1.4 煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结的；

5.1.5 破坏国家宗教政策，宣扬邪教和封建迷信的；

5.1.6 散布不实信息，扰乱社会秩序，破坏社会稳定的；

5.1.7 散布淫秽、色情、赌博、暴力、恐怖或者教唆犯罪的；

5.1.8 侮辱或者诽谤他人，侵害他人合法权益的；

5.1.9 煽动非法集会、结社、游行、示威、聚众扰乱社会秩序；

5.1.10 以非法民间组织名义活动的；

5.1.11 含有法律、行政法规禁止的其他内容的。

5.2 侵犯他人合法权益的内容

5.2.1 发送或传播侵犯他人知识产权的内容，如发送或传播侵犯他人著作权及相关权利、商标权、专利权等内容的；

5.2.2 未经授权发布他人身份证号码、联系方式、家庭住址、微信号、照片等个人隐私资料，侵犯他人肖像权、隐私权等合法权益的；

5.2.3 捏造事实公然丑化他人人格，或者通过侮辱、诽谤等方式损害他人名誉、荣誉，侵犯他人名誉权、荣誉权等合法权益的，包括但不限于明星艺人粉丝互撕谩骂、拉踩引战、造谣攻击等各类有害信息；

5.2.4 未经授权发布企业商业秘密，侵犯企业合法权益的；

5.2.5 其他侵犯他人合法权益的行为。

5.3 不实的信息

本规范所称的不实信息，指没有相应事实基础，通过捏造或扭曲事实、隐瞒真相而产生的信息。包括但不限于：

5.3.1 涉及反对宪法确定的基本原则、社会主义制度、危害国家统一、主权和领土完整、泄露国家秘密、危害国家安全或者损害国家荣誉和利益等政治类不实信息；

5.3.2 煽动国家、地区、民族、种族、宗教间仇恨、歧视、误解，损害善良风俗的不实信息；

例：今天上午日本发生9.0级地震！是中国人就挺起！！扩散出去！！！！

5.3.3 扰乱社会秩序、引起或可能引起公众恐慌的不实信息；

例：震惊：在中国吃猪肉等于自杀！！

急急急请告诉你的熟人近期不要吃海鲜了。请火速转发！

5.3.4 宣扬邪教和封建迷信的不实信息；

5.3.5 与生活常识、公众话题相关的不实信息；

5.3.6其他不实信息。

5.4骚扰、煽动、夸大、误导类的信息，包括但不限于以下情况：

5.4.1标题含有危害人身安全、惊悚、极端内容；或使用侮辱、脏话词汇，引人不适；

5.4.2以浮夸的描述，煽动人群要/不要去做某行为。

5.4.3以误导类的内容、描述，或者缺失、掩盖、歪曲事件具体信息和情况，使用户可能对时效性话题、事件产生错误理解或者不当关联的内容。

5.5危害平台安全的内容

5.5.1发送钓鱼网站等信息，诱使用户上当受骗蒙受损失；

5.5.2发送病毒、文件、计算机代码或程序，可能对微信消息发送服务的正常运行造成损害或中断。

5.6有损未成年人身心健康的内容，包括但不限于以下情况：

5.6.1残害、虐待、体罚未成年人的；

5.6.2涉及实施未成年人性侵害的；

5.6.3展示校园欺凌的内容；

5.6.4其他危害未成年人人身安全和健康的；

5.6.5推销或演示可能危害未成年人人身安全或健康的玩具物品的；

5.6.6含有未成年人饮酒、吸烟、吸毒行为的内容；

5.6.7披露未成年人的个人隐私或有损未成年人人格尊严的；

5.6.8展示未成年人婚育的内容；

5.6.9宣扬和鼓励未成年人厌学弃学的内容；

5.6.10歪曲和恶搞经典卡通形象或供未成年人观看的其他文艺作品；

5.6.11利用未成年人进行恶俗表演、超越未成年人身体负担进行表演、工作等；

5.6.12其他不利于未成年人健康成长、对未成年人价值观产生错误影响的内容。

5.7令人极度不适的内容，包括但不限于以下情况：

5.7.1出现人或动物自虐、自残、自杀、被杀、吸食注射毒品或违禁药品致死以及枪击、刺伤、拷打等令人极度不适的内容；

5.7.2含有尸体、骷髅等内容；

5.7.3含有暴力的内容，如家暴、校园暴力、斗殴等。

5.8低俗内容，包括但不限于以下情况：

5.8.1衣着暴露或疑似裸体；

5.8.2借助文字、声音、物品或者行为进行性暗示；

5.8.3侮辱性、羞辱性用语；

(1) 发布恶意辱骂、低俗色情等不友善评论；

(2) 对他人造成人格贬损、带歧视性的内容；

5.8.4违背社会基本伦理道德；

(1) 宣扬非主流婚恋观，如婚外恋等；

(2) 展示落后、恶俗的风俗习惯，如婚闹、童养媳等；

5.8.5展示动物交配细节；

5.8.6长时间聚焦两性隐私部位；

5.8.7如使用露骨的语言、图片等介绍情趣用品。

5.9通过虚构事实、编造故事发布“卖惨”内容，或扮丑，以实现吸引用户点赞、转发、关注或推广商品等目的，包括但不限于：

5.9.1利用未成年人、残障人士骗取用户同情；

5.9.2“卖惨式”推广商品；

5.9.3利用疾病、贫穷等对用户进行道德绑架；

5.9.4刻意扮丑引起用户不适。

5.10视频添加的描述（含话题）、链接、视频内文字等与视频实际内容不符，容易造成用户误解或诱导用户观看的内容，包括但不限于：

5.10.1使用与视频实际内容不符的夸张、诱惑性、极端性等词汇作为视频的描述、视频内文字；

5.10.2故意隐藏关键信息，或使用指代不明或模糊的词汇作为视频描述；

5.10.3视频添加的链接与视频内容没有相关性；

5.10.4视频配音与画面不相关。

5.11批量发布通过近似的情景、文案、元素等编造的同质化内容，可能侵害他人知识产权、降低其他用户体验或造成骚扰的。

5.12含有伪科学、恐怖、猎奇的内容，包括但不限于：

5.12.1恐怖灵异类内容，可能引起他人不适或惊吓的；

5.12.2宣扬风水运势等内容

5.12.3没有科学依据，发布食物相克、违背自然规律等内容。

5.13可能降低用户体验的低质内容，包括但不限于：

5.13.1采用轮播文字、大字覆盖、简单拼凑内容；

5.13.2视频画质模糊、内容不完整、音画不相关、视频内容重复、视频画面内容过

度剪裁、画面上下颠倒、视频黑边、扭曲或花屏等；

5.13.3通过混剪、拼接、P图等形式制作内容，杜撰名言，可能使用户受到误导或欺骗；

5.13.4视频内容所涉及的新闻或事件已严重超过时效。

5.14不规范医疗科普(科学性错误)，包括但不限于：

5.14.1不符合诊疗的规范流程；

5.14.2疾病防治、原理、检查、诊断、治疗、用药、护理手段存在错误；

5.14.3医学操作违背无菌、安全等基本原则；

5.14.4疾病、药品或其他医学词汇展示错误，可能造成误解；

5.14.5存在医学逻辑错误，无必然因果关系；

5.14.6其他医学科学性错误；

5.15不规范医疗科普(片面/夸大描述)，包括但不限于：

5.15.1通过单一症状、体征、表现、检查诊断疾病，违背医学诊疗常规；

5.15.2病因诊断过于绝对、片面，可能产生误解；

5.15.3治疗方法、效果评价过于绝对、片面，不具备普适性，可能产生误解；

5.15.4药物效果评价过于绝对、片面，可能产生误解；

5.15.5涉及病情介绍不完整，且诊疗建议不全面，可能产生误解；

5.15.6涉及仅通过个案做治疗手段或药物疗效评价，缺乏普适性；

5.15.7涉及通过患者自述/患者故事夸大自身医术行为；

5.15.8西医无诊断过程直接给治疗方案；

5.16不规范医疗科普(不符中医理论)，包括但不限于：

5.16.1中医谚语过分夸大疗效或不符合中医理论；

5.16.2带有宫廷秘方、祖传秘方、一招见效、根治根除、包治百病，“神药”“灵丹妙药”“最……”“第一……”“唯一”等字样，不符合药物管理规定；

5.16.3没有中医辨证或者辨证不准确的内容，如：“偏方”“妙招”“食疗治病”“茶饮”；

5.16.4涉及具有“排毒”功效的中药，不符合中医理论；

5.16.5宣传单味中药或具有药物功效的食物（药食同源）可治癌症，不符合中医理论；

5.16.6涉及“食物生克关系”的描述，不符合中医理论；

5.16.7无辩证，介绍某个穴位治疗某个疾病，如直接说刮痧拔罐艾灸有治疗效果，不符合中医理论；

5.16.8不符合中医理论，或提出能治病，或过度绝对提出所有人都合适提供代茶饮方子；

5.16.9涉及时辰决定生男女，根据食物的颜色、形状等以形补形，不具有中医理论依据；

5.17不规范医疗科普(医疗风险)，包括但不限于：

5.17.1涉及正骨、关节复位、牵引等教学，存在损伤脊椎关节风险；

5.17.2涉及拔火罐、针灸、火针、放血、注射教学等存在创面的行为；

5.17.3涉及恶性肿瘤治疗的相关内容，不适宜以科普形式广泛传播；

5.17.4医学操作违背无菌、安全等基本原则；

5.17.5心肺复苏、骨折包扎等救治过程不符合院前急救标准流程；

5.17.6涉及手术过程等具有创伤性的相关手术；

5.18不规范医疗科普(医疗营销)，包括但不限于：

5.18.1利用患者故事/病例分享诱导用户点赞/评论互动；

5.18.2通过两性低俗的医疗内容进行话题营销；

5.18.3通过“震惊体”医疗内容来博取用户关注；

5.18.4医疗科普描述片面/夸大；

5.19不规范医疗科普(医疗引流)，包括但不限于：

5.19.1在视频、评论区、个人签名进行疾病问诊互动；

5.19.2通过视频、评论、个人签名等方式引流到个人联系方式；

5.20《视频号常见违规内容概览》所列的其他违规内容。

六、遵守平台要求

6.1若腾讯自行发现，或收到他人投诉用户的行为或发布的内容不符合本规范时，腾讯有权在不另行通知的情况下采取减少推荐、删除内容、暂停或终止提供视频号相关服务等处理措施，并有权拒绝向违规帐号主体提供服务，如：限制与该主体相关帐号功能、封禁与该主体相关帐号等，同时，腾讯有权公告处理结果。若用户对腾讯的处理有异议，可按照页面指引发起异议申请或申诉。

6.2视频号可以进行认证，认证主体同意认证即视为同意遵守《微信视频号运营规范》和《视频号认证服务条款》，认证后该视频号视为认证主体使用，相关权利义务由该认证主体承担。视频号的认证主体应对视频号的管理员和运营者进行管理，并对他们的行为承担责任。未进行认证的视频号，由创建时的微信帐号主体承担该视频号的相关权利义务。

6.3如果平台发现并有合理理由判断你的帐号名称、头像、简介、背景图片、背景音乐以及发布的内容、评论存在较高的侵权可能性（比如信息带有权利标识但缺乏授权、内容来源明显不当），可能会自动限制该部分信息的传播。

6.4发布利用新技术（如虚拟现实、深度学习）生成或合成的非真实的音视频内容，应进行显著地标识，避免对其他用户造成误导、混淆。

6.5你使用视频号过程中上传、发布的全部内容，均不会因为上传、发布行为发生知识产权、肖像权等权利的转移。与此同时，你理解并同意平台为实现产品目的，会对你的内容进行使用，包括但不限于允许微信个人帐号用户予以分享、转发、收藏、在微信相关功能中予以引用或展示（如音乐视频、语音通话、状态等），允许微信公众帐号（简称“公众号”）、企业微信帐号予以引用或展示，出于为你宣传或介绍功能等目的以一定的方式在腾讯集团相关产品或外部渠道推广你的内容或素材。部分场景你可以自行设置是否允许引用或展示。带有侵权素材的内容，不允许上传、发布，平台一经发现将有权立即停止、限制对其的推广或传播。

6.6当你使用视频号直播功能，你应当遵守《微信视频号直播功能使用协议》；若你作为主播，你还应当遵守《微信视频号直播行为规范》。

七、其他

7.1视频号的内容是由用户自行上传的内容，虽然平台禁止传播不良信息，你仍须对内容进行审慎判断。

7.2本运营规范为动态文档，我们有权根据相关法律法规更新或产品运营的需要对其内容进行修改并更新，你可以及时查看以便获得最新信息。

7.3如需进行违规申诉，可将证明材料发送至邮箱channels@tencent.com，该邮箱仅用于接收视频号违规申诉，不受理用户投诉，请在客户端对应途径提交相关投诉。

如何看待奥特曼全平台下架后又上架

奥特曼全平台下架后又上架，我觉得这波操作有点儿戏。我是两三天前在抖音上面看到说奥特曼已经被下架了，当时第一个反应就是我儿子终于可以不再看这部动画片了。说实话，我一直都没有办法理解奥特曼有神秘的魅力，可以让男孩子们应该是每个时期的男孩子们都喜欢上他。但不得不说，他的确是很多男孩子小时候英雄的模样。也正是因为他是男孩子们心中的英雄，所以很多男孩会不由自主地去学习模仿他。

如果是出于对孩子们正确的引导的考虑，我觉得下家奥特曼是可以理解的。毕竟奥特曼里面也充斥着打怪兽等等比较暴力的场面，再加上奥特曼的画面，作为一个大人，我觉得看起来都有点吓人，更别说孩子们了。但这个消息才传了几天，马上又说奥特曼又已经上架了。这样看起来这个上架和下架就有一点点儿戏。规范对孩子们的正确引导，是一件非常严肃的事情。不应该突然觉得这个东西是好的，突然又觉得他是不好的，这样会让普通的群众无所适从，因为不知道究竟哪个是对的，哪

个是不对的。

我和同事们也讨论过奥特曼究竟需不需要下架。有的人认为奥特曼就是一部普通的电视剧而已，没有必要上纲上线，而且也可以帮助孩子们树立英雄情结。也有人像我一样的看法，因为奥特曼里面充斥着暴力的元素，其实是不利于孩子们和旁人正确的相处的。特别是四五岁的孩子，他们认为英雄做的事情就是正确的，所以总喜欢去模仿。但他们不知道，这个世界上是没有真正的怪兽的，所以在他们眼里，只要是他们不喜欢的人都会被归类为怪兽。这是一件非常危险的事情。

当然，普通人看到的都是表面的东西，所以我们才会这样争论不休。但是广电总局等专业的机构，他们给出的评判是比较专业的。也正是对他们专业的认可，所以大家才会跟着他们的方向走。但是如果他们都是朝令夕改的，普通群众就真的没有办法找到正确的方向了。不管是上架还是下架我都是支持的，我只期望这些权威机构在做出决定的时候可以更谨慎一些，给大家建立一个积极向上、是非分明的娱乐环境。

啥叫web3.0还有web4.0吗

我们先介绍并了解一下WEB2.0的基本特征

- 1：网站能够让用户把数据在网站系统内外倒腾。
- 2：用户在网站系统内拥有自己的数据。
- 3：完全基于WEB，所有功能都能通过浏览器完成。(以上引用自英文版维基百科)

WEB3.0

1：网站内的信息可以直接和其他网站相关信息进行交互和倒腾，能通过第三方信息平台同时对多家网站的信息进行整合使用。

2：用户在互联网上拥有自己的数据，并能在不同网站上使用。

3：完全基于WEB，用浏览器即可以实现复杂的系统程序才具有的功能。

1：对WEB2.0时期杂乱的微内容进行最小单位的继续拆分并词义标准化，并结构化，单位微内容具有各种属性信息，使微信息之间可以

互动。让WEB完全可编程，能满足复杂程序，例如财务软件等，对微信息的需求

。达到商务运营所要求的标准。

2：WEB信息可以实现和现实生成同步。在信息的同步、聚合、迁移的基础上加入了信息平台集中效验并分类存储，使分布信息能和平台信

息进行智能交互。并能对原始信息进行提炼并加工。

3：相对于WEB1.0时期信息通过超级连接跳转互通。WEB2.0时期信息通过程序中的标识代码在页面内容里互通。WEB3.0所实现的是信息

可以直接从底层数据库之间进行通讯。底层数据库具备完整的信息交换机制

Web3.0是什么?模糊网提出的Web3.0是下一代互连网的基础平台

早在Web2.0的概念被媒体广泛关注之时,模糊网已经开始Web3.0的设计与实现.Web3.0是建立在全球广泛互连节点(与用户)无障碍互动的概念上的.如果说Web2.0和Web1.0解决了互连网"读"与"写"的物理与逻辑层问题,Web3.0要解决的问题则是在这两层之上的表象层或语意层的问题.全球用户在Web3.0上可以没有语言障碍的相互沟通,实现互连网的最高境界--模糊无限--MovoWithoutBoundary!

模糊网的Web3.0已经酝酿了近两年时间,已经申请了专利并准备申请一系列的专利实施知识产权保护战略.可望在2006年下半年开发出平台的beta版本.由于一些赢利模式的专利申请原因,本文暂时不讨论过多细节,但想申明Web3.0是整合全球有线与无线完全开放互动的媒体平台.现有2.0的所有标准与应用都可以平滑过渡到Web3.0展开跨国跨语种业务,包括跨国娱乐业,媒体发布,国际商网平台等等.模糊网的Web3.0将会以2008年的奥运会和2010年的世博会为契机形成以中国为中心的新互连世界

现在的以音乐娱乐为主的模糊网只是未来模糊的冰山一角.模糊论坛将会逐步披露Web3.0的进展情况.

MovostartedthedesignandimplementationofWeb3.0longbeforetheconceptofWeb2.0becamethefocusofmedia.Web3.0isbasedontheconceptofcommunicationandinteractionamongwidelyinterconnectednodes(andusers)withoutlanguagebarrier.WhileWeb2.0andWeb1.0solvedthephysicalandlogisticalayerproblemof"read""write",Web3.0istargetedtotherepresentativeorsemanticalayerproblemabovethosetwolayers.UsersaroundtheworldcancommunicatewitheachotherwithoutanylanguagebarriersviaWeb3.0MovonetsoastorealizetheultimateMovoWithoutBoundary!

WEB3.0在其他一些地方也被一些恶炒的人所胡乱或搞笑定义.相比之下,模糊网对WEB3.0的定义很中肯.一个新的版本WEB3.0绝对不会是WEB2.0在什么B2B或任何一个领域里的延伸.

WEB3.0应该是广域的,广语的和广博的,是跨区域,跨语种和跨行业的.是真正的下一代互联网的核心.

由于较为独特的赢利模式和广阔的赢利空间,知识产权保护在下一代互联网中越发显得重要.模糊网已经完成基础平台专利的申请.关于WEB3.0广告和商业模式的专利申请将会在美国硅谷以PCT的方式申请专利获得在全球性的保护.届时,模糊网将公开赢利模式.

2005年底圣诞节Bille.Gaizi在美国微硬公司高管会上,讲述了微硬公司的互联网战略,主要围绕了一个互联网新的概念模式展开,并给了这种互联网模式一个新的名词web3.0.

这次讲话的部分内容在圣诞节后有所批露,在硅谷引起了各互联网企业高管关注.美国著名IT评论家和投资人Mezi.Bulunbulei博士在自己的BLOG中最先对Bille.Gaizi提出的web3.0概念进行整理,并进行了评论,从而使web3.0概念被迅速的传播出去.

2006年4月1日,web3.0被中国几个有深厚硅谷背景web2.0从业者了解和认识.据西方观察者分析,在互联网光速传播时代,web3.0到中国居然经历了这样长的滞后现象,说明天下互联还有很长的路要走.被喻为互联网2.0教父的方兴西博士在自己的BLOG中撰文:《既然web3.0来了,web4.0还会远吗?》,将Mezi.Bulunbulei博士对web3.0的观点进行转载,同时表明了他在经营的博客中国行网站将更可能突破web3.0,进军到web4.0.遗憾的是,方兴西博士并没有解释web4.0是什么.但web3.0因此得到中国互联网从业者普遍关注.

2006年4月2日,IDV中国投资总裁陈星星也在一次风投会议上谈到了web3.0,认为web3.0是比较切实可行受投资商欢迎的模式.与此同时,前雅猴中国总裁周宏伟亦在接受媒体访问的时候公开的声明,如果web3.0的确如同Mezi.Bulunbulei博士所说,那么他的投资方向将有所转移.NEW狼董事长陈兔先生在自己的BLOG中使用了醒目的标题:《论真英雄,还属web3.0》,整个NEW狼高层为之震动.

不过,中国互联网业界对web3.0的反对声也层出不穷,除了对方兴西博士的文章声讨以外,猫牛社的刘长韧下笔高呼:web2.0还是馒头的时候,web3.0的包子已经甩出,如此以往,谁知吃啥?四十大盗总裁马大盗先生对web3.0则不以为然,在教授“大盗理论”的课堂上,对众多的企业老总说:web3.0?是什么东西?对大家

有帮助的东西才是好的，管他是几点零。

民间的众多创业者也分成了三派，一派持坚决拥护，一派持坚决否定，一派持无所谓的态度。各有各的精彩言论。民间网络评论家海中帆在骂了web2.0之后，又撰文《给web3.0一桶粪水》，越发挑起了民间对web3.0的争论。

在猫牛社北京聚会上，讨论web3.0到底是何物的话题占了极大的篇幅，爆出四人从屋内吵到屋外，以至于当街互相追打、互殴，造成交通堵塞三个小时的新闻事件。成为4月31日各大门户网站头条。

Bille.Gaizi是如何讲述web3.0，我们先看Mezi.Bulunbulei博士BLOG如何说的：

“web2.0的概念创造了互联网新一轮的投资热潮，让众多投资人躁动不安，手中握着大把的金钱不知道如何烧.....”

微硬公司从来没有表达过任何自己web2.0的计划，甚至众多高管谈论web2.0都很少，不过这一切都在Bille.Gaizi的圣诞节发言上被打破，尽管这次讲话是非常机密的，不过还是能够从一些被透露的谈话内容上进行简单的领会。Bille.Gaizi先生的谈话围绕着一个词语：web3.0.....”

“web3.0，就是让个人和机构之间建立一种互为中心而转化的机制，也就是说个人在一定程度上可以转化为机构，机构在一定的环境下也可以像个人一样，拟人化的进行他们的商业行为，而进一步拉近和网民的距离.....”

“在这两者之间，微硬的web3.0就是通过一种技术和行为模式，来为个人和机构的互为中心而转化的机制服务，具体的操作应该是这样的.....”

Mezi.Bulunbulei博士接着在BLOG里面写道：

“微硬似乎是想用web3.0，来承载一切的个人商业行为，让网民通过上网即可有效的获得收入，并辅助他们逐步成长为机构；同时又承载机构和个人之间更广泛和紧密地交流方式，这应该是一个闭合的网络平台应用和行为环境.....”

“web3.0可能是一种更有效的商业模式来承载赢利模式.....”

“微硬完全可以提供分等级并逐渐增强的的技术应用方式，也就是根据在个人和机构互相转化的过程中提供全程的互联网应用服务，从而构建平滑的个人和机构互为中心和转化的平台。”

新加盟google的李福开博士在对自己学生的讲课中，用了一句话来说明web3.0：web2.0,web3.0的出现，是人们对互联网的整体观点变革下的产物，也正是因为如此，互联网才真正的推动了社会生产力的发展。

文章分享结束，殴义平台网站说明和殴亿平台的答案你都知道了吗？欢迎再次光临本站哦！