



# 互联网经济与 电子竞技

INTERNET ECONOMY AND  
ELECTRONIC SPORTS

张新建 / 著

 中国人民大学出版社



# 互联网经济与 电子竞技

INTERNET ECONOMY AND  
ELECTRONIC SPORTS

张新建 / 著

中国人民大学出版社  
· 北京 ·

## 图书在版编目 (CIP) 数据

互联网经济与电子竞技/张新建著. —北京: 中国人民大学出版社, 2017. 8  
ISBN 978-7-300-24727-4

I. ①互… II. ①张… III. ①网络经济—研究 IV. ①F49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 184435 号

## 互联网经济与电子竞技

张新建 著

Hulianwang Jingji yu Dianzi Jingji

---

出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

电 话 010-62511242 (总编室)

010-62511770 (质管部)

010-82501766 (邮购部)

010-62514148 (门市部)

010-62515195 (发行公司)

010-62515275 (盗版举报)

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.ttrnet.com>(人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京东君印刷有限公司

规 格 170mm×240mm 16 开本

版 次 2017 年 8 月第 1 版

印 张 21.25 插页 1

印 次 2017 年 8 月第 1 次印刷

字 数 300 000

定 价 58.00 元

---

版权所有 侵权必究

印装差错 负责调换

# 序



当今世界，包罗万象，但无一不在网络之中，不是我们“自投罗网”，就是被“网罗其中”。

互联网跨越时空，联通中国和世界，联通现在和未来，催生了社会、经济、文化的深刻变革，新文化、新概念如雨后春笋，让人目不暇接。在互联网的新一轮变革中，我们应如何拥抱变化、迎接挑战？

中国前所未有地接近了世界舞台的中央，备受瞩目。英国《经济学人》杂志刊文评价，在互联网领域，从技术创新到政策制定，西方都应该认真研究中国。

互联网经济已经成为推进中国供给侧改革的一支新锐力量。目前，中国的网络经济整体处于发展上升阶段，势头良好。截至2016年6月底，中国网民数量达到7.09亿，其中手机网民数量6.56亿，互联网普及率达51.7%，在“互联网+”的浪潮下，各种新型消费和商业模式不断涌现。2015年网络经济营业规模首次突破1.1万亿元。互联网经济的发展推动电子商务、社交媒体、在线教育、互联网金融、泛娱乐等行业的发展，改变了传统的经营模式和经营理念，是传统产业转型升级的“一剂良药”。

曾经被视为孩童游戏的网络游戏和电子竞技，借着“春风”，不仅登上了

“大雅之堂”，更成为推动经济发展的重要产业。网络游戏作为科技文化结合的新兴产物，逐渐成长为数字文化产业的重要组成部分。数据显示，2015年我国网络经济实现47.3%的同比增长，早在2003年，电子竞技就已成为我国第99个体育项目。近年来，随着互联网和移动互联网的应用，电子竞技行业才刚处于指数级发展的前期，潜力巨大，未来发展前景不可估量。

实话说，我不是一名游戏玩家，但多年的职业习惯使然，我始终关注着互联网的发展，乐于“尝鲜”。网络经济、网络游戏、电子竞技的蓬勃发展，促进了中国互联网化的迅速发展，快速地满足了人们发展的娱乐需求，同时也改变了产业的格局，催生了新兴产业，推动了产业的发展升级。身处这个时代，我们不能小看每一个创新的火花、小苗，或许不久的将来，这火花就会燃起燎原之火，这小苗就会成长为参天大树。

作者是我的老朋友。新建在网络文化领域耕耘数十载，孜孜不倦，虽身居要职，却总是以一个学者的精神与情怀去体察网络文化的点点滴滴，因此，他能够第一时间发现“风向的转变”，体察“创新的火种”，站在变革的风口浪尖，做时代的弄潮儿。

他的这本新著系统地梳理了互联网经济和电子竞技的发展历程、相互关系，是此领域的专业指南。对行业外读者而言，他在书里解答了互联网经济与电子竞技之间的关系，加深了对互联网浪潮下社会如何变革、经济如何变幻、生活如何改变的认识；对电竞资深玩家而言，本书揭示了电竞的魅力和理论价值，展现了独特的方法论体系；对投资者和企业管理者而言，本书开拓了视野，提供了新的投资理念，为行业发展提供了系统的思路和方法。

相信翻开此书的你，也会有着和我同样的感受。

全国政协委员 中国互联网发展基金会理事长 马 利  
人民日报社原副总编辑 人民网原董事长

2016年11月16日

于浙江乌镇世界互联网大会

# 目 录



## 导言

### 第一章 在世界政治格局中看中国

在世界政治格局中看中国，才能看清世界发展潮流和中国宏观态势，中国产业人应当具有全球化的视野和放眼世界的胸怀。

- 国际政治格局与中国战略机遇 /13
- 改革攻坚阶段与中国经济新常态 /34
- 互联网与新媒体经济 /46
- 以人民为中心建设互联网家园 /61
- 研究行业态势 规划产业发展 /64
- 把握行业规律 制定行业标准 /74

### 第二章 在中国经济格局中看文化产业

我始终坚持在中国政治、经济、文化以及生态文明中研究文化产业。文化产业是中国软实力的主体，也是中国经济发展的短板，每一个文化工作者都应当有大局意识、责任意识、看齐意识，为中国调整产业结构

做出积极贡献。

- 网吧是现代信息服务产业 /85
- 中国上网服务行业向何处去? /89
- 农村经济发展与上网服务场所建设 /120
- 文商共建 互联共享 /188
- 迎接中国互联网文化产业大潮 /212
- 虚拟现实的时态进步 /227

### 第三章 在中国文化产业和互联网经济形态中看游戏经济

网络游戏和电子竞技是中国改革开放以来最活跃的社会文化现象，虽然蒙受诟病最多，但是贡献也最大，已经成为中国在文化产业领域超越西方发达国家的领军产业。我们有责任以实事求是的态度和勇气，揭示中国游戏经济的“文化苦旅”。

- 与智力竞技携手共赢 /245
- 智力竞技 全民健身 /258
- 电子竞技娱乐与社会文明进步 /266
- 智力竞技 开发最强大脑 /272
- 由趣味走向竞技 由职业直通产业  
——中国棋牌竞技和电子竞技全面发展的战略构想 /275
- 扎根基层 面向世界 /281
- 游戏经济的文化苦旅 /285

### 吻别网吧（代后记）

## 导 言



“有心栽花花不开，无意插柳柳成荫”，这样的俗语已经流传好多年了，至少在元杂剧中就有类似的说法。几千年的农耕经济，年复一年，在缓慢积累、传承中重复祖先的耕作，因此人们渴望意外惊喜、不期而遇，就是再平常不过的心理期待。

近一百年，是中国历史上最激烈、最深刻、最广泛的变革时期，“无意插柳柳成荫”的故事反而更多。计划经济的强大惯性，使已经进入市场经济的政府仍然喜欢作规划，据说国家部委以上的规划就有 80 多个，结果纳入规划的精心呵护，浇水施肥，却不见开花结果，而被政府重点整顿的中国互联网经济的先行者——网吧却不择地而生，顽强、执着地为和谐中国贡献绿色 GDP。市场经济体制确立后，各地政府建设了形形色色的市场，但是事与愿违，政府建设的市场大多冷冷清清凄凄惨惨戚戚，而通衢路边的自由市场却红红火火、热热闹闹。这样的问题多少年我也没想明白，然而这种“无意插柳柳成荫”的现象依然更多、更频繁地发生。如果说规划与市场“有心栽花花不开”，是经济规律在顽强地发生作用的话，那么互联网经济时代的“无意插柳柳成荫”，就是智慧之神在不经意间落脚在美利坚合众国的一座科研大楼，又在古老的中华大地最美丽的长江三角洲地区，亲吻了“二马”的额头，于是马云、马化腾化作两匹黑马，引领世界互联网经济绝尘而去。

我一直在寻找互联网之父，不是为了避免单亲家庭对孩子的缺失和伤害，因为互联网之母也同样没有下落。一般的说法，互联网之父是蒂姆·伯纳斯·李、温顿·瑟夫、罗伯特·卡恩。出生在美国的蒂姆·伯纳斯·李，于



1989年3月第一次提出万维网的设想，并于1990年在设于日内瓦的欧洲粒子实验室开发了世界上第一个网页浏览器。互联网的出现显然要比他的发明早很多。温顿·瑟夫早在20世纪70年代就参与了早期互联网的开发和建设，是互联网基础协议（TCP/IP协议）和互联网架构的联合设计者。美国人罗伯特·卡恩也是互联网基础协议（TCP/IP协议）的共同创造者，信息高速公路概念的创建人。实际上他们都是基于互联网开发、利用的建设者，如果称为互联网之父还是有些牵强。

互联网之父的传说显然比众多版本的基督故事逊色许多。我听说的版本是有一座科研大楼，在美国一个不知名城市的近郊，由于分布在大楼各层、各实验室的计算机不能实现共同开发与数据共享，既不方便，又影响效率，于是就有聪明人试图把相关的计算机连接在一起，没想到这轻轻的一连竟直击互联网的核心真谛——互联、互通、共享。更令人没想到的是，多少年以后人们才发现，有一条非常隐秘的导线连着古希腊时期就放在那里的潘多拉魔盒，一经连通，魔盒瞬间大开，化作一缕青烟向全球扩散，一直打进工业文明的金銮宝殿，险些夺了它的宝座。

早期的互联网是政府投资建设，主要为非营利机构、学校、科研单位和政府部门传输资料、数据的，没有进入商业领域。然而，商业头脑从来不亚于科学家的智慧大脑，互联网的商业价值很快被开发出。在市场经济世界，任何事物一旦与商业资本碰撞，就好像神仙或者魔鬼附体，在没有边界的太空超能量奔突、涌动，一路过关斩将，所向披靡。从此互联网迅速跨过局域网阶段向全球互联的方向蔓延、拓展。1986年美国国家科学基金会（NSF）资助建成了基于TCP/IP技术的主干网NSFNET，将美国境内的若干超级计算中心、主要大学和研究机构的计算机连接起来，世界上第一个互联网就悄无声息地诞生了，并迅速与世界各地的计算机网络连接。20世纪90年代，随着Web技术和相应的浏览器的出现，互联网发展和应用出现飞跃性发展，NSFNET开始商业化运行。

中国接入国际互联网是在1994年。此前，中国一直非常关注大型计算机

和互联网技术的进展，1992年、1993年，中国计算机专家学者参加国际互联网年会，就多次提出中国接入国际互联网的要求。1994年4月，中美科技合作联委会在美国华盛顿召开，中国代表与美国国家科学基金会就中国接入国际互联网达成协议，1994年4月20日，北京中关村地区教育与科研示范网与国际互联网64K专线接通，实现与国际互联网全功能连接，也开启了中国进入信息化社会的大门。

今天，面对席卷全球的互联网经济大潮，也许经历并见证互联网接入中国的专家学者都很难料到，拉开中国互联网经济时代大幕的竟是名声并不大好的网吧和互联网上网服务产业。互联网开始商业化运行以后，据说是在英国伦敦出现了全球第一家网吧，1995年北京中关村就出现了中国第一家网吧。虽然广东、上海都曾经争取网吧状元的名号，但是先后并不重要，重要的是中国各地聪明人、经营者以最敏感的科技、商业嗅觉，把握住中国互联网商用的发展机遇。据资料显示，截至2002年7月，全球互联网用户5.8亿，北美1.8亿，亚太1.68亿。2002年中国网民5900万人，在网吧上网用户1200万人，这一年中国有网吧11万家。2003年全国上网服务产业创造营业收入88亿元，2009年营业收入达到顶峰的886亿元。

网吧的名声依然狼藉。原因也并不复杂。农耕经济大国，社会生产力在积累中缓慢渐变，渐变同样发生在思想文化领域，即使任何一点文学艺术流派的变革、创新，也要打着复古的旗号。在民族思想文化的积淀中不情愿接受质变已经成为集体认知的思维定式。人文修养相当深厚的乾隆皇帝，毫不迟疑地拒绝了英国使臣带来的纺织机、蒸汽机等现代科技产品，也拒绝了古老中国与工业文明对接的发展机遇。当50年以后，帝国主义依靠坚船利炮打开古老中国的大门，中国才开始了“师夷之技以制夷”的洋务运动。互联网是一次根本颠覆工业文明生产方式的变革，最先吃螃蟹的网吧竟然聚集一帮闹青春期的叛逆青年打游戏，世世代代脚踏实地吃苦耐劳的中国人当然接受不了，于是，第一个尝试互联网商用的网吧就成为枪打出头鸟的牺牲品。

家长反对孩子进网吧是怕影响孩子的学业。文明古国的子孙是特别看重

书香门第的，因为读好圣贤书就可以改变命运、光宗耀祖。1905年废除科举，但是读书上进、改变命运的情结却深重地渗透在中华民族的血液中。“文化大革命”时期废除高考，初中、高中学生上山下乡，接受贫下中农再教育，因此这一代人又被称为“被耽误的一代”。这一代人娶妻生子后，就以强烈的报复性努力、逼迫性高压，期望孩子能够实现他们失落的梦想。然而浓重的商业气氛冲淡了悠长的文化氛围，文明古国的子民年人均读书4.35本，而俄罗斯年人均读书54本、以色列50本、德国47本、奥地利43本。年人均购书，以色列64本、俄罗斯55本、美国50本，中国不足5本。不买书、不读书，时间长了连读书的习惯都消逝得无影无踪。文明古国的民居宅院，厅堂里总要挂些中堂书画、对联，两边是摆放文玩的多宝阁和藏书的橱柜，一进门就能够感受浓郁的书香氛围。现如今只有达官贵人能够住进四合院，普通百姓居住的高楼蜗居已经很少有空间挂中堂书画了，更遑论多宝阁，书橱书架也常常被精简掉了，甚至连摆一张书桌的空间大多也被梳妆台占领了。家庭是人类社会的基本单位，家长是孩子的人生导师。家庭流失了读书的习惯，挤占了摆书、读书的空间，连带着全社会也淡化了文化氛围。在商业氛围、致富渴望包围心灵的日子里，多少为人父母者一面抱怨浮躁的环境，一面又浮躁地奔波，加剧着浮躁氛围。他们中又有多少人在家里静静地读书，或者陪孩子读书。他们不读书却强制性地逼迫孩子在一个放不下书桌的环境里读书，无论言传还是身教，都显得那样苍白无力。

家长反对孩子进网吧还有一个原因，是担心互联网上淫秽、色情的内容污染了孩子的心灵。“淫秽”“色情”是需要科学界定的词语，尤其是“色情”。如果是视听资料，就要确定暴露性器官（女性乳房不属于性器官）的部位、程度以及时间长度。如果是文字作品，也应当限定描写的范围。网吧是公共信息消费服务场所，主要功能是接收信息。根据《互联网上网服务营业场所管理条例》，公安、文化部门分别设置了内容过滤、监控平台，网吧经营者也设置了相应的监控管理措施，在网吧上网是互联网接收领域里相对最安全的。世界上没有攻不破的防线，即使反复拦截还会有漏网之鱼，但总的来

说，经过过滤、监控后，网吧所呈现的网络内容是较为洁净的。

据统计，最早进入网吧的用户85%以上玩网络游戏，现在也没有很大变化，这就涉及对网络游戏如何评价的问题。网络游戏的确很吸引人，对于刚刚接触互联网的人来说，网络游戏具有不可抗拒的吸引力。因此，就有极少数涉世未深的孩子出现沉迷、网瘾。对于这些问题，可以通过游戏软件设计的机制、规范进行最大限度的规避。然而，相关行政管理部门法规、规范建设严重落后，既没有法规，也没有行业标准，管理部门的内容审查也着重审查游戏的政治内容，而对防沉迷的关注显然不够。一切都推给社会，让企业和处于游戏年龄的孩子在黑暗中摸索。迷路的孩子的确干出过一些傻事，经过新闻媒体导向性传播，放大了网络游戏引发的悲剧个案，全社会都在品尝其中的苦果。于是，一个所谓的戒网瘾市场应运而生。当网瘾成为“罪名”足以剥夺孩子除学习以外的任何自由的时候，苦心且迷途的家长又用血汗钱交纳高昂的戒网瘾费，换来的是他们的心肝宝贝心灵扭曲的痛苦呻吟。2008年8月2日，年仅16岁的邓某在广西南宁一家网戒机构被体罚殴打致死。而就在他去世的两天前，这位被网戒专家称为“网瘾少年”的孩子，在海边救起了一位落水妇女。据说类似的网戒学校全国有600多所，年产值十几亿元。这类网戒学校与网络经济没有半毛钱的关系，打着戒网瘾的旗号，实际上是施行的是暴力教育方式。我们有充分理由追问这类所谓的网戒学校存在的意义到底是什么？

网吧是中国互联网商业使用的先行者，自然也蒙受了任何一种新事物进入文明古国必然经历的苦难和坎坷，先驱没有成为先烈，应当感谢中国改革开放政策和宽容、包容的社会大环境。网吧最大的功绩是在来自各方面无端攻击与谩骂中使全社会认知互联网，在互联网传输通道、设备短缺的信息社会初级阶段，基本满足了青年人对互联网的刚性需求，也为中国互联网的普及、发展培训了第一批熟练、专业的网络信息操作人员。当网吧走出的“黄埔一期”一亿多青年进入信息社会以后，他们大显身手，也加速了中国互联网经济全面拓展。人流网、物流网、信息流网是与人类社会相始终的生存网、

生产网、生活网，当然也是生命网。互联网的发展历程就是把现实世界通过持续不断的数字化，整合进入互联网的过程。信息数字化是第一步，10年前最先开发信息数字化的门户网站新浪、搜狐独领风骚。最近的10年进入资源数字化的时代，电商平台阿里巴巴、京东风头正劲。下一阶段是人的数字化时代，中国互联网经济就是在一浪高过一浪的大潮中引领潮流。

随着中国互联网经济的发展，当年最先触网的网吧已经相当边缘化了，但是网吧并没有出局，网吧以及互联网上网服务产业依然具有其他产业、行业不可取代的优势。第一，网吧是装备了现代化互联网设备的营业性信息服务场所，也是面向大众的休闲娱乐场所。现在，每一个家庭都可以开火做饭，但是各类饭店、酒店依然红火，人的天性中有群体聚集、交流、消费的刚性需求。同样，家庭电脑的城乡普及率已经大幅提高，而且城市比农村普及率更高，但是在网吧上网的城市客户依然高于农村。家用电脑的普及率并不绝对影响群体上网休闲娱乐需求。第二，网吧是遍布城乡、贴近百姓的社区、乡村综合服务场所，既可以提供文化娱乐休闲服务，也可以提供方便群众的保障服务和商品服务。国家建设智慧城市、智慧乡村，必须有遍布城乡的落脚点，把网吧收编、改造就是多、快、好、省的不二选择，更何况国家和地方也不可能放着现成的设施不用而另起炉灶，再造一套基层信息服务中心。

基于以上两个特点，网吧有最充足的条件向精神、物质领域双向延伸拓展。网吧是靠游戏起家的，网络游戏从娱乐化逐渐向竞技化延伸。我把2015年定位为全国上网服务产业电子竞技年，就是充分考虑了网络游戏竞技化进程提速的现实状况。出人意料的是中国电竞人还真长本事了，2015年为期两周的DOTA（刀塔）2电子竞技国际邀请赛，光设置的奖金就足够吸引全球玩家的目光——总奖金1837万美元，来自中国的5支战队在此赛中分别包揽2、3、4、5、6名，收获奖金778万美元。2016年中国WINGS战队又拔头筹，将910万美元的奖金尽收囊中。中国近代饱受欺凌的屈辱史，让每一个中国人对能在国际竞争中扬眉吐气都格外珍惜。虽然电子竞技的名声依然欠佳，但是毕竟在国际舞台上展示了中国人的聪明才智，更何况还收获了丰厚

的奖金。在浓郁的商业气氛中，商品市场的每一个毛孔都泛着土豪金，然而再一次“无意插柳”。齐白石、张大千、吴冠中等艺术家的大作，在艺术品拍卖市场上一幅值亿万金的豪举，吸引了全社会欣羡的目光，并进而引发尊重知识、尊重人才、尊重艺术的主流意识。在物欲横流的时候，社会文化氛围本已然相当淡泊，然而天无绝人之路，文化竟借助于《泰坦尼克号》《阿凡达》《喜羊羊与灰太狼》的票房神话，更借助于发展文化产业的契机，使文化由给经济搭台的小角色，走到了舞台的聚焦点。网吧也会是这样，当年靠游戏起家，现在靠电子竞技出尽风头，大红大紫，也在一定程度上修复了网络游戏的名声，至少可以改变主流意识形态一些先入为主的偏见，因此，网吧拥抱电竞，未来还有很大的发展空间。同时，网吧游戏的更新换代产品 VR 已经登堂入室，业内认为 2016 年是中国 VR 元年。不管蝻蝻蛄怎么叫，庄稼人还得种地。我认为 2017 年是中国上网服务产业的电商和公共文化服务年。2018 年是 VR 比较成熟产品落地网吧的最佳时期，因此，中国互联网上网服务行业协会确定 2018 年是中国上网服务产业的 VR 年。按照 VR（虚拟现实）、AR（增强现实）、MR（综合虚拟现实）的发展路数，中国上网服务产业发展的前景不可限量。

靠游戏起家的上网服务产业，未来相当长一段时间靠网络游戏还靠得住，但是人无远虑必有近忧，鸡蛋不能放入同一个篮子，产业也不能一棵树上吊死，必须精神文明、物质文明两手抓，两手都要硬。在中国互联网发展历史上，除先知先觉的“瀛海威”已经成为“先烈”外，以信息传播为主的新浪、搜狐也已经黯然失色，风头正劲的是开发人文信息的百度、腾讯和从事商品流通的京东、阿里巴巴。中国上网服务产业在与腾讯深度拥抱的时候，也必须登上商品流通的大船。上网服务产业有 15.6 万家场所，经过 3 年的转型升级建设，绝大多数场所已经具备与电商平台对接的全部条件。上网服务场所是互联网领域唯一的线上、线下交汇空间，充分利用场所的空间优势，装入社区、乡镇便民服务、“双创”平台、远程教育以及电商服务内容，网吧摇身一变就是电商服务中心，高举文商共建、互联共享的旗帜，可为产业创造新

的经济增长点。摇身一变的网吧还是不是网吧，像不像网吧？这是一个跨界、穿越、整合、创新的时代，产业与产业、行业与行业、职业与职业的分野越来越模糊，多业融合、多元发展是未来社会发展的大趋势。网吧像不像网吧不重要，重要的是在互联网经济发展中即使不是将帅也要做冲锋在前的小卒，始终站在为网民服务的第一线，永远是不可或缺的“这一个”，中国上网服务产业就有远大的发展前景。

本书就是按照这样的脉络，研究互联网经济发展态势以及我们无法回避的国内外环境，探索梳理中国上网服务产业与电子竞技发展繁荣的路线图和时间表。我深知互联网经济大潮汹涌澎湃，未来发展可能很快颠覆我的预期和宏观阐述。我乐于张开双臂迎接互联网瞬息万变的一切，只想做一颗小小的石子，让后来者踏着铺满石子的小路奋勇前行。

在传统印象中最善于经商的阿拉伯人如今深陷战争的硝烟中，而在悠远的农耕经济社会一直奉行重农抑商政策的民族，却成为当今世界最富才能的商家。我毫不怀疑一个民族机遇、才能的阶段性爆发。春秋战国的百家争鸣透支了中国 2 000 多年的思想智慧，到今天诸子学说仍然是中华民族最重要的思想资料；唐朝透支了中国人 1 000 多年的诗才，一个历史上的诗性国度充盈着浓重的商性氛围。中国人压抑几千年的经商才能、经营智慧在 20 世纪末 21 世纪初集中爆发，中国已经由一个贫穷落后的国家一跃成为世界第二大经济体。世代中国人民富国强的梦想就将在我们这一代实现，每一个中国人都应当为中华民族的伟大复兴而自豪。然而，我们也应当清醒地面对现实，一个社会商性特别突出、超常发展也会冲淡诗性。中国经济强劲发展是好事，但是经济并不是社会的全部，就像经商不是经济的全部一样。

中国虽是互联网商用的后起之秀，却是当今互联网经济领域最“拉风”的当红花旦。在火爆的中国互联网经济大潮中，更多的商家以及怀揣梦想的“双创”者，更多注重设计商业链条、商业模式、商业理念、商业应用、商业利益，我丝毫也没有为他们的创业热情、创富渴望泼冷水的意思，我只是想说，互联网商业、互联网经济只是信息社会的一部分，而不是全部。互联网

政治、文化以及互联网生态环境，其重要性丝毫不逊色于互联网经济。如果过度重视互联网的商机，就有可能忽视互联网的生态、生机，如果过分看重互联网商业利益，就有可能忽视互联网核心技术、关键设备、基础软件的研发，即使经济很红火，基础依然很脆弱。因为与国家长治久安、人民生存发展息息相关的互联网生态、生机、基础问题，才是中国进入信息社会的核心问题。中国人从来没有像今天这样富裕过，穷不是社会主义，富不是资本主义，中华民族伟大复兴应当超越这一切，具有自立于世界民族之林的大气象、大格局、大战略、大目标。中国人永远不能小富即安，我们依然在万里长征的路上。

本书不是一本严谨的学术著作，对互联网经济研究也只涉及与互联网相关的文化产业、上网服务产业问题，实际上只是在中国互联网经济花园里采撷了一朵小花。我期待互联网经济火爆的当下，有一些人能够仰望苍天思考、坐冷板凳，在月下读书治学，对中国互联网政治、经济、文化以及互联网生态进行全方位研究。

2016年10月31日于北京后英房胡同九号



