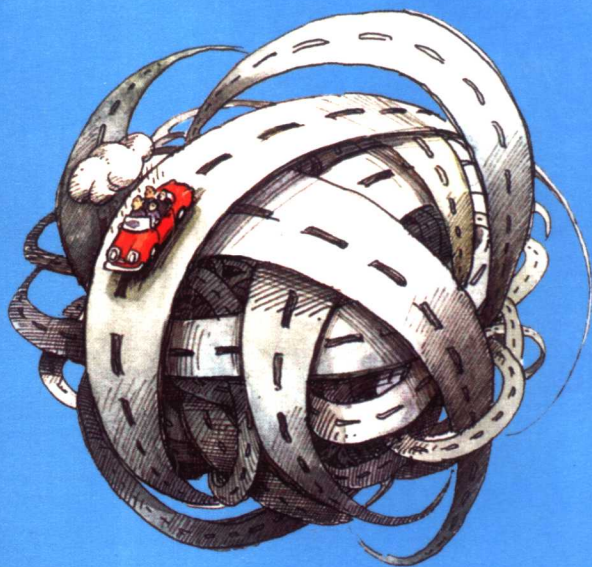
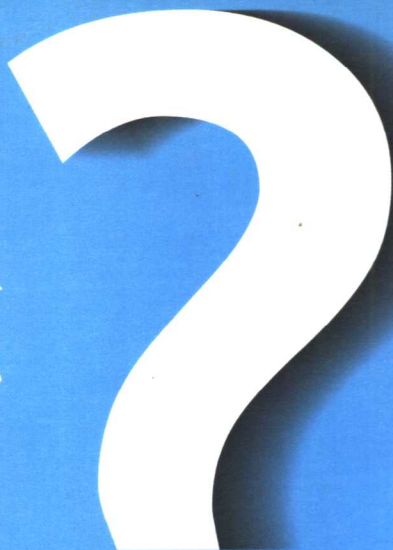


徐道先

著

网络时代

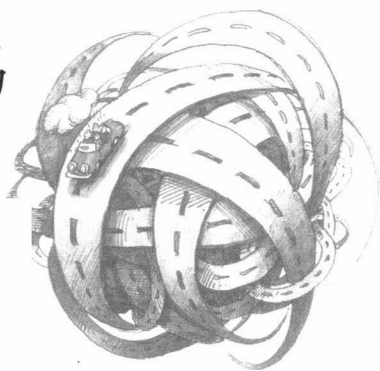
你准备好了吗



徐道先

著

网络时代 你准备好了吗



图书在版编目(CIP)数据

网络时代,你准备好了吗? /徐道先著.

—上海:上海三联书店,2005.

ISBN 7-5426-2112-2

I. 网... II. 徐... III. 计算机网络—影响—社会
生活—研究 IV. ① C913 ② TP393

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 055806 号

网络时代——你准备好了吗?

编 者 / 徐道先

责任编辑 / 姚望星

装帧设计 / 王建纲

监 制 / 沈 鹰

责任校对 / 张大伟

出版发行 / 上海三联书店

(200031)中国上海市乌鲁木齐南路 396 弄 10 号

<http://www.sanlianc.com>

E-mail: shsanlian@yahoo.com.cn

印 刷 / 华东师范大学印刷厂

版 次 / 2005 年 7 月第 1 版

印 次 / 2005 年 7 月第 1 次印刷

开 本 / 890×1240 1/32

字 数 / 120 千字

印 张 / 6

ISBN 7-5426-2112-2

G·735 定价:15.00 元

前言

可以毫不夸张地说，互联网(Internet,即因特网)的诞生与发展改变了整个人类世界。

蔡智恒一本描绘网络生死恋的《第一次亲密接触》于1999年出版后，曾连续22个月高居内地畅销书排行榜，而在此之前，当他于网络上连载这部小说时，其便早以似曾相识的网恋情结、死去活来的爱情、惊心动魄的震撼以及撕心裂肺的缠绵，打动了无数中国网民的心。而除此之外，也还有许多描绘网恋的作品，如《网络情缘》、《我一定要找到你》、《爱尔兰咖啡》、《绝对在乎你》、《E网情深》、《恐龙手记》等，它们把网络及网络里纷飞的爱恋，一一映衬得如同“丑小鸭”丹麦队和希腊队创造了勇夺欧洲杯的“童话”那般动人，那般令人神往。

大概是在五年以前，《读者》杂志曾转载过毕淑敏的一篇文章，题目是《电脑时代的灰色诱惑》，这是我第一次接触到这方面的文章。文章具体讲述的是电脑游戏时代对孩子们的一些危害，并呼吁天下科学家和文学家联起手来，为孩子们制造光明的游戏。然而从更准确的意义上讲，我认为如今该被定义为“网络时代”：网络与电脑的强强联手，不但增强了游戏本身的杀伤力，而且网络还能轻而易举地将其他更多的毒害性蔓延至人们生活中的更多方面。

七年前我开始接触互联网，但如今我的真正网络年龄是四年多，如果再算上一段与同学们联网打游戏的一段日子，那应该差不多五年了。我经历了比较丰富的网络交友形式，也体会过不少网络游戏，并利用了三年多的业余时间，一直在国内某注册用户有数十万的交友娱乐网站兼职担任高层管理工作。鉴于这样的“职业经历”，网络里的大多现象我已大致能有所了解，而通过这些了解，我也越发地感觉到了网络在当前时代所具有的太多潜在危害性。这其中有很多危害在现实里本就存在，但网络的发展为它们起了很重要的推波助澜的作用，所以我认为也有必要将它们强调出来。

弗洛伊德认为：当一个人的自我不够健全时，他的人格就会为其潜意识所控制，而做出许多非理性的事情来。有资料表明，现实爱情的平均保鲜期为 18 个月，保鲜期过后，夫妻间的粘合力就大大降低了，所以就有了这么首打油诗：“握着姑娘的手，好像回到十八九；握着情人的手，一股暖流上心头；握着小姨的手，后悔当年牵错手；握着老婆的手，如同左手握右手。”于是，网络就成为了现实中一部分缺乏健康自我的人偷欢尝鲜的渠道，也有越来越多的人受到了诱惑或欺骗，所以，我想到了应该去披露这类事情，并警示大家，起码该让一些受害的人能醒悟过来，以免陷得过深。当然，任何事都有两面性，客观上存在的不良网民固然是主因，但受骗的人主观上缺乏足够的判断能力也是一个原因，或者是他们自己的克制能力不强，因此，我更希望所有善良的人们都能拥有健全的自我，磨炼自己的素质和眼光，把生活的主动权牢牢地把握在自己手中——这其实才是最重要的。而至于社会伦理与道德范畴，这些是需要通过更多的几辈人、更漫长的时代周期去洗涤的话题，同时也需要我们更长远的眼光，然而在此书中，我则更冀望于从较浅层次上先解决一些问题。

有人说网恋像天花，吃了一次亏后便终身免疫，其实这并不尽然。男人失恋后容易成为“哲人”，这也许有一定道理，他们常常能

举一反三，在体内培养出“广谱抗生素”；而女人身体里即使有了抗体，也往往只能对同一种病毒免疫，而网络上的病毒又何止天花一种。况且我还认为：若是能有疫苗可打，又何必非要去得一次天花呢？

网络除了共生出不计其数的欺骗现象以外，它还给人们附带来许多始料不及的副作用。比如说本来很多人上网，除了为查资料、找信息、与亲朋好友联络外，他们参加各类网络交友、网络游戏、网络社区则是为了放松消遣或打发时间的，但最后结果往往却适得其反：上网玩游戏想放松最后上瘾了，上网结交朋友的则屡屡陷入感情漩涡，上网当各类管理想锻炼结果受气了，上网想打发一些空闲时间却沉溺其中无法自拔，最后很多人连正当的时间和金钱都渐渐赔了进去……这些人也是容易为潜意识所控制，淡忘了上网的初衷，且不懂得调整心态。

实际上，目前网络中已有了很多好文章，它们在提醒大家注意网络的阴暗面，并告诫大家如何去完善网络中的自我。而曾几何时，我也经常在自己所“管辖”的网络范围里写过一些东西，希望能“开导”一些人。不过打一开始我就有自知之明，我知道在网络上，如果是在一个谁都不知道你是“谁”的环境里发表这样的“正经”文章，会被大家毫不留情地一脚踢开，并冠上一个“愚公”或“老太婆”的头衔。所以我尽可能地利用自己的“当前优势”，在我已经“小有名气”的网络环境里写一些东西，也希望能引起周围人的留意。后来我发现即便是如此，也很难产生什么真正的效果：尽管看的人不少，简单地评头论足者也很多，但大家往往都是匆匆扫过，回头还是各人自己玩自己的。其实这也难怪，大家都是花钱来上网的，不会有那么多人愿意把太多网络时间花在看枯燥的文章上，因此他们自然也就更懒得去动脑筋想了。网络上的热点贴，尤其是在娱乐性质的网络里，常常要么短小精辟，要么文字节奏感强烈，要么文采优美，要么有幽默感，要么夸张、比喻、反语、排比、借代、双关、反

复等各类修饰手法成把抓，若能如此，再长的文章也会有人能耐心读完，而倘若没有，则超过三五百字就不会有多少人认真看了。再者，由于我本人的业余时间有限，我不可能花太多时间在网上去先跟某人交上朋友，待其完全信任我后，再去一一劝解。所以最后，我觉得还是有必要在现实里去写一些东西，如果有机会能够发表出来，以相对传统的书本形式去引起大家的重视，也许能更有效一些。同时，我还试图归纳并总结一些相关文章里的观点，且在细节上尽可能详细地去阐述一下。

书中的有些地方，我还会适当模仿一些网络语言方式来写，这也是为了让尚不太熟悉网络环境的人们能了解到网络文化、网络语言大致是个什么概念。但事先检讨，我在这方面的模仿也许会很拙劣，这大概是与个人性格有关吧。不过无论在生活中的哪个方面，某个真正好的作品，它都需要能尽量做到兼容并包，简单来说也就是能让纯真的人读出欢笑，让深刻的人读出哲学，让激情的人读出精彩，让平淡的人读出温馨，让聪明的人读出智慧，让……或者换一个比喻，即渗入任何一种风格的文字进来，都不会显得很生硬抑或突兀时，那它就是一种好的作品。也正是由于这些并不容易做到，所以我们才更需要努力去做。

世界上分配得最平均的东西是什么？答：良知。为什么？答：因为从没有看到过有人埋怨自己缺乏良知。当初姜文在看完《寻枪》的剧本后，只说了这样的一番话：“其实在生活中很多人心中的枪都丢掉了，有的人去找，有的人没有去找，而马山去找了。”“心中的枪”在这里也可以理解为“良知”：失去良知的人，有些人懒得再去找，于是他们甘愿堕落；而有些人则尚有意重新去搜寻，那就以此书献给这些可爱的人们吧！

作者

2004年11月13日

目 录

第一章 网络世界为何物 (1)

一、花样繁多,范围博杂/二、真实性的个性化和趣味性的复杂化/三、无可比拟的网络性能/四、从玩乐到放松/五、“互盲状态”的非凡意义/六、网络中的“万众瞩目”/七、打散的诙谐,催生的情趣/八、网络——给人伪装的平台/九、网络——一些不良群体的聚集处/十、好奇心的驱使

第二章 所谓网络男情圣也就这几招 (22)

一、识别网络上追求女孩的各类欺骗手法/二、揭露网恋骗术的真面目/三、女孩,别上当

第三章 掀起你的盖头来 (56)

一、博爱类/二、内心阴暗面过度膨胀/三、欺骗型/四、一个巴掌拍不响/五、其他情况/六、废话

第四章 网络所具有的其他方面的危害 (68)

一、很多人会指望在网络上再额外拥有一份独特爱情/
二、过分沉溺或纠缠于网络世界里的各种虚拟荣誉或恩怨中/
三、简单化、理想化、戏剧化的虚拟网络容易促成一些青少年网民脱离现实的性格/
四、血腥、暴力、色情、赌博与欺诈/
五、在其中说话可以更不需要负责任的网络世界/
六、网络世界里的轻松、随意性也容易导致现实中人生态度的随意性/
七、网络中的可逃避性具有更深层次的危害性/
八、网络无赖的生存空间巨大/
九、电脑综合征和网络、游戏综合征/
十、一些违法的网络技术/
十一、各地不规范网吧的附加危害/
十二、网络中法律及相关制度难以健全等客观原因/
十三、我的杞人忧天

第五章 如何和谐充分地享受网络冲浪 (101)

一、时刻提高警惕，多加小心，别轻易陷得太深/
二、网络里基本不存在柏拉图式的感情/
三、对于网络论坛上的各种观点，要有主见或鉴赏的态度/
四、遇到网络矛盾时摆平心态，请始终铭记上网是为了开心的初衷/
五、别指望自己能在网络与现实中分别扮演着截然无关的角色/
六、真正的侠之大者在于爱心与思想层次/
七、把握住现在/
八、培养团队精神并尊重游戏规则/
九、怎么当好网络世界里的“官”/
十、各类电脑及网络综合征/
十一、网络安全方面

第六章 如何教育小孩与网络世界相处 (133)

一、提高自己的素质/
二、任何时候都不能小瞧了自己的

孩子/三、提前一步的能力/四、孩子的自信来自对父母的信任或崇拜/五、改禁为疏/六、莫总把话说“尽”/七、不应该老吓唬孩子/八、老师的定位

第七章 网络杂碎..... (145)

一、网络中的几种鸟/二、请走好/三、在网络与现实之间盲目寻找交集/四、有效对付网络捣乱者的办法/五、道德的起源/六、网语漫谈

后记 (157)

附录 部分网络用语、符号及相关解释 (163)

参考文献..... (175)

第一章 网络世界为何物

有一夜，有很多朋友在古龙家喝酒，其中有编者，有作家，有导演，有明星，有名士，有美人，甚至还有江湖豪客和武术名家。古龙建议玩一种游戏：由一个人提一个名词，然后每人都要在很短的时间里说出他们认为和那个名词有关的另外三个名词。那天他提出来的名词是“风铃”，于是大家立即联想到的有：秋天、风、小孩的手、装饰、钉子、等待、音乐匣、悠闲、屋檐下、幻想、门、问题、伴侣、寂寞、警惕……而当大家问古龙本人想到什么时，他回答道：“浪子、远人、过客、离夫。我甚至会联想到马蹄声。”——这些就是古龙写长篇《风铃中的刀声》的灵感。

又有一夜，我也跟一些人在一起，其中自然也有朋友，也有女人，也有酒。我一时想起了上面那个游戏，于是我建议每个人说出一个跟“灯”有关的东西。突然，一个已喝得半醉的朋友插口回答道：“我的心。”我们便问他为什么，他解释道，他仿佛想起有那么一群人，曾在黑暗中寻找光明，最后火把都熄灭了，于是有人就掏出自己的心高举在手中，去为大家照亮前程……我突然间明白了：对我们而言，最重要的始终是自己的心！

“鱼对水说：你不知道我流泪，因为我在你心里。水对鱼说：不，我能感觉到你的眼泪，因为你在我的心里。”这是前几年在网络上流传很广泛的一句对白。互联网拉近了人与人之间的距离，使人

人们沟通起来更加方便,同时它还提供了许多途径,使越来越多的人能相互之间直接用心去交谈,于是在不知不觉之中,网络彼端的人也已在不知不觉间进入了你的“心里”……

据统计,到2000年底,我国的互联网用户数量便已达到2000多万人^[1],而至2003年底,我国互联网用户已超过8000万人,是亚太地区拥有最多网民的国家;位居世界第二位,占全球比例的11%左右,五年内将跃居世界首位,^[2]而网民年龄带非常年轻,16岁至25岁的网民人数占一半以上,其中大部分人仅仅是利用网络这样一个现代的信息传播渠道玩游戏或聊天交友,而不是从中获取其他更重要的信息。走进全国各地的网吧,随处可见绝大多数电脑面前坐着的人都是在干两种事:玩游戏(包括棋牌)或聊天。据统计,截至2003年底,中国网络游戏玩家人数便已达4000万,^[3]其中一半以上是20岁左右的年轻人;^[4]而早在2003年,中国网络游戏的市场规模预计便已超过20亿人民币。^[3]

那么网络到底以何魔力能让如此多人流连忘返呢?我总结,主要来自其如下的几大特点:

一、花样繁多,范围博杂

传统的信息时代,各种资料和信息都主要是由书本、报纸、杂志、电视等传统媒体传递并记录的,而当读者需要查询这些资料时,必须要花很多时间去图书馆等资料库查找,且还会受到自己所需要的资料可能被别人借走、需要定期归还而只能匆匆阅读之类的客观限制。而在如今的网络时代,互联网中拥有多达5500亿个网页,它向人们提供了海量的信息,^[5]人们感兴趣的任何东西都能很轻易地在网络中被检索得到,可谓高雅与庸俗并存,文明与粗野并存,艺术与色情并存,中庸与偏执并存,传统与前卫并存……同时,网络资源往往是大家共享的;而且电脑的自动检索速度与全面性,是人工检索无法比拟的。

网络时代的电脑,除了能提供给用户非常广泛、及时的信息量以外,其吸引绝大多数人沉溺其中的主要是以下几类方式:电脑游戏(尤其是网络或联机对战游戏),虚拟江湖、城市或社区、网络论坛及BBS,联网棋牌类,以及网络上的交友聊天。而其中的聊天又分聊天室聊天和即时聊天工具(如OICQ、MSN、Skype、ICQ、网络泡泡等)两类。还有不少网站提供购买私人聊天室、私人江湖、私人社区、私人衙门等服务,只要一些人肯付出少许人民币(多则数百元,少则数元),他们即能在网络中自己的小地盘上耀武扬威一番,也过上几把“皇帝瘾”。

就像打牌、打麻将一样,这类群体性的娱乐项目,不但容易让人上瘾,而且还容易形成伙同效应,“威力”更大。若是单人游戏,总有玩厌玩烦的时候,但若是几个人平时就一起玩惯了某个游戏,即使某人某天说有些累或厌倦而不想玩了,其往往还是难以抵挡其他同伴的要求而被吆三喝四地架去同玩。尤其当网络不但可以提供给玩家的兴奋感,还能附加提供一些感情、色情或刺激等其他因素时,其诱惑力就自然又与日俱增了。有人总结道:“上网的人总喜欢或轻或重地玩出一些网恋花边来,他们中一些人甚至就以这些作为自己不竭的动力源与写作源,不会写的人也会存几张聊天纪录来并以此‘自诩自怜’。”在一份调查报告中指出:当被问及“你与什么人发生过一夜情?”时,6263位被调查对象中,有32.33%的人回答是“与网友”。^[6]进入了网络时代,以前“没有生过孩子的女人的生是不完整的”这话很可能即将被改成“没有网恋过的人生才是不完整的”。而从某种意义上说,可能有了这许多五彩缤纷的网络爱情故事,也才会有各种催泪弹般的网络文学。

网络是一个信息宝库,同时也是一个信息万花筒,甚至信息垃圾场,因为网络中存在着不计其数涉及肮脏、色情、赌博、暴力、黑客技术等违法却又充满诱惑力的网站。在传统媒体时代,信息传播的方式是单向的,即传播者将信息主动推送于大众面前,而大众

则处于被动的地位,一部分不适宜的东西因此并不易被广为流传。而网络中的信息传播则将这种单向传播方式改变为双向传播,大众的主体地位得以加强,网民们可以主动地去网络中索取自己所需要信息,甚至能在网络世界中与各类不道德的现象产生零距离的接触,于是自制力较弱的青少年往往会出于好奇或冲动心理刻意地去寻找一些色情、暴力信息^[7]等。虽然目前国内很多网吧已禁止在公开场合浏览这些非法网站,但这些对于很多通过家庭电脑、拨号上网、单位公用电脑等其他途径的用户,以及“无国界浏览器”、设置其他代理服务器之类的网络技巧来说,则是防不胜防。而且随着网络工具的日趋发达,在网络两端实行视频、音频聊天的交流也已经越来越普遍,有些聊天网站还专门编写了适用于自己网站特定聊天室的视频、音频的软件工具。通过这类音频、视频的聊天工具,越来越多的色情成分便在网络中蔓延开去。

二、真实性的个性化和趣味性的复杂化

十多年前,街机、任天堂、世嘉、学习机等一批电子产品的推广,引领了一个让无数青少年入迷上瘾并沉溺其中的电子游艺时代。而如今计算机的发展和普及以及网络时代的来临,则又让电脑远远超越了简单的电子游艺时代的游戏机,电脑与网络能提供更多的游乐性及趣味性:游戏与交友相结合,如各类联网游戏、棋牌、网络江湖;交友与创作相结合,如各类文学网站、交友社区及论坛;游戏与模拟人生相结合,如网络宠物、网络城市、聊天室;而且各种网络娱乐项目,其本身的复杂精彩程度也往往非昔日的电子游戏可比拟。

很多七八十年代的电子游戏大玩家们应该都有这样的印象,当某一种电子游戏玩多了以后,闭上眼睛也能把游戏的情节和场景从头到尾背出来;这一方面能体现出玩家们对游戏的痴迷,另一方面也体现出那些电子游戏本身就有些单调,缺乏花样上的更新。

从这层意义上讲,电脑与网络则携手演绎了一场游艺界彻底的革命:在电脑游戏中,除了部分 PC 版的角色扮演类(RPG)游戏在情节和过程上相对比较固定以外(但这类游戏所提供给玩家的声效及图像效果又是以前任何电子游戏机所无法代替的,而且单机 RPG 游戏还常能照顾到玩家们心理),其他的例如即时攻略游戏(RTS)、策略游戏(SLG)、多角色扮演游戏(MRPG)、江湖游戏(MUD)、体育游戏(SPT)、益智游戏(PZL)、第一人称射击游戏、格斗游戏、冒险游戏等娱乐项目则数不胜数,层出不穷,这里的每一项都对曾经对应的某类电子游戏具有包含关系。在如今,各类电脑、网络游戏已成为电脑硬件体系更新换代的有力推动者,甚至是行业的标尺。

而且随着科技的进步,网络游戏的画面越来越精美,武器装备越来越精美精良,构思越来越复杂,越玩也就越有趣。比如,仅文字形式的网络在线游戏在上世纪 90 年代中后期的中国流行时,就已经在各大高校广泛地开枝散叶,其中的代表有《金庸群侠传》、《风云》、《西游记》、《侠客行》等系列及衍生作品;而到了 1999 年 4 月,笑傲江湖网站推出了国内最早的图形网游——《笑傲江湖之精忠报国》,为网游向图形化发展迈出了重要的第一步。如今的网游作品无论是引擎,画面,还是可玩性都大大超越了初期的作品,^[3]甚至有些网游(如《天堂》)还在游戏中融入了细腻的社会性及文化背景。很多网络游戏都记录并积累玩家的点数、模拟武侠的江湖时代,以满足一些人的好斗心理搞杀人斗殴等游戏、搞全国范围的积分排名、让玩家能与全国甚至全世界的游戏、棋牌高手去很方便地过招等,这类游戏往往让很多玩家们一旦投入后,便越玩越想玩,等级积累越高便自然越舍不得放弃自己以前辛苦努力的成果,也便渐渐无法自拔。还有一些游戏设计者提供收费计时等服务方式,但另有规定:对一定等级之前的玩家提供免费服务;而当免费玩家们在玩到需要付费的程度时,大多已经对这些游戏产生了一

定的兴趣，所以他们中很多人便会毫不犹豫地选择付费继续玩下去。更有甚者，游戏网站本身还会直接鼓励（或通过其他方式变相怂恿）游戏中各帮会、各盟派间去比武以分高下，在此类较量中，游戏中的各种资源被疯狂消耗掉，游戏的人气指数飙升，帮派间仇恨越演越剧、无可调和，而游戏网站的盈利者们则是乐得热火朝天。以至于发展到最后，玩家们以前所投入的金钱、时间、努力、成就或仇恨等所有相关因素，都更增强了他们对这些游戏的不舍心理。

除此以外，每个人都对网络中个人的生活拥有最大的自主权。李连杰、金城武领演的《冒险王》的序幕里曾说：“名字是一个人的代号……我的代号是‘冒险王’……”然而事实上，我们的姓名往往受之于长辈，多以庄重、理想或随意为意，绰号则受之于伙伴，多以有趣或取笑为意，而那个文人骚客曾经给自己起名添号的古风时代也早已离我们远去了，于是如今我们便往往缺少了给自己起名的机会——除了在网络中。现实里的第一印象往往从第一眼的感觉开始的，而网络上的第一印象则往往从对方的代号（即昵称）是否够“酷”开始，有特点的呢称也好让人留下印象嘛。于是各个人的昵称对网民而言就具有了特殊的意义，网民给自己起的昵称也常常要够个性或够味，比如：“指间情缘”、“南海一泉”、“西门飘飘”等等。此外，网络中很多地方还能“征婚结婚”、“结拜结盟”等等，做这些事情也根本不再需要看任何长辈的脸色，只要相互都情愿就行，与现实中相比，网络中的个人自由度大大提高。

马斯洛在“需要层次理论”中指出：当人的基本需要满足以后，还有一个更高级的需要，即自我实现的需要。网络便能利用虚拟的环境，在很大程度上变相实现并满足不少人的成就感、虚荣心或其他刺激欲。在网络普及以前，某人若不是抓话筒的又不是握笔杆的，要是他希望自己的一些作品让更多的人看到，就得往各个出版社、报社、杂志社投稿，或起码也得在单位内部的刊物、板报上刊登，总之得通过比较正式的审核途径才能发表出来。而现在网络

上各类文学论坛、交友社区、观点讨论区之类的地方不计其数，任何人的任何想法只要能写出点什么，且又没有违反国家法律，就都可以很随便地在网络上发表出来，并很快就可以让许多人看到并热烈讨论。民间本就卧虎藏龙，同时也鱼龙混杂，从深藏不露的写作高手，到水平一般的写手，再到本是不登大雅之堂的写徒，都能寻得某个适合自己的网络创造环境并于其中谋得一席之地，其间区别也仅是各论坛总体档次有所差别罢了。

再比如很多网络游戏和虚拟城市都要靠群体游戏，有很多人在一起玩乐、合作、拼杀，因此在这些团体里，就自然要产生一些虚拟的头衔，比如某某网络江湖某盟派的盟主、某某虚拟城市某论坛的版主、某某游戏团体某城市的城主等等。尽管这些头衔都是假的，很少有人能因此获得多少真实的人民币收入，但毕竟如果自己占有了这些头衔，想象到自己所打败的、所统领的也都是在网络彼端那一个个真实的人，而不是征服一些呆板的游戏和程序，那么这种成就感或征服感也就有了一定的真实性。另外在很多游戏中，玩家可以根据自己的性格和爱好，在游戏中扮演、设计或控制一个“半真实”的个体，这就像电影《甲方乙方》里帮助顾客“实现”梦想一样，玩家除了在现实生活中做一个“平庸”的人之外，还能额外拥有一份虚拟的生活、一个虚拟的世界，在那层虚拟空间里，他们能回到充满刀光剑影的侠客英雄时代体验一遍当英雄的豪情，能在PK别人的过程中体会几缕快意恩仇的感觉，能去做几件为了兄弟而两肋插刀、为了女人又去插兄弟两刀之类的“男子汉”事情出来等等。另外，这里还有很多充满暴力、血腥味的游戏，它们也借助网络得以广泛流行。总而言之，网络及各类网络游戏能变相地让一些人做一些在现实里想做却不敢做或难以做的事，实现一些在现实里无法实现或难以实现的目标，寻获一些在现实里寻获不到或难以寻获的刺激，而这类虚拟的权力、荣誉及成就感对于一些尚未经世的青少年诱惑力又尤其之