

http:// @
.COM



时尚生活新视点丛书



都是

杭雪霞◎编著

DOUSHIWANGLUO
REDEHUO

网络

惹的祸



石油工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

都是网络惹的祸 / 杭雪霞编著 .

北京:石油工业出版社,2003.1

(时尚生活新视点丛书)

ISBN 7-5021-4114-6

I. 都…

II. 杭…

III. 计算机网络-影响-青少年-中国

IV. D669.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 107957 号

石油工业出版社出版发行

发行部电话:(010)62095934

(100011 北京安定门外安华里二区一号楼)

北京华正印刷厂印刷

*

850×1168 毫米 32 开本 13.75 印张 280 千字 印 1—8000

2003 年 1 月北京第 1 版 2003 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-5021-4114-6/TP·78

定价:20.00 元

前言

2002年年末,美丽富饶的江南名城无锡。

年龄在11~15周岁的6名儿童,屡屡逃学,以偷养网。他们时分时合,6次入室偷盗,共窃得现金10.6万元、金首饰价值1万多元,在短短50天内全部奉献给了无锡、苏州、常州一带的几家电脑网吧。最多的一天竟花费5000多元。

这只是网络诱使少年犯罪的一个小小插曲。

网络是个苦命的孩子,她从出生的那天起就没有落下什么好名声,这是她始料未及的。要知道,她是个淑女,把名声看得比生命更重要。然而事与愿违。妖魔化网络的言论从来就不绝于耳,栽倒在她石榴裙下的更是前赴后继。

网络的重要性人所共知。你不得不承认,现在已经进入了一个网络时代。只要你生活在地球上,你就逃不脱网络的关怀。即使你在地平线下,人们照样会通过网上扫墓祭奠你。

网络提供的是一个各取所需的自由空间。大到国际经济、政治动态观察,小到家中一个闲置台灯交易,都可以通过网络得以实现。网上通讯、报刊订阅、求职招聘、医药咨询、购物娱乐、旅游美食……这些涉及衣、食、住、行、用、学、乐等百姓最关心的问题,都可以在网络上找到答案。

然而,网络同时也正在以诲淫诲盗的面目出现。

网络一半是“红颜”,一半是“祸水”!

沉迷网络,可能会改写人生!!

警惕呵,人们!!!

时尚生活新视点丛书

编 委 会

主 编:刘平洋 林 木

编 委:(以姓氏笔划排列)

王天才 王伟力 史 红

刘平洋 李 达 李事伟

师 力 陈勇力 林 木

周智善 孟 斌 赵祖光

高勇进 钱 钧 黄 伟

目

录

1 网络游戏——你玩游戏,游戏玩你

两个12岁的学生连续96小时在网吧鏖战游戏。当心急如焚的家长赶来时,他们随身而带的2000多元钱已所剩无几。令人痛心的孩子们哪,到底是你玩游戏还是游戏玩你?!

- 百游不厌的电脑游戏..... (3)
- 电子海洛因在戕害孩子身心 (11)
- 招惹是非的电脑网吧 (21)
- 网吧和社会争夺下一代 (27)
- 网吧老板们的酸甜苦辣 (39)
- 沉迷网吧,可能会改写人生..... (46)

2 网络聊天——除了无聊还是无聊

一位30岁的成熟女性,聊天后结识了一位20岁的毛头小伙子,被他骗得团团转,半年失财29.5



万元。两位少女聊天后应邀与网友共进夜宵,惨遭4位网络情人轮奸。这样的骗财骗色何其多也!

- 越低级下流,越有人追腥逐臭…………… (57)
- 受伤害最深的是幼小心灵…………… (63)
- 谈笑有流氓,往来多骗子…………… (68)
- 骗财、劫色、变性癖触目惊心…………… (74)
- 披着羊皮的狼,往往更像羊…………… (80)

3 网络色情——满眼“春光”扑面而来

2001年6月18日中午,合肥市某高校一名大学生在浏览了一个多小时色情网站后,出门时忍不住摸了一位女子的乳房,被警察逮住。网络色情真是诲淫诲盗哇!

- 诲淫诲盗的网络色情…………… (87)
- 网络儿童色情已成全球危害…………… (93)
- 学生是首当其冲的受害者…………… (101)
- 网吧是怎样拉人下水的…………… (106)
- 电脑为什么会成为不良玩具…………… (112)
- 能不能上网,要看上网干什么…………… (114)

4 网络猎杀——不设防的网上走光

互联网上没人知道你是一条狗?太自信了吧。对于一个优秀猎手来说,没有猎物能逃脱他的视



线。你的一举一动甚至包括银行密码和私生活,都可能在他的掌握之中。

- 别把网上隐私不当回事 (123)
- 谁都不愿意在网上走光 (130)
- 隐私与网络安全谁更重要 (139)
- 明天,你还会有隐私吗 (144)
- 多管齐下保护个人隐私 (151)

5 网吧安全——“毫不利己”专门害人

2002年7月1日,重庆市一家网吧着火,老板竟堵着大门要先排队收费再放人逃生。网络安全不仅包括隐私泄密和网络攻击,还有太多的性命攸关问题。网吧里面乱着呐!

- 网络不是病,染上真要命 (161)
- 斗殴打砸抢,恩怨何时了 (165)
- 堡垒最容易从内部攻破 (172)
- 视线之内,监管之外 (179)
- 网吧不能缺少安全管理 (186)

6 网络性爱——男女老少都疯狂

追求网络“情人”,正成为某些中小学生的攀比。太多年幼无知的少女单刀赴会,最后惨遭不幸。网络性爱,少儿不宜!!



- 我满足,我快乐,所以我需要 (197)
- “一夜情”是人类的退化 (199)
- 误入深渊 害己非浅 (203)
- 网恋故事,网恋事故 (208)
- “不见不散”和“不见,不散” (215)
- 明天你会嫁给我吗 (221)

7 网络犯罪——太平洋警察管得宽

2002年,我国的网络犯罪案件比1998年增加了几十倍。诈骗、恐吓、敲诈勒索、传销、赌博、杀人等传统犯罪方式正在网络的虚拟空间里蔓延。网吧更是一处高危场所。

- “我捏住了网络的命脉” (231)
- 触目惊心的网恋血案 (238)
- 网络敲诈何其多 (242)
- 网吧里的犯罪率居高不下 (247)
- 网络犯罪引出沉重话题 (252)

8 网络陷阱——五十步陷一百步

网络陷阱之所以被称为“陷阱”而非“大坑”,主要是因为它的隐蔽性。花花绿绿的鲜花丛中,掩盖着一个被伪装过的“大坑”。这样的伪装方法实在太多,不乏高超“艺术”。



- 星罗棋布的网络陷阱 (263)
- 虚拟恋情骗财劫色 (271)
- 网上赌博卷土重来 (276)
- 网络诈骗层出不穷 (280)
- 有去无回的网上购物 (287)
- 具有邪教性质的网络传销 (293)

9 网络文化——别有一番滋味在心头

网络文化的形成时间虽然并不长,可是它的不少病态却已经病入膏肓了。特别是它与生俱来从娘胎里带来的先天性疾病,更是令整个社会感到不安。网有病,人知否?

- 网有病,人知否 (303)
- 网络游戏与政治的联姻 (311)
- 网络教育的信息化泡沫 (316)
- 究竟是做作业还是抄作业 (320)
- 网络冲击着人们的行为方式 (328)

10 网络语言——有话偏不好好说

“17456, TMD! 怎么大虾、菜鸟一块到我烘焙机上乱灌水? 94 酱紫, 呆会儿再打铁。886!” 由数字、汉字、符号、英语随意组成的网络语言, 令许多知识分子一夜间成了文盲。



- 网络语言“话都不会说了” (339)
- 完全病句何以成为正宗语言 (343)
- 创意绵绵入侵社会生活 (347)
- 比文字更含蓄的符号语言 (353)
- 规范语言不能因噎废食 (359)

11 网络攻击——战争方式的重大变化

海湾战争期间,荷兰电脑黑客曾向伊拉克提出交易,但没有得到伊拉克有关方面的回应。否则,不只是海湾战争的结局,整个世界格局、世界历史都有可能被重新改写。

- 每块芯片都是一件武器 (367)
- 黑客攻击对“根”的思念 (375)
- 邪教组织屡屡破坏网络设施 (380)
- “基地”组织的网上基地 (386)
- 网络恐怖主义究竟有多可怕 (392)

12 网络崩盘——病树前头万木春

2002年7月,来自世界各国的600多名代表聚集于美国弗吉尼亚州,出席因特网协会2002年年会,该年会的主题是“因特网的十字路口”。因特网果真领到“病危通知书”了么?

- 网络发展的十字路口 (401)



• 因噎废食或者加强管理	(407)
• 网络改变生活,网络演绎精彩	(415)
• 国外是如何管理网吧的	(420)
• 谁说法规管不住网吧	(424)

1 网络游戏

——你玩游戏,游戏玩你

- 百游不厌的电脑游戏
- 电子海洛因在侵害孩子身心
- 招惹是非的电脑网吧
- 网吧和社会争夺下一代
- 网吧老板们的酸甜苦辣
- 沉迷网吧,可能会改写人生

两个12岁的学生连续96小时在网吧鏖战游戏。当心急如焚的家长赶来时,他们随身而带的2000多元钱已所剩无几。令人痛心的孩子们哪,到底是你玩游戏还是游戏玩你?!



你能想象得到吗？10多岁的孩子清晨6点钟就早早爬出被窝，背着书包出发了。他们既不是去早锻炼晨跑，也不是去早自习背英文单词，而是径直走向网吧。

如此发扬雷锋同志“钉子”精神的目的，并非是用在学习上，而是利用上课之前还有一个多小时去酣战“反恐”游戏。等过了一把游戏瘾以后，才急急忙忙赶在早操铃声响起以前，一溜烟地冲进校门。

此情此景发生在2002年9月18日，主人公是某中学的3名中学生。

百游不厌的电脑游戏

玩是所有人的共同天性，无论是成人还是孩子。

古人说“玩物丧志”，今人说“玩物长智”。究竟谁是谁非，恐怕不能一概而论，关键要看玩什么、怎么玩、什么人玩、在哪里玩？

游戏市场发展速度惊人

网络游戏出现在中国至今不过2年，可是到2002年12月，正式投入商业运营的已经超过100款，其普及和受欢迎程度远远超出预期。网络游戏一边受人指责，一边发展惊人。

据市场研究机构赛迪提供的数据，2000年中国网络游戏市场只有460万美元规模，可是2001年就增加了7倍，达到3440万，电脑游戏群体以每月30万户的速度扩张。据估计，



2002 年我国网络游戏市场规模将突破 1 亿美元,增长率近 200%。

从全球来看, Datamonitor 的数据也同样显示,从 2002 年到 2005 年,全球网络游戏的规模将从 5 亿美元增长到 50 亿美元,年均增幅同样超过 100%。

在韩国,电脑游戏产业已经超过了汽车工业。在全球,电脑游戏的年销售额也已经超过了好莱坞的全年收入。

然而不容置疑,电脑游戏玩家在国内的名声并不好。“PK”(指玩家之间在游戏中的打打杀杀)的过程,全然不见泱泱大国礼仪之邦的君子之风,到处都是刀光剑影、血腥风雨,并且引发了一系列的现实犯罪。

游戏也能当饭吃

2002 年 11 月 24 日,8 名 × × 游戏玩家正式与某国研科技签约,从而成为中国首批职业游戏玩家,即专门靠打游戏吃饭的人,月收入 5000 元。

其实,在此以前的 2002 年 10 月 25 日,一位名牌大学生、被网民们称为“战神”的女子,在四川省成都市某网吧连续游戏 25 个日日夜夜,则是职业玩家诞生的前奏。

这名女子自称“凌燕子”,刚刚从某名牌大学毕业。由于暂时没有找到合适的工作,所以她决定先挣些钱,准备来年到广州创业。

从 10 月 1 日开始,“凌燕子”被人“雇佣”上网,每天的任务就是打“传奇”网络游戏,帮助“雇主”在游戏中苦练武功、提升游戏人物的身份。每升 1 级,可以从“雇主”那里得到 800 元报酬,上网费用由“雇主”支付。



至此，“凌燕子”已经连续 25 个昼夜上网，吃的是附近一个小饮食店按时送来的饭菜，穿的是别人为她代洗的衣服。

25 日“争分夺秒”的结果是，她将游戏人物提升了 4 级，应得报酬为 3200 元，附加满脸疲倦和目光呆滞。

电脑游戏打到这个份上，真叫人相信“世界之大、无奇不有”了。

百游不厌是网络游戏的基本特点

大凡“玩”，一般都必须具备使人精神亢奋的功能，否则玩者就会索然无味、了无生趣，最终会“玩”不下去。

就像上面这位“凌燕子”一样，如果让她连续 25 天夜以继日地做其他事情，她未必能够坚持得下去。例如，让她连续 25 个日日夜夜看书学习，恐怕就成了新版的“头悬梁、锥刺股”，登上吉尼斯世界纪录也说不定呢。

成语“百游不厌”就点明了游戏的这个功能。

百游不厌本是用来形容旅游风景区的景色优美、令人留恋忘返的。然而对于网民们来说，自从有了电脑网络，坐在那里一动不动似乎远远胜过了在风光旖旎的大自然中畅游：“踏遍青山人未老，风景这边独好！”

不但如此，不少网民岂止是百游不厌，甚至早已到了废寝忘食、六亲不认、着魔的地步！

下面，首先让我们探究一番电脑网络游戏是怎样令人着魔的。

儿童节的一次开禁，让他一触即“魔”

广西某区直单位的一位张先生，2002 年六一儿童节那天





家里来了一位 13 岁的小亲戚。

为了让小孩高兴，又逢六一儿童节这个大喜日子，大人们实在不愿扫小孩的兴，就尊重孩子的意见，让他去电脑网吧玩了一次电脑游戏。

谁知道，小亲戚这一去就不复返了，直到晚上 12 点钟还杳无音信。家人感到情况不妙，便向警方报警。于是，辖区派出所派出民警帮助他们一起寻找，终于在第二天凌晨，在一个网吧里找到了玩兴正浓的孩子。

“半条命”弄得人不像人、鬼不像鬼

为什么一个好端端的人，一接触到电脑游戏就会忘乎所以、挪不动步了呢？

据一位经常在网吧玩“半条命”游戏的学生介绍，现在最流行的“半条命”游戏就有这种令人着魔的“本事”。

这是美国人设计的一套射击游戏，其中有手枪、散弹枪、冲锋枪等几十种武器，非常刺激！对阵的双方当然就是警察和匪徒了。

如果狙击手打中对方头部，就可以将对手一枪毙命；要是打中腿部，就得挨 4 枪才能解决问题。感觉上就像亲身经历美国大片一样。

如果在网吧里玩这种游戏，可以将几十台机器连接起来，几十名同学同时进行脱网游戏，令人享受到一个人在家玩游戏所无法比拟的快感。

这位“老师”一边说，一边进行操作演示。从他的操作熟练程度看，他的“网龄”已经相当长了。

一旦“开战”，他就会立刻进入状态：左手手指非常精确地