



网络游戏 忧思录

张春良/著

天下所有母亲的跪拜，都是伟大的，
包括狼在内。

而那位慈母的跪拜，我认为这是人类
最大的悲哀。

.....

中央民族大学出版社



网络游戏 忧思录

张春良/著

3514

RBE88 / 10

中央民族大学出版社
北京



图书在版编目 (CIP) 数据

网络游戏忧思录/张春良著. —北京: 中央民族大学出版社, 2005. 6

ISBN 7—81108—042—7

I. 网… II. 张… III. 计算机网络—游戏—影响—青少年教育—研究 IV. G775

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 058674 号

网络游戏忧思录

作 者 张春良

责任编辑 萧菲 路辉

封面设计 黄华斌

出 版 者 中央民族大学出版社

北京市海淀区中关村南大街 27 号 邮编: 100081

电话: 68472815 (发行部)

传真: 68932751 (发行部)

68932218 (总编室)

68932447 (办公室)

发 行 者 全国各地新华书店

印 刷 者 北京宏伟双华印刷有限公司

开 本 787×1092 (毫米) 1/16 印张: 18.5

字 数 240 千字

印 数 8000 册

版 次 2005 年 6 月第 1 版 2005 年 6 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 7—81108—042—7/ G·333

定 价 25.00 元

版权所有 翻印必究

序 一

● 梁 柱

互联网的问世是20世纪人类社会的一个重大创造，是当今世界科学技术飞速发展的一个重要标志。它以开放性、虚拟性、互动性、无时空限制、多媒体结合、数字化、全球化等等特征，对各国的政治、经济和文化的发展以至社会生活，都会发生深刻的影响。

但是，我们应当清醒地看到，互联网也是一柄双刃剑。它以无限的信息容量、便捷、迅速的传播、双向、直接的沟通，积极作用于人类社会生活的各个方面。但也正因为这样，不同的利益集团、敌对势力以至各种不良分子，都会利用这个广阔的平台，或是宣传他们的思想感情主张，或是通过网络恶意制造事端，或是出于商业目的，不择手段牟取暴利。特别是当今世界以美国为首的西方国家占据了互联网传播的制高点，向我国大量推销带有其明显的意识形态意图的各类信息，灌输西方价值观，宣扬西方文化，尤其是所谓宗教文化，色情暴力等垃圾文化，潜移默化地影响受众的感受和价值判断。这些都使我们面临着严峻的挑战，是应该引起我们高度警惕和关注的。

在这里，值得我们深入思考的一个重要问题，就是在网络化日益普及的情况下，如何行之有效地加强对网络的管理，如何为广大网民、特别是青少年受众营造一个健康向上的文化环境。青少年是网络受众最多的一个群体，他们也是缺乏生活阅历、极易“近朱者赤，近墨者黑”的一个群体，他们能否得到健康成长，是关系到国家和民族的前途。令人欣喜的是，青年学者张春良同志出于对社会、对青少年的高度责任感，以对青少年危害最烈、最广的“网络游戏”为选题，深入调查研究，探讨争夺青少年的对策，撰写了这部《网络游戏忧思录》。这是

一部用心用泪写成的社会调查报告，是用冷静的理智思考写出的对策研究报告，是值得每一位关心青少年成长的人阅读的。

本来，互联网能够为青少年提供一种全新的游戏方式，激发他们的学习兴趣和创新能力，但是，一些人在金钱的驱动下，泯灭良知，把那些赤裸的色情、变态的恋爱观、凶残的暴力和腐朽的享乐，一股脑塞给原本单纯的青少年。这种可怕的误导和陷阱，使多少青少年失去人生的目标，为人的尊严，甚至走上犯罪和自我毁灭的道路。这部《忧思录》披露的许多案例，从数量上说，也许只是冰山的一角，但很具典型性，读后令人震惊，发人深思，不禁怒问苍天：究竟是什么样的罪恶之手，竟要毁我民族后代！

作者提出“新一轮鸦片战争”的观点，对于这种精神鸦片的严重危害，决非耸人听闻。愿这部书能充分发挥它的警示作用，引起全社会的重视，通过我们共同努力，还青少年健康成长的一片蓝天，一方净土。

2005年5月

序 二

为祖国的未来 必须遏制有害网络游戏的泛滥

● 高 梁

1

青年学者张春良引用大量活生生的事实和透彻的说理，向全社会提出了一个不容回避的问题，就是要高度重视青少年沉溺于网络、不健康的网络娱乐内容和网络游戏对青少年的不良影响这一愈演愈烈的社会现象，并呼吁政府和全社会采取有力行动遏制这一趋势。作者在这本书中表现出对现实问题的敏锐感和敢于揭露问题的勇气，表现出对国家和社会的高度责任感。

互联网是信息时代最主要的通讯手段，它使得知识、思想、信息能够以光速传播，给人类提供了空前便利的传播和沟通手段。互联网给“文化产业”的发展带来了全新的传播媒介和全新的内容和盈利模式，“网络游戏”就是其中之一。

近年来，我国的“网络游戏文化产业”的规模正以几何级数增长。但我们必须正视它同时带来的严重的社会问题，这就是存在于大量青少年中的“网络沉溺”现象。

“网络游戏”是从电子游戏发展起来的。游戏软件开发商绞尽脑汁设计出具有强烈挑战性的内容，设计出种种匪夷所思的虚幻背景、人物和情节，以及从易到难的对抗套路，激发玩家的好奇心和征服欲，对涉世未深的青少年具有极大的诱惑力，一旦陷入其中就很难自拔。电子游戏发展到网络游戏后，游戏场景和对抗更加逼真，情节更复杂，诱惑力更强。不但使青少年因为沉迷其中难以自拔，耽误学业、疏远家庭和社会，而且

其中种种暴力和色情等有害内容，也给青少年的思想意识带来极大的不良影响。

统计表明，目前我国约有2000万网游人群，其中有260万网游成瘾少年，其中16—30岁的青少年占85%以上。各种网站和软件商店不加区别地将种种“儿童不宜”的海淫海盗的娱乐内容贩卖给缺乏判断力和自制力的孩子们，它的吸引力和对精神的腐蚀作用，侵蚀着学校、家庭和社会教育。沉溺于网络的孩子们牵动了不知多少家长的神经，多少有潜力的少年因此而耽误了大好的年华，多少家长们的一生辛劳和殷切期盼付诸东流。

高速增长的网络文化产业，带动了一些地方“GDP”的增长。但是，越来越多的青少年被不健康的精神毒品所腐蚀。我们再不能鼠目寸光、只顾眼前的蝇头小利，而忽视这类“经济增长”的沉重社会代价。

本书所提供的触目惊心的案例，都是我们周围曾经发生过、并且在公开媒体上报道过的真实故事。一些少年把自己在虚拟世界中扮演的冷血拜金狂角色搬到现实世界，铸成了终生无法挽回和原谅的悲剧。为了区区几个上网费不惜残害长辈、为一时泄愤不惜纵火烧店、为体验“胆量”不惜杀害无辜的同学，以及小小年纪颓废自杀等等极端案例，都和孩子们在玩不健康的网络游戏所受到的严重不良影响有关。造成这些悲剧固然有其个人特殊的因素。但沉溺于网络游戏是造成这些悲剧的重要原因，这是无法否认的。

必须指出，这只是浮在水面的冰山一角。更深刻更具有普遍性的问题是：不健康的网络内容和游戏，正在每日每时对数千万少年进行潜移默化的“洗脑”，对他们灌输极端物欲主义和利己主义的价值观。飞行员每日要通过电脑进行模拟飞行训练，而无数孩子们天天在虚幻世界中对“暴力、阴谋”的练习，正在腐蚀着他们心中“真善美”的天性，销蚀着他们对学习知识的兴趣和责任感，实质上这是对社会的价值观和道德观底线的腐蚀。这才是水面下真正触目惊心的进程。对有害的电子网络游戏的纵容，正在侵蚀和透支国家的未来！

一些门户网站和网游公司联姻，成为网络游戏迅速扩散的

据点。搭建网络游戏平台固然可以获得可观的经济效益，但这里要问一句：你们有没有考虑到散播不健康游戏所产生的恶劣社会后果？我们的一些宣传、文化、教育部门为什么对这一现象熟视无睹？

学界也有人鼓吹“大力发展网络游戏”，并将其看作“发展文化产业”和“文化体制改革”的一项重要内容。有人说外国网络游戏正在大发展，这是“全球化不可阻挡的潮流”，主张在“大力引进”外国版网络游戏的同时还要“大力发展民族网络游戏”，甚至在某些沿海城市，把“支持网络游戏软件开发”列入地方IT业发展的规划。我们必须遗憾地说，如果不考虑到传播不健康游戏所产生的恶劣社会后果，这就是馊主意。请问，为了一时的GDP而牺牲一代青年的前途和未来，你们于心何忍，于心何安？

3

有的学者公然把有些孩子因为沉溺于网络而走向沉沦的责任，全部推到受害的孩子本人身上，说孩子出事是因为有“先天抑郁症”，而不是网络游戏的责任。这就好像在对毒品受害者说：“海洛因有害，但为什么别人不吸毒品，单单你上瘾了？这是因为你自己的素质不高，和毒品没关系”。这叫做是非颠倒，黑白不辨，连起码的逻辑也不顾了。

在这里，我们更看到本书作者的社会责任感和正义感的可贵。

我们的宣传、文化政策应该有所作为，社会舆论力量应该加强教育。我们有必要借鉴国外的经验和教训。

网络沉溺是一个世界性的问题。当前各国都煞费苦心，运用各种手段，不让孩子们沉迷网络。《环球时报》2005年4月4日第19版，刊登了该报驻各国记者来稿，介绍各国对不健康网络娱乐的限制方式。主要有：

一、国家立法限制

美国为了保护儿童的身心健康免受成人网站的毒害，从1996年起至今共通过了4部相关法律：《通讯内容端正法》、《儿童在线保护法》、《儿童网络隐私规则》和《儿童互联网保护法》。所有上述法律的最根本出发点，就是把儿童和成人分开，严禁

儿童在网上接触只有成人才能接触的内容。

法国的刑法规定：对传播青少年色情图像的人，判有期徒刑3年和4.5万欧元机构罚款；对制作青少年色情图像的人，判有期徒刑3年和7.5万欧元罚款。

韩国根据有关法律的规定，“PC房”（网吧）电脑必须安装阻止黄色网页的软件。如果“PC房”安装了不适合18岁以下儿童使用的电子游戏，第一次被查处时，将予以警告并罚款300万韩元（约合3000美元）。

二、实行娱乐软件分级制，禁止向未成年人出售不健康内容游戏

美国的娱乐软件业实行分级制度。该分级制度由美国的娱乐软件定级委员会（简称ESRB）制定，分为两个部分：一个部分是位于游戏产品包装背面的内容描述，用特定的词组描述游戏画面所涉及的内容，如暴力、血腥以及游戏中人物对话是否粗俗等。另一个部分是位于游戏包装正面的等级标志，共分7个级别，基本按年龄划分，以游戏适合的年龄段英文首字母来命名。

按照ESRB的分级规定，特定等级的游戏产品只能卖给特定年龄的消费者，一点也不能含糊。如果胡乱卖游戏软件给儿童，商店是要吃官司的。所以很多家长陪着儿童一起购买游戏软件。

三、政府监管

韩国：通讯产业部不断加强对网络的监管，特别是那些黄色和自杀网站。政府网络管理部门还与警察部门合作，建立了举报和调查机制。

四、对在线游戏网吧征收重税

在日本，政府对经营网络游戏的网吧和对待有博彩性质的娱乐场所一样征收高税，限制经营。

五、行业自律

网络游戏产业在日本的行业自律和分级审查都由“网络共同体特别委员会”完成，该委员会是2004年4月成立的。日本计算机供应商协会也派生出相对独立的“电脑娱乐评价机构”。自该机构成立以来，已有1200部以上的作品接受审查。

六、学校及教育系统对电脑的联网管理

美国的中小学对学校的电脑实行联网管理，由城市教育委员会管理，随时可以监控所在辖区的儿童是否在学校网络上接触到了不良内容，并集中对那些影响儿童身心发育的网站进行屏蔽。学校规定，网络只能作为教育工具，不得作为它用。华盛顿市所有公立中学的电脑都实现了联网，网络管理者就是华盛顿市教育委员会。

七、通过技术手段对网吧电脑中有害内容实行屏蔽

网吧电脑有屏蔽软件：韩国对“PC 房”有严格的管理。韩国政府采取了一系列措施，特别是通过技术手段保护青少年免受网络有害信息的侵袭。2004 年韩国政府决定在 5 年内投入 100 5 亿韩元，用于开发软件。

在英国，有的家长在孩子同意的前提下给电脑装上监视器，以便随时了解孩子在网上看什么，防止孩子上成人网站或因聊天被骗。更多的家长利用“美国在线”、“英国电信”等电脑网络服务公司提供的“对儿童有益”的整套过滤软件，以防孩子无意间闯进黄色网站。

八、学校和家庭教育，提高孩子的自律能力

在法国，学校为家长提出建议：将电脑安置在客厅里，经常与孩子探讨上网的技巧和经验，了解孩子的喜好和上网的基本情况。学校同时提醒学生提高自我保护意识，不随意发送个人或家庭信息，不轻信在网上聊天的陌生人，在网上看到不健康的内容立即关闭。鼓励家长与孩子制定家庭公约，要孩子限制使用电脑的时间、合理分配使用电脑、学习、体育锻炼的时间分配。

这说明，当今各国的政府和社会都注意到不健康的网络游戏和网络沉溺对社会的损害，正在探索和采取种种应对措施。这也说明，任何一个国家的政府都十分重视对文化产业的社会公益性要求。这是因为文化产业每日每时都在通过娱乐内容发挥影响和教育社会的功能，政府必须加以严格的监管，决不能以“让市场决定”为名，放任文化企业经营者去追求“利润最大化”而不顾社会后果，特别是不允许放任不健康的娱乐内容对青少年的侵害。这和法律决不容许毒品市场的存在、不容许

毒品贩子追求“利润最大化”在本质上是一样的。

青少年是长身体、长知识、形成世界观的重要时期，今天的青少年的精神面貌决定了未来国家的繁荣和现代化建设的成败。我们一定要遏制有害的网络游戏泛滥，帮助沉溺于网络游戏不能自拔的青少年回到正常的生活学习轨道。

2005年4月

6

引 言

新一轮“鸦片战争”

一个半世纪以前，英国的商船在叩关未遂之后，却偷偷摸摸地将鸦片源源不断地通过清王朝的关口输入神州大地。

于是，毒品向神州大地的每个角落伸出了可怕的魔爪，在九州上下蔓延流毒，有多少人流连于烟榻之间而骨瘦如柴、形同鬼魅，有多少人在缭绕的烟雾中家破人亡，有多少血泪与屈辱刻写在近代中国鸦片战争史上。

那个时候，中国人被称为“东亚病夫”，神州大地一片乌烟瘴气，华夏民族危如累卵。

历史总是如此惊人地相似。在一百多年之后的神州大陆上，一种新的“毒品”——不健康的网络游戏却大行其道。商家大肆开发它、市场疯狂引进它、网吧努力经营它……似乎所有的人都把它当作是经济和社会发展的兴奋剂，急急忙忙地注入发展中的中国的主动脉。物质上的毒品在中国禁绝了半个世纪之后，精神上的毒品戴着光芒耀眼的面具，堂而皇之地登上中国历史的舞台，在万里神州四处蔓延，流毒无穷。

根据最新统计的结果，目前我国约有2000万网游少年，其中有260万网游成瘾少年。另外一份报告则表明，在网络游戏的玩家当中，16~30岁的人数占总量的87.4%，青少年成为了网络游戏的主体。从高楼林立的摩登城市，到封闭落后的传统村庄，网吧如病毒一般迅速扩散开来；不健康的网络游戏像毒瘤一样附着在社会的机体之上。网游“产业”凭借着高科技的光环贪婪地攫取着利润，并倚仗种种“实力”骗取政策的支持。

隐患的本质总是被美丽的外表所掩饰。在钱的背后，又有

谁倾听利益受害者的声音？对庞大的网游沉溺群体而言，不健康的网络游戏绝对成了“电子鸦片”，它在不知不觉间败坏人们的身体，更从精神上侵蚀人们的灵魂。当隐患酝酿成熟破土而出的时候，我们看到了一个个令人痛心的悲剧，目睹了无数鲜血淋漓的惨案。网游“产业”的神话无法掩盖这些悲剧，光环底下的罪恶令人触目惊心，痛心疾首，我们的民族还要付出多少沉痛的代价才能够再一次警醒？“东亚病夫”的悲剧难道还要重演吗？

在这里，我们绝不是耸人听闻、哗众取宠，或有意妖魔化网络游戏。我们想通过事实告诉大家：不健康网络游戏的危害，尤其是其对青少年的潜在侵害正被严重低估。我们不愿看到，受到不健康网络游戏侵害的活生生的人，被漠视并换取网络游戏产业的繁荣发展代价。更为重要的是，所有这些遭受冲击的未成年人和他们的家庭都无法也不可能获得权益的补偿。“我以我血荐轩辕”，我们不能继续沉默，沉默只能换来更多的悲剧与血泪，沉默势必将这个国家推向深渊！我们必须在这样的时刻上下求索：谁来拯救我们的孩子？谁来为这些受损害的家庭负责？

当不健康网络游戏在制造了如此众多的悲剧之余，网络游戏商却从中攫取了大量的利润，网游制造的新贵不断被塑造成产业精英甚至是文化英雄。与此同时，网游产业界对不健康网络游戏带来的诸多危害，却采取了回避和推卸责任的对策，像鸵鸟一样对血与泪的悲剧视若无睹。然而，当沉重的代价越来越高昂的时候，我们呼唤产业道德，呼唤产业主动为自己制造的社会负效益承担责任。谁导致了这样的损害，也就应该由谁来负责。不健康网络游戏的危害不能再这样有恃无恐地继续下去了！

一场争夺青年一代的战争已然揭开序幕。触目惊心的血泪现实赫然昭示，这场战争争夺的将是中国的未来，中华民族的未来，其重要性不亚于“鸦片战争”。在这个和平的年代，在一个没有硝烟的战场上，我们还需要多少这样的血和泪，才能敲响不健康网络游戏致害的警钟，才能唤醒沉溺网游的青少年？难道我们只有等到毁灭的边缘才觉醒吗？

在这里，我们怀着最真挚的感情询问——沉溺网游的青少年，你将走向何方？面对网络游戏这场“鸦片战争”，我们将何时取得最终的胜利？

子规夜半犹啼血，不信春风唤不回。

目次

Table of Cotents

目次

序 一

梁 柱

序 二

高 梁

引 言 新一轮“鸦片战争”

第一章 血与泪的控诉

网吧里少男少女的沉沦	2
网络游戏毁了我的孩子	10
70 万元培养出一个“留学垃圾”	16
失踪与自杀：网游一族的不归路	22
低龄网虫惊现各大城市	30
抢劫就像打游戏	38
13 岁少年毒杀双亲	45
网游女孩弑师案	56
都是“杀人游戏”惹的祸	62
从网上对骂到网下决斗	68
心理紧张猝死网吧	75
大学生的网游沉迷	82
校园窃贼的轨迹	90
大学生沦为流浪汉	96
隐形杀手——黑网吧	104
网游玩家“一夜情”	112
与“网络老公”私奔	119
网游公司门前的自焚	127

第二章 网络游戏就是精神鸦片？

网络成瘾综合症	136
网络沉溺的理论形成机制	149

作为毒品的网络游戏	160
网络游戏对青少年行为和心理的影响	166
网络沉溺对家庭结构、教育体系和社会道德的破坏	175
网络游戏对社会生产力的破坏	182

第三章 一场没有硝烟的战争

为了不让小孩子玩游戏，家长绞尽脑汁	190
为了让孩子沉溺其中，网游开发商想尽办法	199
中国网络游戏产业增长速度惊人	204
一场没有硝烟的战争	213

第四章 网游产业决策链条的 “断点”和“锈斑”

现有网络游戏管理机制的失效	220
产业界心态与中介组织、智囊参谋的姿态	229
网络游戏产业政策的出台	236

第五章 关于网络游戏的几点思索

蚂蚁对抗大象	244
巨大的利润背后，产业道德何去何从?	248
一切借口都是狡辩	254
以人为本，还是唯GDP主义?	257
抵制网游侵害，要靠全社会的共同努力	259
网游的十大“好处”	261

跋一	李昌平	265
跋二	笑蜀	268
跋三	余世存	271
后记	张春良	277

第一章 血与泪的控诉