

| 明宗峰◎著 |

网游洪流中的诺亚方舟

网瘾 是这样 炼成的

深度揭露不良网游的
陷阱与黑幕



科学出版社

| 明

网游洪流中的诺亚方舟

网瘾 是这样 炼成的

深度揭露不良网游的
陷阱与黑幕

科学出版社

北 京

图书在版编目(CIP)数据

网瘾是这样炼成的：深度揭露不良网游的陷阱与黑幕/明宗峰著.
—北京：科学出版社，2014.1
(网游洪流中的诺亚方舟丛书)
ISBN 978-7-03-039469-9

I. ①网… II. ①明… III. ①互联网络—影响—青少年—研究
IV. ①C913.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 318152 号

责任编辑：付 艳 / 责任校对：彭 涛
责任印制：赵德静 / 封面设计：铭轩堂
编辑部电话：010-64033934
E-mail: fuyan@mail.sciencep.com

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码：100717

<http://www.sciencep.com>

新科印刷有限公司 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2014年1月第 一 版 开本：720×1000 1/16

2014年1月第一次印刷 印张：17 插页：2

字数：260 000

定价：49.00 元

(如有印装质量问题，我社负责调换)

序一

寻找绿色网游领航人

郝向宏^①

不能说明宗峰先生就是一位绿色网游的领航人，因为他还没有研发出一款真正有生命力的绿色游戏，即使他已有了绿色游戏的基本构架，但也还没有在市场中得到成功的运营。但又不能不说，明宗峰先生就是那位在寻找绿色网游领航人的比赛中跑在队列最前头的那个人。完全可以这么说，他是目前对网络游戏沉迷机制研究得最为深入、对网络游戏噬血陷阱揭露得最为深刻、对网络游戏绿色路径把握得最为清晰的那个人。他的发现，他的体验，他的揭露，他的构想，他的实践，使得网络游戏绿色梦日益清晰，也使得寻找绿色网游领航人的使命不断聚焦，用绿色网游帮助青少年“精骛八极，心游万仞”的目标其实就在灯火阑珊处了。

与明宗峰先生的相识是源于中国青少年绿色网络行动的实施。2005年12月，中国青少年网络协会在党和国家14个部委的支持下启动了中国青少年绿色网络行动。形象地讲，这个行动就是针对网络与青少年深度互动的规律，就如女娲那样，炼就网络五色石，为青少年在网络时代的发展撑起健康成长和创新发展的绿色空间。支撑青少年网络空间的五色石的构想是：红色网络石，定位于坚定青少年的理想信仰；绿色网络石，能够给青少年成长提供知识营养；紫色网络石，旨在用公益实践引导青少年；蓝色网

①共青团中央网络影视中心副主任，中国青少年网络协会秘书长

络石，切实以智慧激发青少年的创意力；金色网络石，构建起助推青少年的健康网络业态。2009年12月，明宗峰先生在参加中国青少年网络发展论坛时，就网络企业放弃社会责任、瞄准青少年成长固有弱点的圈钱行为进行了尖锐的批评，同时对网络游戏给青少年造成的严重身心伤害问题进行了深刻反思，指出了绿色网游是实现网络健康业态和青少年健康成长的双赢选择。由此，他在推动绿色网游的路上快步疾行，不舍昼夜，还力主成立了中国青少年绿色网络建设传播联盟，促进绿色网络的理念深入人心。

明宗峰先生是华南理工大学数学科学学院的一位老师，给学生传道、授业、解惑是他的本职。现在，如何给绿色网游传道、授业、解惑也成了他的本职。这两个看似不相关的本职之所以油然而生和相得益彰，其实都是基于促进青少年健康成长的目标使然。有一次，我请教他一道高等数学问题 $y = x^x$ 的求导。他不但马上给出了结果，而且对解题思路用两种方法给出了明晰的表述：这既不是指数函数，也不是幂函数，要按照复合函数的求导法则进行解答，或两边同时取对数，或将函数变形为指数型复合函数。这就是为什么他能在给学生讲授数学和推动绿色网游之间实现有机结合的原因。喜爱网络游戏是学生的天性，但是，目前的网络游戏却给学生带来身心的伤害，甚至让他们荒废了学业。既要适合学生的天性，又要使网络游戏对他们的负面影响降到最低，那么，绿色游戏就是唯一选择。由此，这也让人们更加深刻地理解了马克思说过的那句话：一门科学，只有当它成功地运用数学时，才能达到真正完善的地步。

寻找绿色网游领航人，是一项艰巨长期的任务。实现这个任务的过程，也是青少年与网络游戏双向互动和正向激发梦想实现的过程。想得见的是其中的艰辛，但更加艰辛和可贵的是支撑着有关志士仁人不停寻找的信仰与动力。有两点判断，可以让这种寻找不断地进行下去，并逐步取得新进展：一是推动绿色网游产业的发展，是国家网络产业的主导政策；二是享有绿色网游的权利，是青少年成长发展中的宪法性权利。因此，明宗峰先生的绿色网游之路，将会越走越通畅。

绿色网游产业壮大之际，也必然是青少年与网络良性互动梦想实现之时。

序二

玩家的自白

玩家世代^①

曾几何时，吟诗作对并没有今天这么“高不可攀”。少年之间，无论上学、放学，还是晚上乘凉、喝酒、看星星，都会对上几句。只是到了这个时代，大家把吟诗作对的时间变成了“斗地主”或“三国杀”罢了。

每个时代，总有那么一些东西占领了人们的娱乐时间和饭后话题，影响着年轻人群甚至整个社会的文化和价值观。不是吗？且让我提几个名字：金庸、琼瑶、邓丽君、张学友、黄家驹。懂了吧？

在那个诗人辈出的时代，孩子们是浸泡在诗词中长大的。在17世纪的欧洲，听曲子听到耳痛、练琴练到手抽筋是许多人童年的记忆。小说和流行音乐在20世纪80年代的中国，也同样推动着文化和艺术向前发展。

而今天，有那么一群年轻人，他们聊的故事情节不再是莎士比亚或者还珠格格，而是《最终幻想》和《仙剑奇侠传》；他们哼的曲子不是贝多芬，也不是《光辉岁月》，是马里奥和魂斗罗的背景音乐；他们的口头禅不是“Love & Peace”，而是也许大多数此书的读者都不懂是啥意思的“德玛西亚”。游戏，这个让不少家长厌恶、谈虎色变的词语，在那群年轻人的童年中占据了远超过在音乐、小说和电视剧中度过的时间和记忆。

这群人，被称为“玩家”。

①本名蔡谨聪，华南理工大学学士，狂热游戏玩家，现为游戏设计师

媒体，信息传播之媒介也。音乐、绘画、诗词、小说、电影，还有本书的主角——游戏，都是媒体。有能力进行创作的人，把他或她的情感、思想倾注在作品之中，再透过人们的传唱、展出和谈论，如涟漪般地扩散开来，形成巨大且不可阻挡的影响力（很抱歉，你们当中有些人很讨厌的“游戏”这种媒体也同样能够造成这样的影响力）。

我们承认音乐、绘画和小说是某种艺术形式，能够带给人心灵上的冲击，引发人们对一些问题和事情的意义进行严肃的思考。但同时，我们也认为并非所有的歌曲、画作和小说都能称之为艺术。极端一点地说，大量低俗的、负面的，其思想和价值倾向扭曲败坏的作品充斥在我们的生活和文化中。面对这样的事实，我和你们一样难过。

我是谁？噢，抱歉，请容许我自我介绍一下。我是一个“游戏狂热玩家”，初中还因为作文“我最好的朋友是_____”里填的是“电脑”而被语文老师叫我母亲去谈话了。游戏很好啊，它至少不会背叛我，不会欺负我，也不会爽约放我鸽子，它让我知道“只要我努力付出了就一定有回报”，它让我在网络世界中被人重视、被人认可、被人需要，它带领我进入了一个比起现实要美好得多的理想之乡中。但是，因为沉迷游戏，我的学业、健康，以及与家人和朋友的关系都受到非常负面的影响。现在回想起来，在那段日子里，我不断地在游戏中寻求短暂且虚无的快乐，但我的生活却是空虚和痛苦的。

游戏，正如大家所看到的，给这个时代的年轻人带来无法忽视的负面影响（其实正面的影响也很多，只是其效果不那么容易被看到，也不怎么会被大众和媒体谈论罢了）。但请大家不要因此把“游戏”一棍打死，游戏不是精神鸦片，而是这个世代里最有影响力的媒体之一。对游戏的错误认知，很容易会转化成对游戏玩家的不公平、不恰当的对待，这并不能帮助我们解决游戏对当今社会所带来的种种问题，反而会让事态越发混乱和不可控制。

所以，我们要谈论游戏！谈论游戏的利与弊，谈论那些让人沉迷和让游戏公司赚翻了的机制，谈论游戏文化和这种娱乐形式对年轻人的影响，探讨如何更好地面对和处理我们的孩子对游戏上瘾的问题。我们需要更客

观、理性地去谈论关于游戏的方方面面。否则我们无法真正找到规范整个行业、帮助那些成瘾者的方法，也无法探寻如何使游戏带来更多积极社会意义和价值的途径。

此书所谈论的，恰好是非常靠近游戏的核心和本质的话题，并且是基于作者自身的经历和多年以来的思考，在今日的中国实在是不可多得的一本书。作者明宗峰是我的大学数学老师，相识至今已有四年。我能拍胸口地说：明老师不仅思维敏锐、博学广闻、观点犀利、言辞幽默生动，更是一位勤奋、正直、谦虚、胸怀宽广、敢于追梦、真心爱着中国年青一代的“革命家”（声明：绝无做广告的嫌疑）。

正因为我在大学之初能够遇到这样一位在游戏见解和理想上能够深深和我引起共鸣的好老师，我下定决心要成为一名游戏设计师，并很快写了我的第一份游戏策划案（当然是很粗糙和不成熟的）。在明老师的鼓励和支持之下，我买了第一本游戏设计方面的专业书籍《游戏设计基础》，正式踏进了游戏设计的门，并与志同道合的朋友们开始进行游戏开发。而在2012年，因为明老师的启发，我开始更深入地思考寓教于乐的游戏设计，并找到了一些解决方案的线索，突破了这几年来苦苦思索却不见成效的瓶颈。但愿未来有一天，我能够做出理想中真正实现寓教于乐的绿色游戏。

最后说些好消息：在国内外，已经有越来越多关于游戏的正面评论了。游戏在教育界、在培训行业、在对某些精神疾病和身体机能康复的治疗中，都有了许多值得认可的成果。而像《ICO》、《Metal Gear Solid》、《Journey》、《Heavy Rain》等游戏作品，已经震撼了许多人的心灵，成为艺术界里备受关注的新的力量。祝愿中国年青一代和中国游戏行业都有更好的未来！

序三

走出《魔兽世界》

江 旭

我是一名大学毕业生，现已工作两年。明宗峰是我的大学老师，更是我心灵的导师！

上大学时，我曾一度沉迷于网络游戏《魔兽世界》，日夜沉醉在刀光剑影的虚幻世界里，有时为了玩游戏甚至废寝忘食。在一堂课上，我意外地听到明老师谈起了他对网络游戏的看法，他指出市面上的很多网络游戏都存在不健康因素，有些网游公司还故意设置了一些诱人的陷阱，让一些自制力较差的孩子沉迷其中不能自拔，进而他提出了绿色网络的概念。他的观点令我耳目一新，也使我对游戏有了新的认识，使我能够静下心来，站在一名旁观者的角度来考虑玩网络游戏这件事。课后，我找到明老师，通过跟他谈话，我更加深入地了解了他的想法。他认为，市面上不健康网络现象风行，一是因为没人站出来反对，使得不健康网络现象盛行，二是因为绿色健康的网络产品太少，没能树立起绿色网络之风。当他得知我沉迷网络游戏后，更是主动联系我、开导我，帮助我认识到了网络游戏中存在的许多弊病。他的话有如醍醐灌顶，让我觉醒，将我从沉迷的深渊中拉了出来，从此我不再沉溺于虚拟世界，回到正常的学习生活中。可以说，后来我能够顺利毕业，明老师的教导有着举足轻重的影响。为了表示对明老师的感谢，我在业余时间明老师的事业提供帮助，尽自己的一份微薄之力。

明老师从两方面着手来实现他营造绿色网络的理想。

一方面，反对不健康的网络现象。为了实现这一点，明老师着手建立了中国反不健康网络游戏志愿者联盟。这是一个非营利网站，上

面报道了很多孩子因沉迷于网络游戏而荒废学业，甚至酿成惨剧的案例，还为有需要的家长和孩子提供在线心理咨询。在获得明老师的帮助后，我也成了在线客服的一员。我用我的个人经历来帮助那些仍然沉迷在网游中的孩子，告诉他们沉迷网游不是罪恶，也并不可怕，只要自己决心改变，就一定能挣脱出沉迷的泥潭。在平时的生活中，明老师主动了解对游戏有沉迷倾向的群体，包括他的学生、同事朋友的孩子等，并为他们提供心灵上的开导，帮助他们建立起正确的人生观，帮助他们正确地看待网络游戏。在他的帮助下，包括我在内的很多人找回了自我，重新投入正常的生活。

另一方面，弘扬绿色网络精神。为向社会推动传播绿色网络的概念，在明老师的策划和倡导下，中国青少年绿色网络行动组委会举办了大学生绿色游戏动漫设计大赛，向大学生群体宣传和普及绿色网络的思想 and 知识，并征集大学生们设计创作的绿色动漫产品，推动和促进了绿色网络的发展。大赛组委会还直接与游戏动漫公司合作，为动漫设计专业的大学生提供了就业平台，使得动漫产业和学生双向受益，同时发展。

这些产品和活动的产生，是明老师为实现绿色网络的理想而做出的探索和努力，希望它们能够成为绿色网络的中流砥柱。在这些产品的影响下，相信更多的绿色网络产品会如雨后春笋般涌现，最终使不良网络产品在市场上无容身之地。

最后，作为明老师绿色网络行动的受益人，我对他致以深深的谢意。父母塑造了我的身体，而老师塑造了我的灵魂。作为一名大学教师，明老师以实际行动诠释了教师传道、授业、解惑的职业内涵，我为能遇到这样的老师而感到幸运。同时，也祝愿明老师的事业能够持续发展，早日实现营造绿色网络的梦想！

作者的告白

我想阐明的一点就是，从人性的角度，任何人都存在自身的弱点。人性的弱点有哪些？贪婪、自私、虚荣、嫉妒、虚伪、争强好胜、妄自尊大……不要说你没有任何人性的弱点，只要是一个正常的人，便会存在身体和心理上的欲望。佛教说欲望是一切痛苦的根源，暂且不讨论这句话的对错，单就欲望本身而言，所有的人都总会遇到生活中形形色色的诱惑与吸引。也许你对喋喋不休有很强的耐心，但你不一定对甜言蜜语有清醒的抵制；也许你不屑于世俗的观念，但未必能经受住冷嘲热讽的攻击；也许你从不见风使舵、随波逐流，但可能这也只是在别人眼里的自命清高。你冒充过斯文吗？你有受贪欲困惑过吗？你有过放纵自己的经历吗？你是否会因为心愿的不能满足而伤感失落？你在人生的大喜大悲面前是否做到了宠辱不惊？

以上所说的一切，我们每个人或多或少地都有所感同身受，常常在不知不觉中受外界的影响而被洗刷好恶。就像面对与己无关的纷争，可以冷静而清醒地旁观，但做不到事发自身时而不为所动。

不要轻视任何一个人看似不可理喻的行为，也不要轻易否定一个人在面对疑惑时违背常规的选择，只要是有出现的动因就会有存在的必然。如果所有的人在面对同一问题时的选择都有所趋同，那世界就不可能有真正的进步。

人性也有很多优点，如好奇、冒险、求知欲、与生俱来的善良……这些与人性弱点的对立面并生的人格属性的在一定程度上标度了促成人类文明发展的积极因素。因此欲望也是推动社会进步的力量。

所以在读这本书的时候，不要以一种世俗的观点来理解写书人的意图。也许您是一个自律性很强的人，对各种诱惑有非凡的自制力，看不惯本书作者在虚无缥缈的世界里所表现出的脆弱，但作者的用意并非引导读者对未知或好奇作各种尝试，也不是对偏离常理的现象进行一味地说教，

只是从人性的角度揭露一切表象背后都存在着必然的主因。一个人如果不小心掉入事先设下的圈套，就会不自觉地被一种诱惑所牵引，无论怎样挣扎，都会留下搏斗的伤痕，只是因自身力量强弱的不同而有所差异。

继承优秀、否定落后是社会发展的必然。每一个人的进步与提高都在一定程度上受益于自身经历上的自我认知与反馈，如果能够从外界了解到化解矛盾的普遍法则或者从别人成功与失败的经历中学习完善自身的经验，那么对于自己校正方向、规避风险就会受益无穷。所以，本书的真正价值就在于通过暴露某些不可思议的现象来还原一个被多数人忽略的事实，从而引起社会的普遍关注，并借此给处于困惑中的家长和尚在迷途中的孩子以深刻的提醒与借鉴。不要从作者的社会位置和职业经历去认识其处世的方式，也不要从其性格的特点来理解他做人的道理，更无须通过主观的判断来对其某些貌似不可理喻的行为做出评价。一个纯粹的人，在面对各种选择的时候正常的反应是权衡利弊并做出决断，而选择的结果的不同，源于自身知识、修养、道德和品行等各方面的层次的差异。正因为如此，不同的人在面对不同诱惑的时候就会表现出不同的思想倾向。试图以自身的感受和主观判断来理解并评价他人的选择，在很大程度上是一种错误。所以当父母将自己的价值尺度灌输给孩子的时候，可能会因为对孩子理解得不够深入，而使原本正常的教育过程背离预先的期望，而孩子因为无从去从父母的角度考虑问题，更导致在受到父母责备的时候，会产生过激的行为或逆反的情绪。

教育是一项复杂的工程，它是心灵与心灵相互融汇的过程。深入的理解，充分的沟通，殷切的关怀，正确的引导，真诚的鼓励，有效的督促，并附带适度的惩罚和批评……所有的因素在一个驻点上达到稳定的平衡，引发一个最优的结果，从而造就最成功的教育。而武断的臆测，盲目的判断，轻率的结论，甚至自以为是的评价，非但不会有任何正面、积极的影响，反而可能会引发一个恶性循环，把教育引向失控的局面。

我希望家长或孩子在读到本书的时候，试着从一个最普通人的角度，去理解一个人在遇到各种诱惑的时候可能做出的选择，以及在这种选择下其不合常规的行为；并明白当一个放纵的行为出现严重不良后果的时候，

应该以怎样的心态来应对困境并寻求帮助。很多出乎意料的结果都貌似偶然，但促使其发生的各种因素一定是真实存在的，在一个不被所知的酝酿、发酵过程中造就了一切结果之所以发生的必然。所以，究其事物本身，不必因结果的不尽如人意而惊慌失措，要探究促成该结果的真实的原因。而在面临一个合乎心愿的结果时也不要自我满足，可能这个结果的表象下面隐藏着促使其朝相反方向发生改变的巨大潜在风险。一切问题都应该透过细节和现象来了解本质，并由科学的评判给出恰当的解决方案。在应对各种潜在的风险时做到未雨绸缪，防患于未然。如果您能从本书中受到教益，我会深感欣慰，这正是我和我的团队的目的。

目录

网瘾是这样炼成的

深度揭露不良网游的陷阱与黑幕

序一 寻找绿色网游领航人 / i

序二 玩家的自白 / iii

序三 走出《魔兽世界》 / vi

作者的告白 / viii

写在前面的话 / 1

1 堕落的开始 / 3

初识网游 / 4

我的“老师”是学生 / 6

新奇的经历 / 11

独立成长 / 13

越走越远的游戏生活 / 17

2 吸金的黑洞 / 21

令人心动的诱惑 / 22

好像犯了赌瘾 / 24

对网络游戏的再认识 / 25

理智与诱惑的较量 / 26

我的武林生活 / 28

不见硝烟的战场 / 30

我的元帅之梦 / 31

3

无尽的深渊 / 35

打造八卦玄冰套 / 36

创建帮会 / 40

飞去又飞来的诱惑 / 43

消费也有快感 / 45

4

游戏中第一次被骗 / 47

遭遇江湖骗子 / 48

被骗后的无助和无奈 / 49

初做调查 / 52

一个新奇的想法 / 55

一个传奇网站的诞生 / 57

5

真正的开始 / 59

体验游戏的新动力 / 60

游戏充值的感觉在改变 / 63

初现成就 / 64

严峻的局面 / 65

需要进一步深入 / 67

6

给人大代表的万言书 / 69

关于整顿不健康网络游戏的议案 / 70

一名大学教师的疾呼 / 74

7	央视的报道 / 83
	记者的采访 / 84
	央视的报道 / 86
	几近失控的局面 / 89
	不可推卸的责任 / 92
	出乎意料的结果 / 93

8	第一次被盗号 / 95
	卷土重来的诱惑 / 96
	精妙绝伦的陷阱 / 97
	账号被盗了 / 99
	与游戏客服的对话 / 100
	重新打造失去的装备 / 104

9	我的元帅之路 / 107
	弱者的教训 / 108
	找寻维护自尊的机会 / 110
	陷入战争的泥潭 / 112
	元帅之梦的破灭 / 115

10	游戏中的婚姻 / 119
	修正游戏目标 / 120
	婚姻生活的诱惑 / 120
	两次求婚的失败 / 121
	终于找到了意中人 / 125
	新婚礼仪 / 128
	婚姻生活的失落 / 131

11

癫狂的消费 / 133

淡淡的忧伤 / 134

武林争霸任务 / 135

找到了保护伞 / 138

江湖中的恩恩怨怨 / 140

荣耀与辉煌 / 142

12

第二次被盗号后的报案经历 / 147

又一次被盗号 / 148

差点被当成神经病 / 149

给警察上了一课 / 150

13

纸醉金迷的世界 / 161

又有新活动 / 162

幸福之门的金钥匙 / 163

将炎黄装备升级到天卦 / 165

我得到了元帅战马 / 167

又变回“穷人” / 169

14

心灵的救赎 / 171

永远也追不上装备更新的速度 / 172

是什么摧毁了我的武林梦想? / 174

伤害了朋友 / 176

救赎迷失的心灵 / 180

做有意义的事情 / 182