

<<网络游戏忧思录>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏忧思录>>

13位ISBN编号：9787811080421

10位ISBN编号：7811080427

出版时间：2005-6

出版时间：中央民族大学出版社

作者：张春良

页数：279

字数：240000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<网络游戏忧思录>>

### 内容概要

“网络游戏”这个词汇宣告了一种新娱乐形式的诞生。

从表面看，它似乎已经成了青少年最喜爱的娱乐项目了。

据最新的统计结果，目前全国约有2300万网游少年，其中有260万网游沉溺少年，这些人成了网络游戏的主体。

但是网络产业却一直广受诟病，凭借高科技的光环贪婪地攫取着巨额利润，而全然不顾受众的心理承载力，所引发的社会悲剧时有发生。

有的孩子因长时间玩网络游戏猝死网吧、有的因为争夺虚拟财产而杀人。

青少年网络沉溺研究者张春良在他的著作《网络游戏忧思录》一书中，列举了20多个典型案例，个个触目惊心。

《网络游戏忧思录》是国内第一本提出网络游戏产业社会责任的论著，它刚一问世就受到文化产业部门与网络界的关注，也引发许多争议。

张春良把探索游戏产业与青少年网络沉溺之间的关系作为他的研究方向，他曾走访了全国240家网吧，收集了700余例网络沉溺的案例，接触了其中六七十位家长，并曾亲眼看见一位母亲跪倒在儿子脚下，嚎啕大哭着央求儿子回去上课！

这件事情触动了张春良的神经。

这也使他深深地意识到，网络沉溺对人造成的侵害已非常具体。

然而直到今天，这些遭受侵害的个人和家庭都没有得到任何权益的补偿。

在分析了网络游戏泛滥的成因和所造成的社会恶果之后，张春良把矛头直指网游产业，认为它在不断地制造“电子鸦片”。

他将此归结为管理的失效，为此，他在书中尝试着提出了一些解决之道。

全书渗透着一名青年学者的忧患意识和强烈的激情，散发出一种弥足珍贵的社会责任感。

与其说这是一本“忧思录”，倒不如说这是一本向不良网络游戏宣战的宣言书。

## <<网络游戏忧思录>>

### 书籍目录

序一序二引言 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 网络游戏毁了我的孩子 70万元培养出一个“留学垃圾” 失踪与自杀：网游一族的不归路 低龄网虫惊现各大城市 抢劫就像打游戏 13岁少年毒杀双亲 网络女孩弑师案 都是“杀人游戏”惹的祸 从网上对骂到网下决斗 心理紧张猝死网吧 大学生的网游沉迷 校园窃贼的轨迹 大学生沦为流浪汉 隐形杀手——黑网吧 网游玩家“一夜情”与“网络老分”私奔 网游公司门前的自焚第二章 网络游戏就是精神鸦片 网络成瘾综合症 网络沉溺的理论形成机制 作为毒品的网络游戏 网络游戏对青少年行为和心理的影响 网络沉溺对家庭结构、教育体系和社会道德的破坏 网络游戏对社会生产力的破坏第三章 一场没有硝烟的战争 为了不让孩子玩游戏，家长绞尽脑汁 为了让孩子沉溺其中，网游开发商想尽办法 中国网络游戏产业增长速度惊人 一场没有硝烟的战争第四章 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 产业界心态与中介组织、智囊参谋的姿态 网络游戏产业政策的出台第五章 关于网络游戏的几点思索 蚂蚁对抗大象 巨大的利润背后，产业道德何去何从？

一切借口都是狡辩 以人为本，还是唯GDP主义？

抵制网游侵害，要靠全社会的共同努力 网游的十大“好处”跋一跋二跋三后记

## <<网络游戏忧思录>>

### 编辑推荐

相关资料表明，2001年与网络有关的犯罪占总犯罪的0.6%，2002年增加到7%，2003年达到13%，2004年占到了21%。

悲剧能证明一切，关于网络游戏引发的未成年人犯罪，我个人收集了700多例。

网络游戏在青少年成长过程中侵占的学习时间、改变的健康状况、占有的经济资源、引发的犯罪等潜在危害正被严重低估。

我们不愿看到，受到网络游戏侵害的活生生的个体被淡化处理成为换取产业繁荣发展的代价。

更为重要的是，所有遭受分割的未成年人和他们的家庭都无法也未能获得权益的补偿。

网络游戏产业制造了如此众多的悲剧，从中攫取了大量的利润，有的被塑造成为“产业精英”甚至是“文化英雄”。

但面对网络游戏带来的诸多危害，大多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。

你们能为自己制造的社会负效益承担一些责任吗？

<<网络游戏忧思录>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>