

2005 年北京市（社招）申论真题及参考答案

一、注意事项

1. 申论考试是对应试者阅读理解能力、综合分析能力、提出和解决问题能力、文字表达能力的测试。
2. 作答参考时限，阅读材料 40 分钟，答卷 110 分钟。
3. 仔细阅读给定资料，按照后面提出的申论要求依次作答。

二、资料

1. 网络成瘾是一种过度使用互联网行为的心理疾病，患者无法摆脱时刻想上网的念头，出现网络操作时间失控，并且随着乐趣的增强，欲罢不能的现象。有网瘾者多由此忽视现实的存在，表现为情绪低落、头昏眼花、双手颤抖、疲乏无力、食欲不振等情况。据悉，中国青少年网瘾发病率高达 15%，人数至少在 440 万，互联网已成为部分青少年的“电子海洛因”。青少年上网成瘾者的年龄主要集中在小学六年级至大学一年级之间，并且有越来越小的趋势。在接受心理治疗的“小网虫”中，年龄最小的只有 8 岁。（中心：网络成瘾的定义和现状）

2. 今日，北京心理咨询中心爆出一条消息：该中心在贵阳、南京等地采样调查测试后发现，长期上网、沉湎于网络游戏的孩子，其智力会受到很大营销，甚至导致智商下降到正常孩子的标准水平线以下；而不常上网、不常玩电子游戏的青少年，其智力发育基本正常。（中心：网络成瘾影响青少年智力发育）

3. 2005 年 5 月在武汉召开的“和谐社会与媒体责任”研讨会，华中师大陶宏开教授与媒体联合开展的挽救上网成瘾者行动成为大家关注的热点之一。“挽救行动”开展一年来，得到了从中央到地方 300 多家媒体的关注和支持，取得了良好的社会反响。云南昆明医学院第一附属医院精神科心理治疗中心新近开通了一条“网瘾戒除全国公益心理热线”，并与长沙命征学院社会工作系的史铁尔教授及其同事一起，实行跨区域合作。这是全国第一家由精神卫生、心理治疗、社会工作者，从生物、心理、社会层面进行研究和服的大型团队。（中心：精神卫生、心理治疗、社会工作者采取行动挽救网瘾青少年）

4. 2005 年 3 月 7 日《新民晚报》报道，国际游戏开发教育联合会主席纳兰·布什内尔认为“游戏首先是样好东西，它会与人为善的”。这位号称“视频游戏之父”的人对游戏作出的如此结论与网瘾重灾带给社会的难题“大异其趣”。他说：“当初我做第一个游戏时，并不怎么想着当生意来经营，想得更多的是让我们自己快乐”，“好的东西，在好的时间，就会有好的作用”。而当记者结合网瘾问题问及游戏时间时，这位“老玩童”却灵光一现道“不如发明一种游戏，超过 2 个小时就会键盘失灵，必须改用脚来调控，这样打游戏的人也就能全身

运动了”。他觉得每天游戏的时间最好限制在 2 小时之内。(中心：游戏开发者对于网瘾的态度：希望限制游戏时间)

5. 调查表明，网络成瘾者上网主要从事以下活动：

玩网络游戏：玩游戏成为青少年上网首选目的，比例高达 40%

网络交友：用 OICQ 或聊天室进行人际交流，包括网恋

网络色情：沉湎于网络色情，包括色情文字、图片、电影等

搜集信息：不能自制地在网上搜索、下载无意义的资料、数据

“开发”新技术：迷恋黑客等技术，热衷自建、发布个人网页、网站

其他行为：如不可抑制地参与网上讨论、购物、拍卖等(中心：网络成瘾的表现和主要分类)

6. 2004 年 8 月 8 日，在由网络文明工程组委会主办的“网络游戏与网络产业研讨会”上，《光明日报》副总编何东平举了一个例子：一个 12 岁的北京男孩，酷爱电脑游戏，觉得技术不过关，玩得不过瘾，报名参加了一个课余计算机学校。由于有兴趣推动，半年拿到了一个全国计算机考试证书。事实上，很多青少年正是由于喜欢电脑游戏，而慢慢地过渡到“计算机应用与实践”阶段。另据报载，南京一个曾获过全国奥林匹克英语金牌的中学生，读高一时，对英语没有多少兴趣，后来他玩 OFU 的游戏，游戏中都是英文，他就查阅字典，游戏之后这些生词就忘不掉了，使学习和玩游戏结合起来，激发了他学英语的兴趣。(中心：学习和网络结合可以促进学习兴趣)

7. 据信息产业部最新发布的统计数字，2003 年中国网络游戏用户为 1380 万，其中玩网络游戏的 85%以上是青少年。另据记者从文化部文化市场司网络文化处的消息，文化部此前进行的第一批违法网络游戏查处工作已经结束，六款游戏和四家网络游戏运营商因违反《国务院对确需保留的行政审批事项设定行政许可的决定》(国务院) 412 号令) 以及《互联网文化管理暂行办法》而被查出取缔。(中心：青少年是网络游戏主要用户，国家依法处理违法游戏)

8. 上海某区检察院自 2003 年至今办理因网络引发的未成年人犯罪案件共 8 件 21 人，占受理案件数的 19%，同比上升了 100%，在其他类型的未成年人犯罪案件稳中有降的情况下，网络引发的未成年人犯罪案件却大幅上升。另据韩国媒体 2004 年 8 月报道，因网络犯罪案而受到罚款等刑事处罚并记录前科的 10-19 岁之间的青少年犯罪人数，每天以 28 人的速度迅速增长。根据韩国警察厅的数据，2003 年 10-19 岁青少年网络犯罪案件达 10187 起，比 2002 年增加了 23%。其中网络游戏虚拟物品欺诈及黑客攻击案件，占总数的 70%。(中心：网络引发的青少年犯罪问题严重)

9. 据中国经济时报 2004 年 9 月 15 日报道，为贯彻《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，弘扬和培育民族精神和民族文化，使优秀民族文化通过运用现代技术得以发扬和传承，9 月 10 日，共青团中、信息产业部、国务院信息化工作办公室和上海市政府联合在京宣布，首届“盛大杯”全国青少年软件程序设计大赛将于 2004 年 9 月 12 日在上海举行。此次程序设计大赛意在掀起广大青少年投身游戏软件程序设计的热潮，推出一大批网络游戏和软件产品设计的青少年拔尖人才，用喜闻乐见的游戏产品创造有利于青少年健康成长的网上空间。（中心：政府部门重视加强和改进未成年人思想道德建设，采取措施促进健康上网。）

10. 据最新赛迪数据统计结果显示，在 2005 年上半年，我国的网络游戏产业市场规模达到 15.5 亿元，比去年同期增长 87.2%，预计到 2006 年，这个市场规模将达到 93 亿元人民币。飞速发展的网络游戏产业面临着高达 60 万专业人才的缺口，而且随着无限技术发展而不断兴起的手机游戏开发，所面临的人才匮乏困境也越来越明显。新闻出版总署副司长寇晓伟表示，到 2008 年前我国将出版 100 个民族网游产品，因此加快国内网络游戏人才的培养已成为目前该产业发展的重中之重。在这样巨大的市场发展潜力和专业人才严重缺乏相矛盾的情况下，国家信息产业部的大力支持是天津游戏学院培养游戏设计与开发经营的责任更为重大。据透露，游戏学院目前已经与国内众多手机、网络游戏厂商及运营商达成战略合作协议，并计划为全国游戏厂商定向培养专业游戏人才，以学院与厂商强强联合的新型培养模式来缓解游戏人才奇缺的难题。（中心：网络游戏面临人才匮乏）

11. 2004 年下半年，81 名上海大学学生因学业无法过关，被集体退学。上海交通大学教务处副处长马磊表示，这些大学生之所会被退学，除个别人无法适应大学生活等因素外，绝大多数是“玩物丧志”，而纠缠他们的“大魔头”便是网络游戏。大学生一旦沉迷其中，便难以自拔，放弃任何课程，把自己关在网吧或寝室里，日以继夜地玩。对这样的学生，学校虽屡屡劝导，但往往收效甚微（中心：网络成瘾影响大学生学业）

12. 2004 年 10 月，据长春警方介绍，在青少年违法犯罪案件中，与网络有关的已经占到 80%-90%，其中被害人也以青少年居多。仅上半年，长春就发生了三起与网络有关的恶性案件：一起是几名家庭残缺的未成年人，为了上网，到社会上连偷带抢，一天他们将 15 元赃款交给一个只有 12 岁的小孩保管，被小孩贪吃花掉了。他们就用砖头把这个小孩活活打死了。另一起是一伙十三四岁的小网友，为了上网，抢劫一位在同一网吧上网的青年人，该青年身上没带钱，几名孩子竟挑断了他的脚筋；第三起，是一个男孩通过上网认识了一个女孩后，将其骗到住处强奸，又将其掐昏，并放火“灭迹”，女孩被烧成重伤致残。（中心：网络有关的青少年违法犯罪案件多发）

13. 2002 年 10 月，一名韩国 25 岁的青年连续在网吧玩游戏 86 小时后突然暴毙，引起了韩国以及西方媒体的注意。法国电视台不久前也报道了美国一位母亲痛失儿子的不幸经历：她的儿子曾经玩游戏到了痴狂的境地，当他后来对游戏产生厌倦时，便因厌世而自杀。这些事件使法国不少家长对子女玩游戏

产生了警觉。一些家长还在与电子游戏有关的网上论坛发表文章，讲述子女沉迷游戏导致个人及家庭生活受影响的经历。德国有关机构在 2004 年年底对青少年接触媒体、信息的情况进行的抽样调查显示，在 12 岁至 19 岁的青少年中，有 53% 的人每周多次或者经常上网，其主要目的是查找信息和收发电子邮件。45% 的青少年在网上碰到过色情内容，而十分之一的人每周至少接触过一次网络色情内容。德国专家认为，如今青少年获取的知识有三分之二不是来自学校等教育培训机构。（中心：沉迷游戏和色情信息已经成为国际危害）

14. 上海盛大网络公司在游戏内劝告用户在 24:00 以后下线，注意休息，向用户呼吁：“游戏只为休闲娱乐，且勿沉迷其中”。大多数知名游戏站点都推出《用户文明自律公约》，通过各种有效途径传达给用户并要求他们确认。上海盛大网络公司还推出了“限时”卡举措，通过全国销售渠道推出数十万张限时游戏卡，用技术手段阻止青少年在午夜 12 点后登录游戏，初期还免费赠送价值一百万的限时卡。（中心：企业采取措施减少网络游戏危害）

三、申论要求

1. 请你根据给定资料撰写一份有关青少年网瘾问题现状的综述。要求：层次分明、概括准确、表达简洁、语言流畅，字数不超过 400 字。（20 分）

2. 假定你是北京市政府教育部门的工作人员，请你根据给定资料分析我国青少年网瘾问题的成因并提出切实可行的对策，以供领导参考。要求：联系实际，观点明确，条理清楚，行文流畅，自拟题目，字数不少于 600 字。（30 分）

3. 结合给定资料，针对今后我国网络游戏发展的问题，谈谈你的见解，自拟题目，写一篇不少于 800 字的文章。要求：联系实际，观点明确，条理清楚，行文流畅。（50 分）

【参考答案】

1. 请你根据给定资料撰写一份有关青少年网瘾问题现状的综述。（20 分）

[参考答案]

互联网已成为部分青少年的“电子海洛因”

网络成瘾危害巨大，影响青少年智力发育，影响大学学业。

青少年是网络游戏主要用户，沉迷游戏使得青少年网络成瘾严重。网络有关的青少年违法犯罪案件多发，网络引发的青少年犯罪问题严重

从国际来看，沉迷游戏和色情信息已经成为国际危害。

当然，网络具有两面性。学习和网络结合可以促进学习兴趣，网络游戏产业面临人才匮乏。

政府部门重视加强和改进未成年人思想道德建设，采取措施促进健康上网，引发处理违法游戏。精神卫生、心理治疗、社会工作者采取行动挽救网瘾青少年。

企业采取措施减少网络游戏危害。游戏开发者对于网瘾的态度：希望限制游戏时间。

2. 假定你是北京市政府教育部门的工作人员，请你根据给定资料分析我国青少年网瘾问题的成因并提出切实可行的对策，以供领导参考。（30 分）

[参考答案]

成因：

从青少年自身来看，沉迷网络游戏等原因导致网瘾问题。

从社会角度来看，政府监管力度不够、缺乏相关法律法规、教育部门的疏漏、社会关怀和家庭教育不足、相关行业缺乏行业自律等都是造成网瘾问题的原因。

下列各个主体相互配合才能更好解决青少年网瘾问题：

政府：加强监管、立法等；

企业：行业自律、开发优秀游戏、利用技术手段加以限制等；

教育部门：加强教育、正确引导、培养全面发展的人才等；

社会舆论及家庭教育

3. 结合给定资料，针对今后我国网络游戏发展的问题，谈谈你的见解，自拟题目，写一篇不少于 800 字的文章。要求：联系实际，观点明确，条理清楚，行文流畅。

青少年网络成瘾分析及对策

青少年网络成瘾原因分析

1. 从青少年的生活层面来看。网络成为青少年的一种生活方式。互联网的特点，对于处于个体社会化关键时期、相对缺乏社会生活的现实经验、相对缺乏人际交往的实际能力、相对缺乏信息处理能力、自我控制能力以及鉴别能力

的青少年来说，无疑是提供了一张心理问题滋生的温床。

2. 从文化和社会层面来看。传统的文化传播方式难以适应青少年；青少年对不良文化的抗衡还缺少免疫力，尤其概莫能助。

3. 从青少年的个性心理特征来看。青少年时期是个性社会化的关键时期，这个时期的心理特点决定了这个群体是网瘾的易患人群。在现实中遭受种种压抑，网络为其提供了最好的心灵释放场所。

4. 从个性心理的角度，电脑和网络能满足青少年心理需要。诸如：

- (1) 认知
- (2) 情感交流与情感宣泄
- (3) 自我肯定与自我表现
- (4) 转移、升华

诊治青少年网络成瘾的对策建议

1. 坚持预防为主

(1) 加强教育与引导。正确看待互联网，扬长避短。

(2) 重视发挥社会环境的关心和制约作用。营造良好的家庭、学校生活氛围；学校、社会及心理健康教育机构加强对青少年的正面引导；网吧等场所严格控制夜间上网时间。

(3) 加强学校、城镇社区、农村集镇等的青少年工作。共青团、少先队组织及青少年教育、服务机构等，要大力开展青少年文化活动，组织青少年社团，吸引青少年对健康、科学、积极的社会生活和文化活动的兴趣。

(4) 社会有关职能部门加强对社会环境尤其是校园周边环境的治理，使“网吧”、游戏室规范化，加强对网络的信息监控和信息过滤。

(5) 保健。

2. 坚持标本兼治的原则采用思想政治工作、心理治疗和必要的药物治疗相结合的方法综合治疗。全面贯彻素质教育的要求，加强思想教育，通过对青少年的“三观”、人生观、价值观教育，努力提高与健全青少年的鉴别能力、自控能力，最终帮助其完善人格，从而从根本上解决治本的问题；及时、有效地开展心理治疗、必要时辅以药物治疗，以解决治标的问题，防止严重化、恶化。

3. 坚持加强心理健康教育、重视健康教育、重视心理治疗。加强对青少年的认知教育，帮助青少年认清网络成瘾的原因及危害，帮助他们认清自身的需要、发现满足自己心理需要的其他途径所在，并给予相应的有针对性的指导，从而引导他们摆正电脑与网络的位置，改善上网的心态。给予相应的现实生活方面的心理指导，如学习心理、人际交往心理等，帮助他们以健康的、科学的态度融入和适应现实生活和现实社会。

4. 坚持强化对青少年的行为矫正。客观上规范、约束青少年的上网行为；指导、帮助上网青少年学会用“自我管理”的方法来增加自控能力，增加行为自律能力，在生活、学习实践中不断矫正自己的行为偏差。

这段文字阐述了一些对策，侧重心理分析，但没有提到政府-企业-教育部门-社会舆论-家庭教育相互配合。

挑战与对策-因特网对我省青少年思想影响的调查

网络对青少年思想的影响以积极为主，但也存在一些不容忽视的突出问题。

青少年上网的基本状况：上网率较高，网龄较短，上网地点集中，网络活动以休闲娱乐为主，对青少年网站了解程度低。

随着网络的日益普及，青少年与网络接触日益加深，网络对青少年的影响也更加广泛。开拓视野的同时，网络的全球性也促使青少年价值观念出现多元化倾向。扩展人际交流空间的同时，网络的虚拟性也使少数青少年沉溺于网络不能自拔。获取丰富信息的同时，网络的开放性也使部分青少年的心灵受到“电子毒品”的侵蚀。提供自我展现舞台的同时，网络的隐蔽性也诱发了一些青少年不良的网络行为。青少年对网络的认知程度和使用水平较低。网络思想政治教育工作薄弱。青少年对网络法律法规缺乏了解，法律意识淡薄，说明法律宣传力度还不够。

外界环境对上网青少年的教育和引导相对滞后。父母、老师、同龄朋友、大众传播媒体对上网青少年具有重要的教育和引导作用。但现实中各方面力量发挥的明显不够。父母对网络的了解相当缺乏，老师对青少年网络经验形成的引导相对滞后，大从传播媒体对网络知识的宣传缺乏针对性，同龄朋友之间的网络经验交流存在单一性、片面性。

几点建议

网络已成为思想政治工作的新阵地、对外宣传的新渠道。

一、占领新阵地，变被动防范为主动出击。依对象和侧重点不同，建立三种类型的青少年思想教育系统网站：专门为思想政治教育工作者服务的网站，共青团组织网站，专门为中小学生服务的素质教育网站。充分发挥校园网和本省网站的作用。重视校园网建设，充分发挥校园的育人作用。充分利用本省网站的网络资源，扩大网上思想教育阵地。提高网站质量，加大宣传力度。

二、加快网络思想政治工作者队伍建设，占领网上思想教育阵地，当前应主要做好两项工作：建立一支以研究网络文明为主要任务的专家队伍。培养一支既懂政治业务，又懂网络技术、熟悉网络文化的高素质政工队伍。

三、加快立法和普法步伐，加大执法和监管力度

四、全社会都要加强对青少年上网的教育和引导。在重视依法治网的同时，必须重视以德治网。实施网络文明工程，单靠一两个部门是不行的，必须全社会都行动起来，为青少年创造一个健康文明的网络环境。父母是青少年网络经验（网络行为和网络意识）形成和改变的最直接影响者。学校作为青少年最为集中的教育场所，不但要尽快普及网络知识教育，增强教育内容的实用性和趣味性，而且要在学校德育课中增加网络道德教育内容。大众传播媒体，作为信息社会中影响青少年思想的最重要的媒介，要担负起维护文明网络环境的责任，尤其是，作为大众传播媒体一部分的网站，更应如此。

解决网络引发的系列问题，需要全社会行动起来。不仅教育部门、宣传部门、政法部门要关心，而且全社会都要来关心。

一段时期以来，关于网络游戏负面影响的报道不时见诸于报端，例如影响青少年的学业、因过长时间游戏而损害健康等，甚至有舆论将之成为“电子海洛因”。对于此必须有全面、客观、公正的分析与评价，才可能在此基础上加强引导，提出趋利避害的对策。