

<<拒绝负联网-互联网乱象与治理>>

图书基本信息

书名：<<拒绝负联网-互联网乱象与治理>>

13位ISBN编号：9787561369197

10位ISBN编号：7561369190

出版时间：2012-12

出版时间：陕西师范大学出版总社

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>

<<拒绝负联网-互联网乱象与治理>>

内容概要

《拒绝"负"联网:互联网乱象与治理》将网络痴虫、网络黑客、网络恶搞、网络色情、网络欺诈、网络垃圾、网络暴力、网络炒作和网络谣言等“负”联网尽揽其中，一网打尽，揭露其各种丑陋现象和恶劣影响，为深陷其中的社会各界尤其是正处在成长期的青少年敲响警钟，对肃清“负”联网的流毒和影响，有着重大而深远的意义。

作者简介

曾静平，北京邮电大学教授，中国电信传播研究中心主任，浙江文化产业研究发展中心副主任，浙江传媒学院电信传播研究院院长，陕西卫视华夏文化研究院研究员。

国内第一个媒体管理学博士，商业体育理论创始人，从事过报纸、广播电视和互联网络等“大媒体”工作，是横跨广播电视、电信通讯和互联网络的复合型、跨行业、跨领域专家。

主持和完成了《新媒体的出现与广播电视环境态势分析》《三网融合背景下的科普传播对策》《中国互联网低俗文化现象分析与治理对策》和《互联网虚拟现实社会的正负面效应》等10多项国家和省部级课题。

先后发表了《国外三网融合发展沿革及启示》《论舆论监督的度》《新媒体正名》《中国广播电视网站发展现状》《IPTV的品牌建构与节目内容》《中国电视购物关键词解析》《广播电视产业的突围与突破》《网络文化分级分类研究》和《中国互联网文化强国的理论探索》等研究论文50多篇。

已经和即将出版发行的有《传媒社会学》（译著）、《广电产业聚焦》、《商业体育概论》、《体育电视概论》、《数字之手1, 2, 3卷》（译著）、《网络文化概论》、《新媒体产业概论》和《电信传播学》等10多部著作。

谢永江，江西省乐安县人，中国政法大学法学博士，2010—2011中美富布莱特项目访问学者，现为北京邮电大学人文学院法律系副教授，北京邮电大学互联网治理与法律研究中心研究员，主要研究领域为网络法、经济法。

詹成大，浙江富阳人，管理学博士，教授，媒介经营管理研究所所长。

主持或参与完成国家社科基金项目“浙江民营资本进入传媒业的影响研究”等10项省部级以上规划课题。

在《浙江社会科学》《学习与探索》《中国广播电视学刊》等核心刊物上发表论文60余篇，出版《电视媒体策划》《媒介经营管理》《文化创意和传媒产业研究》等著作多部。

主要研究领域：危机传播管理、媒介经营与管理、文化创意产业管理。

书籍目录

第一章网络痴虫 第一节网络游戏痴迷 第二节网络关系痴迷 第三节网络信息痴迷 第四节网络交易痴迷
第五节网络痴虫的表现和影响 第六节网络成瘾的预防与治理 第二章网络黑客 第一节黑客溯源 第二节
黑客攻击手段 第三节世界上第一黑客——米特尼克 第四节拒绝黑客 第三章人肉搜索 第一节发展渊源
第二节“铜须”事件 第三节人肉搜索命案 第四节人肉落马官员 第五节拒绝人肉搜索 第四章网络恶搞
第一节网络恶搞的起源 第二节网络恶搞的类别 第三节网络恶搞典型案例 第四节网络恶搞流行的原因
第五节拒绝网络恶搞 第五章网络色情 第一节网络色情界定 第二节网络色情发展现状 第三节网络色情
传播方式 第四节网络色情的危害 第五节拒绝网络色情 第六章网络欺诈 第一节典型网络欺诈形式 第二
节拒绝网络诈骗 第七章网络垃圾 第一节网络垃圾的表现形式 第二节网络垃圾危害分析 第三节拒绝网
络垃圾 第八章网络暴力 第一节网络如何“暴力” 第二节网络暴力的现状 第三节网络暴力的危害 第四
节拒绝网络暴力 第九章网络炒作 第一节网络炒作的发展历程 第二节网络炒作的方法 第三节网络炒作
案例 第四节拒绝网络炒作 第十章网络谣言 第一节网络谣言的界定 第二节网络谣言的种类 第三节网络
谣言经典案例 第四节网络谣言的成因 第五节拒绝网络谣言

章节摘录

版权页：插图：网游痴虫张某在中学时就开始迷恋《传奇》游戏。

读大学一年级时，他几乎彻底抛开了学业，开始疯狂畅游在《传奇》的世界里。

那时，他每天的绝大部分时间都是在学校附近的网吧里度过的，只是偶尔回去洗洗澡。

饿了就打电话叫外卖，困了就头一歪在电脑前打个盹。

一次，一位老乡过生日，想找张某一起聚聚，当时张某正忙着在网游里“厮杀”，最后不得不将聚会选在网吧举行。

由于不分昼夜地玩《传奇》，张某的体重减轻了20多斤，脸色变得蜡黄，眼睛近视度增大了200多度，有时还不时地淌眼泪。

由于平时很少去上课和参加团体活动，班里很多同学都不知道有张某这个人。

老师几次点名回答问题，均不见他人影，都以为他已经退学了。

在他的世界里，只有《传奇》游戏。

因为不分昼夜玩《传奇》游戏，生活作息极不规律，张某明显觉得眼睛不适，最后，被诊断出眼角膜脱落，不得不办理休学手续。

小陆是一名大四女生，她玩《跑跑卡丁车》游戏已经两年了，虽然技术不高，但却很痴迷，以至于每次走在路上，看到来来往往的车辆，第一直觉就是这辆车要“漂”，而且总感觉它会撞上旁边的车。

小陆这样形容跑跑卡丁车带给她的感觉：“游戏中最吸引我的是在跑时连续漂移和不断超越自己的那种感觉，刺激的漂移、刺激的驾驶感觉，特过瘾。

”她每天最想做的事情就是玩此游戏，根本没心思出门；偶尔出门，还总分不清游戏和现实，总觉得周围的车都在飞奔，都在漂移。

第三，精神人格异常。

目前，很多的网络游戏充斥着大量的暴力和色情内容，攻击、打杀类的游戏一般都有火爆刺激的战斗场面和身临其境般的音像效果，这种虚拟与现实之间越来越小的差异，容易导致网游痴虫们将虚拟游戏中的行为与现实世界中的行为混同，陷入认知上的定位混乱，更容易导致人格上的异常状态。

痴虫们在游戏中充分实现自我的解放，沉醉于自我的宣泄中，回到现实中时又感到空虚乏味，因此再一次返回到网络游戏的虚拟世界中，寻找并且保持那份快感，这种对网络游戏的依赖会使人长期身处网络世界无法挣脱，与现实世界日益脱节，造成人格障碍，无法进行正常的学习、工作生活，甚至导致悲惨的事件发生。

编辑推荐

《拒绝"负"联网:互联网乱象与治理》由陕西师范大学出版社出版。

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>