

2005年北京市公务员录用考试《申论》试卷及参考答案-公务员
考试 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/25/2021_2022_2005_E5_B9_B4_E5_8C_97_c26_25116.htm 2005年北京市公务员录用考试《申

论》试卷一、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 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com