

2007年国家公务员考试申论模拟测试卷(八) PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/495/2021_2022_2007_E5_B9_B4_E5_9B_BD_c26_495277.htm 2007年中央国家机关录用国家公务员和机关工作人员考试 《申论》模拟试卷 满分100分 时限150分钟 一、注意事项 1．申论考试是对应考者综合分析材料的能力、提出和解决问题能力、文字表达能力的测试。 2．作答时限：建议阅读给定资料40分钟，作答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、给定资料 (1)人们一般将网络成瘾定义为：由重复地使用网络所导致的一种慢性或周期性的着迷状态，并产生难以抗拒的再度使用的愿望。对于上网所带来的快感会一直有心理与生理上的依赖。有关研究表明，我国网民人数已突破一亿，有5%到10%的互联网使用者存在网络依赖倾向，其中青少年中存在网络依赖倾向的约占7%。与很多国家相比，我国中学生中使用互联网的人数比例较高，时间较长，平均每周使用时间为8.98小时，假期高达21.34小时。民盟北京市委在其提交的本市中学生网络成瘾调查报告中指出，目前，北京青少年网络成瘾者为13万多人，占14.8%。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。中国社科院媒介传播与青少年发展研究中心进行的一项调查表明，网络游戏对人的影响因人而异。学习上不成功、受老师训斥比较多或缺少朋友的孩子，更容易沉迷于虚拟世界。(2)孩子上网成瘾，对智力发育的影响非常大。日本科学家曾对1000名玩“任天堂”游戏的学生脑部扫描图进

行分析，结果惊讶地发现，电脑游戏只刺激了视觉和运动有关的那部分脑活动，而阻碍了少年儿童的大脑正常发育。天津一家医院对部分7~18岁的学生进行脑像图检查也发现，其中6个图像杂乱无章的孩子均有网络游戏成瘾倾向。（3）由华中师范大学教授、知名网络教育专家陶宏开倡导推广的“挽救上网成瘾者行动”已经在全国36个城市展开，已经有7000名志愿者参与了行动，他们帮助全国10万家长和学生接受了面对面的咨询和培训。“挽救行动”每推广到一个城市，陶宏开都会与当地媒体联手举行报告会，并征集当地的志愿者，然后通过小型聚会，对志愿者们进行辅导培训，让他们继续向网瘾少年和他们的家长提供一对一的帮助。除了当面咨询辅导，这些志愿者还要接听服务热线，回复信件，并进一步宣传推广“挽救行动”。（4）诺兰·布什纳尔在首届中国电子竞技大会致词中说：电脑游戏对成长的社会很有益处。最重要的是，电脑游戏有早期电脑培训的作用。所有微软、sun和无以数计的软件公司最好的程序员“碰巧”都是优秀的游戏玩家。事实上，许多人开始只是玩游戏，后来就决定进入电脑界。因为他们自己想设计游戏，写游戏程序。他认为，目前，游戏也有问题。首先是暴力游戏的存在。小孩子不应该被准许玩暴力游戏，暴力不应该伴随孩子成长。虽然在一些国家有相关规定，限制暴力，但做得还不够。在教育领域，学校疏于去用好的游戏方法教学生。研究表明，若给孩子们提供相关情形的问题，他们能学得更快。电脑游戏提供这种相关情形的问题，而且可以是极有成效的教育工具。许多学校太落后，不用这种新方法，因为老师太专注于陈旧过时的教育方法。学校若将游戏用于课堂，会

发现教学效果有大的飞跃。学校是学习的地方，学习生活之道，学习解决问题之道。（5）网络成瘾现象大体上可以分为以下六种类型：网络游戏成瘾，根据对青少年上网目的的调查数据，玩游戏成为青少年上网的首选目的，所占比例高达40%以上；网络交友成瘾，通过OICQ等聊天工具、网站聊天室进行人际交流，沉迷于网络聊天交友而不能自拔，将网络上的朋友看得比现实生活中的亲人和朋友更重要，追求浪漫故事，包括“网恋”；网络色情成瘾，指沉湎于网络上的色情内容，包括色情文字、图片、电影和色情聊天等；网上信息收集成瘾，总是不能自制地在网上搜索或下载过多的对现实生活没有多大意义的资料或数据；计算机成瘾，对计算机知识特别感兴趣，沉溺于电脑程序，对那些新鲜的软件有强烈的兴趣，迷恋网络技术包括黑客技术，热衷于自建和发布个人网页或网站等；强迫行为性网络成瘾症：此类成瘾者不可自控的参加网上赌博、网上购物及拍卖等商业活动。统计显示：那些寻求社会赞许需求较高的人，那些社交焦虑比较严重的人，有可能在现实生活的交往中遇到相对较多的困难，而网络具有的匿名、有限的感官接触等特殊性质，使他们在网上社交中易获成功。这种网上社交的游刃有余和现实生活中的不断遭遇挫折，势必导致更多的重复上网行为。在接受调查的青少年中，经常上网聊天的，占76.01%，从而使上网聊天这一项目成为青少年参加的网上活动中所占比重最大的一项。48.77%的受访者表示自己经常上网玩游戏，其中男性和女性的情况差异很大。在男性受访者中，有62%属于经常上网玩游戏的，而女性受访者中这一比例仅为31%，是男性的一半。相比之下，在网上看小说以及参与非学术性讨

论区的活动，在青少年上网者并不普遍。在调查表所列出的各项网络文化活动中，越是简单的活动，参与的人数比例越高，由此也可以认为，互联网对于大多数青少年来说，属于一种休闲媒介，而不是学习的平台。（6）中国-欧盟“电子学习与游戏”国际研讨会（Edutainment’ 2005）于2005年2月28日在浙江大学成功举行。在会议中，国内外专家学者一同研讨了电子学习的平台和工具、移动学习和远程教学、学习资源的管理、多媒体课件、计算机动画技术、协同式学习、虚拟现实在教育中的应用、游戏中的绘制/动画技术、游戏设计与开发、游戏中的情感交互等多方面课题，充分展示了目前电子学习和数字娱乐及游戏方面所取得的成就和广阔的应用前景。此次研讨会的意义不仅在于它证实了电子学习和数字娱乐的巨大发展潜力，同时也对于电子学习与游戏在中国的发展建设有着深远影响。特别是把教育和游戏有机结合起来，寓教于乐，激发青少年的学习兴趣，促进青少年的健康发展。（7）文化部2002年5月10日至10月1日集中力量在全国开展“网吧”等互联网上网服务营业场所专项治理行动。2002年文化部关于加强网络文化市场管理的通知中提到：随着我国经济发展，科技进步，网络文化市场迅速发展，“网吧”等互联网上网服务营业场所明显增多，网上文化产品经营活动日趋活跃，对于交流信息、学习科技、传播文明，提高全民族科学文化素质，发挥了积极作用。但是由于与之相应的法律法规不健全，监控手段不完备，管理措施不落实，一些单位和提供互联网上网服务的营业场所，利用互联网从事违法违规经营活动也日渐增多。其突出表现为：通过互联网传播和销售走私、盗版的非法音像制品；拍卖和销售假

冒伪劣及侵犯他人著作权的艺术品；网络游戏中充斥色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不良内容；“网吧”等互联网上网服务营业场所无证经营、未成年人违规进入和经营非网络游戏等现象相当严重。这些现象损害了方兴未艾的网络文化市场，对文化市场的管理提出了严峻挑战。文化部负责对利用互联网经营艺术品、音像制品、网络游戏、演出活动及“网吧”等互联网上网服务营业场所的日常监督，并实行经营许可证管理。文化部为此增设了网络文化处，负责全国网络文化市场的规划、建设与管理。（8）中国青少年犯罪研究会的统计资料显示，目前青少年犯罪总数占全国刑事犯罪总数的70%以上，其中14岁至18岁的未成年人犯罪又占到青少年犯罪总数的70%以上，有70%的少年犯因受网络色情暴力内容影响而诱发盗窃、抢劫、强奸等几类严重犯罪。走上犯罪道路，是未成年人为网络所伤的极端表现，更多的是青少年受到网络不良信息日积月累的侵蚀。一项仅对北京市6个城区、53所不同类型中学的3000名中学生上网状况进行的调查显示，22%的被调查学生浏览过色情网站。（9）首届“盛大杯”全国青少年软件程序设计大赛于2004年9月至12月在上海举行。大赛的主题是游戏软件程序设计。这次大赛通过游戏软件产品的设计，提高青少年对软件的学习、应用和创新能力的的重要举措。此次大赛的主要目的是激发青少年学习软件知识的热情、兴趣和设计软件产品的能力，创建有利于青少年成长、发展的绿色网络游戏空间。（10）有关统计数据显示，目前，我国网络游戏绝大部分引进日韩欧美，自主研发的产品微乎其微。自主研发需要强大的技术、策划等创新能力，需要一大批顶尖的网络游戏人才来支撑。劳动保障部中国

就业培训技术指导中心培训处处长王锡赞认为，除了策划、程序制作、美术设计、市场拓展、技术维护等网络游戏“一线”人才，“游戏”派生出的包装宣传推广、新闻报道、攻略指导、网络游戏管理员和职业游戏玩家等专门人才也都处于奇缺状态。网络游戏产业的自主创新能力，逐渐转化为了如何培养一大批高素质的人才问题，转化为如何做好网络游戏人才培训问题。（11）北京师范大学信息科学学院王钢副教授说：应当承认，现在一些电子游戏确实很诱人，不仅可以从中感受到其他娱乐形式无法感受的美妙、惊险与刺激，游戏人还可以通过操作、干预改变游戏进程和结果，从中体验到在现实生活中感受不到的自身力量，得到现实生活中得不到的自我肯定，从而获得极大的心理满足。但是由于未成年人是非观念不强，自我控制能力差，有的孩子一接触这类游戏，常常陷入其中不能自拔。81名上海大学学生因学业无法过关，2004年被集体退学。那些大学生之所以会被退学，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。（12）网络在青少年犯罪中的催化剂作用正在成为不争的事实。具体表现为这样几个方面：第一，因沉迷于网吧而导致犯罪。连云港市新浦区法院刚刚审结的一起盗窃案中，被告人庄某从初三开始就在别的同学带领下经常光顾网吧。最后因无力支付上网费用而走上盗窃之路；第二，因网恋而导致犯罪。去年5月上旬来连云港与网友相会的江西农民宋某因留宿异地时间较长，苦于囊中羞涩，竟动起了盗窃的邪念；第三，网络作为媒介引发的犯罪。被告人邱某通过网络与被告人夏某相恋后，邱某从江西上犹县赶至江苏连云港与被告人夏某相会

。后二人经过预谋又从网上将远在云南的邱某的网友陶某约至连云港，后共同对陶某实施了强奸、抢劫犯罪。2004年2月，家住山西省孝义市的高三女孩梁某通过网络结识了一个网名“阳光男孩”的长春青年，二人很快建立了恋爱关系。2004年8月，在“阳光男孩”的游说下，梁某放弃了到北京等地读书的机会，考取了一所位于长春的高校。梁某到校报到的当天，两人就迫不及待地见了面。男孩自称“高晓宇”。其后的日子里，“高晓宇”以父母有病，做生意赔了等各种借口，分多次从梁某处借了近万元人民币。10月23日上午9时，“高晓宇”以“带梁某见自己父母”为借口，将梁某骗至事先租好的出租屋，强迫其吃了三片“安眠药”，并用绳子将梁某捆在铁床上，在其嘴里塞进卫生纸，封上胶带，再用棉被蒙上。然后，“高晓宇”用事先准备好的新手机卡给梁某家里打电话，索要20万元。就在“高晓宇”准备去银行取赎金时，警方将其抓获，将梁某成功解救。（13）家长应注意这一问题。心理治疗科主任唐登华说，孩子上网成瘾与家长和家庭环境有很大关系。如果家长过分溺爱、事事包办代替，或是放任自流，都会刺激孩子自我意识的觉醒，要求摆脱束缚，自己做主。如果父母管教孩子的意见不一致，力量等于相互抵消。尤其是当父母关系紧张、家庭不和睦时，网络世界更是逃避

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