

故意发帖“找骂” 化名他人“自骂” 英频现青少年“网络自残”

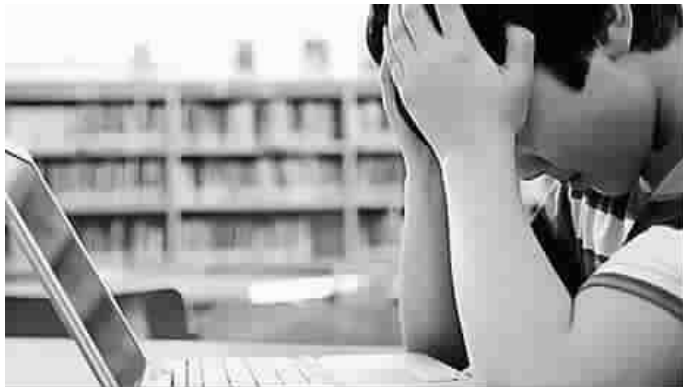
在互联网上,出言稍有不慎,就会遭到铺天盖地的谩骂攻击。但有识之士开始担心一种新苗头:网络暴力有时纯属“自找”。有些人匿名在网络上故意发布容易引起攻击的言论,别人骂得越凶,发言者越能得到快感。这种行为俗称“找骂”,社交媒体专家称之为“网络自残”,自残者以青少年居多。他们为何热衷让别人伤害自己呢?

追求被骂的“快感”

“找骂”一族到底在网民中占多大比例?“马萨诸塞减少攻击中心”(MARC)访问了 617 名学生,其中 9%承认有过“网络自残”行为。

“我估计很少人会想到,少年们会把匿名机制用在这方面。”在纽约大学和哈佛大学研究媒体文化和互联网影响的学者达纳·博伊德对 BBC 网络新闻杂志说。

在英国为帮助自残者设立的公益网站 www.selfharm.co.uk 上,17 岁的“埃莉”吐露自己“网络自残”时的心态:“我明知是自己写下东西,但在电脑屏幕上,那又不是我,而是我的妈妈或是我最好的朋友。那些帖子说我长得丑、是个废物、没人爱……这些想法都在我自己的脑子里。当我看见它们明明白白地出自‘他人’之口时,我才知道这些话说的是事实。不过要坚持下去真的很累。我的朋友他们试图保护我,于是发帖挺我,为了继续‘自残’,我只好用恶毒的话攻击他们。看到他们因为我变得如此愤



■ 9%受调查学生承认有过“网络自残”行为

本版图片 GJ

怒,我真的很难受,终于意识到自己必须停手。我本来就不想伤害别人,只是想伤害我自己。”

“埃莉”的网络自残行为开始于 15 岁,她在网络上用不同化名开了多个账号,发帖攻击现实中的自己。网络自残的另一种方式是,发帖者故意问一些涉及自我评价的问题,比如“我有魅力吗?”这种问题往往招来一堆“打击性”回帖,而这种反应正中发帖者下怀。

“(回帖)让我确信,自己这个人正如我认识的那么糟糕,并非我凭空想象。”16 岁的“本”也向 www.selfharm.co.uk 吐露心声,寻求帮助。

“本”有次上网看到有个帖子因为观点与大多数人不同而遭到群体攻击,“本”回帖支持“楼主”,于是他也成了众矢之的。“本”原来就因为

自卑而心情低落,面对陌生人的谩骂攻击,他暗暗觉得他们说的都是对的,从此开始乐此不疲地“找骂”。

本质如身体自残

公益网站 www.selfharm.co.uk 总监蕾切尔·韦尔奇说,无论是在网上匿名骂自己,还是故意发问“找骂”,都属于自残行为,和身体上的自残本质相同。“网络自残”可能不会留下可见的伤口,但对那些自我评价已经千疮百孔的青年来说,这应该被视为一种真实存在的情感危机。”韦尔奇说。

“马萨诸塞减少攻击中心”的调查中,受访者对网络自残行为给出了不同动机,其中包括“发出求助的呐喊”,吸引大人们对同龄人的注意、让别人为自己担心并挺身为自己辩护

等,类似身体自残的常见动机。

两者的区别在于:网络自残借助了“第三方”的力量,这在身体自残行为中不常见。从心理学上看,这种形式的情感自残成因很复杂。

韦尔奇说:“像割腕这类自残行为是身体对情感痛苦的一种反应,它转移了自残者对情感痛苦的注意力。网络自残却是用另一种情感痛苦来取代一种情感痛苦。这种巩固负面情感的做法很让人忧虑。自残行为可能会很快地改变方式并升级。”“升级”的表现,正如“埃莉”为让她的“故事”更可信,会转而攻击那些为她辩护的人。

不能怪罪互联网

学者博伊德指出,研究者不应把动机简单归咎于互联网,其实互联网反而让我们看到了青少年文化中明亮或阴暗的不同方面。“我发现多数成人喜欢把他们看到的问题怪罪到技术本身,而没有认识到青少年只是在利用技术去展示他们所面临的一大堆社交与情感上的问题。”

斯科特·弗里曼 2010 年创立了致力于帮助网络暴力受害者的慈善组织“网络微笑基金会”,他也提醒家长:不要一味怪罪互联网“带坏”了孩子,而应积极应对孩子的心理问题。

“互联网就是一个新社区、新操场,我们必须教会他们在网络上如何自我保护。父母不能再说一句‘我不懂互联网’,就把责任推卸干净。” 沈敏

相关链接

孩子网络自残 需要成人关怀

专家指出,未成年网络自残者需要成人的帮助和指引,尤其需要家长的关怀。

有时候,自残者之所以攻击自己,是因为自信不足,担心别人会批评自己的体重、外貌、智力、社交能力等,为了释放这种不安,他们会选择先自我攻击。有些孩子可能在家庭或校园中遭受过多年语言上的“冷暴力”,因为听惯了对自己的负面评价,他们开始将这些信息“内化”,在网络上对自己出言不逊。

专家建议,帮助自残者的首要秘诀是“倾听”,不要急于给他们的行为下论断。更重要的是,不要破罐破摔、放任自流,必要时求助于心理咨询师。

少女遭骂自杀身亡 网站称其曾“自残”

英国著名青少年心理专家理查德·格雷厄姆说,他对网络自残现象的关注,源于英国 14 岁女孩汉娜·史密斯的自杀悲剧。史密斯去年 8 月自杀身亡,此前她在社交网站 Ask.fm 上遭谩骂,而该网站声称很多攻击性言论其实是她自己匿名发布的。

格雷厄姆说:“我们需要开始挖掘这种现象的本质,努力去理解到底出了什么事。”

相关链接

战争桌游的兴衰

战争游戏一度在桌游市场占有重要位置。1954 年首款商业战争桌游《战术》的发行掀起一股热潮,在 20 世纪 80 年代初期达到顶峰。那时候,战争桌游通常和以拜占庭统治时期为背景的书籍一同打包出售。这些游戏为玩家提供了一个以第一人称改写历史的机会。

《战争游戏手册》中的数据 displays,1980 年美国共卖出 200 万份战争桌游。

然而,战争桌游的热潮并没有持续多久。1980 年后不到 20 年,两家最大的战争桌游发行商均不复存在,商业决策失误以及电子游戏和电脑游戏的兴起均是原因。

近年来,战争桌游有再次复兴的迹象,这很大程度上归功于互联网,让一些志趣相投的桌游爱好者彼此交流。数以百计的新战争桌游公开发售。这些游戏玩法新颖流畅,故事更加细腻,给予玩家全新的体验。



■ 《遥远平原》游戏

让普通人过足“将军瘾” 希望几十年后还有人玩 战争桌游设计师鲁恩克

你以为阿富汗战争、古巴独立战争离自己很遥远吗?美国中央情报局国家安全分析师沃尔科·鲁恩克以战争为背景,设计出一系列畅销桌游,让普通人也能过足“将军瘾”、决定战争走向。

玩“阿富汗战争”

美国首都华盛顿城区 24 公里外一间木屋,4 名中年男子围坐在一张桌子旁,决定着“阿富汗”的命运走向。桌上摊开一张地图,上面布满彩色木质小方块和小圆柱体,分别代表军事设施、部队和反对派。

这款以阿富汗战争为背景的游戏名为《遥远平原》(A Distant Plain),是鲁恩克设计的第五款商业桌游,是著名的“平叛”系列战争桌游最新作品。

4 名玩家分别控制阿富汗政府、国际安全援助部队、塔利班和军阀等四方势力。放置地图边缘的彩色卡片代表着真实或虚构的历史事件。游戏过程中,每回合翻开两张卡片,其中一张表示当前发生的事件;另一张卡片上的事件则将要发生。

各方势力的游戏目标各不相同。为赢得游戏,“阿富汗政府”需要获得尽量多的民众支持;“国际安全援助部队”需要支持当前政权,并采取非危险方式把己方人员和设备撤出地图;“塔利班”则要采取威胁手段让民众反对政府;而“军阀”需要平衡局势,达到无人当政的目的,以



■ 鲁恩克(左)与儿子在玩桌游

便运送毒品并躲避刑罚……

如此设计,显著提高战争桌游的可玩性,能锻炼玩家在众多约束、外交脆弱和形势混乱条件下的管理能力。

迷上战争桌游

51 岁的鲁恩克是设计战争桌游的佼佼者,擅长把不久前或正在发生的冲突作为背景编入游戏。“我希望通过加入有意义的话题增加游戏趣味性,例如叛乱,”他说,“游戏乐趣和可玩性是其中重要的一环。”

他在六年级时首次接触战争桌游。桌游《PanzerBlitz》和《法国 1940》成为他进入战争桌游世界的“引路人”。从此,战争桌游成为鲁恩克日常生活中重要的一部分。

鲁恩克最初对游戏背后的历史和故事并不感兴趣,直到 80 年代大学肄业后才发生改变。他当初就读历史悠久的威廉·玛丽学院,全面接触北美殖民时期的历史。“殖民时期的残迹已经融入我的血液,我被法国-印第安人战争迷住。”鲁恩克回忆。

从此以后,鲁恩克开始自习有关战争的知识。他花费数年时间阅读相关书籍,前往战争发生地,关注战争的细节。后来从位于乔治敦的一所学校毕业后,鲁恩克从事有关情报的工作。他不愿过多透露自己在中情局的工作细节,更倾向于谈论职业生涯与长达数十年的桌游热情之间的关系。

上世纪 90 年代,在中情局工作

期间,鲁恩克以 18 世纪欧洲七年战争为背景,为同事设计了一款角色扮演游戏。随后,他把这款游戏改成桌游,并“投稿”给美国知名度最高的桌游发行商 GMT 游戏公司。

2001 年,这款名为《荒烟战梦》(Wilderness War)的桌游公开发售,成为 GMT 公司最畅销的游戏之一。

获得多方认可

《荒烟战梦》的成功引起了 GMT 公司高层注意。2009 年,公司主管吉恩·比林斯利找到鲁恩克,希望他设计一款反恐题材的战争桌游。

大约一年后,鲁恩克设计的《迷宫》公开发售,再次成为 GMT 最畅销的游戏之一,同时为鲁恩克夺得了桌游产业奖项。随后,鲁恩克设计了一系列以平叛战争为背景的桌游。

按照 GMT 公司的规定,一款游戏的订单量达到一定“门槛”时,公司才会投入生产。这一过程通常需要花费数月甚至数年时间,然而《湖中火》接受预定仅 4 天便“越过”这一“门槛”。鲁恩克表示,他希望 40 年或者 50 年后还有人玩他设计的游戏,那将是一种延续,是一种不朽。

美国海军分析研究中心首席研究员、书籍《战争游戏的艺术》的作者彼得·帕拉认为,鲁恩克创造了一种“游戏效应”。这种效应不论对不同类型的游戏玩家,还是对专业或业余的游戏团体均产生影响。 石中玉