



今日追蹤

惡魔在身邊

中篇

星期天頭條

林佳香 張琰維

獨家報道

符奕勝：人心教育糾正根源 學生衝突是早期警訊

白 沙罗校园命案掀起“校园到底安不安全”的议论，吉隆坡警察总部防范罪案及社区安全组副主任符奕胜助理总监表示，校园整体上仍是安全的学习环境，然而要守护校园安全，不能只是讨论制度或硬体防范，而是要从人心、教育方式纠正问题的根源。

他接受《星洲日报》独家专访时分析，校园安全问题并非单一责任，而是家庭、学校、警方，三方必须并肩承担的课题。

家长“过度防卫”是最大隐忧

他指当前校园环境出现的最大隐忧之一，是家长“过度防卫”与“过度介入”。

他曾在校园巡查时目睹一名家长因孩子被老师剪头发而怒气冲冲赶到学校，当着孩子和副校长面前大声指责老师。

“我劝她冷静，问她是不是要替孩子换学校，她不理解，我回说：‘你当着孩子的面斥责老师，那老师以后还怎么教孩子？’她才意识到问题所在。”

他表示，这类情形并非个案，如今不少教师感叹“讲多错多，不如不说”。

“有老师告诉我，他们现在只敢按课纲教学，学生的行为问题能不碰就不碰，怕讲多一句就被投诉。”

这种氛围让教师丧失教育权威，也让孩子缺乏纪律与边界感。

他说，现代父母为了减少孩子吵闹，往往把手机当“安抚器”，却无意中让孩子暴露于网络与游戏世界。

“越恐怖、越刺激的内容，越容易吸引孩子。”

手机无法取代关注

他也提醒，手机不能取代关注，若孩子在家中得不到温暖与理解，就会转向虚拟世界寻求认同，那份认同感真假难辨，甚至会引向危险。

他也认同不该把责任全推给父母，教师也应承担早期预防的责任。

“有些学校喜欢内部解决小冲突，不报不记，如学生吵架、打架、骂人，这些看似小事，其实是早期警讯，如果忽视，最后升级成严重案件就太迟了。”

警方也发现，一些学校把“警察进校园”视为负面象征，担心损害学校形象而排斥合作。

“这种观念必须改变，警察不是来找茬，而是来协助，而预防永远比补救更重要。”

校园安全须从小学建立

他强调校园联络官不是“额外工作”，而是在为未来投资，只要把孩子教好及让他们了解法律边界，日后社会案件就会减少。

他说校园安全防线须从小学阶段开始建立，因为很多问题不是中学才出现的，而是小学阶段就埋下了根，界限教育不足、反霸凌意识薄弱、心理辅导体系不健全。

“让校园更安全，不是靠围墙和闭路电视，而是靠三方同心，父母给孩子温度与边界、学校恢复秩序与通报文化及警方常态在场与早期警示，只有大家都行动，校园才会真正安全。”

校园凶杀案的受害者叶芯璇已经入土，但是解决校园暴力的挑战才真正开始，这场悲剧引发各方面激烈讨论，如何把蓝天还给校园。

每一个攻击发生之前，都有机会停止它——这句网络安全防范经常提到的警告，如今套用在校园暴力事件上毫无违和感。没有人天生就是“坏种”，他们的成长一定有过什么经历才会走上“变坏”路程，然而他们的行差踏错却剥夺别人的生存机会，这是社会所无法接受的。

是什么导致孩子变成冷漠甚至冷血？是过度接触电玩？社交媒体不设防？是社会病了，校园病了，家庭病了，还是孩子病了？

警方，精神专科医生、家庭咨询师，犯罪心理学家及电玩和动漫玩家提出了看法。

醫生：極少是突發狂怒 暴力或早埋在家庭

公众对校园暴力事件的关注多集中在校园安全、同侪压力或社交媒体的影响，但专家警告，此类暴力的根源往往更早、更静默地埋藏在另一个地方，就是家庭。

“今天看到的暴力，并非始于今天，它开始于我们不再真正倾听的那一刻。”

精神专科顾问特茜妮帕拉玛南塔医生说，校园暴力极少是突发的狂怒，它往往是长期情感忽视、矛盾与误解的最终表现，而家庭往往成为愤怒的温床，当愤怒成为家庭的语言，它也在告诉孩子：攻击行为是可以被接受的表达方式。

同理心长期被侵蚀

“青少年暴力并非出于天生的恶意，而是同理心长期被侵蚀的结果。反复接触伤害却无后果，再加上情感忽视与人脉断裂，使年轻人的大脑学会接受；痛苦，无论是自己的，还是他人的，都不再重要。”

特茜妮帕拉玛南塔说，父母与教

林勇勇：環境潛移默化 暴力電玩或僅“觸發點”

校园暴力或攻击性行为是多重因素交织出来，暴力行为往往出现在缺乏支持系统的青少年身上，他们的家庭环境、情绪教育、人际支持，甚至学校的氛围都可能出现了问题，社交媒体、电玩或动漫不是造成青少年暴力的唯一因素或根本，只是其中一个“放大镜”或“触发点”。

心理谘询学家林勇勇说，孩子的行为是由所处的系统环境共同塑造，这包括家庭、学校、同伴、社区、成长的邻里环境，以及所接触的媒体内容，这些因素都可能影响孩子的情绪管理与行为模式。

模仿用暴力解决冲突

在私立大学任讲师的林勇勇也是大马犯罪与惩戒协会委员，他常到有帮派或发生犯罪的地区，为“高风险青少年”提供谘商。

他受访时指出，孩子从小看到家人、兄弟姐妹甚至父母用暴力解决冲突，例如体罚或家暴，也会模仿或认为“动手”是一种防卫或表达方式，说明环境可以潜移默化地塑造一个人。

育者最不安的问题之一是：为何孩子能实施暴力行为而毫无恐惧、愧疚或悔意？其实“答案并不单一，这是源自心理麻木、情感断裂与环境塑造的复杂交互”。

也是大学高级讲师的她直言，青少年的暴力行为并非一夜产生，而是长期累积的结果，反复接触攻击性行为、情感需求得不到满足，以及同理心与责任感逐渐弱化的社会氛围共同塑造了这种模式。

她接受专访时表示，当攻击被定义为力量与主宰的象征，施暴行为便会带来心理奖励，形成危险的情感关联。

无论哪种家庭教养方式，背后往往有一个共同点，即父母内在的焦虑与自我怀疑，反映现代社会对“完美、高成就孩子”的文化压力。当父母自身情绪失衡时，这种紧张情绪必然会渗透进家庭系统；孩子会吸收这些情绪波动，并以易怒、退缩或完美主义的形式表现出来。

“同样地，如果学校有很多纪律问题、欺凌事件频发，也会让暴力行为更容易被学习与模仿。”

会否模仿取决于后果

他以加拿大心理学家艾柏班度拉的“波波娃娃实验”为例子，让孩子观看大人殴打充气玩偶“波波娃娃”的画面，再观察他们的反应，结果发现孩子看到大人打人没有被惩罚，反而被鼓励时，就会模仿这种暴力行为；相反的，当孩子看到大人被责备或受惩罚，他们模仿的几率显著降低。

林勇勇表示，这说明孩子是否会模仿行为，取决于看到的后果。如果暴力行为被“点赞”、“鼓励”或“转发”，其实是在强化这种行为；反之，如果社会与大人明确告知“这不对”，孩子就会减少模仿。

“放到今天的社交媒体环境来看，当青少年看到暴力或恶作剧影片在网络被大量转发、评论‘好笑’、‘厉害’，这些反应本身就是一种强化机制；即使他们本人没有参与，也可能在潜意识里觉得这种行为‘可以接受’。”

■更多報道見第12/13版



警方和师生保持良好关系，取得信任后更加了解校园发生的大小事。符奕胜（前排左五）到学校宣导反罪案，和师长向罪案说“不”！（受访者提供）

大家所认知的青少年应该是充满青春活力,在校园里编织着理想的孩子,怎么可能变成冷漠无情的恶魔。

专家都认同,青少年的暴力行为并非一夜产生,而是长期累积的结果,他们反复接触攻击性行为、情感需求得不到满足,以至同理心与责任感逐渐弱化。

尤其经常被同侪排斥或受欺凌的青少年,他们长期被孤立感到无人理解,对社会或特定人群产生强烈怨恨。



鄭開麗：壓力孤立交織

越罕見暴行成因越複雜

4『黑暗人格』缺同理心

诺丁汉大学马来西亚分校心理学教授郑开丽指出,青少年的暴力行为并非突如其来,而是长期情绪失衡与社会忽视的产物,当压力、孤立与缺乏理解交织,任何微小挫折都可能成为导火线。

她接受专访时指出,在心理学研究中,有4类人格被称为“黑暗人格”,包括自恋、精神病态、马基雅维利主义及虐待狂。这些人格的共通点是缺乏同理心并倾向冷酷操控他人。

但她强调,严重暴力行为包括杀人案,是一个复杂的心理现象,越罕见的暴力行为,背后的原因越复杂,不可能只由单一因素造成,而是心理、家庭与社会层面交织的结果。

郑开丽分析,青少年暴力的风险因素可分为两类,一类是个人特质相关,另一类与成长环境及社会背景有关。

『好父母』難接受教養失敗

一些家长以为给予孩子足够的爱与关怀,孩子就不会涉及校园暴力,并把问题归咎于学校、社会及外在环境。心理谘商学家林勇勇指出在心理学上,这种矛盾的心理被称为“认知失调”,当同时面对两个互相矛盾的信念时,他们往往会选择比较容易接受的一方。

“例如,我是好父母,对于孩子犯错,可能会说不是我的问题,那是学校的问题,是朋友带坏他,是社交媒体的影响,有些甚至会重新诠释孩子的行为,说他只是自我防卫、不是故意的,借此保护心目中‘他好孩子’的形象。”

社会污名化让家长推责

林勇勇是大马犯罪与惩戒协会委员兼私立大学讲师,他受访时指出,社会的污名化也让家长更难坦然承认,如果父母公开说“我的孩子出现问题,可能跟家庭教育有关”,他们可能担心被邻居议论,或被指责“教不好孩子”,这种压力会让他们倾向于否认及推责。

“当向来自认是称职的家长发现孩子突然出现严重或暴力行为时,对自我认知是一种冲击,要他们接受‘孩子做错事’或‘我可能也有责任’是非常不舒服或痛苦的。”

他强调,一个有爱的家庭,亦要面对孩子在成长过程中,受外面世界如社交媒体、网络及朋友圈的影响,这些外在因素可能在他们的性格与行为形成更大作用。

男比女更易有暴力倾向

她说,男性比女性更容易表现出暴力与攻击倾向,社会对“男性气概”的刻板要求如坚强、不示弱、要有控制力,也让许多青少年在情绪受挫时更倾向以暴力反应。

“当孩子被教导不能哭、不能软弱,他们更可能在愤怒时用拳头代替言语。”

研究显示,早期出现暴力或有攻击行为的孩子,长大后更可能发展出反社会或犯罪倾向,而性格急躁、情绪调控差的青少年若缺乏引导,也容易演变为施暴者。

郑开丽强调,家庭环境也是关键因素,来自离异、家庭经济困难或父母失业等背景的青少年,由于缺乏情感安全感,更易有冲动与攻击性行为。

青春期更冲动爱冒险

郑开丽指出,青春期是身心剧烈变化的阶段,大脑前额叶皮层尚未完全发育,使青少年更冲动、更喜欢冒险。

“如果在这期间缺乏家庭或社会的支持,或在成长过程中屡受挫折,更容易出现情绪失控与极端行为。”

情绪高涨难做理性判断

她分析,青少年的认知能力发展往往快于情感成熟,在情绪高涨或受刺激时,难以做出理性判断。

“当他们持续感到挫败、被拒绝或缺乏情感支撑,负面情绪便会在心底堆积,一旦承受极限被突破,就可能以攻击形式爆发。”

模仿“暴力解决问题”

她补充,荷尔蒙变化剧烈也是影响因素之一,体内激素水平快速波动,不仅带来强烈的性吸引与情感依恋,也可能导致情绪起伏、易怒或抑郁。

“暴力媒体的长期影响也不可忽视,若孩子从小大量接触暴力游戏、影视或网络内容,可能对暴力麻木,甚至误以为冲突可以通过攻击解决,他们模仿的,不只是行为,还有‘用暴力解决问题’的思维方式。”

→ 郑开丽指出,越罕见的暴力行为背后的原因越复杂,背后牵涉多重风险因素而这些因素彼此影响共同作用。(郑开丽提供)

社媒網絡廣泛報道 校園暴力被放大

“每个时代都有外在诱因,只是以前没有社交媒体和网络平台广泛报道,所以相信以前学校里也存在暴力行为,只是不像现在被放大及受到关注,确定武器更容易取得,使到暴力的杀伤力比以前更大。”

那父母应该责怪社交媒体吗?林勇勇劝告是:“如果你们没有在孩子成长过程中给予正确的价值观教育,也没有设立行为界限,对于孩子所在社区的暴力行为不加制止,甚至默许,或者赞同暴力及取笑他人,都会成为影响孩子行为的因素。”

不应污名化精神病患者

另外林勇勇说,社会大众不应该歧视精神病患者,认定他们都有能力策划谋杀,这乃是严重的污名化。

他指大多数情况下,精神病患者没有这种能力,只有那些与人格相关的心理障碍,如反社会人格障碍或精神病态(psychopathy),才会比较符合“有计划地犯罪或谋杀”的特征。

他解释,此类型的精神病患者更具操控性,较少同理心,对他人痛苦的敏感度比较低,因此更可能做出违反法律或伤害他人的行为。

他曾处理一些犯罪个案,病患可能具备某些特质,但要说“有些特质的人就更容易犯罪”,他没有足够数据证明,必须咨询精神专科医生的意见。

他认同越来越多年轻人患上精神疾病。外在环境、社会结构与科技变化,导致当代青少年心理健康问题趋向严重,但不能断定过去比较年轻人患上精神疾病,因为过去有许多个案被忽视、没有被诊断或报道。

→ 特蕾妮帕拉玛南塔:青少年大多数的暴力行为之深层根源是情感上的“断层”,即感受与理解之间的裂缝。(受访者供图)



警察或专家到校分享时,应使用浅白讲解,让学生了解预防罪案和成为受害者。(受访者提供)

青少年暴力非天生 同理心被侵蝕釀惡果

“青少年暴力并非出于天生的恶念,而是同理心长期被侵蚀的结果。反复接触伤害却无后果,再加上情感忽视与人际断裂,使年轻人的大脑学会接受:痛苦,无论是自己的,还是他人的,都不再重要。”

精神专科顾问特蕾妮帕拉玛南塔医生说,父母与教育者最不安的问题之一是:为何孩子施暴而毫无恐惧、愧疚或悔意?其实“答案并不单一,这是源自心理麻木、情感断裂与环境制造的复杂交互”。

父母失衡情绪渗透家庭

她受访时直言,无论哪种家庭教育方式往往有个共同点,即父母内在的焦虑与自我怀疑,反映现代社会对“完美、高成就孩子”的文化压力。当父母自身情绪失衡,紧张情绪会渗透进家庭系统;孩子会吸收这些情绪波动,并以易怒、退缩或完美主义的形式表现出来。

她说,许多父母努力工作,与孩子的情感连接更少,情绪陪伴成了一种奢侈;长期压力下的育儿,不仅影响成年人,也影响孩子所接收到的情绪示范,当父母持续疲惫或情绪枯竭,即便小事也可能引发。

“孩子的情绪世界,正是我们为他们营造的环境的镜子。当我们出于恐惧或疲惫而非理解与连结去养育时,无意间培育了脆弱,而非坚韧。孩子会观察、吸收并模仿他们看到的一切,家中处理冲突的方式,成为他们应对外界压力的内在脚本;若爱与暴躁交替、平静被混乱取代,孩子就会把‘不可预测’视为正常。”



警方有亲近距离的互动,可以让学生信任警察,建立良好的关系,从而达到预防校园暴力的效果。(受访者提供)

“全部人都是NPC……我已经赢了!”

校园凶杀案发生后,网上传两张据称是嫌犯行凶之前写下的字条,内容十分惊悚,警方较后证实从嫌犯身上搜到2张字条,但是没有公布内容。

根据网传的两张纸条,内容提到NPC,也有和动漫有关的日文对白,也提及数宗外国校园枪杀案件。到底执笔人内心在想什么,是许多人想解开的谜。

NPC是网络一句流行术语,通常用来形容与他人沟通有障碍的回避型人格。

在电玩或网络文化里,NPC(非玩家角色)指那些没有自主意识、只是按照指令行动的角色。在一些网络次文化或迷因(meme)中,人们也会用NPC来形容那些盲目跟随大众、没有独立思考的人;相对的是,“主角”则被视为拥有自己意志、能掌控命运的人。

蔡金璇：NPC是預設角色沒“人格”

资深电玩玩家蔡金璇说,在电玩的定义里,NPC是被设定好的角色,他们的对话、反应,甚至情绪表现,都是一组程式码或脚本所控制,就算剧情要求他们展现复杂的情感与行为,他们表现已经预设,并没有“人格”可言。

记:什么是NPC?

蔡: NPC是Non-Player Character的缩写,即“非玩家角色”。在电玩尤其是角色扮演游戏中,NPC指的是由电脑控制、非玩家操控的角色。他们通常负责提供任务、情报、道具或背景故事,他们的行为与对白都被程式设定,构成游戏世界的重要氛围,也帮助玩家了解剧情或推进任务。

记:日语Soda bakugakirada是什么意思?这是动漫台词吗?出自哪一部动漫?

蔡: 这句日语正确应为“そうだ、爆弾屋(ばくだんま)だ!”(Sōda, bakudanma da!),意思是“对了,是爆炸狂(炸弹屋)!”。不过,Soda bakugakirada本身并不是标准日语,可能是网络玩家或二创时的误传、恶搞语。类似台词常出现在青少年动作或搞笑类动漫中,例如《我的英雄学院》、《炎炎消防队》等含“爆破系能力者”的角色台词,但并非出自自动漫正式台词,多半是网民模仿角色语气的“空耳”或迷因。

记:“错的不是我,是这个世界”这句话,出自哪一部动漫?

蔡: 出自日本动画《Re:从零开始的异世界生活》,原话是由反派角色“培提尔其乌斯”(Betelgeuse)所说的变体之一,常被误认为是男主角菜月昴的名言。不过更为流传的版本其实来自《叛逆的鲁路修》(Code Geass)主角“鲁路修”的台词精神延伸。它在作品中象征主角面对不公社会时的“反叛与孤独感”。故事主轴多围绕“如果世界错误,我就改变世界”的主题,深受年轻观众共鸣。

→ 蔡金璇:我们不能因为某些人沉迷游戏或内向,就把整个群体贴上“NPC人格”的标签,那是一种刻板印象。(受访者供图)



校園兇案嫌犯字條提及“NPC” 電玩動漫惹的禍?

林勇勇：不認同“打電玩會暴力”

校园凶杀案发生后,电玩和动漫成为讨论焦点,专家和社会认为两者是鼓吹暴力的媒介,尤其对青少年影响深远,打打杀杀的网络游戏是培校园恶魔的温床,但也有专家和玩家不同意这个说法。

“电玩只是其中一个影响因素,它不会直接导致暴力行为,两者不能一概而论认定‘打电玩的孩子就会暴力’,这并不准确,也可能掩盖问题真正的根源。”

大马犯罪与惩戒协会委员林勇勇说:“我们那一代玩《反恐精英》及其他射击电玩的人很多,但并不会去学校伤害人。如果这些媒介本身就能直接导致暴力,那世界早就乱成一团了。”

须了解孩子情绪困扰

不过,当青少年使用电玩里NPC来表达世界观或对他人看法时,家长必须了解孩子面对的情绪困扰。林勇勇说,尤其是男生,因他们在成长过程中往往没有被社会文化去表达情绪。

他说,社会普遍上教导男生要“坚强”、“独立”、“不要哭”,当一个男生频繁哭泣或表现脆弱时,父母可能会感到挫败,甚至责备“为什么一直哭?能不能坚强一点?”

“女生从小被允许,甚至被鼓励表达情绪。当女生哭泣时,大人通常会安慰、询问、陪伴;但男生在相似情境下,得到的反应是压抑或否定。”

一些青少年可能为了表达内在冲突或局限,会借用熟悉的网络文化词汇如NPC来表达情绪或世界观,还有传达自己对人际关系、社会或自我定位的看法。

“我在辅导13至15岁的个案时,常看到类似的情况,他们很难清楚表达想什么、感觉什么。有时我甚至需要使用图卡或情绪表,让他们指出哪一个表情代表他们的感受,再一步步教他们标记情绪、学习如何表达。”

在电玩或网络文化里,NPC指那些没有自主意识、只是按照指令行动的角色。在一些网络次文化或迷因中,人们也会用NPC来形容那些盲目跟随

大众、没有独立思考的人;相对的是,“主角”则被视为拥有自己意志、能掌控命运的人。

不同意“电玩教坏人”

在电玩与动漫有近40年经验的蔡金璇不同意“电玩教坏人”的说法。他说要区分“内容”与“引导”的不同。电玩和动漫里的暴力情节,大多数是为了推动剧情、塑造正邪冲突或展现角色成长,并不等于宣扬暴力。

他举例,《超人》、《钢铁人》及《复仇者联盟》等充满战斗场面的动漫电影,其核心精神是守护与牺牲,观众不会看了这些电影就变得暴力,有的会从英雄面对困境时的抉择中,理解责任与正义的意义。

“同样的,《七龙珠》、《火影忍者》、《海贼王》等日本动漫虽以打斗为主,传达的是积极的价值观、友情、坚持、信念与勇气。悟空为保护伙伴而战、鸣人不放弃梦想、路飞勇敢追求自由;这些情节鼓励玩家面对现实挑战,而不是逃避。”

理解作品背后的主题

“我们要关注的不是暴力画面,而是玩家或观众是否能分辨虚拟与现实、理解作品背后的主题。”

蔡金璇每天花超过2个小时在电玩和动漫,“工作压力大时,电玩是调剂心情的方式,游玩过程是释放压力的方式。”

至于有人认为电玩和动漫的人在现实中会有NPC人格,他认为这是以偏概全的说法。

“我身边喜爱电玩和动漫的朋友、同事、家人都很正常、也善于沟通,兴趣不该被当作人格缺陷的代名词。”

他表示,孩子被各种形式的暴力包围,电玩、影片、网络内容,暴力被包装成“娱乐”、“胜利的象征”。长期暴露之下,大脑会适应,原本不安的场面变得熟悉甚至引人入胜。久而久之,痛苦被抽象化,成为“可以观看的画面”,而非“可以感受的情绪”。

在网络世界,满足是即时的,点赞、积分、关注几下内到来,但在现实生活中,成就需要等待、协商与忍耐。当大脑习惯了即时反馈,延迟满足与自我控制的能力随之下降。

她强调,在遭遇拒绝、羞辱或愤怒时,这种心理机制会引发冲动行为,孩子并非不知道对错,他们的情绪反应快于理性判断的速度。

暴力重复 大脑逐渐钝化同理心

“社媒充斥鼓动与暴力内容,算法偏好‘愤怒’与‘冲突’,不断放大引人注意的刺激。这样的重复暴露让暴力不再令人震惊、而是司空见惯。尚未成熟的,模糊行为后果的界限。”



海因兹:兴趣不该被当作人格缺陷的代名词。(受访者供图)

年轻的玩家认为,电玩和动漫里的暴力因素是否会影响年轻人的思维,取决于个人的心智成熟度。

29岁的海因兹直言:“电玩和动漫都有明确的年龄分级制度,就像电影一样;但奇怪的是,大家对电影中的暴力较为宽容,却常对电玩和动漫过度批评,这是一种偏见。”

海因兹是一位副经理,逾10年来每天大约花2到3小时在电玩和动漫上,他受访时说:“这是放松与充电的方式,就像有人喜欢看电影或听音乐一样。”

“让我丰富思考 非逃避现实”

他接触电玩和动漫是为了欣赏创作者的想象力与世界观,从不同角度理解他人如何看待世界,“它丰富了我的思考,而不是让我逃避现实”。

至于有人认为电玩和动漫的人在现实中会有NPC人格,他认为这是以偏概全的说法。

“我身边喜爱电玩和动漫的朋友、同事、家人都很正常、也善于沟通,兴趣不该被当作人格缺陷的代名词。”

引导分清现实和虚拟

不管怎样,要如何引导孩子不会沉迷于电玩,以及分清现实和虚拟世界,家长能以逃脱责任。

精神专科顾问特蕾妮帕拉玛南塔医生说,许多家长更是让电脑与手机成为孩子的“替代保姆”,他们在无人监督的虚拟空间可能接触到宣扬暴力、复仇或虚无主义的群体文化,提供他们现实生活中缺乏的归属感或掌控感,悄然重塑了他们的道德观。

她表示,孩子被各种形式的暴力包围,电玩、影片、网络内容,暴力被包装成“娱乐”、“胜利的象征”。长期暴露之下,大脑会适应,原本不安的场面变得熟悉甚至引人入胜。久而久之,痛苦被抽象化,成为“可以观看的画面”,而非“可以感受的情绪”。

在网络世界,满足是即时的,点赞、积分、关注几下内到来,但在现实生活中,成就需要等待、协商与忍耐。当大脑习惯了即时反馈,延迟满足与自我控制的能力随之下降。

她强调,在遭遇拒绝、羞辱或愤怒时,这种心理机制会引发冲动行为,孩子并非不知道对错,他们的情绪反应快于理性判断的速度。

暴力重复 大脑逐渐钝化同理心

“社媒充斥鼓动与暴力内容,算法偏好‘愤怒’与‘冲突’,不断放大引人注意的刺激。这样的重复暴露让暴力不再令人震惊、而是司空见惯。尚未成熟的,模糊行为后果的界限。”