

新媒体虽快,但是要防止被滥用

■评论员观察

本报评论员 朱文龙

6月1日,网传济南一新建小区交房现场,业主被劫持砍伤。6月2日,这个消息在朋友圈呈现刷屏趋势,警方当天发布警情通报。针对网上热传的四个焦点问题,齐鲁晚报·齐鲁壹点记者兵分三路展开调查,还原了“济南中海砍人事件”始末。

根据记者的调查,“济南中海砍人事件”事实真相与网络所传并不吻合。如业主所受的伤,是在与保安的相互推搡中撞上信报箱受伤,并不是像

网上传播的那样被保安用刀砍伤。此外,业主自称被保安困在地下室一个多小时,“经过警方调查与事实不符”。

这又是一起新闻反转事件。原本是这个事件受害者的业主,转眼间就变成了人人喊打的“骗子”,这个舆情的变化,也从侧面反映出目前个别人利用新媒体维权时常见的乱象。

如今是一个“人人都有麦克风”的时代,新媒体已经成为公民表达意见、维护权利的重要工具。有许多热点事件,像百度魏则西事件、天津权健事件、江苏宝马男反杀事件、奔驰女司机事件等,都是在新媒体的传播关注下,引发了有关部门介入,最终

得以“妥善”解决。

而这也让一些人产生一种错觉,仿佛只要利用了新媒体,就可以解决一切纠纷,满足一切诉求。为了吸引更多的人关注,借此谋求更大利益,一些人置事实真相于不顾,捏造、虚构事实。受伤业主为什么要这么做,具体初衷不得而知。但是有一点是肯定的,这位业主夸大其词、无中生有的“维权”行为,经过一些新媒体平台传播后,迅速得到了网民的关注,再加上一些网络大V的介入,使得原本一场很普通的纠纷,迅速成为一次网络热点事件。

可以说,这种煽风点火带节奏,滥用新媒体的行为所带来的

危害是巨大的。受伤业主本来是利益受损的一方,但是捏造事实的行为反而把自己推到了违法的边缘地带。根据刑法第二百四十六条规定:“以暴力或者其他方法公然侮辱他人或者捏造事实诽谤他人,情节严重的,处三年以下有期徒刑、拘役、管制或者剥夺政治权利。”如果将来受伤业主因此受到法律追责,岂不是搬起石头砸了自己的脚。另一方面,为了自身利益的最大化,不惜歪曲事实的行为,也伤害了那些有着朴素正义感的网民,让网络中的社会信任不断下降。正义不能脱离真相,“狼来了”的故事喊多了,就会让越来越多的人变得麻木。

让人欣慰的是,在舆情汹涌之时真相浮出水面。在这个意义上,媒体记者所进行的调查报道,可谓来得非常及时而有价值。事实再次证明,在新媒体时代,专业媒体的调查报道不可或缺。抵达真相比快速传播更为重要,但是靠“麦克风”是喊不出来真相的,必须有专业的记者直奔现场,在众声喧哗中耐心地挖掘真相。否则,舆论场中所有的观点和主张都会因为事实不清而失去价值。

这起逆转的“业主被劫持砍伤”事件,值得所有参与其中的人认真反思,我们如何防范对新媒体的滥用,又该如何珍视专业媒体的价值。

■一家之言

□金新

世界卫生组织近日将“游戏障碍”,即通常所说的游戏成瘾,列为精神疾病,并拟于2022年开始正式生效。

既然是病,那就得服药。然而作为一种综合性精神疾病,“游戏障碍”亟需多方会诊而协同治疗,其特殊性在于“病人生病,医生吃药”!“游戏障碍”病因中包含复杂的社会因素,诸如,有关部门没有根据国情出台相关政策法规对青少年游戏成瘾进行限制;游戏厂商

用多彩的思维游戏治疗“游戏障碍”

没有多开发一些内容健康的游戏供玩家选择;教育系统没有摒弃强压式的应试教育而实施快乐教育;父母没有多陪伴孩子并在尊重、平等的基础上对子女的游戏行为进行引导;媒体没有加大管控力度,避免游戏广告的泛滥成灾……营造一个全方位的绿色游戏生态环境对于根治网瘾非常重要。

面对游戏成瘾而忘乎所以的孩子们,有关方面首先应该在自身上寻找问题,尤其是教育,不能一禁了事而治标不治本,抑或弄出个作业类APP来“以毒攻毒”。

其实,教育本身就是训练学生思维的高级游戏,孙悟空不就

是吴承恩大脑这个思维魔方里人性、猴性与神性相碰撞、组合而产生的有趣的新形象吗?

笔者作为语文教师,专注于语文思维游戏,将这个碎片化世界中毫不相干的事物,植入学生神奇的创造性大脑中,重新组合而形成新思想,比如,由鲁迅笔下的阿Q想到笛福笔下的鲁宾孙,使之超越时空与国别,寻找潜在的共同点:努力创造“阳光心态”;由清人钱泳《履园丛话·报应》中关于草驴被“美食”之不幸想到《国家重点保护野生动物名录》里熊猫之有幸……

知识有三个维度:现实的,

过去的,想象的。语文教师的职责就是带领学生通过现代文阅读去了解这个现实的世界;通过文言文阅读去找到过往历史的世界,和古人对话;通过思维的游戏进入想象的思维世界。当学生把这三个世界结合起来时,他们会发现:这么丰富多彩的思维游戏,穷尽一生也难以到达五彩缤纷世界的每一个尽头啊!

一个语文教师一上课便“猜猜音、想想义、考考段,鸡毛蒜皮大杂烩”,一根筋地从“文章千古事,得失寸心知”滑入将富有表现力度的祖国语言抑或具有悠久历史的华夏文化硬性纳入标准化的泥淖中,使之在“A、B、C、D”的选择中痛苦呻吟,以致闹出中高考学生投币猜答案的笑话,如此这般,你的学生不玩游戏属于不正常,沉迷其中才是正常。

记得米·普里什文的《大地的眼睛》里有这么一段名言:“假如你想笑出眼泪,笑痛肚子,笑倒在地上,还是经常笑自己吧,因为一切言行都有隐秘可笑的一面。”面对世界卫生组织把“游戏障碍”界定为精神疾病的尴尬,解读之际,切莫忘却自我检点,笑一笑自己实在是一剂“歪打正着”而低头看不足的良药。

■ 投稿信箱:qilupinglun@sina.com