

# 匿名背后的故事：虚拟世界本质 -- TOMsInsight -- 传送门

2015-12-15

## TOMs Insight



### *Analysis at 2015.12.15*

大多数时候我们都会选择努力的生活，尽量理智客观的面对这个世界，却又不敢停下来审视自己；大多数时候我们用各种借口来填充自己空闲的思维，甚至用酒精麻痹，但却又不敢倾听自己内心深处的声音。我们挣扎、我们彷徨、我们宁可醉生梦死，也不希望去承担自我的真实。

同时，我们也受累于自我的社会定位，承担着各种道德约束，甚至道德绑架；我们受苦于被动的社会责任，不断的完成着不情愿的「约定」；我们受制于各种规则体制，不断的在机制运行中固化着自己的思维；最终，我们希望释放、希望找回原始的动力。

逐渐，我们发现这些最简单的要求却又那么遥不可及，就如水中月，看得见却又摸不着。我们开始妥协、开始忘掉初心，用一次次教训磨平着各种棱角。我们压抑、我们改变，但是内心深处的需求却一直得不到满足，也一直得不到有效的释放的通道。

终于，我们发现互联网才是我们最终的归宿。在这，我们没有任何压力、责任、甚至可以没有任何规则，我们任意释放着在现实世界的委屈、苦闷、不满、抵触；在这里，是一个新的世界，我们都能找到自己喜欢的角色定位。慢慢的，我们开始不想睡去，我们喜欢深夜，一碗茶或一杯酒，流连于网络，流连于虚拟的世界。

而这，最核心的是互联网匿名机制。仿佛一个平行的世界能让我们重新开始，构建着这个没有边界的虚拟世界。今天TOMsInsight团队通过案例故事，和大家一起分析洞察互联网生态，报告的主题是：「匿名背后的故事：虚拟世界的本质」。

#### 报告楔子

科幻小说史上最伟大的著作《Ender's Game》在1984年出版，几乎是里程碑式的作品：在美国科幻史上，从来没有人曾在两年内连续两次将「雨果奖」和「星云奖」两大科幻奖尽收囊中。直到科幻小说家Orson Scott Card横空出世。1986年，他的《Ender's Game》囊括雨果奖、星云奖，1987年，其续集再次包揽了这两个世界科幻文学的最高奖项。

这本小说在1984年就准确预测目前的互联网很多特征：VPN技术、多层跳板黑客技术、互联网的舆论导向与舆论

控制。其实有一句话印象极深：「在互联网纷杂的信息中，如何分辨出来真实客观，是这个时代的必备技能，而匿名几乎能让整个网络舆论失控，是一场绝对的灾难」（大概翻译过来是这个意思，原话不去找了。）

小说中，天才主人翁Ender在打破外星人入侵的同时，他的天才的哥哥姐姐利用互联网的舆情控制和模拟的需求导向，引发了整个地球的纠纷与变革。其中一个细节，他们在接入互联网的时候，需要的是实名的公民ID号码，因为当时地球政府已经发现「匿名制」是「无法控制的灾难」。而这，却是这是这本伟大作品几乎唯一一个没有完全预测对的地方，至少现在。

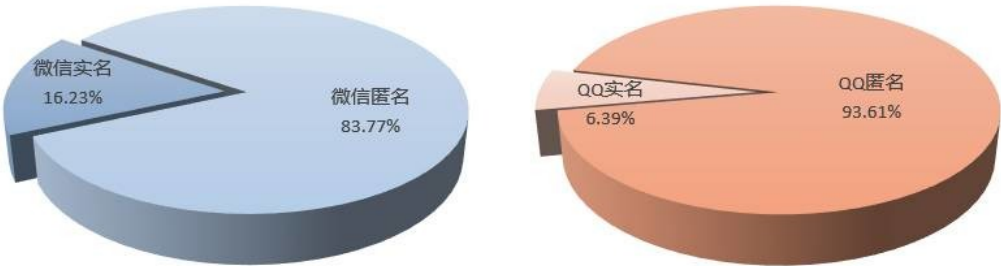
到了2015年，互联网哪怕少有的真实身份信息认证都已经成为「防君子不妨小人」的约定：几乎有上百种方法避开。这让互联网成为不折不扣的虚拟世界，和现实世界存在千丝万缕的的联系，但却又仿佛独立，好像一个宇宙的映射多维存在，有一种神秘的虚幻却又感觉那么真实。

虚拟世界与匿名

匿名，好像已经成为大家上网习以为常的事情了，但在一定程度上是互联网虚拟世界的核心机制之一。网络发展早期，有一句非常流行的话是「互联网上，没有人知道你是一条狗」。这句话因为一美国记者的漫画变得非常有名。而在国内，几乎成为很多互联网接入商早期教育用户的最好广告，也是网络最直接的魅力。

于是，90年末，各大城市信息港的聊天室里面，充斥着五花八门的昵称，大家完全抛弃掉现实世界中身份，进入到一个新的世界。而从而一发不可收拾：聊天工具的出现给大家一个网络的身份标示；随意的搜索信息不用像传统在图书馆借书一样所有顾忌；电话购物也用不着和店主面对面的沟通存在很多尴尬；而游戏把匿名更加发挥到了新的层次。

随机抽样微信和QQ号昵称「可能是实名」（昵称在语义习惯上接近姓名）的比例  
抽样数：各100000个，爬虫数据随机抽样语义分析，算法模拟，2015年11月

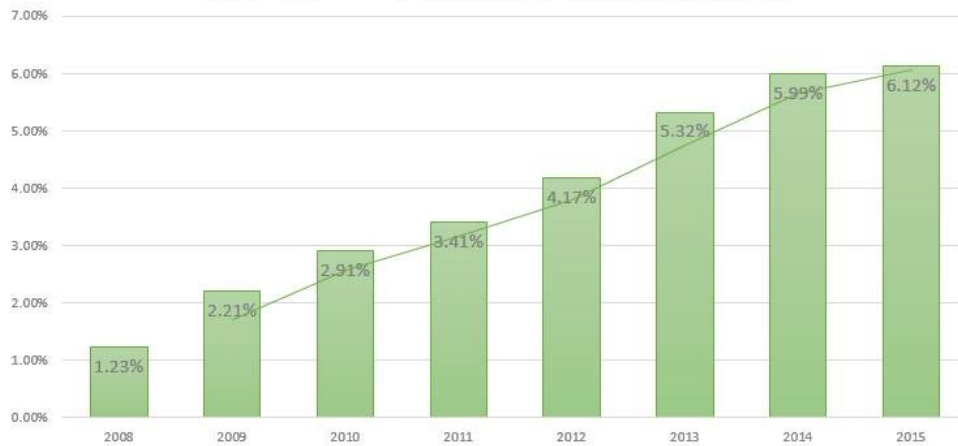


Data Powered By TOMs Insight

逐渐，网络世界成为一个新的世界，大家潜意识的与现实世界相隔离，逐步形成新的规则。这种规则在一定程度上也是底层用户的行为认知，更是互联网用户的需求根本。

2008年至今，QQ号昵称「可能是实名」（昵称在语义习惯上接近姓名）的比例

抽样数：每月100000个，爬虫数据随机+抽样语义分析，算法模拟



Data Powered By TOMs Insight

也许，就如《Ender's Game》中所描述，当我们进入到匿名的世界中，才是一个更加真实的世界，才是本来的我们。但如果我们从上面的数据洞察，为什么2008年以来，「实名」的习惯又逐步出现了呢？难度是大家越来越像「一线城市使用微信」那种实名行为了么？其实并不是如此，我们接下来分析。

同时，我们本篇故事的主人翁小Q没有读过这本名著，甚至都没有怎么读过书。但是小Q的行为，仿佛在印证这个时代的烙印，成为一个「大时代」中典型的「小人物」。我们接下来讲述下小Q的故事。

（小Q的故事纯属虚构，仅为分析例证，不代表任何互联网实例，请不要对号入座，更不要询问相关内容真假。）身份匿名阶段：逃避

小Q在现实世界中也许是一个典型的失败者：2000年高中毕业，复读了两年才考上一个专科，学计算机。小Q非常聪明，却没有多大的毅力恒心，自制力较弱。在网吧的时间都比学校多，天天去网吧通宵。「传奇」「奇迹」「暗黑」和「喝酒」构成了小Q的大学生活，最终因为逃课过多被迫「结业」。

小Q内心的自卑从复读的两年就开始了，那些高中应届就考上985的同学读研的时候小Q却仅仅是专科。小Q的内心对自己的抵触与反抗也逐步产生了「破罐子破摔」的心理，天天流连于网吧。毕业后，小Q找不到挣了八经的工作，也不想回农村老家，更没脸去见乡亲父老，就在附近的县城网吧当个网管。

对小Q来说，仿佛和大学生活也没有什么两样：随便找台机器，上网、玩游戏、看电影、偶尔修修网络，重装个系统。半夜和网吧的熟客出去撸个串喝点酒，网吧后面宿舍里面睡一觉。小Q可以一个月不出网吧，几乎与世隔绝。

如果没有后来的偶然事件，小Q可能就是一个「重度网瘾问题少年」，被各种「社会专家」所不齿，被这个社会所抛弃。这个时候的小Q，一直在逃避，逃避自己的过去和现在的处境。

我们没法量化的统计这种沉迷在网络虚拟世界中，如这个阶段的小Q一样的人群有多少。但是我们TOMsInsight调研分析师在三四五线城市调研中，却发现这样的群体不在少数。匿名后的世界可能并不是新的开始，却至少是对现实的暂时回避。

从2000年以后，各种网络服务和应用开始涌现，在完成创新的过程中也不断的满足这种用户需求。我们且不论网

络游戏中的那种「社会属性」结构策划，一般的轻度的服务也不断用「级别系统」「社交系统」来获取用户粘度。互联网最初的「匿名」特征被不断放大，并带有一定的社会属性标示，用户粘度增大的同时，很多人也借此来逃避现实社会。

#### 构建属性阶段：成就

小Q的生活就这样，行尸走肉波澜不惊的过了3年。每当小Q开始反思的时候，就会用酒精麻痹自己，醉生梦死，也就这样继续下去了。

2008年年底春节前，小Q被叫去参加了一次高中同学的聚会。那些985的高中同学已经毕业，部分考上国家公务员（山东官本位思想倾向）、部分在顶级外企工作、部分加入响当当的国企、而那些本科就回家讨生活的同学，也在本地有了一定的资源积累。小Q不是聚会焦点，甚至根本没人注意到他的存在。席间，小Q高中最好的朋友，刚在顶级外企互联网公司工作一年的老K对小Q说：「高中的时候，你最喜欢玩电脑，当时的电脑知识都是跟你学的，没想到如今境遇如此」。说者无意听者有心，小Q被深深的刺伤了。

春节后，小Q辞掉了网吧的工作。在县城租了个房子，用3年网管的积蓄攒了台顶级配置的电脑，开始自己的「互联网匿名之路」。小Q这个时候其实缺的并不是钱，而是「价值感」。需求导向的选择让小Q开始在那个年底人气最旺的中文社区写帖子。

小Q的积累是游戏、游戏中的故事、以及和游戏玩家们喝酒听来的趣事，帖子的主题也是如此（处于保护，不提细节了）。小Q其实不仅仅是写自己的故事，更多的是构建自己希望拥有的社会属性。故事中小Q言语诙谐，指点江山，评点各种游戏的优劣，对各种玩家心声极尽放大：小Q希望成为游戏玩家的意见领袖。

同时小Q开始注册大量的马甲来给自己「顶楼」，大半年后，小Q的帖子火了，小Q的ID成了名人。有不少游戏商开始找到小Q，希望小Q能给他们的游戏做封测。甚至有些游戏公司希望小Q能给他们当顾问，开出的薪水甚至不低于老K的薪水。

但是小Q犹豫再三后都拒绝了。并不是他不想，只是他已经习惯了「匿名生活」。虚拟世界中带给他的成就感，很难在线下复制。线下生活中的技巧，小Q都不具备，甚至有一定的恐惧感。用小Q的话说，最希望的就是「守着我的电脑就能比他们做的都好」。

这个时候的小Q，通过网络的匿名身份，获得了成就，收获了价值感和自信。

---

当互联网服务应用都在构建「社会属性」的同时，也在不断的形成生态内优化。2006年以后，中国互联网生态开始不断细分，社会属性的作用加强，用户群体开始分层。UGC内容让用户形成社群，网络社交中的各种级别属性开始不断加强。网络开始不再那么「平等」。也是几乎是同时，用户开始分层为「轻度用户」和「重度用户」。

重度用户创造内容的同时，收获价值和成就，是最早的雏形。其实这个阶段相对来说是健康的，也是中国互联网发展这十多年来几乎最理想的状态。但与此同时，用户红利的产生以及各种直接变现模式的出现，打破了这种平衡。从此成了匿名被利用、利益驱动的虚拟世界。

#### 利益驱动阶段：生意

需求总是一层接一层。当小Q成为游戏玩家代表之后，极大的满足了价值感，收获了最需要的自信。同时也就有了更多更强烈的物质需求。2010年以后，小Q利用自己在各种游戏论坛的版面上当版主的机会。不断的分享着各种有目的的「心得」，同时自己的淘宝店生意逐渐红火起来：利用自己在虚拟世界中建立的「匿名名声」，对游戏虚拟物品收货出货，也低价从「游戏工作室」收货，利用信息差和信任高价卖出。

有时候，走一步就是另外一个精彩的世界。小Q完全想不到游戏虚拟物品交易的火热，也想象不到那些各种奇

奇怪怪的地下棋牌类游戏check out机制。这些交易都需要有一个「有名望」的人去给交易担保背书，小Q就这样把「虚拟世界中的成就」变成了财富。

这个时候的小Q，回归现实，积累匿名信任，做生意变现。

-----

2010年几乎是一个分界线，在此之前，我们在中国互联网生态中还可以看到很多纯粹的分。匿名网友们出于「成就感」来相互帮助，信息也都真实靠谱。而2010年之后，这种情况以及逐渐消失了。随便找一个垂直爱好的论坛，一般来说，版主推荐的或版主自己的淘宝店几乎也是利润最高，假货最严重的（只是普遍现象）。

匿名机制逐步开始失控，网络变现渠道的成熟，也让追逐利益成为这个虚拟世界的唯一目标。如果仔细观察，任何网络上有价值的信息，都有一定的利益驱动。而如果找不到利益驱动的信息，背后可能隐藏更深的目的以及更多的包装。

互联网已经由自由变成了利益驱动，流量费用越来越贵，所以任何很容易展示出来的信息，都价不菲。比如说，不管是SEM还是SEO，几乎任何商业相关词只要排在百度的前3页，都需要一定的成本和代价；微博上的大V的意见可能是广告，大多数人都明码标价甚至是著名儿童医生推荐的奶粉；大多数论坛上的帖子都需要一定的费用；网络媒体就更不用说了，本来就是针对B端收费；大多数评测性质的网站都形成了产业链。

有时候想想这也是一个很有意思的事情，在正常的社会体制下，大家会因为特别的资质和认可来相信。但到了网络，失去了传统的体制，网络用户也就失去了判断力。在这种判断力失去的情况下，并不是否定，第一反应是认可。这也是中国互联网信任红利是最大的特征：反传统社会的信任感和相对应的传递机制。

模拟属性阶段：欺诈

小Q的淘宝店有时候也会在海外代购一些高端的游戏外设：机械键盘游戏鼠标之类。小Q是纯粹的土鳖看不懂外语，就在一些论坛找一些当地的留学生帮忙买货发货。久而久之，聪明的小Q发现了一条新的赚钱之路，甚至催生了一条细分产业。

上文分析，暗知虚拟互联网世界规则的小Q当然更了解用户对网络信息的判断。2012年开始，小Q开始申请大量的微信号并持续的更新朋友圈，朋友圈内容完全复制那些留学生的内容：就好比是小Q做了无数个留学生微信的复制。然后小Q再通过这些微信号来添加好友做海外代购。

大半年后，小Q维护着几百个这样的微信号，身份是各地的留学生。国产假货、国产小票、包裹的作假等一系列产业链雨后春笋般产生。小Q的模式开始被大量模仿，甚至出现国外留学生在xxx地点拍照多少钱这样的交易平台。社交红利中的C2C交易以及用户对供求端品质的需求的爆发让小Q彻底的逆袭了。

逆袭后的小Q，还是继续活着一个匿名的虚拟世界中。「仿佛只有坐在电脑前面的我，才是真实的，而出门在外，总觉得一切都是假的」小Q对我们TOMsInsight调研分析师这样说。

讽刺的是，小Q用同样的手段找到了女友。平时，小Q个人微信的朋友圈有十几个分组，每个分组的内容好像都截然不同。时不时的，小Q会从这个分组中「偷几个图」，当成自己的内容贴到另外的分组中去。这种看上去「很累很分裂」的方式，在小Q看来只是日常生活。

2015年春节，小Q在当地市里的五星级酒店请了高中同学吃饭。半醉半醒，小Q搂着老K，用几乎发泄的语气喊着：「老子也就潜伏了几年，老子就是牛逼所以永远都得牛逼」，在同学讪笑的氛围中，小Q看到的都是羡慕和巴结的眼神，大家都知道他做外贸发了财。

只有夜深人静，小Q才会打开自己喜欢的小众论坛社区，认真分享着某方面的知识，然后一遍遍的刷着赞和回

复。这个时候的小Q，好像才真的是他自己。

---

2013年后，随着移动互联网的发展与移动社交的再次爆发，匿名的缺乏监管开始显现，各种信息欺诈层出不穷。不仅仅是海外代购，在医疗、理财、交友等方面，产生更多的细分生态。

同时，小Q没有SEO经验、不会做站群、不懂各种黑链技术、不了解交换链接、也不懂什么叫过水流量，小Q仅仅通过自己的上网经验在把网络匿名发挥到极致。但是这些，仅仅比较低级的行为。从互联网平台服务端角度切入，大量的虚拟运营手段更是变本加厉，也让我们对这个匿名的虚拟世界产生恐惧。

（可以参见TOMsInsight之前的深度报告：《互联网黑市分析：虚假运营手段》）分析与洞察  
匿名是平等自由的基础。作为现实社会的补充，互联网的虚拟世界能促进生产力的同时也提供了多元化的信息消费方式。但我们走的太远，忽然回首，发现多元化不仅仅是用户认知行为，也存在于这个创新行为中：没有边界和底线的服务、追逐利益的驱动力、都让用户在很多时候无法选择，让匿名变得失控。

我们不能确定互联网生态未来的发展，但我们可以确定的是诚信需要成为社会的基础，不仅仅是线下也包括线上。对于我们互联网创新者来说，这是我们群策群力的过程：生态规则是由每一个创新点来组成的，而当我们都在享受「匿名机制」带来的短利、担心其改变带来的风险的时候，又有谁能帮助我们行业发展呢。

给我们的启示

如《红楼梦》中那副著名的对联「假作真时真亦假，无为有处有还无」。古人有典曰为「周翁梦蝶」，当我们的前辈都不敢认定现实生活的真实的时候，我们对待这样一个虚拟的互联网，又何必妄自菲薄呢。

有时候我们去认知、去分析、去研究，最终得到的只是我们逃避的理由；我们去对抗、去颠覆、去创造，最终得到的仅仅是我们心中压抑的释放。也许这个世界的本质的就是如此，当我们放弃掉「我识」的时候，谁能否认是新的视角的开始？

也许正如那首年轻的时候我们酒后都会唱的「醉拳」的粤语版歌词：「人生颠颠倒倒境界更高拳，风风风骚骚领尽风骚。尽情大醉醉是最好，借酒挥洒我自豪。行侠济世永不靠刀。人生丑丑好好，不见更好。是非颠颠倒倒，有谁知道。是邪是正有坏有好，醉中方知有或无。无谓清醒得太早。莫笑我醉生一醉何妨。狂也放把千秋喝光。莫笑我醉中真我未忘。让我笑着醉闯万重浪。」

（TOMsInsight仅发布独家原创报告，拥有全部内容及数据版权。欢迎个人分享，但媒体或商业转载必须联系我们并获取邮件授权，违者必追究法律责任。）

---

这是TOMsInsight报告

专注于中国互联网的深度数据分析洞察微信号：tomsinsight