

## 第一篇

### 巴黎圣母院大火：请留下公共讨论理性的空间

当地时间4月15日下午，法国巴黎著名地标巴黎圣母院突发大火，失火的图片、视频和文字信息迅速在网络上传播开来，遂引发网民的热烈讨论。许多国人为世界文明瑰宝的损伤表示悲痛和惋惜，也有网友联想到历史上著名的火烧圆明园事件，抒发着“天道好轮回，苍天饶过谁！”的感叹。

网络平台上有关“巴黎圣母院”失火的多维度讨论显示着多元视角和态度的碰撞，其本身的发展和走向符合正常的舆论生态。自由而温和的公共讨论平台需要每个人共同维护，任何新闻媒体或个体都不应该过早地否定任何一种声音，随手给他人扣上矫情、冷漠、狭隘的民族主义等帽子。

倘若你仔细辨认，一定会发现，在“巴黎圣母院失火”这一事件的讨论中，越来越多的网民在公共平台上企图以经验、知识、规则和道德论证自己的观点并试图形成有效的对话。一些网友通过回忆相关文学作品的人物和环境，认为“雨果的小说和电影给自己留下深刻的记忆，所以才会对这座教堂有一种特殊情感抒发”；一些网友则回顾历史，借此联想到中国珍贵文物的破坏和重建历程，尤其是著名的“火烧圆明园”事件；更有网友重新提起著名建筑师梁思成在二战时希望保护日本京都、奈良古城的观点，并引发有关突破国家和民族壁垒，保护人类文明的相关讨论。

随着网络治理的加强和群众素养的提升，源自不同职业领域、拥有不同知识背景的群体都开始开放的在网络空间里为热点议题贡献观点。这起失火事件的舆论反响也不例外，亲自游历过巴黎圣母院的旅人们在科普该建筑的构造和目前遭遇损失的具体位置；建筑和文物修复工作者在传播古建筑实时救援和未来重建的相关原理和计划；文学艺术爱好者用动人的诗篇写下追忆的文字……

也许你会问，然而不是依旧有偏激和极端的言论在不断涌现吗？没错，有失偏颇的声音总是存在，但倘若你总是投以价值判断的挑剔眼光将其归入或“极端民族主义”或“不爱国死矫情”的两个极点，公共网络空间里纯粹发泄情绪、博取眼球的文字就会不断地被复制和再生。因为这样草率归类的行为本身就极富情绪化，透露出居高临下的蔑视，长此以往，对“非理性”的舆论的极端否定反过来很有可能会成为“非理性”本身。

只有你以开放的心态试图去包容、理解所有的话语，肯定其有价值的部分，促成多元观点的碰撞和博弈，偏激错误的声音，才不会“一家独大”。早在17世纪，《论自由》一书的作者约翰·密尔顿就提出过“意见的自由市场”的理论。他认为，让所有人自由表达时，真实、正确的思想就会在观点的公开市场中通过自我修正的过程、战胜其他意见而被保存下来。也就是说，当一个事件成为了众人辩论的热点，那么它也即将成为众人走向真理的桥梁。

“若批评不自由，则赞美无意义。”网友们的各类评价构成了公共讨论的理性空间里必不可少的声音，对此，请少一分评判，多一分理解。

## 第二篇

### 预防而非补救才是应对“游戏障碍”的一剂良方

5月25日，第72届世界卫生大会审议通过了《国际疾病分类第11次修订本》。此次修订本中，出现了一种新的成瘾性疾患“游戏障碍”。“游戏障碍”，即日常生活中为人所熟知的“游戏成瘾”症状，指的是一种具有可识别明显临床症状的综合征，与反复玩游戏而导致的个体痛苦或对正常生活的严重干扰有关。游戏成瘾何以成疾？此种归类是否合理？又该如何监督和治疗？修订决议的出炉引发了公众讨论的热潮。

“入病”作为一种医学界定，目的是为了推动相关研究领域和治疗手段的进一步发展，但其作用范围极为有限，仅在事后补救层面有所成效。身处传播游戏化的智能媒体时代，提升媒介素养以正确适应新型网络互动模式，提前预防游戏沉迷才是治本之策。

“游戏障碍”被确认为疾患并非空穴来风，是全球各地精神疾病领域的专家经由持续的科学研究和公开研讨，反复确认医学证据后达成的结果。研究发现，一些游戏过度上瘾的人的脑影像和化学物质上瘾的人有一定的相似性，如同人忽然戒烟，会出现身体难受的状况，“游戏障碍”患者在被禁止玩游戏后也会出现类似的状况，甚至会攻击他人。此种疾病在医学界得以承认，一方面有利于规范相关诊疗市场，帮助相关患者接受专业治疗；但在另一方面，由于目前学界判断罹患“游戏障碍”的标准仍具有高度模糊性，很可能导致泛化诊断或过度治疗等问题，“游戏障碍”的有效矫正和恢复任重道远。

追本溯源，游戏沉迷现象的频发与我们每个人时刻面对的新媒体网络和新型传媒运作范式密不可分。置身于互联网时代，你会发现，游戏其实无处不在。传播技术的发展大大增强了用户的主观能动性，无论是基于个人喜好生成的定制化内容，还是基于个人兴趣建构的垂直化社区，受众无时无刻地在信息传播过程中感受到主动探索、愉悦身心的游戏化体验。

换句话说，不单单是“王者”和“吃鸡”，哪怕是“抖音”和“微博”，都能够让人们享受到极致的互动游戏体验。在这背后，游戏沉迷的危机更是无处不在，稍不留神，任何年龄阶层的个体都可能陷入上瘾和过度依赖的漩涡之中。这个时候，仅仅完善事后诊疗措施于事无补，强调对全民媒介素养的培育，正本清源，从事前预防入手，才是关键之举。既然以沉浸、参与、反馈为核心的游戏化传播范式正逐渐成为主流，游戏已经在人们的学习、生活、社会交往等诸多领域扮演着愈加重要的角色，如何正确地适应游戏逻辑、克制过分欲望，做到个体层面的事前警惕和社会层面的有效监督就显得尤为重要。

以预防式思维替代补救式思维，通过提升个体媒介素养，主动拥抱“游戏”时代，才是应对“游戏障碍”的一剂良方。

## 勿把“夸夸群”当作“快乐源泉”

近日，“进群就被夸，满屏彩虹屁”的“夸夸群”席卷各大高校学生圈。从最开始西安交大“夸夸群”首登微博热搜，到相关微信小程序不断涌现，再到如今“夸夸群”盛行于淘宝各大商户平台，不到一个月的时间，“夸夸群”作为一种新型社交方式迅速地兴起、壮大。

“夸夸群”的建立本是为了满足众人渴望获得群体认同和归属的心理需求，却因商业利益的介入和媒体泛娱乐化的推广导致其迅速地发酵、变质。毫无理据和逻辑的互相夸赞对于陷入低谷者可能算得上一针具有即时抚慰作用的“强心剂”，却称不上真正长久有效、能够给予个体满足感与效能感的“快乐源泉”。

“夸夸群”其实并非什么新兴产物，不少网络虚拟社区的用户互动都曾或多或少地存在相互追捧、加油打气的状况。早在2016年，豆瓣社区里就出现了“相互表扬小组”，不少用户积极发帖讲述自己的技能或生活经历并求得志士同仁的夸赞。

但现如今，“夸夸群”的兴起乃至泛滥却与媒体营销号的炒作以及有心介入的商家密不可分。当下，“夸夸群”作为新鲜的网络符号，多数以微博、微信公众号等娱乐化的自媒体、营销号为阵地进行推广、宣传，目的是为了吸引猎奇心重、赶时髦的年轻人去尝试和体验。营销号不断贩卖焦虑导致了“夸夸群”的迅速蹿红，人们带着好奇心加入群聊，却发现里面的赞美话语空洞且乏味，博人一笑后难有更深层次的满足和帮助。

更令人惊讶的是，“夸夸群”还引发了消费大众情绪的“商机”。在淘宝上搜索“夸夸群”词条，会出现各类层次不齐的卖家，并以被允许进入的“夸夸群”的等级高低和停留的时间跨度作为筹码来标注不同的价格。“夸夸群”的关注度与其所代表的市场价值密切相关，可以说，商业利益的考量是“夸夸群”被持续炒作，热度不减的一大重要原因。

“夸夸群”的建立，倘若追溯根源，其实是基于现代社会个体与个体之间普遍疏离的关系现状。尤其是青少年群体，在家庭和学校不断施压的“挫折式”教育环境、同辈之间缺乏沟通交流、能够真正融入的组织和团体少之又少的情况下，人们普遍缺乏稳定、有效的社会支持网络。

人们有获取群体归属和自我认同的需要，但归属感和效能感的真正来源，并不根属于风靡一时的“夸夸群”。“夸夸群”内那些带有固定句式和套路性质的夸奖，仅仅来源于陌生人之间的短暂互动，无法形成长久、深入的人际交流，更别提给予人以持续、稳定的系统支持。自我满足与情感支撑需要人们在切实相连的群体组织和高频深入的互动交流中寻找，而不是妄图走捷径，将背后裹挟着金钱利益和娱乐消费性质的“夸夸群”视为救命稻草。

“夸夸群”不是个体寻求满足、爱、归属和社会支持的有效途径，所以，请不要把“夸夸群”当作“快乐源泉”。