

## 【网络社会治理专题】

# 网络欺凌中的群体动力与身份异化

吴炜华, 姜 侯

(中国传媒大学 新闻传播学部, 北京 100024)

**摘 要:**网络欺凌是个人或群体借助互联网,通过电脑、移动终端等对受害者实施的有目的性、重复性、暴力性并在客观上造成伤害的行为。近年来,群体性网络欺凌呈现出跨时空、跨媒体、跨圈层泛滥的趋势:一方面,“恶评党”“黑粉”“键盘侠”“祖安”等网络族群表现出非理性的攻击和聚集性的欺凌,屡屡造成网络暴力舆情;另一方面,青少年在消费网络文化产品和使用社交媒体时所遭遇到的群体性网络欺凌现象愈加常见,成为全球互联网研究和青年研究的热点。群体性网络欺凌中所彰显的群体动力、欺凌者身份异化和道德推脱解释了中国互联网环境中网暴现象的发生、衍变与传播,也为未来的网络安全、监管与网络素养教育敲响了警钟。

**关键词:**网络欺凌;群体动力;身份;异化;青少年

**中图分类号:**D913      **文章编号:**1673-5420(2021)01-0031-13

网络欺凌伴随互联网和移动通讯、社交媒体的普及而出现,是个人或群体借助互联网,通过电脑、移动终端等对受害者实施的有目的性、重复性、暴力性并在客观上造成伤害的行为。社交媒体、在线直播、短视频平台上的匿名参与、短评点赞以及情感激发的模式,在促进虚拟情感互动和在线交流的同时,也为网络欺凌孵化了情绪极化和群体介入的温床,其激发的频率、场景和形态不断演化升级——从曾经小圈层的、熟人网络蔓延到开放社交媒体环境中的群体性欺凌,从校园欺凌和职场欺凌的在线化发展演变成陌生人网络中的旁观-参与式欺凌,逐渐形成高频度、全球性的媒介和社会现象——之所以是媒介现象,是因为网络欺凌的网络化、数字化的依附与表现形式,但其具有现实

收稿日期:2020-10-21      本刊网址:<http://nysk.njupt.edu.cn>

作者简介:吴炜华,教授,研究方向:互联网信息、新媒体传播、青年文化。

基金项目:国家社科基金重大项目“我国新闻传播业人工智能应用现状与发展趋向研究”(19ZDA327);国家社科基金后期资助项目“中国网络新世代的媒体社会学研究”(20FXWB025)

性和社会性也是不争的事实。虽然网络欺凌并未完全复制现实欺凌模式,但其对欺凌权力的媒介化放大、对受欺凌者的群体性污名却是存在的,如言语欺凌(恶意取笑、威胁)、关系欺凌(社会排斥、散布谣言)<sup>[1]</sup>、恃强凌弱(或以多欺寡)、持续伤害等。网络欺凌还表现出“群体或个人”的“多对一”或“一对一”的欺凌模式以及“重复实施”“攻击性”和“故意伤害”<sup>[2]</sup>等行为特征。

2019年10月21日,《人民日报》在微博上主持“网络言行请三思”话题,并微评道:“从贴标签,到放箭,再到恶意中伤……宣泄畸形快感,喷发心理毒素,一些网络言行,夹枪带棒,让人不寒而栗,更带给受害者永久的心灵创伤。一旦放任,人人都是受害者!心存善意,拒绝充满暴力的网络言行,别让沟通的工具,变成伤人的凶器!”<sup>[3]</sup>

网络欺凌是传统欺凌借助互联网技术实现的自我继承与异化,是网络与社交媒体环境中越轨行为的虚拟投影,呈现为在线、媒介化和社交化的发展态势,更具有虚拟化、去具身性和社交媒体中介化的暴力表现,其对被欺凌者造成的身心伤害,对网络空间以及网络社会治理的破坏是惊人的。本文由此出发,尝试在媒介社会学的理论框架中探索群体性网络欺凌的衍生机制、触动力,以及在互联网中以“恶评党”“黑粉”与“键盘侠”为标识的青少年网络族群,是如何理解、诠释、认知自己所遭遇、旁观与参与的网络欺凌,他们是如何解释欺凌时的虚拟身份建构,又如何在模仿与对抗中与虚拟暴力共存。“恶评党”“黑粉”与“键盘侠”等网络族群是隐藏在网络中的社会与人群特征极为模糊的虚拟族群,在本研究中,因被访者的屡次提及而显化。此三个族群虽有明显的在线交往的差异,但也拥有极为相似的行为特征和交流模式,常被用以描述网络空间中传播负面信息和实施虚拟攻击行为的群体。“恶评党”以恶意、偏激、侮辱性的评论为标识。“黑粉”具有持续性诋毁、中伤的常态性行为模式。“键盘侠”虽以“命名正义”标榜自身,但其行为的“恶评模式”明显,常以社会公义为名,进行人肉搜索、他人信息暴露及网络情绪鼓动,每每也引发网络暴力舆情。

2019年9月至11月,研究团队通过参与观察、在线聊天与线下访谈,完成了基于北京(5)、江苏(3)、四川(2)、河南(2)、广东(1)、黑龙江(2)、上海(6)、重庆(4)等省市共25人次的数据收集。本文中的25位被访者年龄在16到24岁之间;14位女性,11位男性;被访期间均居住在城市(其中4位父母仍在村镇,为农村户口);每天接触互联网的时长在1小时到3小时不等;以手机接入互联网为主;使用诉求以刷朋友圈、阅读网文、追实时热点、超话打榜、游戏、看视频、网购等为主。被访者均有3年以上使用社交媒体经验如微博、微信;使用社交型音视频APP如B站、抖音、快手等;使用网文网站如晋江、纵横;使用知识分享网站,如知乎、豆瓣、Lofter等;使用游戏社区如游民星空等。

被访者均被问及“你是否在网络上主动发过、转发过攻击性(负面的、嘲讽性、辱骂的)信息、图片或视频?”以及“你觉得,你有没有遭遇过网络欺凌(欺凌他人或被欺凌)?”在访谈中,21位被访者坦诚自己曾在社交媒体留言区、视频弹幕区、游戏聊天区以直接或隐晦的语言发布过攻击性言论或信息。11位被访者谈到自己曾主动或被动参与过网络论战。15位被访者转发过嘲讽性的恶搞图片及鬼畜视频。4位被访者承认自己是粉圈“黑粉”,“感觉太油腻了,看到他的黑料会去点赞一下”。(L,女,18)“很虚伪,欺骗老公,连主持人都说她是最有欺骗性的,我觉得她只有黑粉了吧。看到新闻就跟风骂两句。”(M,男,21)12位被访者均提及自己转发过熟人的表情包。被访者们均认为自己曾经历过网络欺凌。可以说,本文中所接触到的被访者,正是中国网络欺凌现象中非常典型的陌生人-路人族群,他们对网络暴力和欺凌有粗糙的辨识和理解,但偶尔又会以一种主动或盲从的方式,卷入到群体性网络欺凌事件之中。本文希望能在网络欺凌的常态研究中寻找非常态的“欺凌”主体——作为偶然性、随机性的欺凌行为制造者,在中国互联网与社交媒体中,是如何被隐藏与显化的;他们又是如何在生产、转发、评论所催生的群体动力中,被裹挟卷入,越轨习得,从一种原本为“恶评”“黑粉”与“键盘侠”的旁观者,转化成为网络欺凌的参与者。

## 一、媒介社会学视野下的网络欺凌

网络欺凌是21世纪互联网研究、新媒体社会学研究中的新现象与新问题。网络欺凌是传统欺凌在互联网环境下的延伸与变异,依托于网络的实时、匿名、社交属性,呈现跨时空、跨媒体、跨圈层不断泛滥的趋势,更表现出迥异于传统欺凌行为(校园欺凌、社区欺凌、职场欺凌等)的新特征,传统欺凌研究中的权力三角“欺凌者、旁观者、被欺凌者”也在网络欺凌中呈现出更为混乱的组合关系。

以往的研究对于网络欺凌的科学界定与分类多有分歧。网络互骂论战、人肉搜索和鬼畜恶搞是否属于网络欺凌?或只有威胁到被欺凌者身心安全的行为,才是网络欺凌?网络欺凌并生于现实欺凌,还是仅存于网络之中,这两种形态又有何不同?在中国的社会科学语境中,网络暴力与网络欺凌又是何种关系,两者为一体还是各有差异?上述问题为网络欺凌研究屡受争议之处。究其原因,网络上所呈现的(语言与行为)欺凌与暴力表现形态各异,受到多种因素影响,如欺凌行为发生的国家、地区、种族、社会、文化、信仰,信息通讯技术的平台、应用的技术、媒介参与度,欺凌双方的年龄、性别、族群等。本文将网络暴力置于媒介暴力的理论框架中,包含网络中的暴力交互(如网络欺凌

的类型)与暴力文本的传播(如暴力游戏中的设定与场景、视频中的暴力血腥画面),因此,网络欺凌隶属于网络暴力,但网络暴力的研究范围应更为宽泛。

通过对网络欺凌行为模式的分解,对其属性与类型进行描述,是当前普遍对网络欺凌进行界定的方式。Tanrikulu 将网络欺凌行为分为如下十个类型:(1)网络论战(Flaming):用愤怒和粗俗等负面情绪的文字信息,试图挑衅或攻击某个人或群体;(2)网络骚扰(Harassment):重复发送侮辱性或侮蔑性的信息;(3)诋毁诽谤(Denigration):对他人进行诽谤,使其名誉受损或者身陷流言;(4)冒充假扮(Impersonation):利用虚假账号模仿他人发送具有侮辱性与伤害性的信息,使受害者在朋友关系或所处的社交环境中陷入尴尬困境;(5)在线揭露(Outing):未经允许分享他人的照片和视频,也包括揭露他人的隐私信息,如“人肉搜索”;(6)网络欺诈(Trickery):通过示好获取其信任,诱导其行为以套取个人信息;(7)在线排斥(Exclusion):故意将某个体持续排斥在集体之外阻止其加入;(8)网络跟踪(Cyber-stalking):利用电子通讯设备对他人进行盯梢,进行强迫性的关系入侵<sup>[4]</sup>,骚扰他人令他人感到疲倦、厌烦;(9)在线凌辱(Humiliating):利用各种信息传播工具记录下侮辱性的状况或者人身攻击的过程并在网络媒体上进行传播,如恶意鬼畜;(10)色情信息(Sexting):向个人或群体发送色情内容<sup>[5]</sup>。

虽有研究发现,明星与公众人物更易成为群体性网络欺凌的对象<sup>[6]</sup>,但近年来,群体性网络欺凌的无差别攻击也使普通人深受其苦。而其中,网络亚文化、游戏及粉丝圈层的文化误解与圈层对立也将青少年拽入网络欺凌的深渊。这不仅对青少年的身心健康产生了极大的影响,也客观上助长了网络中敌意情绪、暴力言论与恶意论战的泛滥。

2000年以来,国内研究开始关注到群体性网络欺凌现象。2006年,国内一网络论坛先后爆发“虐猫事件”和“铜须门事件”两起大规模群体性网络欺凌事件,事件主人公均被人肉搜索,自此引发了公众、媒体与学界对于这类带有群体欺凌性质的网络暴力的广泛关注与探讨。《人民日报》对网络暴力在线上和线下两个层面的常见行为进行了归纳:线上层面,指通过恶意搜索、传播他人隐私,煽动和纠集人群以暴力语言进行群体围攻;线下层面,指从道德制裁和审判出发,恶意干涉当事人的现实生活,使其遭受严重伤害并对其产生实质性的威胁<sup>[7]</sup>。

2010年之后,网络欺凌凸显于社交媒体<sup>[8]</sup>,国内外针对微博或 Facebook, Twitter 等社交媒体中网络欺凌问题的研究不断增多。社交媒体所激发的网络欺凌呈现出情绪极化、陌生人参与和群体聚集的行为特点,并迅速形成由爆转引发的网络围观效应和非理性、匿名攻击模式。群体性网络欺凌形成一种非理性的群体行动模式,欺凌者对道德制高点和攻击性的评价语态进行自我建设,并随机形成一种虚妄的群体欺凌联合体,实现

思想、观念、情感的互相影响<sup>[8]</sup>。由社交媒体驱动的群体性网络欺凌,过程更为公开、更为公众可见,被欺凌者的随机性以及欺凌关系的间接性也极为明显。

2018年,益普索运用访谈法对网络欺凌现象展开了一项全球性调查。对于网络欺凌的来源问题,访谈结果显示,在中国,网络欺凌行为大多数来源于陌生人。陌生未成年人和陌生成年人成为网络欺凌中的行为主体,比重分别为56%和49%,高于同学(48%)和认识的成年人(28%)<sup>[9]</sup>。从各国家间的横向比较来看,由陌生人实施的网络欺凌在中国所占的比重也明显高于其他国家,群体性网络欺凌中的“陌生人现象”极为明显。有学者以“群氓”标识这一现象,也有研究认为由“群体性迷失”导致的理性离场,制造出群体性欺凌不断重演的混乱现场<sup>[10]</sup>。

## 二、群体动力与越轨习得

网络传播中的圈层化行为趋同与文化认同,呈现在群体性的网络欺凌场景中,催生了一种越轨习得的群体动力。越轨习得是青少年在遭遇群体性网络欺凌之时进行自我调整和双重身份建构的一种方式。2020年,以辱骂和侮辱为基本交流模式、“出口成脏”的“祖安”文化出圈,揭示了互联网暴力交往的一种隐秘的常态模式。“祖安”源于某游戏直播平台的主播与玩家当众对骂,该主播的粉丝以弹幕评论主播的骂技,“这就是祖安人打招呼的方式”。“祖安”随后在互联网中泛滥成灾,成为脏话和对骂的暴力场景符号。为应对网络脏词过滤与监控,“如何以儒雅、随和的方式表达愤怒与讥讽,激发了祖安文化的暴力想象,发展出了一套以英文字母、各地方言、人体器官、历史典故等多元要素混合而成的祖安语录”<sup>[11]</sup>。“祖安文化”也逐渐演化为以持续性语言侮辱、人肉(被称为“爆破”)搜索、互相诅咒为行为特征的欺凌游戏,存在于各类型封闭和隐秘的社交媒体和青少年亚文化圈层中。在祖安的欺凌场景中,欺凌者与被欺凌者的身份是混淆的、相互的。这一特征也表现在非祖安的、开放型社交和社区环境中。

网络欺凌中的“欺凌者”是虚拟的、异质而流动的。他们是中国网络文化中存在的独特的虚拟族群,但却是欺凌主体。一方面,他们似乎无所不在,却又不具现实的存在性;另一方面,他们所表现出非理性的攻击、聚集欺凌行为与网友戏谑对抗的纷争场景交织在一起,投射出残酷青春的网络镜像。在研究中最初浮现的,是因网络论争、意见对峙、情绪极化而导致的偶发式欺凌。

“这是很奇怪,我平时不这样的。好像在网上容易被影响。”“也就是看着大家都在喷,跟着喷一句。”(L,男,18)

“云村里一首新翻唱的歌,大家就骂得刀光剑影。当然也会跟上去骂一句。你总得站个队吧!”(Z,男,21)

圈层生态里的亚文化风格模仿与情绪趋同,形成了群体性网络欺凌的最初动力;而更为常态型暴力的“喷子”现象,类似祖安文化,却更为泛化。在研究中,我们不断遇见被媒体和青少年所描述“网暴”中的隐形的、陌生的,但却是日常化状态的“喷子”“恶评党”“黑粉”和“键盘侠”。

“上网的时候你是不是越来越羡慕网上的喷子?不羡慕?那么想象一下,你说的东西别人听都没听说过,几乎和现实脱节,在你普及这个概念的时候,逻辑和理智等一切因素都无法阻挡你。想象你踏进的互联网空间里,你可以讨厌这里的每一个人,但是没人能阻挡你。”<sup>[12]</sup>

在“互联网空间”中,“无人能敌的喷子”被被访者们屡屡提及。

“会遇到,无脑喷子,看文指手画脚,不按照她们的脑残路线走剧情,作者会被黑得很惨。”(W,女,20)

“到处乱喷乱咬的喷子,素质太低。”(L,男,18)

“喷子”们隐藏在网络之中,以一种流动的欺凌身份,随机地实施攻击。欺凌对其而言,更像是一种表达无目的愤怒和不满的日常展演,并随之带来一种诡异的言论失范与越轨愉悦。

游戏资讯网站“游民星空”聚集了很多热衷网游和手游的青少年网民,其论坛经常因非理性、无意义的网络论战而备受批评。

“我自己身边有朋友,家境很好,近两代主机全机种制霸,家里的屁吸也一万五朝上,自己985高校毕业,六级分数过630。照理说他这样的人,是应该混迹于Gamespot或者Gametrailer的,然而他却也经常上游民,骂主机狗。我以前非常不解,问他为什么要这么做。他说,每当他登上游民星空,那魔性的网站界面就会让他产生一种好奇,他会去想如果眼下他是一个在发廊里给人剪了一天头发刚下了班走进街口黑网吧的城乡结合部杀马特少年,在电脑前坐定,把鼠标上别人留下的泥抠掉,往桌上不知谁留下的泡面碗里吐X之后打开游民星空,看到的第一条就是某PS4独占游戏的新闻的话,他应该要发些什么样的评论X,那当然毫无疑问,肯定是喷了。‘也只有游民上,我才能找到这样的快感,扮演一个不相干的自己。’我那哥们这样对我说道。”<sup>[13]</sup>

由于游戏终端的差异性体验所形成的意见,在更为常态的“好奇”“无聊”、恶意的自我“想象”中被行为主体转化为具体的欺凌行为。自20世纪90年代以来,群体极化理论在网络传播与社会心理学、政治学交叉研究中愈加凸显,解释了社会主体与虚拟族群

在线互动形成的心理极化、意见极化和情绪极化现象。研究认为,“选择性信息接触和社会背书”在“新媒体特别是社交媒体的技术属性”的物质性支持下,形成了一种非理性的甚至可能失控的发展态势,群体极化转化为“公众极化”<sup>[14]</sup>。群体极化理论与研究中所提出的“意见主导”向“情绪主导”发展的观点,在以“喷子”现象为代表的群体性网络欺凌中有所体现。

“看来喜欢角色扮演的不止我一个啊……我感觉一上游民,就好像一个衣冠楚楚的现代人来到一个印第安部落,看到一群原始人围着篝火跳舞。那种诱惑无以言表。除了扒光衣服跟他们一起群魔乱舞外,我实在想不起该干什么了。什么?你说裸舞不文明?那就你文明,你全家都文明!装什么的文明X。”<sup>[13]</sup>

对被访者而言,网络中言语失范的越轨习得是一种生存策略。他们曾经是旁观者,曾经试图阻止辱骂、攻击,尝试辩解和理性地解释,但最终或遭遇更为暴力的攻击,或迅速站队,在盲目与对抗中成为新的欺凌者。

“因为一评论就被游民喷,我就特别学习了一下‘喷子圣经’。”“游民我觉得都是流民,你不做流民都不敢上去。”(H,男,22)

有被访者将“游民”解释为“流民”,以此来描述游戏玩家和评论者在“游民星空”中的“无序”“失控”状态。“游民”也从一个网站名称的前缀被刻意地借用,以表达网络中的欺凌者。

新媒介的高密度使用,数字鸿沟的消弭,信息技术的可及,极大提升了新时代中国互联网用户尤其是青少年用户的新媒介素养和技术能力。但他们又在不断接触、直面、抗争与妥协中旁观(或参与)网络欺凌,也因网络族群行为的趋同和极化,深刻地受到异化和暴力化的群体的影响,从陌生的、具有主体能动性的抗争者,沦为一种对抗性的网络欺凌施暴者。

### 三、认识重建与道德推脱

20世纪中叶以来,传播学者多用涵化理论对媒介化(如电视、电影)的越轨与暴力内容和社会现实与个体的暴力行为展开关联性研究<sup>[15]</sup>,研究者尤为关注对暴力内容——视听化的暴力内容的接触<sup>[16]</sup>、浸润<sup>[17]</sup>对青少年身心产生的影响<sup>[18]</sup>。涵化理论近年来也被用于新媒介研究,研究者探访游戏视频、游戏及弹幕<sup>[19]</sup>中的暴力场景,并试图解读暴力接触与攻击行为之间的关系。

网络欺凌习得,受到网络圈层文化的影响,如因游戏中的媒介暴力浸润而得到放

大,或因网络空间言论失范的越轨愉悦而被模仿,或因网络族群的情绪极化所形成的螺旋形吸聚效应而愈加明显。有研究从社会认知理论视角出发,运用道德推脱(Moral Disengagement)概念来解释欺凌者在实施伤害行为时不会对自己产生消极评判的原因。欺凌者通过自我角色的弱化,忽视和弱化欺凌伤害,责备和构陷被欺凌者来完成自我的认知重构<sup>[20]</sup>。

“小破站,游民(星空),那真是什么鸟都有,很多看视频都不看简介直接上去就喷。那天论坛里说,游民喷子,网易喷子,微博喷子哪个战斗力不强过B站小学生。B站的杠精真的太多了,你要幸存,也得成杠精。比起那些大神,我差远了。”(Z,男,21)

“有时会去XX的超话,跟着去洗广场做反黑控评。他们战斗力太强,我也跟着,慢慢学习,非常精分,非常凶猛。我们不是脑残,打——是有原因的。”(Z,女,19)

“论坛上有很多人骂喷子的,骂的时候想想自己。有个帖子给我印象深刻……”  
(H,男,22)

“很多人都觉得喷子的存在是祸害,是毫无用处的垃圾。其实喷子们都是十分可爱的人,他们在现实中大多都是卢瑟屌丝,一事无成,对前途比较迷茫,心中有怨气,又因为诸多原因无法发泄,于是只能跑到网络上发点谩骂之词来发泄心中淤积之气。他们如此的坦诚,如此的奔放,如此的袒露心声,比起那些口蜜腹剑之徒、阴险狡诈之辈,不知道要好上多少倍呢!起码他们是在真诚地表达自己的想法,是真正的小人而非伪君子。”<sup>[21]</sup>

小破站是中国互联网用户对弹幕网站B站的爱称,逛超话、洗广场与“反黑”是粉圈女孩的日常。上述被访者是网络圈层文化的积极参与者,对网络空间中最典型的言语失范、跟踪伪装和网络论战等欺凌行为,有一定的认识,但他们的共同认知是,在游戏、弹幕、网文、国漫以及粉丝社群中想要生存下去,要打得起也要有被打的准备。

“我也不觉得这要上升到欺凌,就是动动口而已,又不是真的,关掉就行。虽然有时半夜爆肝更爆火。”(Z,男,21)

“说实在的,每次看到喷子连内容都对不上就在那喷,我就想改行去当喷子,利润一定很好,毕竟这么不负责任的工作态度都可以混下来。”(Z,男,21)

“人肉与扒皮,大家都会随手做一做,现在网络这么发达。转发也是分享快乐。”(L,女,22)

对于网络身份的虚拟性和多面性,中国青少年网民早已深知其游戏法则。在表明“好网民”“好青年”身份的同时,偶尔、随机地参与到网络欺凌行为中,并以“游戏”化、“幼稚”化来推脱“欺凌者”身份,这成为中国青少年网民在实施网络欺凌行为时的一种常态。

“不是网络欺凌,就是大家都这么搞,说是很幼稚无脑吧,但你就是一个小人物,多



你一个不多,少你一个不少。骂得凶的时候,是特别没素质。上大学以后好一些,以前比较中二。你没看到我室友,那叫一个凶猛,网暴起来特惊悚。”

“中学时,那时怼天怼地,追文、听歌,也不能做啥别的啊,就上线评两句。那时不觉得自己多幼稚,现在想想,还是挺那个的……追文的时候,经常骂作者,骂完了就换一篇。那时小,也没觉得有啥,就想,受不了作者肯定删,但后来还真的在网文评论中看到作者求助,吓坏了,没想到还真有很多无聊的读者跟着喷,作者就快崩溃了。”(F,女,22)

在前期的采访中,仅有4位被访者承认他们会偶尔扮演一下“黑粉”角色,其余被访者都坦诚,自己曾是网络欺凌的旁观者,或认为自己曾实施过网络暴力与欺凌,使用过“过激”“刻薄”“侮辱性”的语言,“转发过表情包和鬼畜视频”,但否认自己曾经参与过群体性欺凌行为。网络上暴力的自我,在青少年的自我认知中,仿佛成了青少年亚文化族群的欺凌-对抗事件中的一个微小分子,无意识地扮演了一个微不足道的、努力适应以生存的小角色——他们曾经只是网络暴力与欺凌事件中的局外人和旁观者。

研究发现,在旁观者对欺凌行为进行干扰的校园欺凌案例中,虽然仅有25%的旁观者会选择对受害者进行干预,但仍有57%的干预产生积极效果<sup>[20]</sup>。而在网络欺凌中,网络环境的虚拟性与媒介性,却会削弱旁观者的责任感,少部分旁观者甚至表示会支持欺凌行为,认为被欺凌者是罪有应得<sup>[22-23]</sup>。

“黑粉的存在,是有理由的。”(H,女,24)

“她为什么被全网黑?我觉得她就是招黑体质。没理由,说不清。”(W,女,16)

“特别讨厌流量XX明星,微博上职业hf(黑粉)、扒皮很多,看到就会跟个贴——苍蝇不叮无缝的蛋。”(M,男,21)

“最恶心的是在微博下怼人的,总有发挥不好的,非要把人怼到忧郁症吗?不过打输(英雄联盟职业电竞)比赛那次,自己也跟着上去转了。”(T,男,17)

“起点上的‘职业杠精’‘专业喷子’也太多了,有时看看,糟心,但也有意思,了解一下网文界的重重黑幕。”(G,男,18)

Suler在2004年提出在线去抑制效应(Online Disinhibition),网络的匿名性、异步性、去权威化等特征,使人们在网络空间可以做其在现实世界中通常不会做的事<sup>[24]</sup>。

“特别好的朋友聚会时,才会八卦一下。谁会像在网上那样,分分钟吃火药?”(Z,女,22)

“比较宅,不大会和人正面刚。网上不一样。”(H,女,24)

欺凌场景中的暴力自我与滤镜下的美颜自我共同存在,这一双重身份为“恶评党”“黑粉”“键盘侠”构建了游走在网络空间中的双重自我。

Z是某211大学三年级学生,学校辩论队副队长,大学二年级时攒钱买了全新的游

戏本,现为某游戏论坛版主。

“我觉得大一时特抑郁。游戏中被羞辱、被骂,太常见,憋屈的事太多。游戏,也许是对抗性的,可能就能刺激坏情绪,但论坛实在不懂,游民比较魔性,经常莫名其妙就臆脏话。骂他们小学 X 都是抬举他们,智商会被拉低。”(Z,男,21)

游戏本以及游戏中的装备与皮肤购置,一方面是 Z 努力提升游戏技能,享受游戏体验;另一方面,Z 承认,希望能借助“设备”,摆脱在游戏中被欺凌嘲弄为“手残党”“小学生”的境况。在其网络消费、在线互动行为与欺凌-对抗的心理激发过程中,青少年迷恋着新媒体技术的文化赋能,也迷恋着技术使用中虚拟权力的膨胀。

“技术好,装备好,脾气也大了,好像不知不觉就发现自己真的比较凶残——仅限于网络,仅限于网络!!”(Z,男,21)

以往研究对 1 094 条分享网络欺凌经历的博客评论进行内容分析,结果发现,65% 的分享者认为技术在网络欺凌中发挥的是明显的消极作用<sup>[25]</sup>。在技术决定论的美好愿景和泛媒体化的社会进程中,网络欺凌与媒介暴力、仇恨言论的网络表达经常相互纠缠,对日益暴露和沉浸在互联网与移动媒体中的青少年产生着日趋明显的负面影响。有学者认为,经济社会脱序式发展,社会认同分化加剧,社会情绪的郁积,商业化运作模式普遍嵌入推波助澜非理性网络舆论发展;网民年轻化及其泛道德化的文化心理,形成了群体性网络欺凌的社会因素<sup>[26]</sup>。

## 四、结 论

本研究通过网络民族志和质性访谈的方法,探寻了中国互联网中的网络欺凌的参与者是如何以一种双重自我和双重身份,参演并体验着网络欺凌的现实场景。本研究中所观察的以青少年为主的中国互联网用户,对网络暴力、网络负面情绪的影响有所了解,对自己所遭遇的网络恶搞和嘲讽、网络谣言及辱骂较为敏感,却不能清晰认知网络欺凌所产生的伤害性、严重性,并危险地将其误解为网络化生存的新常态,面对欺凌时更欠缺理解、辨识和正确的处理能力。同时,他们也会以一种随机的、非现实常态的参与模式,介入到对他人的群体性网络欺凌行为之中。

网络欺凌是一种基于传播技术与社交媒体的欺凌行为,因此,旁观者不要冲动行事,避免卷入欺凌事件(无论是对抗还是支持欺凌者),警惕发生角色转化;而对被欺凌者而言,应培养其运用举报、留证、发起社会呼吁、寻求法律援助与心理辅导等多种手段来保护自己的能力和。在欺凌者-被欺凌者的对抗模式中,中国互联网用户建构出复杂的

欺凌-对抗的身份认同,以一种迫切而直接的方式、失范的言语与态度、混沌又盲从的情绪表达,为我们揭示了网络欺凌的越轨习得与动力异化的关系。

本文仅仅揭示了网络欺凌研究的一个小小切面,研究方法与发现也有缺陷,但希望由此出发,为更为丰富和深入的青少年网络欺凌研究贡献微薄的力量。事实上,从社会生态理论的视角出发,应对网络欺凌,政府、平台、家庭、学校都应发挥各自的作用<sup>[20]</sup>。2020年,教育部等六部门印发了《关于联合开展未成年人网络环境专项治理行动的通知》,特别指出,“整治不良网络社交行为。加大对‘饭圈’‘黑界’‘祖安文化’等涉及未成年人不良网络社交行为和现象的治理力度,对涉及未成年人网络社交中出现的侮辱谩骂、人身攻击、恶意举报等网络欺凌和暴力行为,以及敲诈勒索、非法获取个人隐私等违法活动予以查处。对相关QQ账号、群组等通报相关企业,依法依规采取关闭群组、关闭账号等处置措施”<sup>[27]</sup>。在政府层面,积极推动网络欺凌相关法令的完善与实施;在平台方面,运用多种手段进行欺凌预警和过滤;在家庭层面,指导家长细致观察青少年变化以判断其是否遭受欺凌,有效处置网络欺凌并预防青少年欺凌别人;在学校层面,要求学校成立校园欺凌预防和处置工作小组,加强法制教育、安全教育和心理健康教育,有效化解矛盾<sup>[28]</sup>;综合各方面力量,为青少年健康使用网络,清除网络欺凌的负面影响,提供良好条件。但如何从青少年主体的视角深入网络欺凌的触发场景,揭示其动力根源,也许更值得我们深思。

## 参考文献:

- [1] CAMPBELL M, BAUMAN S. Reducing cyberbullying in schools: internationalevidence-based best practices[M]. Cambridge, MA: Academic Press, 2018.
- [2] SLONJE R, SMITH P K. Cyberbullying: another main type of bullying? [J]. Scandinavian Journal of Psychology, 2008(2): 147-154.
- [3] 人民微评. 拥抱阳光,网络言行请三思[EB/OL].[2020-10-21].<https://weibo.com/2803301701/lcz3nxYJ1>.
- [4] SPITZBERG B H, HOUBLER G. Cyberstalking and the technologies of interpersonal terrorism[J]. New Media & Society, 2002(1): 71-92.
- [5] TANRIKULU T. Cyberbullying and basic needs: a predictive study within the framework of choice theory[J]. The Anthropologist, 2015(3): 573-583.
- [6] WHITTAKER E, KOWALSKI R M. Cyberbullying via social media[J]. Journal of School Violence, 2014(1): 11-29.

- [7] 吴炜华,丁浩.媒介化的暴力、网络霸凌与青少年:研究回顾和中国视角[J].中国新闻传播研究,2016(1):3-13.
- [8] 苏一芳.人肉搜索与网络集合行为[J].中国青年研究,2009(11):86-90.
- [9] NEWALL M. Cyberbullying: a global advisor survey[EB/OL].[2020-06-27].[https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/201806/cyberbullying\\_june2018.pdf](https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/201806/cyberbullying_june2018.pdf).
- [10] 彭兰. 群氓的智慧还是群体性迷失:互联网群体互动效果的两面观察[J].当代传播,2019(2):6-9.
- [11] 李凯旋,孙庆玲.祖安文化:网络语言中的“隐秘角落”[EB/OL].[2020-06-27].[http://youxi.youth.cn/yw/202009/t20200914\\_12493053.htm](http://youxi.youth.cn/yw/202009/t20200914_12493053.htm).
- [12] 泡面.上游民涨姿势:如何成为一个无人能敌的喷子[EB/OL].[2020-10-11].<https://www.gamersky.com/news/201410/474971.shtml>.
- [13] 护士衫下.如何看待游民星空评论区 PC 党和主机党的撕逼[EB/OL].[2020-06-17].<https://www.zhihu.com/question/27332258>.
- [14] 夏倩芳,原永涛.从群体极化到公众极化:极化研究的进路与转向[J].新闻与传播研究,2017(6):5-32+126.
- [15] SMITH A. Influence of TV crime programs on children's health[J]. Journal of the American Medical Association,1952(1):37.
- [16] PEARL D, BOUTHILET L, LAZAR J. Television and behavior: ten years of scientific progress and implications for the eighties[M]. Rockville, MD: National Institute of Mental Health,1982.
- [17] HOGAN M J. Adolescents and media violence: six crucial issues for practitioners[J]. Adolescent Medicine Clinics,2005(2):249-268.
- [18] YBARRA M L, DIERNER-WEST M, MARKOW D, et al. Linkages between Internet and other media violence with seriously violent behavior by youth[J].Pediatrics,2008(5):929-937.
- [19] 李君贤.网络直播中弹幕语言暴力机制的形成与消解[J].西部学刊(新闻与传播),2016(10):59-60.
- [20] BAUMAN S. Cyberbullying:what counselors need to know[M]. Alexandria, VA:American Counseling Association, 2011.
- [21] Superwave.向喷子们致以崇高的敬意!论游民的喷子文化[EB/OL].[2020-10-09].<https://www.gamersky.com/news/201303/229327.shtml>.
- [22] HINDUJA S, PATCHIN J W. Cyberbullying prevention and response expert perspectives[M]. New York: Routledge, 2012.
- [23] PATTERSON L J, ALLAN A, CROSS D. Adolescent perceptions of bystanders' responses to cyberbullying[J].New Media & Society,2017(3):366-383.
- [24] SULER J. The online disinhibition effect[J].Cyber Psychology & Behavior,2004(3):321-326.
- [25] DAVIS K, RANDALL D P, AMBROSE A, et al. I was bullied too: stories of bullying and coping in

an online community[J]. *Information, Communication & Society*, 2015(4):357-375.

- [26] 姜方炳.“网络暴力”:概念、根源及其应对——基于风险社会的分析视角[J]. *浙江学刊*, 2011(6):181-187.
- [27] 教育部等六部门关于联合开展未成年人网络环境专项治理行动的通知[EB/OL]. [2020-08-26]. [http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2020-08/26/content\\_5537641.htm](http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2020-08/26/content_5537641.htm).
- [28] 上海市教育委员会. 预防中小学生网络欺凌指南 30 条[EB/OL]. [2020-10-09]. <http://www.shanghai.gov.cn/nw2/nw2314/nw2319/nw12344/u26aw53795.html>.

(责任编辑:范艳芹)

## Group dynamics and identity alienation in cyber bullying

WU Weihua, JIANG Yu

(Department of Journalism and Communication, Communications University of China, Beijing 100024, China)

**Abstract:** Cyber bullying is a purposeful, repetitive, violent behavior causing harm objectively which performed by individual or group to harm the victim through computers and mobile terminals on the Internet. In recent years, the group cyber bullying has shown a trend of spreading across time and space, across media, and across communities. On one hand, the internet groups such as “evil criticism party”, “anti-fans”, “keyboard warrior”, “cursing culture community” and other cyber groups have shown irrational attacks and collective bullying, which often lead to violent online public opinion; on the other hand, the phenomenon of group cyber bullying encountered by teenagers as they consume online cultural products and use social media has become more and more common, which nowadays has become a hot topic of internet research and youth research globally. The group motivation, identity alienation and moral evasion in group cyber bullying explain the occurrence, evolution and spread of cyber violence in China’s Internet environment, and also ring an alarm for the future cyber security, supervision and cyber literacy education.

**Key words:** cyber bullying; group motivation; identity; alienation; teenager