



要挟父母充值 当托养“瘾”谋生

——农村少年“手机病”调查

17岁的湖南岳阳农村少年小涛(化名),在沉迷于手机直播软件后,以不吃不喝等方式威胁父母给钱,短短两个月,手机充值花掉了两万多元。

和小涛类似,一些农村青少年装满游戏和直播软件的手机,成了现实世界里的“潘多拉魔盒”,一旦开启,恶果随之而来。



主播之诱:农村孩子患上“手机病”一蹶不振

现实世界中的小涛,自卑、沉默、不善交际,16岁进入一家职业院校念书后,“常常被欺负”。今年7月,他回到农村家中,与手机为伴。

在“有钱就有装备”“有钱就能打赏”的虚拟世界里,金钱是换取存在感最简单粗暴的方式,充值就能买来认同感。为了这种看似热烈、实则轻飘的认同,小涛不惜以各种方式要挟父母,只为换得充值钱。

如小涛一般,一些在现实世界里屡屡受挫、偏执内向的农村少年,因为豪掷千金而成为网络主播们亲密称呼的“大哥”、玩家们崇拜跟随的“老大”,或者游戏战力排行榜上的“王者”。因为痴迷于虚拟社交的快乐,他

们患上“手机病”。

湖南郴州一所农村中学的初三年级班主任、化学老师吴耀娟为学生们的“手机病”忧心忡忡。吴耀娟所在的学校留守儿童占比约达80%。“绝大多数孩子会强烈要求在外打工的父母买手机,他们寒暑假的生物钟是晚上通宵玩游戏,上午睡觉,下午起床继续玩。”

吴耀娟观察到,喜欢玩手机的学生“晚上是会犯瘾的”,于是白天上课就犯困,甚至在课堂上睡着。她曾有个学生,初三第一学期化学能考80多分,到第二学期就滑到40多分,再没及格过。“后来我才知道,因为第一学期考得好,妈妈奖励了一部手机,然后孩子常常玩游戏到凌晨一两点。”

头充值,号令鼓动帮派成员一起充钱提高战力,以便相互厮杀。“养‘托’的公司和一些游戏公司有勾连,别人充的是真金白银,他们就是改账户数值,然后这个游戏区的充值金额,公司提成一部分,再分很少的一部分给‘托’。”

“正常人能每天昏天黑地打游戏吗?工资很低的。”程飞告诉记者,这种“职业”一天要在线至少16个小时,收入和精力付出不成正比,大多数“员工”都是游戏成瘾、家境不佳的青少年,因为从事这个“职业”而精疲力竭,瘾上加瘾。

戒瘾之道:堵疏结合,让孩子从虚拟走向现实

《2017年中国游戏产业报告》显示,2017年中国游戏用户规模达到5.83亿人,中国游戏市场实际销售收入超过2000亿元,其中移动游戏的份额继续增加,已经过半。

青少年成为游戏用户主力群体之一。记者在调研中发现,患上“手机病”的青少年存在一些共性,比如有较多的空闲时间,消遣娱乐渠道较少,现实社交面窄等,其中农村,尤其留守家庭是重灾区。

“除了呼吁家长、学校加强教育管束,青少年加强自控,还应该建立更完善的机制,提高门槛。”廖秋斌认为,手机游戏应有更严格的付费金额限制,比如单次付费上限、密集充值监控等;此外,游戏注册应更严格落实实名认证,引入人脸识别功能。

对已经手机成瘾的农村青少年,该如何帮扶?廖秋斌建议,一方面,应向专业的心理辅导机构寻求帮助,高度重视、科学对待青少年“手机病”;另一方面,家长也要带孩子参与到更多现实社交中,尽量多予以陪伴和关怀。“在孩子人生观、价值观逐渐形成的关键时期,更要高度警惕虚拟世界裹挟的狭隘、偏激和暴力倾向。”

长期关注农村青少年成长的社会组织“春雷公益”秘书长刘跃告诉记者,她所在的公益组织曾在暑假期间组织留守儿童乡村夏令营,或将农村青少年带到城市开阔视野,当丰富、多元的现实社交平台构建起来,对农村青少年摆脱手机依赖效果明显。

据新华社

以“托”养游:让青少年瘾上加瘾

在反网瘾社会组织的义工廖秋斌眼里,农村儿童,尤其是留守儿童的“手机病”,病症在春节后会“爆发性增长”——

今年3月,一位焦灼的父亲加入了他们的受害者线上互助群。这位常年在外打工的父亲春节回家,孩子拿他的手机玩游戏,一个春节花去了两万多元。“留守儿童趁父母回家过年,偷偷拿手机玩游戏充值。最多的充了20多万元。”廖秋斌说,他们经手的案例中,家长试图联系一些在游戏市场尾端厮杀的小公司,却一分钱都追不回,“公司捞一

笔,几个月就注销了,找都找不到。”

更为可怕的是,“捞一笔”的小公司手段五花八门,甚至以“托”养游,一些沉溺于虚拟世界的青少年成了廉价的赚钱工具。

曾以当“托”为业的程飞(化名)告诉记者,这些公司美其名曰某某网络科技公司,在一些电脑城、写字楼里租几间房,集合一批16-20岁的青少年,不少是放暑假的学生,同时挂机多个游戏,午间上班,直到凌晨。

他们组成2-3人的团队,加入游戏中的不同帮派,故意挑起事端引发冲突,然后带

**动动手指扫一扫
探索快乐旅行
享受幸福人生**

联系热线: 13937099158