逢星期一見報

■周家長子曾在社交網絡facebook設專頁請求網友幫忙尋找失蹤父母。 資料圖片

■「網絡暴力」問題備受關注，圖為青少年上網情況。 資料圖片

個人成長與人際關係＋今日香港＋全球化

難念的經

編者按：近月，香港發生了兩起弒親案。經媒體大肆報道、社會廣泛議論後，該矛頭指向了「宅男」、「N失青年」和「啃老族」等，似乎這些已然成為罪惡的根源、社會的負累。但媒體的報道的真實性又有多少？如何才能一窺這些案件的性質？筆者將於下文和大家一一道來。

■嘉賓作者：鍾文堅 資深通識科老師、中學通識科顧問

Kan Sir 通識教室 www.kansir.net

舉刀向雙親 暴力遊戲教壞人？

涉弒親兩青年 背景有共通點

新聞背景

早前，本港接連發生兩宗轟動的倫常血案：叛逆青年冷血弒親，駭人聽聞。這案件可用喪心病狂來形容行兇者，甚至有報章標題用「魔子」稱之，令案件備受矚目。媒體亦對有關案件作追蹤式的深入報道。據現時的資料，兩宗案中有不少共通點：

1. 涉案者皆非來自破碎家庭，疑兇自小均獲家人悉心栽培；
2. 兩案中的疑兇均被介定為「宅男」、「N失青年」，屬典型的「啃老一族」，終日沉溺於網絡暴力遊戲中；
3. 疑兇犯案過程中，均有友人協助；

而媒體則迫不及待在文章中下結論——案件屬「冷血宅男的弒親血案」，行兇的兩名青年自小受父母過度溺愛，形成極端自私、孤僻的性格，由於個人無法面對現實生活中的失敗，並將之歸咎父母，加上終日沉溺網絡暴力遊戲之中，遂把暴力施諸於父母身上以作了斷。更有個別評論指，因兩宗案接連發生，之間是否有傳染性的關連。

是真是假 難以辨別

當然，這兩宗件涉及的概念，諸如「宅男」、「N失青年」、「啃老族」，全屬近年潮興的社會**刻板印象（stereotype）**，用上「魔子弒親(parricide)」的標題，更能吸引眼球，催谷銷情，卻無助社會大眾更接近事件的真相。因為截至目前為止，有關兩件案的大部分資料，皆來自傳媒的報道，基於對本地主流傳媒專業水平的認知，雖不能斷定這些材料全屬杜撰虛構，但除警方公布的基本資料外，其中有多少是接近事實，又有多少只是道聽塗說，身為普通讀者，確實難以判別，因此，只能保留存疑態度，待事件經過抽絲剝繭的偵查後，才有可能了解事件的真相，故暫時切忌過早妄下結論。

基礎級

文獻研究 了解真相

若想增加對「弒親案件」的認識，可進行文獻研究（literature review），從本港和外地找相關文獻，來了解這類案件的性質。

關於「弒親血案」，不得不提美國莊遜夫婦被女兒莎拉（Sarah Johnson）槍殺一案，案件發生在2003年，莊遜夫婦在家中被槍殺，最初莎拉指稱目擊兇徒從後園逃走。經過警方調查，16歲的莎拉由原來痛失雙親的受害人身份，變成弒親的嫌疑犯；案件所以轟動美國社會，除行兇者的手段兇殘外，更重要的是犯案動機是雙親禁止她繼續跟非法入境的19歲男友交往。

家庭塑造成長 並非唯一

以上案件雖備受關注，卻屬極端的個案，其性質並不具代表性；又基於「弒親」屬於較極端的倫常罪行，就算在槍支氾濫的美國，該類個案亦非常見；不過，筆者發現美國著名學者海德（K.M. Heide）曾探討有關議題。海德曾對美國聯邦調查局（FBI）的相關過案進行研究，發現由1977年到1986年間，每年平均約有300宗弒親案件。

據他的研究發現，可將這些案件行兇少年分成三大類：第一類屬危險的反社會分子，殺親以達成個人目的；第二類是患嚴重精神疾病，受幻覺支配而殺害身邊親人；第三類則是因長期受虐待，無計可施下採用極端暴力尋求解脫。在海德的研究個案中，第三類是絕大多數，佔九成以上。由此可見，家庭是塑造青少年成長的非常重要的因素，但卻非唯一的。

而較受傳媒關注的卻多屬第一類，因為「危險反社會分子」的標題可以吸引眼球。

進階級

■香港元朗八鄉橫台山散村永寧里村3月16日發生弒父傷母慘案。 資料圖片

網遊惹的禍？ 缺證據難斷言

由於「弒親案件」的本地研究材料有限，難以作出上述探討；反而兩宗案件所引發的另一爭論卻值得討論：涉案的兩名青年，據報道均有沉迷網絡暴力遊戲，故因其網上暴力遊戲會否導致沉迷青年變得冷血暴虐和弒親血案的爭議。

筆者從香港社會服務聯會整理的《香港社會指標》找到以下一組數據（見表一）。

■互聯網的廣泛運用對青少年是利是弊，難以界定。 資料圖片

從1981年至2010年間數據可見，16歲至20歲青年的暴力罪案比率自1991年出現峰值後，雖有升跌起伏，但從總的趨勢來說，都在持續下跌。且互聯網在上世紀90年代初是新生事物，而在互聯網方興未艾的時候，青年暴力罪案的數據未有顯著趨升；相反，卻呈現大幅度的下跌。

因此可否下結論說，青年沉迷網絡暴力遊戲，不僅不會引致暴力行為上升，反而會減少呢？

這是不可以簡單就判定，因為人是極複雜的社會動物，影響他的行為的因素眾多，產生的過程也是難以觀察得到；因此，雖據表面數據，青年沉迷網絡暴力遊戲與暴力罪案並未呈現同步的上升（或下跌），由於未掌握當中其他要素的關連和變化，故此難作結論。

沉迷網絡 影響身心

筆者再從青年事務委員會的《2010年香港青年統計資料概覽》找到近年青年暴力罪案的更詳細數字（見表二）。

從上表羅列的各分項數字可見，近年來的各項數據，除刑事恐嚇有所增加外，其他都出現較明顯的跌幅；從表面證據來看，縱使青年沉迷網絡暴力遊戲，並未出現坊間預想的後果。

不過有一點幾乎可以肯定的是，青少年人日常花的**屏幕時間（Screen Time）**越長的話，對他們的身心成長和人格發展，都有不良的影響。例如當青少年過度熱衷高科技產品和玩意，視綫只管盯着屏幕，於是身體就會維持長時間靜止的狀態，這種坐着不動的生活方式易誘發癡肥和相關疾病；另一方面，由於增加了屏幕時間，同時代表減少了人與人面對面的真接溝通機會，亦會導致個人社交上的障礙。

摘星級

表一：每10萬名16歲至20歲人口中因暴力罪案而被捕人數

年份	1981	1986	1991	1996	1997	1998	1999	2000	2001
數字	313.0	365.8	**562.4**	444.8	387.2	374.2	441.3	392.8	344.6
年份	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
數字	359.5	389.2	364.8	310.6	317.3	289.9	255.0	250.8	260.1

■資料來源：香港社會指標

表二：青少年暴力罪案及分項數字

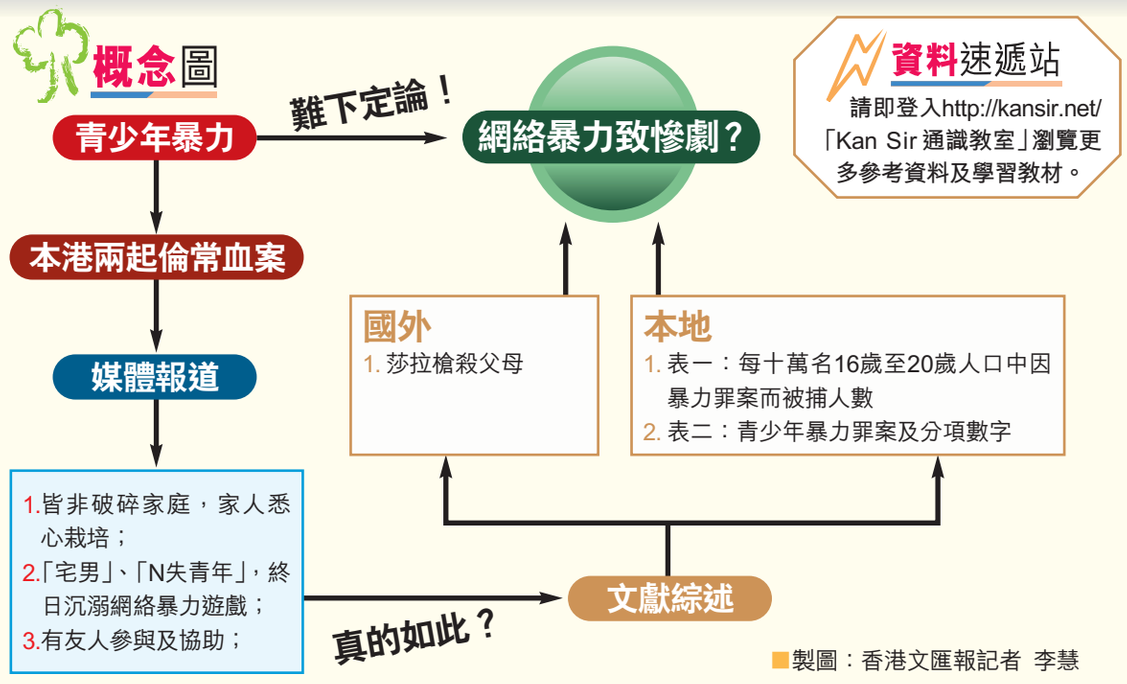
案件	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
1. 侵犯人身的暴力罪案	1,066	1,195	1,147	1,044	1,055	1,069	924	959
1.1 謀殺及誤殺	10	16	8	9	12	9	10	1
1.2 傷人	295	269	262	233	254	265	253	234
1.3 嚴重毆打	585	730	659	593	590	598	470	490
1.4 襲警	37	46	36	18	16	30	22	19
1.5 刑事恐嚇	53	66	92	93	77	59	65	89
2. 侵犯財物的暴力罪案	516	500	454	319	353	219	217	146
3. 刑事毀壞	283	255	212	171	140	168	153	147
4. 在公眾地方行為不檢/打鬥	370	466	406	267	333	267	220	245
5. 藏有攻擊性武器	166	117	154	73	113	49	63	67

概念鏈接

屏幕時間（Screen Time）：指用在觀看電視、掌上電腦、手機及其他電子設備的時間。

刻板印象（Stereotype）：亦稱印刻作用，專指人們對某特定類型的人、事或物的一種概括看法，並以此作為評價該事物的標準。

概念圖



■製圖：香港文匯報記者 李慧

資料速遞站

請即登入http://kansir.net/「Kan Sir 通識教室」瀏覽更多參考資料及學習教材。

想一想

1. 根據表一和表二，指出近年本港青年暴力罪案出現的變化和趨勢。
2. 承上題，有指沉迷網絡暴力遊戲逐漸成為導致青少年的暴力案件的主因。表一和表二在多大程度上支持這看法？解釋你的答案。
3. 參考上文，你認為減少屏幕時間是否能減少青少年暴力案件？試加以討論。
4. 試分析互聯網的普及對青少年成長的利弊。
5. 政府、社工、學校及家長在防止青少年沉迷網絡的角色是甚麼？

■香港文匯報記者 李 慧

延伸閱讀

1.《兩宗弒親案促使社會各界反思》，香港《文匯報》，2013年3月22日 http://paper.wenweipo.com/2013/03/22/PL1303220003.htm
2.《讓弒親悲劇不再重來》，網易網，http://bbs.news.163.com/bbs/shishi/82354680.html
3.李書華著，《面對網絡，父母該做點甚麼？——e時代家庭教育行為手冊》，學苑出版社，2004.

■香港文匯報記者 李 慧