

「藍鯨」疑襲港 誘細路行絕路

「死亡遊戲」脅迫做「任務」自殘 3學子疑「中計」



街談網議

本港青少年自殺問題廣受社會關注，最近恐怕再添隱憂。外國近年流傳一款自殺網絡遊戲「藍鯨」（Blue Whale），疑利用青少年好奇心誘取個人資料或裸照等把柄，繼而脅迫受害者進行連串自殘至最終自殺的「任務」。香港網絡世界日前亦疑發現「藍鯨」蹤影，有自稱香港大學學生在facebook發文，稱有3名友人不約而同在網上寫上「I AM A WHALE（我是鯨魚）」字句，更留意到他們左手均有受傷包紮，懷疑有人自殘並與「藍鯨」有關。港大呼籲同學如有需要可向校方求助，而香港警方則表示正了解事件。

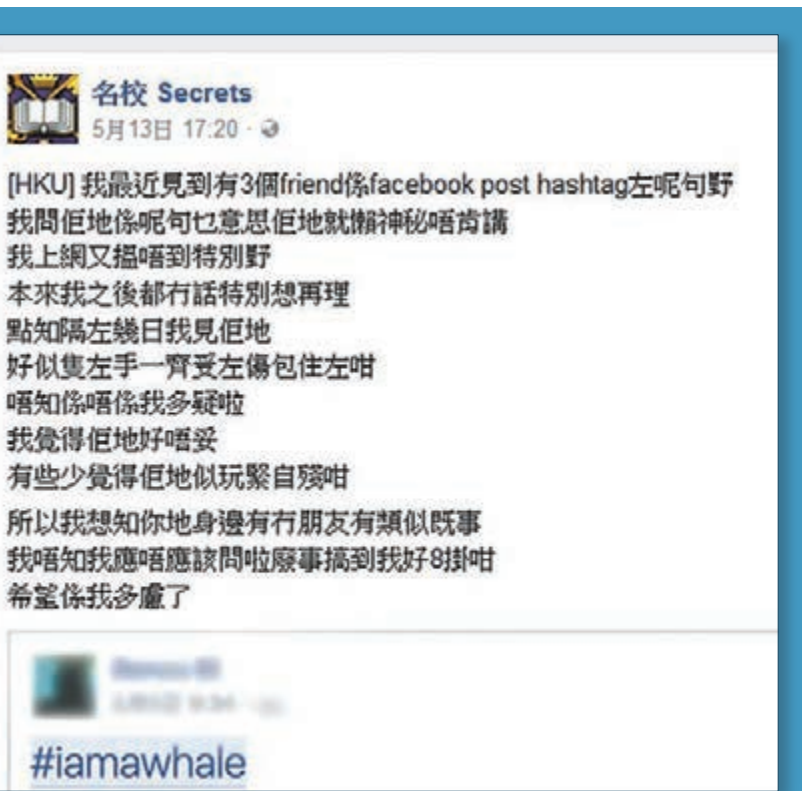


■自殺網絡遊戲「藍鯨」（Blue Whale），疑利用青少年好奇心誘取個人資料或裸照等把柄，繼而脅迫受害者進行自殘「任務」。

網上圖片

■有自稱港大學生在facebook發文，懷疑有3名友人參與「藍鯨」遊戲，作出自殘行為。

網上截圖



「藍鯨」據傳是來自俄羅斯的社群網路遊戲，遊戲細節眾說紛紜，有指遊戲由「遊戲管理員」藉身份證、裸照等私人資料，加上不同的「洗腦」方式操控「玩家」，而「玩家」需要進行50項不同的荒謬或自殘「挑戰」，最後以自殺作結以完成「遊戲」（見另稿）。據包括英國廣播公司新聞（BBC）等多個外國媒體報道，「藍鯨」創始人早前已經被捕，被控誘導至少16名女生自殺。

網傳3人fb寫「I AM A WHALE」

縱然始作俑者終於被制止，惟「藍鯨」卻有如電腦病毒般於網上擴散，世界各地都有懷疑受影響的報告，最近更似乎「游」抵本港。社交網站facebook專頁「名校Secrets」近日接連出現「藍鯨」相關討論文章。

有自稱港大學生就發文表示，最近發現3名友人在facebook寫上「I AM A WHALE（我是鯨魚）」字句，查問對方卻「懶神秘」不願解釋，數天過後竟發現3人左手均有受傷包紮，懷疑他們因參與「藍鯨」「遊戲」而自殘。

精神病者心動 網民籲勿衝動

有網民更在「名校Secrets」描述了「藍鯨」遊戲一些細節，聲稱「玩家」一旦中途退出，

「管理員會將你裸照公開，同搵人搞你屋企」，形容這是個「無回頭路」的遊戲。過程間「管理員會同你傾計，一路關你令你覺得自己好廢，唔死都有用，又一路同你傾，你要點樣諗至可以解除痛苦」。

縱然已有網民清楚指出「藍鯨」害處，惟有自稱有自殺傾向的精神科病人貼文承認，看見這「遊戲」一刻也感到心動。有網民再三提醒，「藍鯨」遊戲會每日要求受害者做出對自己有害的事，擔心香港會受影響，呼籲大眾認清其害，切勿因一時衝動「好奇害死貓」。

對於有關傳聞，港大發言人回覆，指網絡上流傳的「藍鯨」新聞的真確性存疑，大學不宜回應，但強調同學如有疑問或需要，可向大學求助，大學學生發展及資源中心設有輔導和心理培育服務，協助同學。

警方：正了解事件

警方在回覆香港文匯報查詢時則表示正了解事件，但強調互聯網並非無法可依的虛擬世界，呼籲市民切勿以身試法。

根據香港法例第33B條《侵害人身罪條例》，任何人協助、教唆、慫使或促使他人自殺，或進行企圖自殺，均屬犯法，最高可判監14年。

網民留言節錄

Eva Lai：遊戲本身就是為邊緣人而設，有篩選過，主要針對那些得不到社會接納家庭關愛的人……

Dio Wai Yin Chan：只要開始咗遊戲，就等於踏上通往死亡既（嘅）單程路！絕對唔可以玩！

Daisy Chan：希望唔好有人以為自己唔會有事咁八卦click入去game果（嗰）條link到，因為好似話（唔係太確定），可以track到你ip，佢地（哋）有好top嘅hacker可以搵到你個人資料。

匿名網民：話說我係一個有自殺傾向既（嘅）精神科病人，當我見到哩（呢）個遊戲既（嘅）時候，我真係有啲心動。

匿名網民：我係（喺）中一諗過自殺……直至升左（咗）上中二之後多左（咗）少少朋友先打消呢個念頭……見到同學係gp（群組）到（度）講緊blue whale，我忍唔到手打左（咗）句我有啲想玩……

方琦：玩Blue Whale唔會解決到你無朋友（嘅）問題。

資料來源：facebook「名校Secrets」專頁
製表：香港文匯報記者 姬文風

「每日挑戰」互動 有網民認心動

特稿

綜合現有資料，自殺網絡遊戲「藍鯨」明顯是有害無益的網絡陷阱，何故仍有年輕人稱願以身犯險？有心理學專家剖析指，「藍鯨」遊戲細節一旦如傳聞所述，透過「每日一挑戰」做法，或會令「玩家」養成習慣甚至期待著未來的新挑戰；而「玩家」向「管理員」每日匯報的互動，甚至「管理員」間中給予小獎勵，也易讓「玩家」對該要求自己自殘的「管理員」產生情感，出現「斯德哥爾摩症候群」。他認為一些社交能力較差、本身已受精神困擾的年輕人，有可能受這類遊戲吸引與動搖，並呼籲青少年下決定前考慮後果，切勿隨便找尋網上「寄託」。

「名校Secrets」近日接連出現「藍鯨」相關討論文章，縱然已有網民列明「藍鯨」害處，清楚指出遊戲結局只有死路一條，呼籲各界切勿誤墮陷阱，遺憾在上述專頁仍有個別網民聲言對「藍

鯨」心動，甚至有自稱曾有自殺念頭的中學生在專頁留言，表示自己一度與友人透露「有啲想玩」，反映這死亡遊戲對於一些年輕人而言是種引誘，不可不防。

臨床心理學博士萬家輝剖析指，年輕人參加這類遊戲或涉及三個因素，「其一是本身已經受到一定情緒困擾，例如有抑鬱病徵，精神較弱者亦易受影響」；其二則是社交能力較弱的年輕人，「他們在現實世界未必有太多朋友，有機會在網絡世界上尋求依賴，以為對方是朋友，有共同『話題』」。

其三，則是沒有想到事件所帶來的後果。萬家輝表示，第三點的情況，尤其對現代年輕人而言不在少數，情況有如進行「裸聊」或「援交」般，當時人下決定一刻不見得想清楚往後惡果。

恐形成「斯德哥爾摩症候群」

他進一步解釋，就傳聞中「藍鯨」遊戲內容而言，這類「每日一挑戰」手法確有

[GUEST] 我係中一諗過自殺，因為嗰陣老師話我欺凌一個女仔，而且我啲朋友都同我絕左交，直至升左上中二之後多左少少朋友先打消呢個念頭。但係呢排成績唔係幾好，而且做錯左好多嘢，俾人鬧到好柑，搞到我又有少少想自殺。見到同學係gp到講緊blue whale，我忍唔到手打左句我有啲想玩，點知俾人以為我講笑，仲打咩fuck off。點算啊，我唔想又好似中一行左呢班朋友啊，求secret大神指教一下小弟我。

■有個別人士承認對「遊戲」感興趣。

網上截圖

機會讓參與者養成習慣，甚至演變成「記掛着明日有何新挑戰的期待」，加上「玩家」每日完成挑戰後都會與「管理員」匯報溝通，這類互動有機會讓雙方建立關係，如果操控者間中給予一些小獎勵，甚至有機會使受害者對於對方產生情感，形成「斯德哥爾摩症候群」。

萬家輝指出，目前消息顯示，「藍

鯨」遊戲主要於網上進行，包括驗證自殘行為也僅是透過相片確認，「加害者如果面對面看見受害人自殘的痛苦，多少會有同理心。然而在這個情況而言，所有『挑戰』只在網上訊息或相片確認，加害人的內疚感將會大減」，而這將有機會使情況惡化，難以收拾。

■香港文匯報記者 姬文風

專家之言

專家籲三思 勿「貪新鮮」亂試



■蔡若蓮籲家長關注子女狀況。資料圖片

有前線社工、教育界人士及防自殺輔導專家表示，各界別包括教師、家長、專業人士、傳媒，以至一般網民都應有所警惕。年輕人本身更不應自以為「定力夠」胡亂嘗試，以免誤墮「藍鯨」陷阱。

青協註冊社工張志偉昨日表示，年輕人考慮參與這類「遊戲」的原因眾多，恐難一概而論，但不排除個別年輕人自以為「定力夠」，抱着「想挑戰一下」的心態嘗試。他續指，這類「遊戲」的初期任務可能較為簡單，一些玩家或會被吸引，誤墮陷阱。

對於「藍鯨」要求參與者先提供地址甚至裸照始能「入會」，張志偉提醒，世上不應有遊戲有權採取這些私人資料，提醒年輕人如發現有人提出這類要求，應保持警覺；如已不幸牽涉其中，張志偉建議當時人宜向家人坦白，如有需要亦可向社工或相關專業人士聯絡，必要時應向警方求助，保障自身安全。

就有自稱中學生的網民稱，一度對參加「藍鯨」遊戲感興趣，本身是中學校長的教聯會副主席校長蔡若蓮表示，「藍鯨」目前於學界而言不算是廣泛傳播，但有必要密切監察，同時亦宜加強有關正確使用網絡的教育，以免學生受到負面影響。

蔡若蓮籲家長關注狀況

她補充，縱然教師能於課堂觀察同學身心狀況與表現，惟網絡世界複雜多變，單憑教師難以24小時了解學生網上行為，因此家長的關心亦相當重要。

香港大學社會工作及社會行政學系講座教授葉兆輝，日前與港大防止自殺研究中心研究助理教授程綺瑾共同撰文，強調「藍鯨」遊戲並非一個應用程式，無法從電腦或手機中一鍵刪除，它是個可由某個個人簡單地發起的東西，需要社會各界協力對抗。

文章並建議青少年應三思加入後果，並提醒朋輩應向這類「遊戲」說不；家教界宜多留意孩子或學生，如發現異常應以聆聽方式評估其狀況，耐心解釋這類「遊戲」的禍害；普通網民應立刻停止擴散這類「遊戲」，傳媒報道也應謹慎小心。

■香港文匯報記者 姬文風

俄國興起廣傳「4:20」做「任務」

話你知

「藍鯨」於2013年在俄羅斯社交網絡興起，據指已陸續傳入中亞、歐洲等地，遊戲會要求參與者在4時20分起床做不同的古怪行動，故早前內地社交媒體出現了「420叫醒我畫藍鯨」、「4:20叫醒我」、「藍鯨：死亡4:20」等字眼的網絡群組，有群組更公開稱在進行「死亡遊戲」，參加者不得於中途退出。有指全球目前至少有十多名青少年死於此遊戲，早前俄羅斯有130名青少年自殺亦被懷疑與此有關。

目前，英國、阿根廷、墨西哥等多個國家發佈警告，呼籲家長關注孩子的網上行為。非洲肯尼亞政府留意到該遊戲

與3宗自殺案有關，勒令當地各網站移除有關遊戲，同時向facebook、Google、Twitter、YouTube等社交媒體致函，請他們高度警惕遊戲的危害性及作出行動遏制遊戲擴散。

內地部門關注 騰訊屏蔽搜索

內地近期也出現了諸如「藍鯨」、「4:20叫醒我」等字眼的網絡群組，有記者發現當中有聊天群組用戶會在當中發佈手臂被割傷的圖片。有關情況似乎已引起網路監管部門注意，騰訊及百度等網絡平台已開始檢查和刪除以「藍鯨」等為關鍵詞建立的群組和貼吧，騰訊更啟動相關關鍵詞的搜索屏蔽，社群

網路運營方亦提醒用戶，教唆自殺涉嫌犯罪。

為保護青少年，有人組織起來對抗「藍鯨」，有網民製作「反藍鯨遊戲」，當中有50種搞笑有趣的挑戰，如邀請朋友一起看一部童年時覺得很搞笑的動畫。

巴西網民則發起倡導快樂生活的「粉鯨」（Pink Whale）挑戰、「黃色水豚」活動。「藍鯨」的發源地俄羅斯有人組建反「藍鯨」組織，實行反擊活動。內地網民更有人做「臥底」加入「藍鯨」群組中，或是假借「藍鯨」名義創建群組，勸導有自殺念頭的人放棄自殘想法。

■香港文匯報記者 柴婧

「創辦人」聲稱清洗社會「生物垃圾」

特寫

「藍鯨」又稱「藍鯨死亡遊戲」，



■被指是「藍鯨」創始人的男子早前被網上圖片捕。

「『藍鯨』挑戰」、「4:20叫醒我」，本源自俄羅斯而現已流傳到多個國家。遊戲主要是透過洗腦方式，誘導參與者在50天內完成各種荒誕或自殘「任務」，包括「四點二十起床並上屋頂」、「切開嘴唇」、「讓自己受傷」、「在手臂上割出來一條鯨魚」、「說了你的死亡日期，就必須承擔」、「看一整天恐怖電影」、「不要和任何人說話」等，基本上是通過剝奪睡眠、擾亂生理節奏、迫使接觸恐怖信息等方法讓參與者逐步自我封閉、自我摧殘，進而引導

其走向死亡，並在第五十天自殺「贏得」遊戲。

這款荒謬至極的「遊戲」，據指出自曾攻讀心理學、現已被捕的俄羅斯青年Philip Budeikin。他曾形容參與者都是「生物垃圾（biological waste）」，並稱其發起遊戲的動機是以教唆自殺來「清洗」社會，將他認為「沒有存在價值」的人從社會中「清除」。根據網上資料，

「玩家」在加入遊戲前，必須將住址、聯絡方式甚至裸照寄送給遊戲組織或「管理員」，一旦透露秘密或中途離開遊戲，隱私將被公諸於世，此舉亦令一時不慎的參與者更難抽離。

■香港文匯報記者 柴婧