



通天文摘 - 当今人世, 君知多少?

(九十三)

暴力文化

美国从1960年到2016年，总人口增长了1.8倍，而总犯罪事件增长2.7倍，暴力事件则增长了4.5倍。[31]

在1966年德州大学奥斯汀分校大规模枪杀案（University of Texas Tower shooting）之前的五十年，只有25起造成4人以上死亡的大规模枪杀案。从那以后恶性大规模枪杀事件愈演愈烈。[32]从1991年致死23人的德州基林（Killeen）枪杀案，到2017年屠杀58人的拉斯维加斯枪杀案，每一次进入公众视线的大规模枪杀案都让人触目惊心。

世界范围内，每年恐怖主义事件从1970年的650起跃升到2016年的13,488起，增加了20倍。自从2001年9.11恐怖攻击之后，恐怖攻击事件增加了160%。[33]

现实世界的暴力和我们的日常生活经验相一致：我们的日常生活已经被暴力文化所包围。不但激烈的摇滚重金属音乐中充满了暴力，大多数影视作品甚至电玩也以暴力为主题。许多影视作品都用正面形象的演员和手法来刻画黑社会、帮派、海盗形象，给这些负面形象赋予了魅力和光环，使得人们不但不反感，反而开始向往犯罪和黑帮。电子游戏的出现又给人一条双向互动的在游戏中使用暴力的渠道，使得暴力从影视作品的单方面的灌输，到使得人们积极地从游戏中得到暴力的体验，游戏中砍头断肢、血腥四溅的场景往往超过了电影的尺度。

在2013年的一项研究中，研究者分析了从1985年到2012年之间出品的电影，结果发现从1985年至2012年间，PG-13卖座大片中枪支暴力镜头数量增加了2倍。[34]后续研究中揭示这一趋势持续至今。[35]2008年的皮尤调查研究中发现97%的12到17岁的年轻人玩过电玩，其中有2/3的人玩暴力内容的游戏。[36]

面对社会中不断增多的暴力问题，从专家、学者到社会公众，人们不断提出各种设想和解决方案，从更严的法律限制、更大的执法保护，到提供公众心理咨询。但是这些方案只不过相当于砍掉有毒的树枝，却没有斩断毒根。共产邪灵通过有意地带动大众文化渲染暴力和犯罪，让更多的人接触这类内容而见怪不怪，而部分人被这些内容带动模仿，使得暴力变成社会现实。魔鬼通过败坏传统文化、变异人的道德、让人远离神而追寻无止境的物质和欲望的满足，才是真正造成社会问题的根本原因。

选自《魔鬼在统治着我们的世界》