

# 朋友圈众生相

自打有了微信这个社交工具,人们的交流越来越方便了。既然是社交工具,那么它就和现实社交一样,充满了人情世故。比如要不要点赞,给谁点赞,并不是动动手指这么简单。

有人觉得,朋友能给你点赞,不一定说明他认同你发的东西或者关心你的喜怒哀乐,但起码说明他关注你;如果一个人连给你点赞的工夫都没有,怎么会关心你的其他事情呢?也有的人认为,真正的朋友不会经常点赞,君子之交淡如水嘛,不必为朋友没给自己点赞而耿耿于怀;而且,点赞多数时候不是真的赞扬或为你开心,而是表示“朕知道了”或“已阅”。为此也就有了“点赞之交”的说法。

不过,从人的心理上讲,发朋友圈肯定是希望得到关注与围观,这其中主要以分享快乐为主;要不,发朋友圈干什么呢?如果这时朋友都不关注的话,发圈之人就会有些失落。所以,不管出于什么目的,多点赞是没

错的。

近日,一位创作者说自己在朋友圈自推一篇公号文章,竟无一回复。于是感慨:可见文字人品,都已落拓不堪。作为一个创作者,能够表达自我自然是件快乐的事,在朋友圈分享这种快乐乃人之常情。但残酷的现实不但让他失去了创作的喜悦,反而平添了无人关注的凄凉。所以他说:“微信最大的特质是,让我们十分清晰地看见人间薄凉,洞察人性的冷漠实质。”

然而,这话我觉得有些悲观了,换个角度想可能就豁然开朗了。你想,朋友圈本就是“虚假繁荣”,很多人只有一面之缘,甚至有的只是微友,别人对你的生活或写的东西不感兴趣很正常。就算是真朋友,也不一定对你发的所有东西都感兴趣。

可人有时很奇怪,没人关注不开心,关注的人多了又有顾虑。真的是叫“近之则不逊,远之则怨”。为了适应人们的需要,微信煞费苦心,推出

了对朋友多少天可见的功能以及定向推送的功能。微信推出这些功能,自然有其功用。仔细想来,我们发朋友圈很多时候是为了展现自我,用现在的话叫营造人设。那么,在不同的朋友中间,就需要有不同的人设。

比如,在一些人中间,我们需要正襟危坐的形象;在另一些人中间,我们则需要活泼好动的形象。有一些人,我们希望他们参与和了解自己的生话;有一些人,我们不想让他们对自己的工作生活有过多介入。这样一来,再发某条微信时,就有了诸多选择。

在这种情况下,我们看到了微信时代人们的纠结:既千方百计渴求关注,又想方设法隐藏自己。这样的朋友圈怎么看都缺乏一种真实感。可我们依然乐此不疲:明明面对面坐着,竟相顾无言,彼此拿起手机刷着朋友圈,在那里了解朋友的“人生百态”。

(据《今晚报》)

## 亲近树

在林间的走是最安静的动;在树下的坐是最活跃的静。这种感觉也许来自对树的喜爱。

最孤独的就是树了。春来秋往,严寒酷暑,无论岁月怎样变换,树常常是独自一个,默默地,从一粒无人关照的种子,到一棵无人关注的小芽,再到一棵大树,直到开花结果。时光漫漫,风沙漫漫,它是那样站着,一天一天,一年一年,多么荒芜漫长的岁月啊。

最坦然的的就是树了。无论是朗朗春日,还是夏季酷暑,或者身陷四面楚歌,树总是活得那样坦然,不艳羡花荣花落,不惋惜草绿草黄。树叶想唱就呼啦啦地唱,想跳,就无拘无束地跳。不管是身居沃土或是根盘瘠地,树总能嵌入大地的骨骼,自己吸取营养,让自身形成一道风景。

最温馨的就是树了。树与人不可分离。树赐予人类浓阴、清新、幽香、果实,树总是和绿色连在一起,和生命连在一起,树也和家园与亲人连在一起,和温馨的回忆以及回家的路连在一起。树,特别是家园旁的老树,既是呼唤游子归来的旗帜,又是游子扯不断的长长思念……

我认识的树品种不多,但不影响我喜爱它们,亲近它们。每一棵树,比起人,更接近天空,更深入泥土。树的用途很多。树的前生是一粒卑微的种子,树的后世有时是一地枯萎的落叶。然而,天地共知,日月共鉴,它的生命里有大用,品性里有大美。亲近树吧,向树学习,或许能把自己修炼成一棵树,一棵灵魂和身躯都坚强挺拔的树。

(刘伯毅)



## 箴言

△我未曾见过一个早起、勤奋、谨慎、诚实的人抱怨命运不好,良好的品格,优良的习惯,坚强的意志,是不会被假设所谓的命运打败的。

(富兰克林)

△走得最慢的人,只要他不丧失目标,也比漫无目的地徘徊的人走得快。

(莱辛)

△生活,不是等暴风雨过去,而是学会在风雨中起舞。

(宫崎骏)

△外表的美只能取悦人的眼睛,而内在的美却能感染人的灵魂。

(伏尔泰)

## 海的独白

我是海,一位多情的少男,海鸥是我片片的飞吻,海平线是我的琴弦,月亮是我的恋人,她对我洒下爱的银辉,我便潮来汐往,夜夜难眠。

我是海,有人称我为不良少年,只因为他不懂爱的教育,才觉得管我是那么困难。他用阴霾的脸孔对待我,以风雨的咆哮斥责我,我当然要汹涌澎湃,仿佛疯癫。如果他沐我以和煦的阳光、温柔清风,我必还以万顷碧波,一张笑脸。

我是海,如果你是丑陋的岩石,我便要呼啸呐喊,惊涛裂岸。如果你是温柔的浴场,我便为你筑起更细、更长、更软的沙滩。

(刘墉)

