

# 玩家的悲剧（修改稿）

泰坦

2009年6月完成 原载《游戏·人》第33辑

2009年7月修改

有这么一个故事。

曾经有一个善良的老人，居住在湖边。每年，飞向南方过冬的野鹅都会在这湖上短暂停留，然后继续旅程。有一年冬天因为韩流来袭，有几只野鹅被困在了湖边，没有食物可吃。老人非常的同情这些野鹅，就每天喂东西给它们吃，帮助它们度过了寒冬。从此以后，每年的冬天，越来越多的野鹅聚集在湖畔，老人依旧热心照看它们，这些野鹅得到了食物，就放弃了南飞。某一年的冬天，老人过世了，再也没有人向这些野鹅提供食物，结果，这个冬天，所有的野鹅都饿死了。

日本知名企业家稻盛和夫曾经引用过这个故事，之后他说：有时候我们需要抗拒帮助少数的诱惑，这样最后才能拯救一个群体。

现在请大家想想目前我国社会各界对电子游戏的态度。主流媒体从来不会发文支持和鼓励游戏，几乎 100%的报道都是千篇一律的——某个游戏，害了某个孩子。接下来，有关部门宣布，要么禁止这款游戏，要么开始在各方面刁难这款游戏……

看上去，这种做法帮助了少数误入歧途的孩子，实则过度干涉了大多数孩子的成长，并且促成了他们的逆反心理。

沉迷游戏的孩子，究其原因自制力弱，游戏让这个问题暴露出来，这并不是最坏的结果，恰当的解决方案是找到“自制力弱”的具体原因然后针对处理，而当今通行的做法是，孩子们沉迷什么就封杀什么，对异性着迷而不做正经事的孩子可不在少数，是不是要规定国家只能保留一种性别的儿童存在？

这种针对游戏(或者孩子们的其他爱好)不深究原因、只作表面文章的做法，实际上损害了大部分的健康的孩子们的利益，并且把他们逼得更叛逆。绝大部分孩子的“上有政策，下有对策”，都是大人们逼的，是大人们不合理的限制逼得他们不得不投机。

譬如说，为什么不能连续游戏超过 N 小时？为什么不能痴迷于解决一个关卡？如果他们不能投入全力钻研一个游戏，我首先想问问，他们做其他事情会不会也是浅尝辄止？他们会不会没有恒心、会不会畏惧困难，因此无法在学习或工作上取得突破？

很多家长担心孩子们被游戏影响而做错事，这个心理，反映了我们教育上的失败。我们教育体系中的很大一部分是为物质文明和商业行为服务，考试也只考这一部分。我们之所以还没有游戏（以及电影）分级制度，无非是因为分级工作相对而言缺乏商业价值，不增加 GDP，没人愿意在这方面花精力，目前社会资源显然更倾向于投资各种利润惊人的网戒中心（事实上那些擅长电击的教授专家们收了很多的钱，只帮了很小的忙，还产生了巨大的副作用）。大人们惟利是图，忽略精神文明，整个价值观就是尽可能多索取尽可能少回报，同时又要求孩子们规规矩矩的，这事儿要能办成还真见鬼了。更甚之，一些家长天天忙东忙西没空搭理孩子，居然指望计算机过滤软件或者内容控制系统来帮助孩子学好，这

美好的愿景在几百年以后也许能实现，但是今天的计算机真的没那么聪明。

我认为——当然肯定不止我一人持这种观点——家长和老师应该首要教给孩子们的不是科学文化知识，不是商业规则，而是基本的是非观念、善恶标准、做人的道理和价值。很多农村的家长，没什么文化，但对孩子言同身教：不欺负人，不当孬种，不扯谎，不是自己的东西不能拿，成绩单不许作假。这些看上去啥也不懂的爹娘的这几句简单的教导，造就了无数了不起的人。我要举这些人的例子，可以把这篇文章写成一部长篇小说。一个正直的孩子，根本不会因为游戏或者其他任何爱好的影响而做出恶劣的事情；一个不懂得克制的孩子，即使不玩游戏，也很容易在其他方面走错路。

如果教育得当，对于现实的、残酷的世界，不妨逐步放开让孩子们去接触和体会，重要的是同他们交流看法，而不是把他们保护在一个不真实的花园之中。世界有美好的一面，也有邪恶的一面，我们不能控制孩子们将会接触到的东西，但我们知道这一点：这个世界的未来——无论好坏——将由现在的孩子们来创造并掌管。被大人們的过度保护的那群孩子，只怕会在未来世界风云变幻的竞争环境中被打得溃不成军，一败涂地。

扯远了，说回游戏，最大的问题在于，大家太习惯于报道负面新闻了，生怕孩子们爱上哪款游戏。事实上，如果主流媒体能够多报道一些游戏中正面的消息，一些好的行为，一些温暖的东西，比如执着、友谊、谦让、严谨、互助、团队精神，孩子们看多了也会模仿，同样影响他们在现实中的所作所为。但是没有媒体愿意这么做。他们更愿意报道那些遥不可及的模范行为，而不是普通玩家能够感同身受的故事。

犯了大错而又死不悔改的，通常都是大人们，而不是孩子们。

这真如天哥所说——悲剧啊！

如转载请注明出处和原载媒体；请勿用于商业用途。

---

HDDCN.net

Last Update 20090824