



通天文摘 - 当今人世, 君知多少?

(九十二)

## 电玩成风

现在很多孩子每天要花好几个小时玩电玩游戏，许多制造商们把游戏做得越来越逼真、越来越动感、越来越暴力和色情、越来越吸引人、越来越让孩子甚至大人沉溺其中而不能自拔，已经成为家长、学校甚至政府很头疼的事情。电玩游戏成为了一种伴随着人成长的大众文化，可是，这是一种什么样的文化呢？是毁人的文化，和毒品无异。沉迷于电玩游戏的人根本无法冷静客观地看到电玩游戏带来的弊端，只觉得好玩、有趣、不赢不罢休。而且现在的电玩游戏从画面到情节几乎都在鼓吹暴力与厮杀，色情挑逗，晦暗冷血，传导的信息也是魔性的。从画面到内容很多都是青少年不宜的东西。很多电玩游戏让人从杀戮、破坏、暴力、血腥和争斗中得到快感。有些让孩子变得性早熟，更容易走向乱性甚至犯罪。

网络化的电玩游戏，或称“网络游戏”，更容易使人上瘾。过去游戏是一个人在无聊的时候用来打发时间而已，现在的网络游戏成为了一种主动参与的“体育运动”，要多人同时在线玩，也变相成为人们特别是孩子们的社交活动。因为是大量玩家互动，造成了玩家的攀比心理，使人容易过度投入，会投入大量精力还有金钱。不玩此类游戏的孩子很可能没有朋友而沦为心理怪癖的孤独人，被同龄孩子看不起，于是，连家长都不得不放手让孩子玩电玩游戏，眼睁睁地看着孩子跳火坑。电玩游戏占用了孩子们大量的学习时间、户外活动时间、传统的人际交往时间，使孩子们成为了电玩游戏的俘虏。

一位学者讲述了自己的亲身经历。他12岁的儿子只能定量玩电玩游戏，做完了作业才能在周末玩几个小时。如果儿子能自己做主的

话，他每天要玩23.5个小时的游戏，很可能连澡都不洗，饭也不吃。他的研究表明，电玩游戏越来越多地占领了年轻人的娱乐时间，使得受教育程度低和低收入的年轻人通过电玩游戏得到了幸福感，因此减少了他们去工作的时间。[29]这种现象在美国和其它发达国家都普遍存在。

这位学者看到的社会现象是，电玩游戏造成了越来越多的年轻人不去工作，而依赖自己的父母生活。这样下去的话，到这些年轻人为人父母时，电玩游戏不能当饭吃，年轻时虚度的光阴不会帮助他们提升技术或者找到更好的工作，而他们的下一代则连依赖父母的机会都没有了。电玩游戏已经达到破坏人类正常生活状态的程度。

电玩游戏就是“精神毒品”，与海洛因毒品不同的是，海洛因是所有国家禁止的，但是电玩游戏却被一些国家当作推动GDP的重大产业来发展。这意味着什么？就是国家在制造毒品，用这样的“精神毒品”来毁灭下一代，让国家和人类没有未来。

互联网和手机的出现为电玩游戏产业开辟了一个更广大的市场。调研机构Newzoo在2018年4月公布的最新的全球游戏市场报告预估，2018年全球游戏市场营收将达1,379亿美元，比上年增长13.3%。超过一半的游戏收入来自手机用户。数字游戏占了全球市场的91%。该报告还预测，游戏市场将在下一个十年内保持两位数增长。在很多国家的GDP增长率在个位数的低端挣扎的时候，游戏业却是一路高歌。光是手机游戏，预计到2021年将达到1000亿美元的水平。报告称2018年全球市场中的前三名将分别是中国、美国和日本，中国就占了28%。[30]

信神的人们应该知道，神造了人，也为人安排了正常的生活方式，包括娱乐方式。人走在神安排的路上，将在末世之时得到神的救度。当远离神祇、背叛神，走在魔鬼安排的路上，则只能被神抛弃、被魔鬼毁掉。传统的游戏、体育活动和其它户外活动受自然、天气、器材和体力的限制，很难让人们成瘾，而电玩游戏基本不存在这些限制，可以让人们不眠不休地沉浸其中。但当人们看的玩的都是魔性的、魔鬼隐蔽其后的电玩游戏等，那只能和魔鬼沟通，听从魔鬼安排，不知不觉中走进魔鬼设计的圈套中。

选自《魔鬼在统治着我们的世界》