



2024年12月10日 星期二 责编 叶红 版式 罗梅 校对 汪智博

# 跟电子游戏说拜拜

◎深圳市耀华实验学校七年级五班 杨近涵

开场交代第一次接触电子游戏的契机和年龄。

我第一次接触电子游戏是看到表弟玩“穿越火线”，之后我跟着玩了一局，从此深深地陷了进去。当时我六岁。

承接自然。

电子游戏的世界太精彩了！我恨不得整天泡在里面。我缠着妈妈给我买手机玩游戏，当然是无功而返。我时刻盯着爸妈的一举一动，一有机会就见缝插针地偷拿手机玩游戏，外婆说我像极了偷食的老鼠。而且我发现同道中人还真不少呢！在学校课间的时候，我经常和同学们热情高涨地讨论各种游戏，吹嘘自己的“战绩”。

从个人到群体，交代了痴迷于电子游戏的人员之众。

虽然我学习成绩不太行，但是我自认为游戏水平不错，还有点小小的骄傲。直到后来有一天，我才真正了解了游戏的危害性。

后半句迅速翻转，引出下文故事。

今年清明节那天，妈妈带着我和弟弟上鲁克书院的写作课。中午，家长和学员们同鲁克老师一起去餐馆吃饭。等菜间隙，妈妈和老师聊天，我趁机把她的手机拿过来玩游戏。已经开饭五分钟了，我还低头盯着手机屏，手指头不停地忙碌。“不要再玩了！把手机放下，吃饭！”妈妈说了我好几次，我依然意犹未尽，魂不守舍地迅速扒了几口饭，又伸手拿手机。

鲁克老师坐在我对面，见此情景，站了起来，倾身把手伸向我，说：“来，把手机放下，握住老师的手。”我愣了一下，缓缓放下手机，一边站起来伸出手，一边恋恋不舍地瞟了几眼手机屏。

文贵曲，就是故事不直说，而要“藏着说”，这样才能吸引人看下去。

老师的大手紧紧握住我，语重心长地说：“你现在也是男子汉了，站起来比妈妈都高，你能不能答应我把电子游戏戒了？”过了两秒我才回过神，支吾道：“这……不一定能行。”

描述永远比叙述更具感染力。

老师突然追问：“我送给你的《红色四边形》（注：这本书讲述了四个网瘾少年成长之痛和破茧成蝶的历程）看完了吗？”“看完了。”我答道。

“我让你读《红色四边形》，不只是让你学习写作手法，更是要让你知道游戏的危害！那可是一个个血淋淋的例子啊！你知道全国每年有多少学生因为电子游戏毁掉前程吗？”

我摇了摇头。“你坐下，我再给你讲一个真人真事吧。”老师的声音铿锵有力，我们所有人都洗耳恭听。

“一个湖南小孩，成绩非常优异，被保送北京大学，前途本来一片光明。但他到了大学却迷上了电子游戏，没日没夜地玩，可想而知啊，成绩一落千丈，甚至面临被学校开除的境地。父母进京，把他送到了网瘾戒除中心。玩游戏上瘾容易，想戒掉却十分困难。”

老师深深叹了口气：“目前全国青少年网瘾人数已突破2000万，那些因为深陷网瘾断送大好前程甚至宝贵生命的孩子有多少？实在令人痛心啊！”

说完，老师又紧紧握住我的手，郑重地说：“我再问你一次，你能答应我，以后再也不碰电子游戏吗？”

“能！”我没有半点犹豫。

回家后，我将所有游戏都卸载了。现在我已经有一个多月没有碰电子游戏了，我一定将这件事进行到底！

结尾既是点题，也是明志，格外有力量。

害人的电子游戏，拜拜！



这篇作文具有一定思想性。文章出自一位曾经的网瘾少年之手，具有深刻的社会意义。

（指导教师：作家、诗人、书法家鲁克）

