

論遊戲機

5G 張議謙

現今社會科技十分發達，不管是學生、青年人，還是成年人，都經常與遊戲機寸步不離，但究竟玩遊戲機對人類有益？還是對人有害？其實，玩遊戲機只是一種娛樂，談不上對人類有益還是有害，只要適可而止，分配好時間，玩遊戲機並不會對人的日常生活造成太大的影響。

首先，從個人方面說說玩遊戲機對人類的益處，玩遊戲機可以提升人們的靈敏度及訓練反應力，根據《外科手術成就報》一項調查顯示，玩遊戲機的人比不玩的人行動更快捷，犯的錯誤也更少。其次，對學生來說，學習上經常會有壓力，玩遊戲機還能夠舒緩壓力及抑鬱，一份 2009 年的年度調查顯示，那些精神壓力過大或患有抑鬱症的玩家常會通過玩遊戲機來舒緩自己的壓力。

顯然，玩遊戲機對人也有益。但是，過分沉迷玩遊戲機，對人也有數之不盡的害處。

過分沉迷玩遊戲機，會花費時間，影響學業，很多學生就是因為日以繼夜地玩遊戲機，所以成績不斷退步。此外，過份沉迷玩遊戲機還會影響生命安全，報章也報導：有許多人因為一面過馬路，一面玩遊戲機，沒有看到周圍環境，所以造成交通意外。

總括而言，只要我們自律，適當地分配時間而不沉迷玩遊戲機，實行「學習時學習，遊戲時遊戲」的原則，玩遊戲機不但不會影響學業，而且還令我們獲益良多。

偷吃記

5G 張浚彥

今天是姊姊的生日，媽媽為她準備了一個生日會。媽媽花了一天時間去預備那些美味的食物，其中最能吸引我的，就是那盤香脆多汁的雞翅膀。

我看着那盤雞翅膀，口水不斷流出，我實在抵不住誘惑了！便趁所有人都在房間裏的時候，悄悄地偷了幾隻雞翅膀來吃，並吃得津津有味。

就在我吃完雞翅膀，準備去洗手的時候，媽媽便從廚房出來。「是誰偷吃了雞翅膀？」媽媽看見桌子只剩下三隻雞翅膀，不禁火冒三丈地大喊，姊姊聽到媽媽大喊，便出去澄清：「媽媽，不是我吃得的啊！」我非常擔心媽媽會發現是我做的，便急不及待地說：「不……不是我吃的。」媽媽聽到我們這麼說，感到十分無奈，但也沒再問下去。

晚上的時候，我完全無法入睡。「有了！」我靈機一動，便自製了一台時光機，心想：相信只要想改過，必定能回到過去，從新開始。我調校一下我想回到甚麼時候，然後便出發了。

回到今早，我仍舊看到那香脆多汁的的雞翅膀，但我忍住了，並沒有偷吃，所以之後的事都沒有發生。

這次的經驗終於令我明白甚麼叫「早知結果，何必當初」明知結果是不好的，為甚麼還要以身試法呢？其實在我們日常生活中也有不同的誘惑，而很多時那些誘惑都不是好東西，所以我們應該好像跨欄一樣，把重重難關—誘惑跨過。這樣才可避免一些不必要的麻煩。