王者荣耀？孔子曰：“玩者农药”

中小学生玩“王者荣耀”据初步估计多达3600万，学生称“不玩有孤立感”； 深圳11岁男孩玩“王者荣耀”偷刷父亲银行卡3万；父亲禁玩“王者荣耀”，儿子怒砸“180万古董碗“；狂打手游“王者荣耀”40小时，广州17岁少年患脑梗险些丧命；人民网、新华社撰文怒批“王者荣耀”。另一方面，“王者荣耀”最新盈利统计平均“日赚1亿”，该游戏开发团队成员30人，2016年年终奖1亿元。

偷窃父母的钱财，在家发疯（“怒砸古董碗“），持续40小时不眠险些丧命，官方媒体怒批；单从这些侧面观测，是不是更像是对”毒品“的描述，而非游戏？其实相似之处，远不止这些。毒品更新换代，游戏推陈出新；吸毒方式越来越简单，游戏上手越来越容易；吸毒越来越”有趣“，游戏越来越上瘾；制毒越来越容易，游戏开发越来越简单；制毒者暴利，游戏开发者富有；毒品以”有毒“的物质摧毁人，游戏以”有毒“的玩法设计迷惑人；君不见游戏开发团队早已不是单纯的IT编程，而是糅合了”心理学大师“的精心设计，成功得将冰冷的代码注入了”有毒而可怕“的灵魂；当然两者也有不同之处，其中之一：毒品有法律的围追堵截，有所顾忌；游戏依然逍遥法外，肆无忌惮。”王者荣耀“作为游戏界的翘楚，正在引导游戏大军定位于”玩着农药“。

《论语·宪问》第2章，子曰：士而怀居，不足以为士矣。意思是，孔子说：士如果留恋安逸的家居生活，就不配做士了。好男儿志在四方，一个迷恋安逸的家居生活的人，很难有斗志会去做一番事业，不但安逸的家居生活会让人意志消沉，迷恋其他东西也会如此，所以古人说：玩物丧志。安逸的生活，谁不想拥有。只是这种安逸，应该是人生的终极目标，而不是年轻时逃避艰辛的理由。真正的安逸是经历年轻时期的奔波岁月后，内心的愉悦富足，它无关享受，无关迷茫，而是内心对未知世界真正的渴望。现代社会容易让人迷恋的东西很多，最典型的是毒品，一旦沾染上它，意志再坚定的人都会被毁。对于学生来说，游戏无异于新型毒品，一旦沉迷其中，就会难以自拔，意志消沉，毁掉一生。《道德经》：“五色令人目盲，五味令人口爽，驰骋田猎，令人心发狂，难得之货令人行妨”。意思是，颜色太多让人眼花缭乱,声音太多让人耳朵分辨不出,味道太多让人感觉失调,纵情打猎让人身心张扬发狂,稀奇的宝贝,常常让人为了得到而不择手段。耳目等的贪欲是无法被满足的，只会让人越来越沉迷深陷其中，难以自拔，甚至消磨摧毁人性。

《尚书》：“不役耳目，百度惟贞，玩人丧德，玩物丧志”。意思是，不被耳朵和眼睛等感官欲望所役使，[百事](https://www.baidu.com/s?wd=%E7%99%BE%E4%BA%8B&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1Yvn10smvDkP1N-ujuhPWKh0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3En1RzPHfkn1mL)的处理就会适当；把心思放在戏弄人上就会丧失道德，把心思放在玩弄器物上就会丧失大志。如果游戏玩家是在“玩物”，那开发者是不是在“玩人”呢？腾讯公司作为国内影响力最为广泛的互联网公司，大量投入游戏开发，无非是被公司的盈利欲望所驱动，似乎只要能赚钱，在法外之地无所顾忌，为所欲为，无所不用其极；重点只聚焦在满足“盈利“的欲望，全然不顾对”人性“的毒害和污染。欲望永远不会被满足，只会变得越来越大，而对”人性“的毒害是”利润“难以治理的。人生是场修行，对由人组成的公司也一样，渡人即是渡己，渡己即是渡人；反之亦然，害人即是害己，“役耳目“，何来”百度惟真“？