

当个体坚强遇上公共温存

■晁仁

一封写给清华大学的求助信进入到公共视野。

残疾考生魏祥，幼年失怙，下肢运动功能丧失，没有独立生活能力。母亲不放弃，这些年一个人扛起生活的重担；他自己也争气，高考考出648分，眼看要上清华。他恳求学校能够为他们母子提供一间栖身的宿舍，继续这种手拉手才能完成的生命攀登。校方不负众望，给他回信，承诺学校会妥善安排、解决后顾之忧，对他的自立精神也表示激

赏，请他放心，给他打气。

这件事有两个地方特别动人。

一是这对母子的自强不息。“世界以痛吻我，我仍报之以歌”，我们往往从《老人与海》这样的名著中读到的精神，活生生来到身边。生命的小草顶起生活的巨石，其壮美则何如？

二是自强得到的公共呵护。自强不等于拒绝帮助，更不等于社会可以袖手旁观。学校接到求助，马上做出安排；各界看到坚毅，纷纷伸出援手，这是另外一份动人。现代社会，也是一个社会共担风险的公共社会，并

不放任自己的成员自生自灭。各界实实在在行动，让人心安。

现代社会发展速度快，活动半径大，不确定性也随之增强，人生命中遭遇的各种震荡似乎显得越来越随机和无常。仅仅坚韧已经不够，坚韧不过是遇挫后迅速恢复的能力；学者描绘了一种更好的应对状态：反脆弱。简单说，就是每次阻碍我们的危机，都能变成自我成长的营养，越挫越勇，愈败愈强。也就是尼采所说的：“凡不能杀死你的，最终会使你更加强大。”

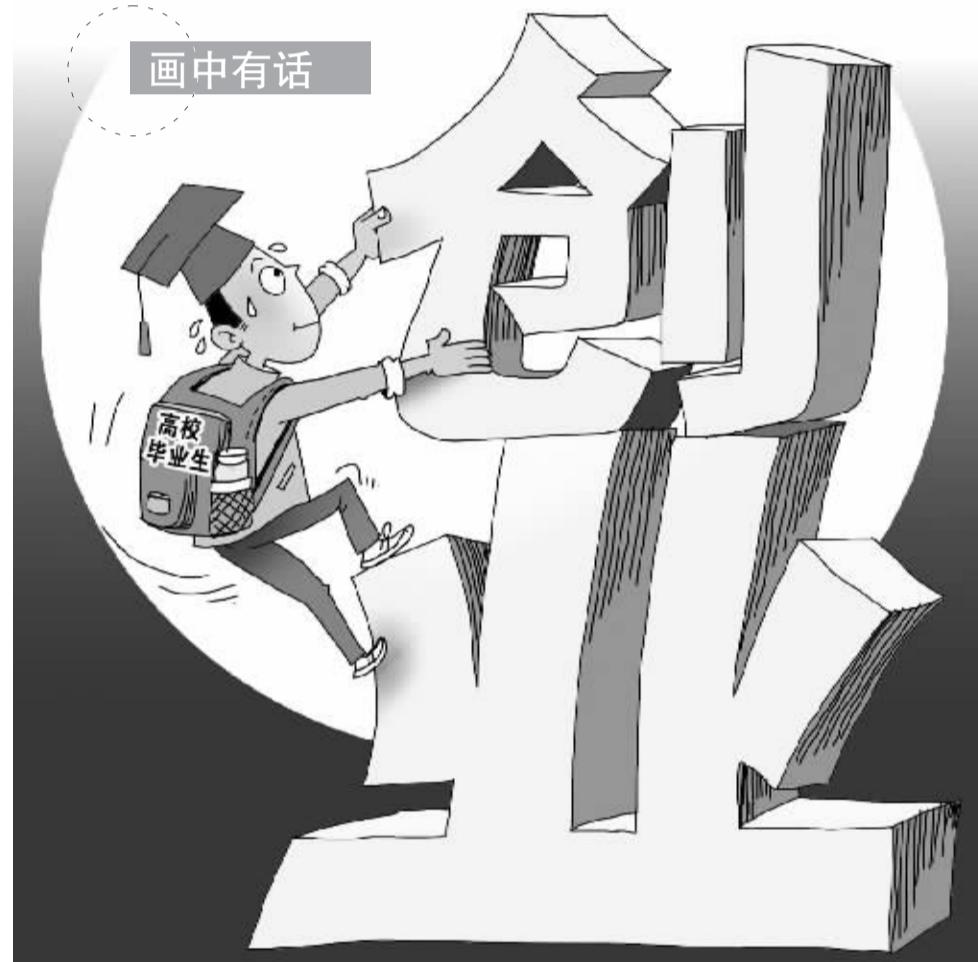
如何做到呢？不外乎上述经验的延展。

个人需要更坚毅。“士不可不弘毅，任重而道远”，重压来了，这招不行换那招，使出浑身解数，总之不屈服，在搬山的时候，不知不觉就增长了力气。

社会需要创造好的环境，进行鼓励，提供支撑。对于超越生命局限的壮举，各界都如今日一样襄助、赞叹，这就是传奇层出不穷的土壤。有了土壤，一个个自强的个体才能成众，一棵棵自立之树才能成林。

魏祥母子，可以做每个人的镜子；学校的呵护，何尝不是负有公共责任的机构及社会各界的镜子呢？

画中有话



孩子的游戏非“儿戏”

言者有意

近日，有关“牙签弩”等危险玩具通过电商热卖、危害青少年人身安全的新闻引发社会关注——小小“牙签弩”只有巴掌大，却能将牙签作为“箭”连发，刺穿气球、纸盒等乃至石膏板，威力之大令人咋舌。如果这“箭”射到孩子身上，后果不堪设想。

经媒体曝光后，电商们已经将“牙签弩”下架，但类似的“袖珍小暗器”“整蛊小玩具”“高能火拉炮”等还在网上大行其道。有店家直接挂靠时下热卖的网络游戏，叫卖“王者荣耀系列弓箭”……儿童玩具竟暗藏杀机，成了“兵器总动员”，真是让人提心吊胆。

不过，更令人忧心的，是危险玩具所暴露出的“儿童游戏”发展不良问题。

游戏是孩子的天性，没有游戏的童年不是完整的童年，甚至会引致有缺憾的人生。西方心理学大师弗洛伊德特别强调，一个人的人格是由幼年的经验所决定的，正处于人格塑造过程当中的孩子，需要在游戏活动中开发智力和运动能力，锻炼意志、养成乐群开朗的阳光心态。

回想30年前，孩子们没啥电子产品可玩，却能在游戏中体验快乐。无论是幼儿园小朋友的“老鹰捉小鸡”“丢手绢”，还是小学阶段的“跳房子”“跳皮筋”“闯关”“捉人”，都是不需要什么道具、无需花费的群体游戏，一大群孩子玩得满头大汗、不亦乐乎。且不说那时的游戏对我们的人生有着怎样潜移默化的影响，单单回想起阳光下的玻璃珠，偷老师的粉笔在操场上画格子，以及奔跑时摔倒嘴啃泥的这些画面，谁的心不是暖暖的？

然而今天，城市里的高楼大厦代替了胡同大院，孩子们平时见个面都难，再加上被各种补习班挤掉所有的课余时间，哪还能一放学就呼朋唤友玩到天黑，直到“你妈喊你回家吃饭”？

尤其让人痛心的是，学校的体育活动原本也承担着“群体游戏”的功能——锻造体格、培养团队协作精神，让孩子进行社会角色扮演，等等，可现在的中小学大多以“强化管理”为名禁止孩子们课间到操场上撒欢儿；初中生的体育课也全部为中考服务——笔者的

女儿选修了排球项目，事实上初中三年她只会垫球这一个动作，一场排球比赛也没参加过。

在缺乏游戏空间、没有伙伴参与的情况下，孩子们只能以“单打独斗”的电子游戏代替充分互动的群体游戏，在虚拟空间里进行角色扮演，寻找伙伴和敌人，体验挫折和成功，寻求一种“成长的补偿”。

所以，一味地指责孩子们沉迷电子游戏是没有用的。游戏对孩子们来说是“刚需”，正是因为社会、学校和家长疏于设计、提供优质游戏，才导致无良商家肆意妄为地开发各种毫无“营养”，充斥暴力、血腥、贪婪甚至色情等“毒素”的电子游戏，影响孩子的身心健康发展，并且延伸出“牙签弩”等玩具，直接威胁孩子人身安全。

孩子该玩什么样的游戏，并非儿戏，不能等闲视之！笔者认为，应从以下几方面着手：

一是文化、教育等部门要充分重视游戏的教育功能。在提倡素质教育的过程中，把儿童、青少年阶段的游戏视作一门重要的课程进行开发、推广。充分引入心理学、教育学、运动医学等学科的成果，通过游戏对孩子进行目标与意志、秩序与纪律、交友与合作、精神与道德、性格与心理等方面的教育。游戏设计不仅“有意义”，还要“有意思”，寓教于乐，增益身心。

二是强化对电子游戏的分级审查。对儿童电子游戏的标准，要比成人游戏更为严格。管理部门要鼓励手游公司开发有科学性、趣味性，启蒙益智的优质游戏，限制商家兜售那些披着历史文化的外衣一味“打打杀杀”，以及诱惑儿童买装备充值消费的劣质游戏。游戏公司、电信运营商要尽快实行实名认证，家长要管好自己的游戏账号，防止孩子们深陷其中，难以自拔。

三是规范儿童玩具市场。玩具是游戏的载体。规范儿童玩具的生产与销售应当被写入法律并且被严格执行，同时应加大监管和惩戒力度，杜绝危险玩具走进线上和线下市场，尤其是校园周边的商店。此外，相关职能部门还要做好对消费者和商家的宣传引导工作，并畅通消费者投诉渠道，强化消费维权力度。

一个时代的物质营养水平决定一代人的体魄状态，一个时代的儿童游戏文化造就一代人的精神品质。让儿童健康游戏，我们责无旁贷。

(摘自《人民日报》)

另辟蹊径

近年来，关于“大学生创业是否靠谱”的争议不断。日前，麦可思研究院联合中国社科院发布的《2017年中国大学生就业报告》显示，近3年，就业大学生创业率稳定在3%左右，每年创业大学生人数超过20万人。短短几年，类似“OFO”“饿了么”等大学生创业估值10亿美元以上的“独角兽”级别企业不断出现。

新华社发

暑假来临 先听听孩子们怎么说

三川原声

■王松涛

由于工作需要，笔者最近对周口市区的各种暑期培训班格外留意。相比传统的语数外补习班，现在的体育类训练营、音乐爱好班、绘画培训室等兴趣班也有不少。

暑假期间，家长们之所以热衷于为孩子报各种培训班，很大程度上是因为家长们需要工作，抽不出时间陪孩子在家，一方面怕孩子在家孤单，另一方面又害怕孩子在家两月无所事事荒废了时间。但是，对于孩子而言，暑假应当是快乐的假期，无忧无虑、快乐玩耍才是他们的美好心愿。

家长们如果想要给孩子的暑假进行规划，不妨

听听孩子们的意见。孩子虽小，但是也有自己的想法，只是孩子心中的意愿，很容易被家长忽视，习惯性去为孩子规划路线。家长应多倾听孩子的心声，从孩子的兴趣爱好出发，真正去发现和培养孩子的兴趣，让孩子们找到兴趣所在，结交有共同爱好的小伙伴，一起快乐成长，定会有收获。孩子不喜欢的培训班，千万别勉强去报，最终可能适得其反。

笔者想起前几日在路口等红灯时，看到旁边有两名满头大汗的小朋友，他们穿着相同的足球运动服与球鞋，骑着山地车，车把上用网兜挂着足球，看样子应该是刚刚从某个足球训练营归来。等红灯这几十秒，两人在嬉笑打闹，能让人联想到他们刚刚踢球时的快乐情景。孩子快乐的笑容，是家长心中最美好的画面，只是这种快乐不仅需要家长小心翼翼去呵护，更需要家长尊重孩子心中的选择。

暑假即将来临，家长不妨多听听孩子的意见，给孩子一个快乐成长的假期。