

# 人生遊戲

鄒承晏

安康高中國中部·指導老師·顏品欣

生	，	品	有	有	，		束	你	
能	一	味	一	分	成		遊	出	
力	個	失	等	一	功	大	戲	生	人
便	人	敗	，	等	是	家	了	時	生
出	能	，	慢	級	老	有	。	便	就
類	成	很	的	的	練	玩		按	像
拔	功	多	學	的	的	過		下	一
萃	並	都	習	，	道	都		開	場
，	非	是	、	打	理	知		始	很
而	因	累	考	從	，	道		鍵	耗
是	為	積	試	剛	人	「		，	時
因	他	經	、	進	生	打		死	的
為	打	驗	不	入	其	怪		亡	遊
他	從	的	斷	遊	實	升		時	戲
擁	一	方	的	戲	也	經		便	，
有	出	法		只		驗		結	當

「重設鍵」或著「還原鍵」，人生並沒有著異曲同工之妙罷了，本質上兩者還是不相提並論，畢竟人生並沒有。其實，人生只不過是跟電動遊戲學多且將其融會貫通，在出社會之後，便不會因不熟悉環境而變的綁手綁腳用於將來出社會之後。如此一來，師有說過：「平日用功讀書，將所學點不會變，那就是——累積經驗，老每階段的特点都不盡相同，但唯有一路的系統，人生也一樣有這點，從出生一路到出社會大概有五、六個階段，每階段的特点都不盡相同，但唯有一點不會變，那就是——累積經驗，老師有說過：「平日用功讀書，將所學用於將來出社會之後。如此一來，學多且將其融會貫通，在出社會之後便不會因不熟悉環境而變的綁手綁腳。

企圖心，別人一下線就休息時他仍舊在線上打怪刷經驗，日子一久，便會出現那像天地距離的「等差」了。打怪升等為了破關，考試即為每關必有的大魔王，不論是國中會考、大學聯考……都只是用以反映出你平時學習的成果，高等的人自然不怕魔王，只要三兩下便能輕鬆「秒殺」，但平時不努力升等的人不管再打好的魔王也打不贏，雖然考試無法使你「生命值」歸零，但卻能影響你的未來。有些遊戲可能會有個叫「轉職」

獎金  
得感

首先，說實在話，我在這之前從未想過我有機會得獎，畢竟比我厲害的人比比皆是，但老師還是叫我去當個經驗，雖然有很多想感謝的人，但因為實在是道不盡，所以我選擇以謝天來作為一切的感謝。

審評  
評語



須文蔚

把打怪的連線遊戲譬喻成人生，無論是等級、破關、大魔王、轉職等遊戲的概念，移到學生的生活乃至生涯中，竟然都有相對應的意涵，可見作者相當善於聯想，也使這篇文章顯得創新與生動。可惜最後的結尾流於道德訴求，有些老套了些。

