

遊戲

曾咏珊 中二 保良局馬錦明中學

方是個沉迷於網絡遊戲中不可自拔的男孩子。

然而他死了，就在三分鐘之前，毫無預兆。

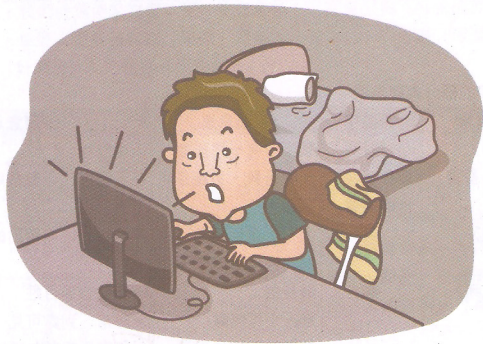
當知道方死了之後，他的父母開心得不得了，喜極而泣的淚水快要從眼裏溢出來。

好不容易平復了心情，他們又忙着打電話給方的班主任，分享對他們來說的「天大的好事」。

而方則躲在被窩裏又笑又哭，後來他苦澀地發現，他既流不出眼淚，也彎不起嘴角。

最後，方終於放棄了掙扎，認命般的拿起了塵封已久的書本來溫習。畢竟這是他一口答應的。

「如果我從遊戲中死去，那我就在現實當中活過來。」



可洛



21

原名梁偉洛，作家及寫作班導師。大學時主修中文系，公開大學兼職講師，創作包括新詩、小說和散文等體裁。近作包括《女媧之門》科幻系列、《好作文，這樣寫！》等。曾獲中文文學創作獎、香港文學雙年獎、湯青基督教文藝獎等。

可洛點評

這篇小說很短，短得令我猶豫：要不要在這裏刊登呢？我的點評會比它還長呢。但我最後還是決定要刊在這裏，因為小說很有意思。

我們可以在作品中找到微型小說常見的創作手法：突變和伏筆。小說的伏筆在第一句「方是個沉迷於網絡遊戲中不可自拔的男孩子」，交代了背景和確立人物的形象，也暗示了小說的主題。

突變則在「而方則躲在被窩裏又笑又哭」一句，方不是死了的嗎（第二段）？怎麼又在被窩笑笑呢？這個情節把先前的布局推翻，令讀者驚奇，加深對小說的印象。

到最後謎底終於解開，原來方只是在遊戲裏死去，現實中還是活着的。他答應過父母，要「在現實中活過來」，好好溫習。原來遊戲裏還有遊戲，就是他與父母的打賭，令小說更有層次。

人們沉迷網絡遊戲已成為現代社會的一個問題，小說主題具現實意義，也是令我欣賞的地方。

投稿須知

年輕文學作家可洛點評同學文章。作品一經刊登，可獲贈書券或圖書以作鼓勵。

《S-file》投稿表格

姓名(中文)：_____

學校：_____

班級：_____

電話：_____

住址：_____

電話：_____

- 來稿請附中文真實姓名、就讀年級、學校名稱、電話、住址、電郵，並附上學生手冊或學生證副本（須顯示姓名、學校名稱及班別）。
- 題材不限，但嚴禁抄襲。
- 文字作品請自訂題目，字數限800字。
- 不設退稿，稿件版權歸《S-file》所有。
- 作品請寄香港新界將軍澳工業邨駿昌街7號星島新聞集團大廈六樓《S-file》創意園地，或電郵至sfile@singtao.com，亦可登入「星島教育網」(stedu.stheadline.com/sec) 投稿。