

贤人张耀文 □上海 刘湘如

戊戌年的正月初十深夜，站在上海浦东国际机场昏暗的路灯光线下，我的眼睛倏忽间朦胧了起来，细看着手机私信简直不敢相信，就在刚才飞机落地的刹那间，手机信息上显示，张耀文去世了。信是他夫人王道桂老师发出的，这消息让我震惊，怅然许久，几近晕眩。作为耀文先生的生前朋友，我实在有太多不能忘却的往事，历历浮在眼前，却一时不知从何说起。

大约是二三十年前的八九十年代，我还居住在共青团安徽省委的大院里，当时这个院子里在外单位上班的人很多，据说经常有一个人，朴素的打扮夹着一个朴素的公文包，在院子门口进进出出，他好像每次上班时间比别人都早，而下班时间比别人都迟，是那种除了工作认真其他都很平常的那一类人。听爱人说，他叫张耀文。

他生前曾先后担任过安徽省委组织部副部长、省人事厅厅长、党组书记，省编办主任，省人大常委会委员、人事代表选举委员会主任等等，这些都是管理干部和人事工作的要职，可谓位重权重，而他却一直低调待人，关心干部，秉公处事，效忠职守，他对于安徽的人才发现和培养，真正做到了鞠躬尽瘁无私无我无私奉献！

更为难得的是，他本人虽然从事管理工作，却有着少有的知识分子和文人的情怀，这一点尤其让人感动。那是新世纪初叶某年，我因为工作上的某个事项需要办理，正不知道怎样，有朋友告诉我，省人事厅新来了一位办实事的好头儿。在朋友的怂恿下，我冒冒

失失地来到了他的办公室，他说了段令我感慨万千的话，他说，你虽然不认识我，但我一直很喜欢读你的作品，你看你看，我这里还有你刚出版的著作呢。说着真的从抽屉里找出来，我当时小有惊诧。他还说，你们这些知识分子是国家的财富，最应该受到尊重和关心，短短几句话留给我难忘的印象。

我了解张耀文不只是自己的印象，他的很多故事总是在文化人中广为流传，据说有一段时间，安徽省的高级职称必须要过外语考试的关口，有的老年专家尽管著作等身学术造诣深厚，甚至为国家做出过杰出贡献，仅仅因为年事已高，外语考试不能过关，就被挡在了评职之外，这不能不说是一大憾事。张耀文管人事之后，立即下文改变了这个机械化很多年的政策，使得一批优秀人才得以回到自己的岗位。还有一个故事，任何人听了都会感慨联翩：安徽有一位业余画家，自称野逸派，画的却很不错，因他曾经是体制内的人员，后来脱离了体制没有了工作，连工资、福利、医疗保障以及一些起码的生活保障都没有了，事业和生活经常碰到困难，张耀文听到了这个消息，居然三顾茅庐，亲自登门去了解和解决问题，有一次去了，主人不在家，张耀文竟然在这个人的门口等了一个多小时。

这一类故事，在张耀文的生活词典里处处可以找到，这些作为一个共产党分管干部和人事工作的领导，真真实实是难能而可贵的高尚的品质。近年来从中央到地方都在强调为人民服务，要求领导干部走到普通职工和群众中才能心里有

数，让普通职工和群众获得感不断增强，才能心有灵犀一点通。而这些品质，张耀文早都做得十分出色了。可惜天不假年，上天对于优秀的人品总是那么吝啬的。

我应该是了解耀文先生文化和历史知识品味的知情者之一。这类品质在厅级以上领导干部中是十分珍贵的。他早年毕业于大学中文系，对于文化文学都有极大的兴趣，记得有一次他和我说到陈独秀，居然说出了很多大众读者不知情的人文历史，当时我正在写一部关于陈独秀的作品，表示出极大的惊讶和佩服，他谈文学，也是侃侃而谈，知情达理，仿佛有过很精道的研究。他甚至对于书画人物的作品都有着自己的独到见解。一个通文化历史和文学艺术的人去从事干部管理工作，他说，这样也有它的好处，使得我更加了解文化艺术人才的重要和不易，我就会更加尊重他们，爱护他们，了解他们，为帮助他们做更多更好的工作提供方便！

《易·系辞上》说：“有亲则可久，有功则可大。可久则贤人之德，可大则贤人之业。”我有意将此文的主人定义为贤人，我认为耀文先生是有才德的人。张耀文的一生极其不易，他和共和国同年，从一个五河县的青年成为大学毕业生，又在工作中不断取得不平凡的业绩和进步，这真的是很不容易的！

最近这几天我都在感伤中度过。想到人生若梦，皆是无常，无法回忆。因在外地不能去合肥送别这位老朋友，仅以此文作为对这位我所尊敬的人物的一吊唁吧。

“王者荣耀”，你“荣耀”了吗？

□合肥 孙奥

当下，一款名为“王者荣耀”的MOBA游戏风靡全国，横扫国内游戏市场，迅速跃居APP STORE下载榜榜首，几乎随处都能见到玩“王者荣耀”游戏的人，引发了大家的热议。首先，与“自由之战”等端游MOBA游戏不同，“王者荣耀”在保留了MOBA的最大特色基础上，简化了MOBA类游戏的操作难度，使平民玩家也可以轻松上手，以至于一些LOL(英雄联盟)、DOTA(魔兽争霸)等游戏的玩家纷纷转战“王者荣耀”。

其次，“王者荣耀”声称5V5英雄公平对战手游，这个“公平”是很重要的因素。现在网络游戏多如牛毛，为何火爆的就那么几个？游戏的最终目的还是要赚钱，就肯定会有内购系统。简单来说，就是玩家充钱成为VIP而获得一些特殊权益、道具或者优势。所以，在某些甚至大多数游戏里，充不充钱有着天壤之别，以至于技术过硬没有充钱的玩家却打不过刚注册的土豪新手玩家，这样的游戏有着明显的急功近利之心。然而，“王者荣耀”并没有这样，虽然也有游戏内购，不过只是买一些“英雄皮肤”作为装饰，其带来的属性加成差距微乎其微，并不影响游戏的平衡，输赢成败还是得靠玩家自己的意识和技术。所以“公平竞技”是“王者荣耀”成功的又一重要因素。

“王者荣耀”风靡后，几乎全民“王者”，老少全上阵。比如出门时，我经常看到一群学生在餐厅里玩，午休时公园里一位大叔在树荫下玩，甚至碰到过六七十岁的老大爷也在玩。我自己是个高中生，平时也非常喜欢玩，班里大多数男生也很喜欢玩，足见其流传之广、影响之深。人气高玩家多，好像也成了一件坏事。就在诸多网友感慨“中国终于做出一款扬眉吐气、碾压外国网游的游戏”之时，诸多负面新闻却是不可避免地到来。“曲解历史”“皮肤卖出1.5亿”“中小學生沉溺‘王者荣耀’”“全民‘王者’”等批判的帖子纷纷出现在各大媒体新闻网站上。

为此，游戏策划者立即做出了应对措施。为防止学生被虚构的背景故事误导，

策划团队声明背景故事及英雄均属虚构，并非历史人物，而后又开设关于“王者”的历史课，教授真正的历史；为防止未成年人上瘾而影响学业和视力，策划团队也推出了实名认证系统，未认证的玩家无法登录游戏。今年又在游戏登录界面增加了《腾讯游戏使用许可及服务协议》，暑假前期更是推出了“防沉迷系统”，年龄小于12岁的未成年人每天只能玩1小时，且晚上9点至次日凌晨8点无法登录游戏。年龄超过12岁的未成年人每日玩两小时后也必须强制下线，次日凌晨5点才能解封。即使用户通过游客登录进行游玩，游戏时间也被强制规定为每日1小时。

道高一尺，魔高一丈。例如，看似无懈可击的“防沉迷系统”被广大玩家想尽办法钻空子。玩家可以通过创建多个账号来增加游戏时间，有些学生用父母的身份证来注册账号以对抗“防沉迷系统”，同时也出现了账号租赁等“灰色”服务。在这里我想说，作为一名业余玩家而非职业选手或者游戏主播，游戏对我们来说只是娱乐消遣的工具，倘若能够适度控制反而益脑。“王者荣耀”是一款多人团队游戏，在一定程度上可以培养我们的团队合作意识，需要我们思考如何配合队友选择合适的阵容和战术赢得胜利，是网上“谈兵”，这些良性的影响既深远也潜移默化。遗憾的是，这些积极的作用似乎并没有表现出来，广大玩家仅仅以它寻欢作乐，成天打排位上分，甚至学习和工作都不干了，转战游戏直播。成年人纷纷“沦陷”其中，何况心智尚不成熟的青少年乎？青少年一旦沉溺于此，可能荒废学业，甚至产生性格和心理方面的问题，进而影响身心健康。

大家对游戏的认识，可能还不够全面、透彻，不够统一。有些人感叹着“中国游戏扬眉吐气”，能够与国外的名家之作分庭抗礼；有些人认为一些游戏比较益智，利于团队精神的培养，是网上“谈兵”；还有些人可能停留在“玩游戏没出息”“玩物丧志”的观点，高呼着“王者荣耀”害人……那么，“王者荣耀”，你“荣耀”了吗？

人生如车

□合肥 施光华

今年春节期间，沿海某个城市堵车，引起国人关注。其实，这堵车没有什么大不了的。细想想，人生不就是由许多不同车辆组成的吗？这仅仅是一种型号的“车辆”而已。

每个人不同时期乘坐不同车辆，当一个人在亲朋好友的欢呼声中呱呱坠地后，所乘坐的第一辆车必定是婴儿车。你只需要躺在车内，尽情地享受母爱的温暖和哺育就OK了。当到了牙牙学语、踉踉跄跄学走路时，你所乘坐的一定是学步车。这车子不需要考驾照，更无需死记硬背交通规则。当然，你那时啥都不会。只需要你凭着一份好奇心，尽情地玩耍即可。一切的安全事项皆由家长们精心照料和呵护。到了上小学中学的年龄，你可以骑着自行车，当然，现在条件好了，许多孩子由车辆接送。到了上高中大学的年龄，你就可以天马行空，骑着电动车到处晃了。参加工作，跨进社会，迈入人生辉煌时期，也就到了所谓“有时间时无钱，有钱时无时间”阶段，你就可以忘我地去潇洒，到处寻找机会去玩，努力实现人生的许多梦想。你想，大家都去这么想，这么做，路上不“堵车”才怪呢。

不过，慢着，好花不常开，好景不常在，那许许多多车辆，包括奔驰、宝马、法拉利、兰博基尼等只能暂时属于你，从长远看，可能车子依旧，物是人非，你需要换车了。随着年龄增长和身体原因，你已风光不再，判若两人了。那时，换上手摇或电动三轮车，甚至家里人花钱雇人推个小车子，载着你这位老者到马路上溜达透气，也不是不可能的事。

利用假期，游山玩水，放松心情，无可厚非。然而，人生短暂，贵在奉献，我们除了热衷国内游世界游外，还能为此这个社会再做些什么呢？能让我们的人生“车辆”更加有意义，不“拥堵”？

