

在啟蒙主義時代人們開始思考到教育的意義及遊戲對孩子的不可或缺性，並強調玩具的重要性，結合了娛樂、教育、玩具，造型簡易的積木就此誕生。遊戲、動畫、戲劇、明星等種種娛樂項目充斥著現在的生活環境，用盡各種方法吸引著我們的眼光，令我們為其著迷，一不小心掉進了無底深淵無法自拔，而失去生活該有的原貌及自己的本分。

以前的我對動畫與遊戲特別沒有抵抗力，一有時間能多看、多玩一些時間哪怕是一分鐘也好都不願意浪費，雖然要讀書、補習、寫作業也要擠出時間玩，持續了一陣子作業越來越多，補習到很晚才回家，然而回家第一件事不是洗澡或寫作業而是拿起平板手機看到了很晚父母都要就寢我才慢吞吞地依依不捨地放下手中的電子產品去洗澡作業進度依然是掛著一顆鴨蛋，怎麼辦才好呢？只好熬夜完成，不僅讓身體吃不消，還喪失了複習課業的機會，隔天又要上課，不停重覆著同樣的日子，像無頭蒼蠅一樣盲目地打轉，就算父母再怎麼勸導也只有當下聽話一回，並沒有銘記在心，左耳進右耳出的我，一直感覺良好的認為我能同時兼顧娛樂與課業，但事實是我不能，因為那時我的心只放在了娛樂上根本不把其他東西放在眼裡，結果當然是課業成績起伏不定、失去與家人相處的時間又基本都不出門賴在被窩中，身體沒有得到陽光溫暖的呵護也沒有運動很是吃不消，一天比一天累不管睡了多久卻還是非常疲憊，間接導致脾氣變得易怒，經常對爸媽大小聲傷了他們的心，也讓他們花了不少錢在購買電子遊戲相關產品上，以上種種逐漸讓我意識到不能再如此怠惰下去，我開始限制自己接觸遊戲及動畫的時間，將一切循序漸進的導回正軌，但是消耗掉的時間就像是潑出去的水一樣不能再回來。

長大後開始有點對那些玩物失去了興趣，有時還會覺得當初花了不少精力在哪些不存在、不切實際的事物上感到十分可笑，真正體悟到何謂「玩物喪志」那種迷失感，只知道玩，不停地想遊戲角色要變多強、想要變成主人公過著多麼夢幻而又不真實的生活，為了得到更多花費了金錢、時間、精力，回到現實剩下的只是一場空，之前有老師說過「難道我們賠錢、賠青春、賠健康，動畫裡的人就會出現在你面前、遊戲裡的錢都能變成真的、戲劇的完美生活就能實現、明星就會多看你一眼，別傻了！好好做好自己身為學生的本分，別再做白日夢了！」當時聽到這句話有如芒刺在背，千百個不願意面對這句話，但又能如何因為這都是事實。

「玩」本來就是純舒壓，但是凡事太超過都不好，要有一個限度懂得節制，要考慮到各種後果在選擇要不要繼續下去，打個比方追星，你為了他花光你的錢買了與他相關的產品，讓你連維持最基本的生計都不行，你為了保持他的良好名譽費盡千辛萬苦為他宣傳，一遇到不利於他的消息就透過網路不斷的抨擊他人造成了網路暴力，最嚴重還有可能導致有人受傷甚至自殺，更嚴重有時還有可能為你心愛的明星造成麻煩，如果哪一天你的明星消失了或是他真的並非你想的那麼

光鮮亮麗，你要怎麼辦，你做的一切到底又是為了什麼，所以要懂得什麼時候該收手，要訓練自己的自制力。

「玩」每個人都會，但玩到喪失理智是萬萬不可，這時就要看你的選擇及決心，要如何從玩物喪志到玩物養志又或者該如何從走火入魔回到正軌，以及要怎麼不一開始就落入深淵，答案就只有自己知道，旁人只能給予意見但真正下決定的人是自己，只有自己才能戰勝自己。所以玩物到底是喪志呢？還是養志呢？我個人還是偏向於「玩物喪志」的這方面，但是答案因人而異，我認為能戰勝心中的慾望、怠惰，並從玩物喪志到玩物養志，或是一開始便是在養志的人們是很少的，但這只是我的觀點重要的還是心中是否有一把尺能量一量自己的能力，以及是否擁有夠戰勝自己的決心。