

感謝讚美神！非常高興看到大家踴躍的分享，而且能將彼此切磋自己教養孩子的經歷！這就是建立這群的主要目的之一，希望大家力上加力的參與分享，提出寶貴的看見和經歷。因為教養孩子最終是生命的問題，所以我會用神的話語、歸納出一些關於教養孩子的原則，使得我們一起互動，彼此進深！「林前 3:<sup>9</sup>因為我們是與神同工的，你們是 神所耕種的田地、所建造的房屋。<sup>10</sup>我照 神所給我的恩、好像一個聰明的工頭、立好了根基、有別人在上面建造，只是各人要謹慎怎樣在上面建造。<sup>11</sup>因為那已經立好的根基、就是耶穌基督、此外沒有人能立別的根基。」

所謂的媒體（media）是一種傳播渠道，手段或工具；當然媒體和所有一切都是神早就預備的，而媒體藉著人類科技（也是神預備了讓人類智慧發現的）也愈發進步至今；所以，社交媒體(social media) 從古時候的山頭喊話演進到目前的 FB 或 WeChat 等等；而遊戲媒體 (game media) 也從古時候的用樹枝在地上劃圈圈進展到目前的電腦遊戲或網路遊戲。我們無法預料未來會發展出什麼新的媒體, 如虛擬現實(VR)或蟲洞遊戲(wormhole gaming )等等。總之，任何媒體都是神給我們使用的，而且媒體本身是中性(無所謂好壞)；俗語說：「水能載舟，亦能覆舟」，所以是在乎於使用者如何善意的去使用媒體而已；使用媒體的本身叫「技巧」(skill), 所以科技演進時，人當然必須要熟練這些技巧；人類從使用算盤演進到使用電腦，使用電腦的技巧是必須要精通的；不能因為電腦可以幫助某些人 hacking (黑客)便不使用電腦，反而要因為電腦的速度、方便、有效率，而更要儆醒不可被試探敗壞；自古至今，到未來都是一樣，祇要使用者有私慾，就必然有試探的存在，就有犯罪的可能！所以最終還是關乎於使用者生命的問題，關乎於使用者是建立在什麼基礎上！

分享一個實例，我好友的一個孩子，到高中時就同樣的被吸引到玩電子遊戲，化了很多時間於其上；父母非常著急，於是用神的話語教導，家庭祭壇中流淚禱告；感謝神！兩年後，這孩子突然發現，玩這些電子遊戲是非常無聊虛空的，就像傳道書所講的一樣；突然覺得他應該去設計有意義、也有趣味的電子遊戲，所以他開始化時間去研究到底什麼遊戲是有內涵的；在大學時他便被某一雜誌僱用為評論員去介紹電子遊戲，畢業後便成為某公司的設計師去開發有意義的、有啟發性的電子遊戲！他說他現在非常感恩，不但愉快而且滿足，因為上班時還可以名正言順的玩電子遊戲，並且可以用啟示式的幫助使用者！

俗語說：「水能載舟 亦能覆舟。」是使用者如何善意的去使用媒體而已；媒體不論多麼的先進而改變改形，但日光下沒有新鮮事，自古至今到未來都是一樣，祇要使用者有私慾，就必然有試探的存在，就有犯罪的可能！所以最終還是關乎於使用者生命的問題，關乎於使用者是建立在什麼基礎上！你要如何面對這些呢？如何幫助你的孩子建造他們的生命呢？

「林前 3:<sup>9</sup>因為我們是與 神同工的·你們是 神所耕種的田地、所建造的房屋。  
<sup>10</sup>我照 神所給我的恩、好像一個聰明的工頭、立好了根基、有別人在上面建造·  
只是各人要謹慎怎樣在上面建造。<sup>11</sup>因為那已經立好的根基、就是耶穌基督、此外  
沒有人能立別的根基。」