# 关于电子游戏的议论文600字

来源：网络 作者：翠竹清韵 更新时间：2024-01-01

*关于电子游戏的议论文600字【12篇】如今，越来越多的游戏被发明，越来越多的青少年喜欢玩电子游戏。玩电子游戏好吗？答案当然是否定的。以下是小编精心整理的关于电子游戏的议论文600字，希望对大家有所帮助。关于电子游戏的议论文600字篇1如今，...*

关于电子游戏的议论文600字【12篇】

如今，越来越多的游戏被发明，越来越多的青少年喜欢玩电子游戏。玩电子游戏好吗？答案当然是否定的。以下是小编精心整理的关于电子游戏的议论文600字，希望对大家有所帮助。

**关于电子游戏的议论文600字篇1**

如今，越来越多的游戏被发明，越来越多的青少年喜欢玩电子游戏。玩电子游戏好吗？答案当然是否定的。

提到电游的危害，相信大家第一想到的就是，玩电子游戏会影响学习，导致成绩下滑。沉迷于电子游戏的人往往自控力越来越差，会导致大部分的学习时间被占用，他的全部心思都在游戏中，吃饭、走路、聊天都是游戏，学习对他来说就是副业了。所以，我认为玩电子游戏对青少年不好。

玩电子游戏对我们身体健康的影响是多方面的。

电子产品都是有辐射的，尤其对着手机玩电子游戏，由于有蓝光辐射，在一定程度上它会伤害我们的视力。例如，有的同学原本看黑板就像拿着显微镜看很大的物体一样，就连一点点细节都逃不过他的火眼金睛，可自从喜欢上了玩电子游戏之后，他的视力就连横竖撇捺都分不清了，而且还要在鼻梁上支起一个厚重的框架子，这给他的生活学习带来极大的不便。所以，我们一定要拒绝电子游戏。

那些喜欢电游的人一般都很宅，在家就窝在床上，躺在被窝里，长期缺乏运动，就会变得肥胖，或是得脊柱侧弯、腰间盘突出等骨科病。体能下降的他们体质也很差，一跑就喘，一跳就伤，都是一副弱不禁风的样子。这样的后果我们不能不重视，所以，请远离电子游戏，多走出户外，多参与社会活动，让自己有一个健康的体魄。

有些人因为玩电子游戏太入迷了，就会忘记时间，甚至玩通宵，这就会占用睡眠时间，于身体不利，严重的可能导致猝死。我们都知道，长时间玩手机，而且一坐就是一上午，一天，饮食不规律，血液流通不畅，若是玩激烈的争斗游戏，精神高度紧张，极易因刺激而猝死。这样的事例报道不止一例，这已给我们敲响警钟，值得我们每个人，尤其是玩电子游戏的人的深思。所以，请抵制电子游戏，为了家人，更为了自己。

除此之外，玩电子游戏还会让你心理变得扭曲。有的游戏需要充值，自己没有经济来源，就会向父母要，父母不给，就会与之吵架，一家人不能友好相处，家庭氛围总是紧张和对抗的，自己整个人也会变得冷漠和无情。更有甚者，从父母这里要不来，骗不到，可又控制不了玩电游的欲望，就想到偷和抢，然后就走上抢劫犯罪的道路，在监狱中度过十几个春秋。比如，在某次教育会上，主办方特地请来一位因得不到钱，但又想玩游戏，于是在店长的挑唆下抢劫路人，最后琅珰入狱的孙某，他讲述了自己的故事，并做了深刻忏悔，给了我们很好的教育。所以，我们一定不要沉迷电子游戏。

综上所述，电子游戏对青少年非常有危害，所以，让我们一起远离电子游戏，去拥抱美好生活！

**关于电子游戏的议论文600字篇2**

在科技发展日新月异的二十一世纪，互联网的使用成为了人们生活中必不可少的一部分。越来越多的青少年热衷进入网络世界，和与自己有着共同爱好的小伙伴一起沉浸在虚拟网络游戏中的情境，无法自拔。

电子游戏在毒害年轻一代吗？其实导致问题的发生的原因更多在于青少年本身。无尽的打怪升级，在枯燥的练级与奖励中耗费了太多的时间，让缺乏自制力和自控力的青少年们在如花一般的岁月里，躲避社交，沉迷在电子游戏之中。长期使用电子产品，缺乏户外活动，会导致精神萎靡，眼睛长期处于紧张状态。今天是晴天，晴天充满阳光，阳光总是既温暖又温馨，你却待在自己的房间，与另一个世界的人进行着虚拟的厮杀打骂。今天是春分，小伙伴们成群结伴地去公园里放风筝，你却住进了游戏的世界，和它每天过着重样的日子，却一点也不觉得无味。这样看来，电子游戏和青少年本身都存在问题。

但是，电子游戏就全是弊端吗？不是的。电子游戏其实是一种知识载体。游戏与游戏是可以相互结合的。例如，《梦幻西游》这款游戏中所蕴含的历史知识，青少年在玩的时候通过不断地观察、互动、实验掌握，遨游在其中。有句俗话说：“有网看遍天下，无网鼠目寸光。”一位脑科学博士说过，电子游戏对认知能力的改进是有帮助的，会使青少年有更高的注意力、认知控制能力、短时记忆能力和反应速度。

凡事都是有两面性的。青少年不应该因为电子游戏与现实中的家人、朋友疏远关系，但有时候却确实需要电子游戏帮助我们放松紧绷的神经，拓宽我们的知识面。但选择游戏时，我们要衡量一下游戏的利与弊，选择健康向上的游戏可以让我们的身心往健康的方向发展，并且提高自己的自主认识学习能力。不仅如此，玩游戏在时间上也应该有个度。在完成自己作为学生的本分之后，可以进行适当的娱乐。一旦我们平衡了户外活动和电子游戏这两者，就会发现精神的宇宙是如此辽阔，我们在大自然和虚拟世界中游刃有余，自得其乐。

青少年应该理性地对待时下流行的各种电子游戏。劳逸结合，主要精力放在学习上，多进行户外活动，和家人多多聊天拉近彼此的距离，传递快乐与轻松！

**关于电子游戏的议论文600字篇3**

有人说电子游戏有什么好的？伤害了眼睛还不务正业；还有人说电子游戏丰富了我们的生活，放松了我们的大脑，缓解了紧张的心情。关于电子游戏，大家众说纷纭。

其实，电子游戏只要掌握一定的时间，少玩有益，我们可以利用它去丰富我们的生活，但是一旦沉迷于此，不可自拔，忘却一切，必将一事无成。

电子游戏可以活跃我们的大脑，放松我们的心情，可对于头脑机智的人来说，那也许就是一个成功的机会。著名的企业家史玉柱，当年通过销量全中国的脑白金，成为了一名成功的创业人士和一名鼎鼎有名的富豪，又号称要赶超华人首富李嘉诚，他妄想（试图）要建立一座中国最高的大楼，史玉柱付出了许多心血，可是当大楼建到一大半时，资金链却断了，欠了银行两个多亿，一般人肯定就放弃了，可是史玉柱却没有，他在自家开始玩起了陈天桥的传奇游戏，有的人十分惊讶，自己都快要破产了还有闲心玩电子游戏？

其实史玉柱不只是在玩电子游戏，而是寻找其中的构思，内部结构，最后他自己发明了一种新款游戏——征途，就这样他一个月赚几个亿，他又机智地东山再起，最后，他把所有的钱投向了马云的阿里巴巴，成为了一名隐形的富豪。电子游戏只要通过合理的使用也会创造奇迹。

同样，电子游戏也是可怕的“精神鸦片”一旦深入其中，就不能自拔。浙江的一个小镇里，有一个学习成绩极好的学霸，他的家庭条件也十分优异（优越），有一天，他对父亲索要一台笔记本电脑，他的爸爸看他平时学习那么好，就买了一个给他，可是因为他的父母平时出门在外不在家，所以他就开始放纵自己，最后，学也不上了，整天寸步不离家，不玩电脑时，两眼发直，玩时两眼放光，聚精会神，头发迟迟不剪，不修边幅，活像一个行为艺术家，通过电子游戏成为了一地地道道的瘾君子。电子游戏只是少时间的娱乐而不是一种习惯。

任何事物都有自己的两重性，只要把握好的一面，便可以助你成功，它就像一把双刃剑，握着刀把可以为你服务，握住刀刃便会割伤手，若沉迷于不好的一面，便会自甘堕落，它就像带刺的玫瑰握的越紧伤的越深！

人看待事物的角度不同，看法也不同，取其中之益便是智者，对于电子游戏，我便是这样看的。

**关于电子游戏的议论文600字篇4**

“丁丁咚咚”、“嗒嗒”、“过关了”!最近我几乎时时处处都能听到这样的声音，这就是风靡全世界的电子游戏。因为它能让我们放松心情，有趣又易于携带，所以几乎每个家庭都会有一台电子游戏机。无论是逛街、上班还是休息，人们的手指都在屏幕上不停地滑动着。虽然很多人说，电子游戏不仅可以让我们对电脑有更多了解，还可以让我们的思维更加丰富多彩。但是在我看来，电子游戏弊大于利。

首先，电子游戏让人上瘾。沉迷于电子游戏会让我们无法自拔。一些有趣好玩的游戏，连大人都无法克制自己，一玩起来就停不下来，何况是自制力更弱的孩子。大人沉迷于游戏，就无法认真工作，工作效率降低，耽误公司的工作进程。而小孩儿沉迷于游戏，就无法认真学习，学习效率降低，导致自己的成绩下滑。

其次，电子游戏会浪费人们大量的时间。你如果在做作业或工作时开始玩电子游戏，玩了一关就会还想再玩一关，玩了一次就会还想再玩一次……然后你会情不自禁地一直盯着屏幕，不知不觉地把整个心思投入到电子游戏中去。时间就在这样的沉迷中流逝而去，而你却玩得忘乎所以。这些宝贵的时间本该投入到工作和学习中去，却因为你缺乏自制力而浪费在了游戏中。

最后，电子游戏还会影响健康。新闻上说，大部分小朋友和大人的近视，都是因为过度玩电子游戏造成的。而且电脑屏幕产生的辐射线，会刺激角膜使上皮细胞的抵抗力降低，导致角膜上皮细胞水肿、干燥，引发角膜炎症及溃疡等疾病。实验测试表明，人在操作电脑时，眨眼次数明显减少，眼睛得不到充足的泪液来湿润，这也使辐射对眼睛造成的伤害更加强烈，导致广泛的眼干燥症，严重者可能会产生干燥斑，如果不及时治疗还会引起结膜炎、眼部感染等。玩电子游戏的人长时间盯着屏幕，久而久之，会对眼睛造成难以弥补的伤害。

电子游戏虽然可以让我们的思维更具有创新力，但是对于无法克制自己的人来说电子游戏弊大于利。很多家庭都会禁止孩子玩电子游戏，我支持他们的决定，的确应该禁止孩子玩电子游戏。

**关于电子游戏的议论文600字篇5**

说起电子游戏，几乎每个人都不陌生。而且它还深受广大同学的喜爱。可老师和家长大多不赞成同学们玩电子游戏。这两种不同的态度源自于对电子游戏利弊问题的不同看法。

电子游戏终究是弊大于利。

处在学生时代的我们，由于学习紧张偶尔玩一下可以帮助我们轻松一下过度紧张的大脑，调整一下情绪，以提高我们接下来学习的效率。可这些的前提是’’偶尔”玩一下。可是很多人忘记了这个前提条件，他们把大量的时间 和心思花在玩游戏上，甚至开始着迷，以致于’’全身心投入”。对自己分内的事不理不问。而且长时间玩电子游戏，也会使大脑疲惫，使视力降低。这可能就是家长和老师对电子游戏持反对意见的原因吧。

电子游戏终究是弊大于利。

很多学生认为，只要进入电子游戏就可以仍掉一切负担，排除一切烦恼，就可以进入一个自由的新世界。于是，他们热忠于游戏，着迷于游戏。可他们却不知道，当他们沉迷于电子游戏的时候，电子游戏正一步步把他们带入一个无底的不可回头的深渊。由于着迷电子游戏而带来严重危害的例子在生活中也不少见。记得初中有一个同学，他升初中的时候成绩名列前茅，是一个性格开朗，为人友善的阳光般的男孩，可是后来沉迷于电子游戏，不但成绩一落千丈，就连人都变了，变的表情生硬，像木头一样呆。这就是电子游戏带来的恶果。它把一个阳光少年变成了一块呆木头。看来，电子游戏的弊端是明显可见了。

电子游戏不是中学生应玩的游戏。

我有过玩电子游戏的经历。玩的时候的确是很刺激，很轻松，每根神经都兴奋起来。可玩过之后感觉就不是那么好了。头晕目眩，疲惫不堪。当然就不可能立刻进入学习状态，即使进入了，效率也不会高。每万一次电子游戏就受一次影响，一次一次的积累下去，长此以往，可以想象，会是多么严重的后果。

不管你对电子游戏着迷到什么程度，都请你放弃。它最终是弊大于利。特别是处在学生时代的我们，更不能着迷于电子游戏。它不会减轻我们的负担，排除的烦恼，它只是我们成功道路上的一块绊脚石。

**关于电子游戏的议论文600字篇6**

电子游戏，特别是在手机上的电子游戏，之所以能够吸引这么多人去关注，并付出难以理解的热情，一个重要的原因就是容易沉迷，就像是陷入泥潭的人，再也爬不上来，只能堕落下去，陷进其中。

时代的发展，科技的进步，从信封传递信息，到座机，又到现在的智能手机，这可以说是人类文明的一大飞跃，也让世界走上了进步。但在这发展的同时，更多的隐患出现，有一些软件科技固然是好，但有一些人却误入歧途，走上一条没有归途的路。而且电子游戏富有挑战性，刺激性……因此，有的同学沉溺其中学习成绩直线下降。青少年患上网瘾后，从精神依赖发展为躯体依赖，导致长时间的沉迷于网络，身体性能下降，如视力下降，情绪低落，记忆力减退，食欲不振，形成精神依赖。据报道：一初中生因连续数天打电子游戏而在网吧猝死。可见电子游戏的危害到底有多大。

试想，那些本来成绩一般般却痴迷于游戏的学生，他们放下手中的电子游戏，用来学习，那他们的成绩会有多大的进步啊。没错，适当的游戏是可以令人放松，但又有多少人能真正做到“适当”的游戏呢？

那么，游戏究竟是如何让人成瘾？游戏过程中玩家能够获得心理回报，了解游戏中的成就。游戏也能够令玩家找到归属感和认同感，他会把你真正的送入那个“无与伦比”“伟大”的世界。上瘾者会对这种回报和归属感和认同过分需求。从而造成负面影响。游戏能在短时间内带来回报，而学习与工作则需要长时期才能带来回报。

电子游戏带给我们的是表面喜悦和激动，但它背后隐含的则是沉迷与消极。没有人不喜欢游戏，但真正能做到自律的却很少，所以作为一名青少年我们还是远离游戏的好。

**关于电子游戏的议论文600字篇7**

现在，人类已经走进了现代高科技的时期，电子游戏和网络游戏也不断地更新换代。近期，我发现有些同学沉迷于电子游戏，有的小同学竟把沉甸甸的游戏机带到课外辅导班上了!

这是我们还不到18岁的时候应做的吗？我们喜欢上它好吗？这会影响我们的学习吗？基于这些疑问，我选择了此课题。我认为18岁以前最好不要接触或尽量少接触电子游戏。因此，我对身边的一些同学和家长进行了问卷调查和实地访谈。调查结果表明，50%的同学经常玩，平均时间达到50分钟/天；20%的同学偶尔玩，平均耗时20分钟/天；30%没有玩过。至于为什么他们玩电子游戏？调查发现，这些玩电子游戏同学大多数认为：它可以让自已放松心情，感到新鲜和好奇，具有竞争和挑战性，连游戏里的一些角色也成为同学们的“偶像”。另外，我的一个重要发现是，经常玩电子游戏的同学，学习成绩大都不如偶尔玩或从来不玩的同学，并且玩电子游戏的同学的视力也在逐渐下降。他们自己有没有想到这样做会很浪费时间？并影响到他们的学习、视力呢？对此，我又采访了这些同学的家长,他们大部分认为让他们玩一会儿还是挺好的，只要在写完作业和不影响学习的情况下，控制住他们的时间这就行了。但是，我从调查中发现，一些同学在还没完成作业的情况下还要求家长们给他游戏机玩，不行的话甚至还背着家长的面偷偷的玩。并且还邀请一些“电子游戏迷”们一起来玩。这显然影响了他们的学习成绩和生活习惯。所以，我建议家长们关注并尽量引导孩子们注意玩电子游戏的时间，并养成良好的生活学习习惯，并告诉那些还没有迷恋上电子游戏的孩子的`家长们：请不要让他们接触上这条吞噬我们灿烂童年的“老虎”!

在调查过程中，我也亲身体会到了电子游戏对那些没有“设防”的同学们的伤害，并时刻提醒自己：“电子游戏，想说爱你我很难”!

**关于电子游戏的议论文600字篇8**

“又三名中学生因过度沉迷游戏而猝死”。随着电子游戏的普及开来，一条条触目惊心的新闻开始出现在人们的视野中，越来越多的人开始议论开来。对于电子游戏，有一部分人认为是放松娱乐的好方式，还有一部分人认为是弊大于利，一旦沉迷于电子游戏就会难以自拔，会对身心造成难以挽回的伤害。

而我是赞成后者的一个人如果过度沉迷于虚幻的事物，就会逐渐产生依赖，从而影响到现实世界中方方面面。就曾有一位高考状元因过度沉迷网络无法自拔。在高一时，他就因沉迷网络彻夜不归，险些遭受退学后经父母开导，还是意识到了网络的危害，于是重新投入到一个崭新的人生当中去，最终才有了后来所发生的一切。

由此便可以见得，网络在大多数人手中确实是弊大于利。不仅仅如此，网络的苦果越来越大，据不完全统计，约有80%以上的中学生存在对网络的依赖性，其中，更有30%的中学生出现沉迷网络，其中大多数人都无法考上大学。

但究竟应当如何拒绝电子游戏呢？唯一的秘诀就是沉静，沉静下来便可以从根源处抵御电子游戏的侵蚀。著名的文学家毕淑敏在书中写道“欲成功先静心”凡做一件事必先沉下心来，把其他事情都先放下，专心做一件事情。《庄子。达生》中有一句话“用志不分，乃凝于神”而我所说的沉静也无乎于这些道理。

我相信合理的生活应该如此，作为中学生的我们首要任务是认真学习，而非将大量的时间精力投入到不利于我们成长电子游戏中去。

**关于电子游戏的议论文600字篇9**

时代在改变，在不断发展，涌现出新的事物。电子游戏就是其一。对于电子游戏的好坏，大家一直争论不休。

任何事物都有正反两面，电子游戏更是一柄双刃剑。用对，则受益；用错，则会深渊。

电子游戏可以在你空闲之余带来一点娱乐、在你紧张之时带来一点松弛、在你寂寞的时候带来一点寄托。谁能说它不好呢？有多少商业巨头曾是靠游戏崛起。

玩绝地可以提高人的观察、反应能力；玩我的世界，可以培养你的思维、建筑能力；玩侠盗猎车手更是可以让你置身其中，体验美国街头的风光。

要说电子游戏好的一面，像羊吃草，在潜移默化的改变一个人；那么其坏的一面，就像洪水猛兽，可以将一个人毫不留情的摧毁。

很多学生约束能力差，玩上游戏之后便无法自拔，逐渐沉沦，荒废学业，而且游戏还拥有充值系统，有一些学生更是不断的用父母的钱来玩游戏。游戏的杀伤力可见一斑。游戏的好坏，由人来决定。少玩益智，多玩伤身，将利用它，则生活丰富；于它，则生活无望，自毁前途！

游戏是一柄双刃剑，扬其益者，则受益；用其坏者，则遭殃。我们必须要有的头脑，正确的认识，才能让我们在电子游戏中游刃有余。广大青少年朋友们，让我们正确对待游戏，生活才能真正的丰富多彩！

**关于电子游戏的议论文600字篇10**

如今，科技飞速发展，社会进步到前所未有的阶段。这是一个人人信息共享的时代，我们人手一部手机或一台电脑。也正是由于这种便利条件，一项新兴企业崛地而起。

游戏这个词语出现在人们眼中。很多人在一天的疲惫后回到家，压力无处发泄，可就在此时，出现了一种名为“游戏”的东西。人人都有好奇心，对待新鲜的事物，总是忍不住地一再去尝试。在一次次尝试中，一些人迷上这个名叫“游戏”的东西，但他们并没有在意，因为最开始，他们只是借助游戏，打发空闲时间，疏解工作学习时的压力。但在这种过程中，他们一步步的升级，发掘了游戏越来越多的有趣之处，他们就忍不住了，不满足于只在空闲时间玩，在上班，上学时也偷偷的拿出手机。他们不再满足于疏解压力的玩上一两句，而是沉迷其中，整日整夜的玩。到了此时，他们已经上瘾了，即使刻意的控制玩游戏的时间，但在做其他事情时也总是忍不住走神，忍不住去想游戏里有趣的事情。游戏的传播是迅速的，一个有趣的游戏，几乎只要有玩的条件的人都会去试试，所以沉迷于游戏的人变得越来越多。

沉迷游戏带来的危害，是巨大的。无数青少年被一些内容血腥暴力的游戏感染，频频做出大街上捅人的事，他们迷失在了游戏的时间，分不清现实与游戏世界，一次又一次做出不该有的行为。更有可怜的孩子，为了玩游戏没日没夜的通宵，广西有个十七岁的男孩，在网吧通宵一个星期，最后猝死在电脑前。如今，人们总算认识到了网游成瘾的危害，可是所有人都不知所措了。那么多人沉迷游戏，是谁的原因呢?是游戏开发商的错吗?创造出一款有趣的，可以排解压力的游戏，他们有错吗?他们没有错，他们开发出如此吸引人的游戏，他们应该得到夸赞。那么是家长管教不够严厉吗?也不是。是学校管理的不够细致吗?更不是。我认为，是我们自己的错，我们自己没有严格把控玩游戏的时间，放任自己肆意的玩，才导致最后沉迷其中。

所以，在手游戒瘾上，我们自己一定要严格把关，不放任自己任意玩耍，控制好玩游戏的时长。但只有我们自己自控是不够了，有些人意志力不够坚定，就需要学校，家长和游戏开发商三者的配合。游戏开发商限制每个人每天玩游戏的时间，学校积极监督，家长监督孩子在家的作息时间，这样三者配合下，再加上自己的自控能力，我相信，一定可以戒掉网瘾。

手游戒瘾谁来把关?不光靠自己，更要靠家长，学校与游戏开发商三者配合，一同把关

**关于电子游戏的议论文600字篇11**

越来越长大，我就会越喜欢电子游戏。

但是，大人们总会说：“你无论玩什么游戏都是没用得，千万不能玩。”

我原来不信：“游戏又不会伤害到自己，玩一会儿没关系!”但听很多大人都这样说，很多小孩都渐渐信了。

今天，就由我来告诉你：这些大人说得没有一句是真话。

为什么这么说呢?还得从游戏的两大类：有益类和有害类说起。

先说说有益类，这类游戏一般都符合这三大特点：是大品牌研制的、能提升我们各种方面的能力、并且通过了国家认证。如“跳舞的线”，它是由CM公司创造的，培养我们的乐感和节奏感，并且通过国家认证。又如“我的世界”，它出于网易公司，能让我们提升创造力和空间想象能力，也是很安全的游戏。我们只要不沉迷于游戏之中，玩这种游戏还是很益脑的。

再说说有害类，\_\_就是个归于“有害类”的一个游戏品牌。它鼓动人们向别人甚至自己实施暴力。它鼓励人们把自残的视频发到游戏主页来。玩这种游戏的人，最后也是会害了自己的。发明这个游戏的生产商现在已被\_\_警方抓到，并绳之以法。

这些说“永远不能让小孩玩游戏”的大人，其实全是不对的。除\_\_这些有害游戏以外，其他游戏玩一会儿也是益脑的。

所以，游戏是可以给小孩玩的，但千万不要玩太久。毕竟“适度游戏益脑、沉迷游戏伤身”嘛!

**关于电子游戏的议论文600字篇12**

这是一个最好的时代，也是一个最坏的时代。因为这个时代发展迅速，人们孜孜不倦地创造出一种有一种休闲娱乐方式，于是便有人沉湎于游戏。但电子游戏于我们青少年终究是弊大于利，沉迷游戏，犹如步入万丈深渊，稍有不慎，就会前途尽毁，潦草一生。

青少年尚处于成长期，还未形成稳定的三观，而电子游戏内种。种低俗、幼稚、暴力倾向的内容对青少年健康发展和正确价值观的形成存在潜在的威胁。因此，近日国家网信办推出“青少年防沉迷系统”，为青少年营造健康绿色的网络环境。为了不让青少年过度沉迷网络游戏，各游戏软件也采取了一定措施，如前短时间《王者荣耀》游戏出台的系列防沉迷系统。这不仅体现了行业责任，也说明过度的娱乐会影响到青少年的成长。

反之，如果没有这一系列的措施，无可否认的，沉迷游戏的人会如潮水一般接连不断。电子游戏为人们搭建了一个诱惑力十足的虚拟世界，沉迷其中，慢慢地就与现实脱轨。那些青少年因长期沉迷游戏，患上“网瘾症”“精神分裂症”等精神疾病或误入歧途，实施偷盗伤人等犯罪行为的事件便会层出不穷。

因为电子游戏弊大于利，所以“青少年防沉迷系统”有它存在的合理性，但认识事物还需要通过表面看到背后的本质，沉迷与防沉迷背后的原因是什么呢？调查表明，相对于城市的孩子，农村的留守儿童更容易沉迷网络。城市孩子在父母的陪伴下有更多的娱乐方式，而留守儿童缺少父母的关爱和监护，当他们通过游戏收获快乐、满足，通过网络得到关注时，就会“上瘾”，其实，沉迷的背后是需求。但是，歌德曾说过：“谁若游戏人生，他就一事无成；谁不能主宰自己，便永远是一个奴隶。”为了不让青少年被游戏驾驭，防沉迷更应该挖掘青少年沉迷的原由。“青少年防沉迷系统”固然具有合理性，但治标不治本，最有效的还是要培养青少年的自控能力以及给予心灵上的关爱。

身处这样一个充满变数、危机的时代，我们应该静下心来，从多个角度看电子游戏，知道电子游戏的乐趣，但我们更应该看见它对学业、生活、身心健康造成的影响。“光天化日之下的巨大身影，必然会带出同样巨大的阴影。”余秋雨的这句话就警示我们切不可因为表面的光亮，而忽视了潜藏在阴影里的风险。

对电子游戏的沉迷，对虚拟世界的深陷不拔，终究会让我们尝尽其弊端。“青春须早为，岂能长少年。”不如告别电子游戏，走出幻境，在现实之中打下一片壮丽的江山，收获一份真切的情谊，饮一杯苦尽甘来的美酒，倾听一曲真挚的心音。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！