# 电子游戏议论文初三3篇

来源：网络 作者：独酌月影 更新时间：2024-01-26

*视频游戏，又称视频游戏以下简称视频游戏，是指在电子设备平台上运行的所有交互式游戏。 以下是为大家整理的关于电子游戏议论文初三的文章3篇 ,欢迎品鉴！第一篇: 电子游戏议论文初三　　现在许许多多的中学生，在繁忙紧张的学业之余，在周末之时，他们...*

视频游戏，又称视频游戏以下简称视频游戏，是指在电子设备平台上运行的所有交互式游戏。 以下是为大家整理的关于电子游戏议论文初三的文章3篇 ,欢迎品鉴！

**第一篇: 电子游戏议论文初三**

　　现在许许多多的中学生，在繁忙紧张的学业之余，在周末之时，他们总会端起电脑，拿起手机，来玩一场例如《王者荣耀》之类的大型网络电子游戏，但是这类电子游戏给人们带来的是利还是弊呢？

　　有一项日本的科学家的研究表明：电子游戏，也给人们带来许多精神上的放松和愉悦。对于青少年来说，玩玩电子游戏，还可以提高他们的智力，提高他们对待新事物的接受能力呢！所以有些同学就以这个为借口，要向父母提出要求，玩电子游戏，从而沉迷于其中，一发不可收拾。但是电子游戏也有这么多的好处，那它有没有弊端呢？

　　电子游戏的弊端也是非常之多的。首先，它损坏了人们的视力。其次呢，比如《王者荣耀》这款游戏，他许多的历史角色都与真正的的历史不符，里面的“荆轲”竟然设置成了女孩，而真正的历史却是绝对不允许这一点的戏弄的！

　　历史本来是严肃的，是人们去尊敬的，并且可以去从中学习许多东西，而这样侮辱的历史、玷污历史，改变历史，这让游戏的制作，真的是不宜提倡的！

　　其实，玩电子游戏也浪费了学习的时间。许多中小学生把大把大把的\'时间都投入到了游戏中，有害身心健康。而且玩这些游戏浪费大量的几金钱，他们不仅买许多的装备，而且还为了虚荣心，“资助”同学。有这样一则实例：一个农民工的小学生，竟然用他父亲的银行卡刷了三万多块钱的装备！”这真是令人痛心疾首啊！

　　其实我觉得，玩游戏一定要适度，千万不能因为过度游戏而放弃了生活，放弃了学习，放弃了对美好事物的追求。不能只盯着那一块方寸间的屏幕，而将自己的美好时光挥之如水流，一去不复返！

**第二篇: 电子游戏议论文初三**

　　想必大家应该对“电子游戏”这个词并不陌生，上至六七十岁的老人，下至五六七岁的小孩，都在玩各种各样的电子游戏，什么“王者荣耀”啊，“吃鸡”啊，“开心农场”啊，“斗地主”等等。

　　我们这个年龄段的孩子，玩电子游戏只是觉得好玩，去追求那些心理上的刺激，可大人们却视电子游戏如猛虎，总觉得我们一沾上电子游戏就会堕落了。不过想想电子游戏的坏处，倒也是“应有尽有”，就打个比方吧，“王者荣耀”这个游戏，它被研发出来的本意只是满足一些对策略和打斗类游戏感兴趣的人，可发展至今，却演变成了一个魅惑人心的\'东西，看着那一次次的更新、一次次的美化，让人们越来越愿意接受那些虚拟化的东西，只满足于心理上的成就感，沉浸其中，而忽视了现实生活的真实，不去实践、不懂创新，人就跟游戏一样成了虚无的存在。

　　当我玩一个游戏玩得不亦乐乎时，伙伴们会产生一种好奇：“什么游戏啊，看你玩得蛮开心的。”于是大家一起凑过来，渐渐形成了一个以我为核心的“志同道合”的伙伴群。而大人们对此则会产生一种厌恶：“怎么还不停，有没有时间概念了……能不能在学习上也这么关注？！”大人们似乎永远不会抓住问题的源头，却只会看表面，一致认为是游戏迷住了小孩子，一切的一切都是游戏的错。我就不明白了，游戏究竟做错了什么，变成现在这种口碑？如果游戏是万恶不赦的，那为什么还要创造它呢？

　　游戏本身没有错，它只是一个让我们放松去开心去娱乐的东西，之所以吸引着我们，是因为它绚丽的场景、精良的制作，以及对战斗细节的把控，对动作连结的紧凑，不仅满足了我们感官上的审美需求，更因为其生动奇幻的故事性、环环紧扣的连贯性、激烈热血的竞技性，满足了我们单调生活中对于渴求不凡、寻求刺激的强烈欲望。而在现实中，我们无法实现这一切。

　　而大人们却似乎不明白这一些。当然，变成现在这样其实也有我们自己的责任。喜欢任何一款游戏，控制得住就还好，要是控制不住那就会越陷越深，等你想抽身而出的时候就已经晚了。同样的，一切美好的事物都是如此，不正确地、过度地使用，都有可能走到另一个极端，直到不能回头。

　　凡事都是一把双刃剑，只要我们正确、合理地把握好一个度，就可以充分地享受它带给我们的便利与愉悦了。

**第三篇: 电子游戏议论文初三**

　　随着近代科技的不断进步和发展，电子游戏也应运而生。世上的一切都是双面的，同样电子游戏也不例外，它就像一把双刃剑，存在着弊与利。但对我们青少年中学生而言，我们应正视电子游戏的弊与利。

　　有相关数据表明，我国青少年网民占网民总数的百分之三十五点八，已达近六千万人，青少年互联网普及率已接近百分之二十七。

　　电子游戏凭借着动人心魄的画面和逼真的音效，将我们带入了一个虚拟的世界里，让我们沉溺其中，无法自拔。无数的电子玩家倾倒其中，尤其是自制力差到不能自已的青少年，由于过度的沉溺于电子游戏，造成了不可挽回的后果。有相关报道，天津的一位十三岁的.少年，在网吧连续玩游戏三十六个小时后，跳楼自杀身亡；台湾新北市的年仅二十三岁的陆某，在网吧玩一整天游戏后猝死。研究调查表明，长时间沉溺于虚拟的电子游戏世界会对青少年产生大量的负面影响，不仅会耗费大量的时间、精力和情感，影响学业，还会使生活没有规律。轻者造成饮食不正常、睡眠不足、换上近视、使身体变得虚弱、大脑分泌紊乱等，重者可能导致猝死或休克。

　　但电子游戏就真的是百害而无一利吗？其实不然。我们可以通过电子游戏那华而不实的世界，适当地缓解自己学习和生活上的压力，让我们在愉悦的氛围中开发智力。如:“疯狂猜成语”“看图猜成语”这一类的益智游戏，我们可以在玩的过程中缓解学习上带来的压力，同时又能增加知识储备量；“钢琴块”“节奏大师”这一音乐系列的游戏，在玩的过程中，我们可以增加乐感。

　　据以上所述，我们青少年作为国家未来的主人，更应为自身健康计，为长远发展计，为祝祖国未来计，正确对待电子游戏的弊与利！

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！