

# 閱讀精練 (十五)



細心閱讀下面的文字，然後回答問題。 **說明文**



「遊戲障礙」是一種成癮性疾患。2019年，世界衛生組織正式將其列入精神疾病範疇。遊戲障礙患者通常有以下特點：患者對玩遊戲失去控制力，日益沉迷遊戲，以致日常活動和其他興趣都讓位於遊戲，即使已產生負面影響，也仍然繼續玩遊戲。

5

遊戲障礙的成因是複雜的，包括社會、家庭和個人心理等因素。其中，個人心理是導致遊戲障礙的重要原因。遊戲障礙患者可能缺乏自我控制能力，容易受到遊戲機制的誘惑而沉迷其中；也可能是由於自卑、孤獨、焦慮等心理問題，難以建立良好的人際關係，從而將注意力轉向遊戲。另外，過於強烈的好奇心和探索慾，也容易令人迷失在遊戲中。

10

除了個人因素外，家庭與社會因素也不容忽視。家庭關係不和諧、成員之間缺乏溝通，容易導致部分人轉向遊戲尋求情感上的滿足，從而沉迷於遊戲中。此外，生活受挫的人羣也可能選擇從遊戲中獲取即時的快樂與成就感，以逃避現實生活的壓力，久而久之患上遊戲障礙。

最後，一些遊戲公司為了提高玩家的在線時長，特意根據心理學理論設計出容易使人沉迷的遊戲機制，也是「遊戲障礙」的成因之一。

15

青少年羣體是遊戲障礙疾病的「重災區」。「如何預防遊戲障礙」是家長、社會和青少年自身的一項重要課題。首先，家長應該加強與孩子的溝通交流，引導孩子正確對待遊戲，鼓勵孩子參與遊戲以外的活動。其次，政府及相關機構可以加強宣傳遊戲障礙的危害，並為青少年建立更多公共活動場所。最後，青少年自身應嚴於律己，樹立積極的人生目標，發展健康多元的興趣愛好，這樣就不會令遊戲成為人生的「障礙」了。

20



## 家教專區



和父母一起制定合理的作息時間表，做好規劃吧！

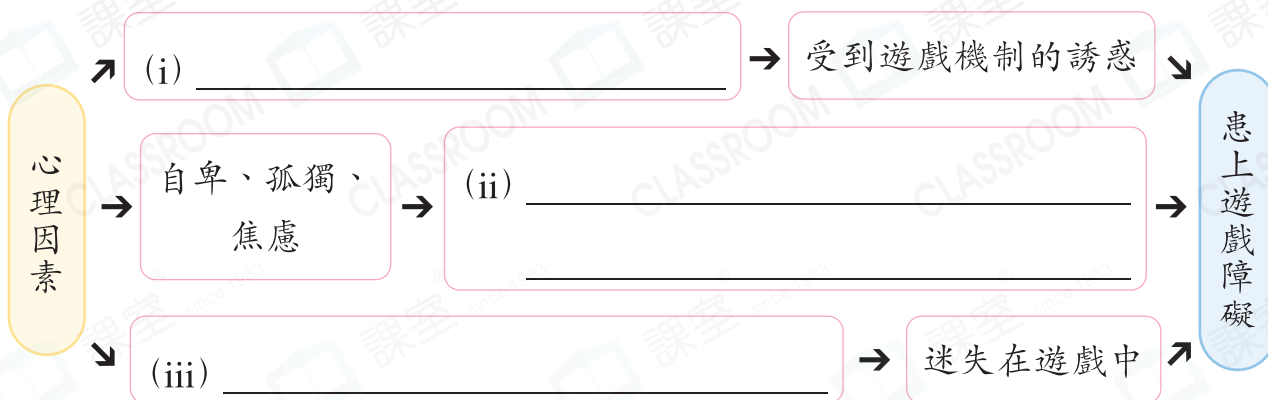


家教互動

1. 根據本文，下列哪一項不是遊戲障礙患者的特點？(2分)

- A. 一切以遊戲為先。       B. 失去對遊戲的控制力。  
 C. 從遊戲中尋找持續的快樂。       D. 出現負面影響也不放棄遊戲。

2. 根據本文，試在方格(i)至(iii)裏填寫因心理因素患上遊戲障礙的具體原因及過程。(6分)



3. 根據本文，除了個人心理因素，造成遊戲障礙的因素還有哪些？(2分)

- (i) 過大的生活壓力。      (ii) 壓抑的校園氛圍。  
 (iii) 不和諧的家庭環境。      (iv) 遊戲公司的沉迷機制。
- A. (i)和(ii)。       B. (iii)和(iv)。  
 C. (i)、(iii)和(iv)。       D. 以上全部皆是。

4. 第五段，作者將青少年羣體比作「重災區」想說明什麼？這樣寫有什麼好處？試結合本文內容加以說明。(3分)

---



---



5. 近年，部分國家和地區出台「防沉迷系統」，限制未成年人玩網絡遊戲的時間以及規範遊戲平台的遊戲機制。你認為這些措施有助於減少青少年患遊戲障礙的風險嗎？試結合本文內容及生活實際，說說你的看法。(3分)

**解題指南**

可以從遊戲障礙的成因分析這些措施是否有效。

---



---



---