

头版创造奇迹

小投资 大收益

招商热线: 18606438737



齐鲁壹点

本报记者调查中小学生学习玩网游现象,六成学生每天玩1-2小时

一个班48名学生中有42人玩网游

世界卫生组织(WHO)于今年6月发布第11版《国际疾病分类》,其中加入了“游戏成瘾”,并列为精神疾病。为了解现在的学生的游戏世界,齐鲁晚报记者花费多日的时间对淄博市中小学以及大学的学生们进行了问卷调查,通过对问卷的整理,记者发现在被采访的未成年人中有超过八成的同学平时有玩网络游戏的习惯,其中有的孩子最早4岁就开始玩游戏。

本报记者 樊舒瑜 胡泉

有的孩子最早4岁就开始玩网游

通过数据的整理,记者发现,在被采访的未成年人中有超过八成的学生平时有玩网络游戏的习惯,而其中7-10岁的未成年人占76%,10-15岁的未成年人占82%,15-18岁的未成年人占88%,在记者调查的班级里,有的班级一共48名学生,其中42名学生都有玩网游的习惯。提到玩网游最小的年龄,占很大比重的学生从4、5岁就开

始玩游戏。

65%的学生表示使用手机玩游戏多于用电脑。关于最喜欢的手机游戏,《王者荣耀》、《部落冲突》是出现频率最高的游戏。男生和女生相比,男生偏爱刺激性强、打斗场面较多的游戏,女生则偏爱时尚个性、画面感好的游戏。

在问卷调查中当被问及平时在什么时间段玩游戏时,60%的受访者表示自己每天都会花一段时间在网络游戏上,时间在1-2小时不等。

大多数学生会选择在作业完成之后或者周末玩游戏,学习之余打发时间是被调查者玩游戏的主要原因,并且他们认为玩电子游戏能够很好地放松身心,锻炼大脑,增强反应能力,提高手的灵活性。

“玩游戏不充值怎么变的牛”

关于游戏充值方面,问卷调查中65%的同学有在游戏中定时充值的习惯。他们一般以周或者月为单位在游戏中进行充值,充值数额从几元到几百

元不等,充值的钱大多来自于父母给的零花钱或者压岁钱。而对于那些父母对零花钱管的比较紧的同学,不吃早饭的“最有效攒钱”方法则被大量使用。

在如此高比例的付费玩家当中,有一名同学的回答非常有意思,在写到为什么喜欢他所填的手游时,这位同学表示“因为这些游戏坑钱,而是一名RMB玩家”。这位同学大概想表达的是某些游戏只要充值就能碾压非RMB玩家吧。

在随后和几位习惯给游戏充值的同学私聊的过程中,记者问他们为什么要在游戏中充值,大多数学生认为“当然要充值,不充值怎么变的牛X”。很多人也承认是心理因素在作祟。

没有同学一起玩只能打游戏消磨时间

“爸妈平时工作很忙根本没时间管我,放学回家没有同学一起玩我只能打游戏来消磨时间,爸妈也没有什么意见。”其中一位受访者在接受采访时说。



随着网络游戏的盛行,主动参加课外活动的学生越来越少,他们宁愿花费大量时间打游戏。(资料片)

如今网络的快速发展,家家户户都离不开电子产品的运用,这其实也是一种顺应时代发展的方式。“从以前的大院子里跳格子,打沙包到如今的网上团战相见。”一位家长这样描述如今未成年人生活现状。

不过通过记者的采访,其实也有一部分家长对网络游戏本身就带有主观偏见和不认可,他们认为未成年人心智尚未完全成熟,对于他们是否具有自控能力,自控能力的强弱有一定的未知性。而且未成年

人大多处于升学阶段,电子游戏会大量占据他们的学习与休息时间。并且部分含有大量暴力色情片段的电子游戏已屡见不鲜,这令家长十分担忧。他们认为在现阶段学习是主要任务,没有必要为了一时的安逸对未来发展造成更大的影响。“学习累了的确应该放松一下,但放松的方式并不局限于玩电子游戏,学生应该学会利用时间提升自己,比如发展兴趣爱好旅游等等。”一名学生家长说。

中梁壹号院 THE ONE MANSION

139万起住别墅 有天有地有花园

文昌湖·王府中式·森林院墅

150-250㎡联体院墅 105-170㎡花园洋房

11月18日,约6800亩样板示范区瑰丽绽放,期待莅临共襄!

凭邀请函示范区开放当天即可获得价值188元定制礼品

三年无忧赎回

28533333

项目地址:淄博文昌湖森林公园(萌水中学西行200米路南)

张店城市展厅:金晶大道万象汇南200米 淄川城市展厅:SM广场一楼

本广告系对不特定人群的邀约邀请,所有信息及文字、图片仅供参考识别之用,本公司保留对宣传资料修改的权利,敬请留意最新资讯。买卖双方最终权利以合同