

2021-2022年高三10月月考免费试卷完整版（福建省漳州市长泰县第一中学）

1. 现代文阅读

阅读下面的文字，完成下面小题。

《王者荣耀》，是娱乐大众还是“陷害”人生

一款游戏能成为全民性、现象级的游戏，足见其魅力；又被称为“毒药”“农药”，可见其后果。最近，当《王者荣耀》在一波波圈粉，又一波波被质疑时，该如何解“游戏之毒”令人深思。作为游戏，《王者荣耀》是成功的，而面向社会，它却不断在释放负能量。从数据看，累计注册用户超2亿，日活跃用户超8000万，每7个中国人就有1人在玩，其中“00后”用户占比超过20%。在此可观的用户基础上，悲剧不断上演：13岁学生因玩游戏被父亲教训后跳楼，11岁女孩为买装备盗刷10余万元，17岁少年狂打40小时后诱发脑梗险些丧命……到底是游戏娱乐了大众，还是“陷害”了人生，恐怕在赚钱与伤人并生时，更值得警惕。多数游戏是无罪的，依托市场营利也无可厚非，但不设限并产生了极端后果，就不能听之任之。这种负面影响如果以各种方式施加于未成年的孩子身上，就该尽早遏制。以《王者荣耀》为例，对孩子的不良影响无外乎两个方面：一是游戏内容架空和虚构历史，扭曲价值观和历史观；二是过度沉溺让孩子在精神与身体上被过度消耗。因此，既要在一定程度上满足用户的游戏需求，又要对孩子进行积极引导，研发并推出一款游戏只是起点，各个主体尽责有为则没有终点。

怎么做，不仅是态度，更要见成效。面对各种声音，游戏出品方近日推出了健康游戏防沉迷系统的“三板斧”，如限制未成年人每天登陆时长、升级成长守护平台、强化实名认证体系等。有人说，这是中国游戏行业有史以来最严格的防沉迷措施。在某种程度上，人们看到了防范的诚意，但“三板斧”能否“解毒”还有待时间检验。

不止于“三板斧”，如何给游戏立规矩，需要做到的还有很多。

立足平台，要市场更要责任。智能手机普及，手游市场火爆，但手机不能沦为“黑网吧”甚至“手雷”。游戏研发者不能只重刺激性而忽视潜在危害，不能只重体验而不计后果。如果一款游戏埋藏了“魔鬼的种子”，那么一旦推向市场，就会害人害己。作为企业，利益的吸引不能取代责任的担当，正如一知名企业所坚持的“不要作恶。我们坚信，作为一个为世界做好事的公司，从长远来看，我们会得到更好的回馈——即使我们要放弃一些短期收益。”为社会尽责、为发展尽力、为人类增添价值，“王者”才会真正“荣耀”。

立足政府，要创新更要监管。游戏毕竟是市场行为，其研发与营销也代表了一定的创新与活力。政府要鼓励企业创新，支持企业开拓，但是监管是永远不能松的那根弦。即便几年前就发布了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，但监管的滞后性仍旧明显。是否强化游戏审核？如何建立游戏监管规范？可否实行手机游戏分级制度？这些问题都需要相关部门抓紧论证、出台并落实。“汝之蜜糖，彼之砒霜。”游戏究竟是魔鬼还是天使，不能让研发者一人说了算，监管主体有必要让游戏多一些“善意”。

“我比很多家长都要痛恨看到孩子沉迷手机的样子。”当一位老师“怒怼”游戏时，满纸透着无奈与悲愤，我们需要认清的是，手机和游戏没有生命力，责任意识更应战胜商业利益。须知道，游戏需要设计，孩子的未来也需要“设计”，而这才是妙手文章

【1】下列关于原文内容的理解和分析，正确的一项是（ ）

- A. 游戏无罪，依托市场盈利也无可厚非，但需要对未成年人进行积极的引导以免其受到不利影响。
- B. 《王者荣耀》成为全民性、现象级的一款游戏，充分说明这款游戏是有魅力的、是成功的。
- C. 游戏出品方近期推出了“三板斧”，表现出防范的诚意，有效遏制了青少年沉迷游戏。