

最新网络弊大于利反方四辩总结陈词(实用5篇)

写总结最重要的一点就是要把每一个要点写清楚，写明白，实事求是。怎样写总结才更能起到其作用呢？总结应该怎么写呢？下面是小编整理的个人今后的总结范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

网络弊大于利反方四辩总结陈词篇一

技术，使生活精致，使世界精彩。进入e时代，世界变小了，视界变大了。享受着足不出户便知天下事的便利，我们拥有的资源比任何时代都要充足，生活得无比富裕而惬意。于是，经过寻寻觅觅，人们发现：技术之枝才是可依之枝！

网络弊大于利反方四辩总结陈词篇二

电脑就像大字典，他有着许多好处。它像一个视网膜，领着我们走进高科技的世界，去探索更多的奥秘。电脑起着很大的作用。

1. 实用性。网络世界资源共享，它就像1个聚宝盆，一座取之不尽用之不竭的“富金山”“，谁勤于在这座金山上耕耘劳动，谁就会有所得。你能从中最快地查找学习资料，能学会更多课堂外的知识，并灵活地运用课内知识，促进思维的发展，培养中学生的创造力。上网还能超越时空和经济的制约，在网络上接受名校的教育，有啥问题，你也尽能随时通过e-mail请求老师的指导。并且上的交互式学习、丰富的三维图形展示、语言解说等多媒体内容，使得学习变得轻松、有趣，这是任何教科书都不成能具备的。

2. 我们认为互联网上玩游戏机是一种合娱乐、学习、开展智

力为一体的多性能游戏能锻炼我们的多种能力，丰富我们的课余生活□

网络弊大于利反方四辩总结陈词篇三

如今，许多学生因为网络游戏而荒废了学业，这就引起了玩网络游戏利弊的辩论了。大家想要一些玩网络游戏弊大于利辩论赛资料吗？下面是小编搜集整理的玩网络游戏弊大于利辩论赛资料，欢迎阅读。更多资讯请继续关注辩论赛栏目！

计算机网络和国际互联网的出现，使信息网络化的浪潮席卷全球。根据中国互联网信息中心最新发布的中国互联网调查报告显示，目前的中国互联网上网人数已经达到了9900万人，其中18岁以下的未成年人有1650万人，占19%。如此惊人的数字，实在让人震惊，具调查其中网络成瘾的患者达到250万人。据2019年统计，我国上网人数已达2650万，并以每年翻一番的速度增长，其中青少年占80%。网络已成为青少年学习、交流、娱乐的重要平台。但网络是一把双刃剑，也存在着让人痴迷的危险。青少年用户上网目的分为实用目的、娱乐目的、网络技术使用和寻求信息。超过50%的使用率的功能有网络游戏(62%)和聊天室(54.5%)，其次是使用电子邮件(48.6%)。约50%的青少年用户有保持电子邮件联系的朋友；25.2%的青少年用户在聊天室或bbs上经常发言；37.6%的青少年用户使用icq与认识或不认识的朋友联系。

所以说：“对没有成年人监护的青少年来说，国际互连网是一个非常危险的地方。

1. 使自控能力差的同学沉溺网中，不能自拔，花费大量时间上网，从而影响学习成绩。
2. 网络良莠并存，容易接触不良网页，如色情、暴力等。又

因为学生常常容易受人影响、自控能力差、分辨能力弱，他们常常会因为网上不良内容而走上犯罪道路。

3. 长时间上网容易造成大脑缺氧，从而造成精神萎靡、眼睛长期处于紧张状态容易造成近视。

4. 一些长期长时间上网的学生容易产生孤独症，整天沉溺于幻想中脱离现实，而当他真正面对社会和人群的时候，就会因为想像和距离的问题产生退缩感，不敢正常与人沟通。

5. 许多中学生因为打一些暴力游戏使自己模糊了真人与游戏对象的区别，常常无意识地模仿游戏来对待身边的人。

6. 长期上网需要大量金钱，没有钱的时候，自控能力弱的人会采取违法的方式，不择手段地获取金钱从而走上犯罪道路。

7. 网吧这些上网的地方往往是无业游民、瘾君子、罪犯的藏匿地点，在这些地方逗留时间太久往往会出意外，或受人引诱。

8. 互联网中的不良信息和网络犯罪对青少年的身心健康和安全构成危害和威胁。

9. 互联网使许多青少年沉溺于网络虚拟世界，脱离现实，也使一些青少年荒废学业。

10. 据一项调查显示，不少的中学生成了小“网虫”，沉湎于网上，将90%的时间用到网络游戏上，做了网络的俘虏，为网络所累，痴迷于“网吧”、“聊天室”不能自拔。据2019年4月《广州日报》报道，一名15岁的中学生为了上网玩“随心所欲”网络游戏，竟然杀害自己的表姐，以达到占有她电脑的目的。青少年沉浸到网络的虚拟化生活空间中，容易患上“网络上瘾症”，“网络疏离症”等新型的精神性疾病。一旦回到现实社会就产生一种孤独感，成天高唱：网络是我

家，我的眼里只有它。这样对心理造成严重损害。同时在生理上小学生正处于快速发育时间，但是他们一上网就是四、五个小时，不仅眼睛超负荷运转，危害视力。对青少年的身体也有不良影响。

网络弊大于利反方四辩总结陈词篇四

杨泽辰说：“有人为了买游戏卡，还对家长编造五花八门的谎言！”看来这个游戏卡真是百害而无一利！

“可以制定计划，先写作业再玩游戏。”

“让游戏设计者控制游戏时间。”

“设定电脑密码。”

“不随便给孩子零花钱。”

□□□□□□

讨论会结束了，我想：游戏的不良后果真多啊！我一定要抵挡住它的诱惑。

网络弊大于利反方四辩总结陈词篇五

电脑就像大字典，他有着许多好处。它像一个视网膜，领着我们走进高科技的世界，去探索更多的奥秘。电脑起着很大的作用。

1. 实用性。网络世界资源共享，它就像1个聚宝盆，一座取之不尽用之不竭的“富金山”“，谁勤于在这座金山上耕耘劳动，谁就会有所得。你能从中最快地查找学习资料，能学会

更多课堂外的知识，并灵活地运用课内知识，促进思维的发展，培养中学生的创造力。上网还能超越时空和经济的制约，在网络上接受名校的教育，有啥问题，你也尽量随时通过e-mail请求老师的指导。并且上的交互式学习、丰富的三维图形展示、语言解说等多媒体内容，使得学习变得轻松、有趣，这是任何教科书都不成能具备的。

2. 我们认为互联网上玩游戏机是一种合娱乐、学习、开展智力为一体的多性能游戏能锻炼我们的多种能力，丰富我们的课余生活□

3. 我认为利大于弊，如果碰到了个难题，要去追讨，用电脑就可以一下子找到，如果要去图书馆，从而就可以省去来回的时间和找的时间。网络可以将全世界的范围大大缩小，网络可以制造一个给人类五彩缤纷的世界，网络可以让人与人之间多一些关爱，试问对方是不是也有这样的想法。