

最新游戏读后感(通用6篇)

“读后感”的“感”是因“读”而引起的。“读”是“感”的基础。走马观花地读，可能连原作讲的什么都没有掌握，哪能有“感”？读得肤浅，当然也感得不深。只有读得认真，才能有所感，并感得深刻。如何才能写出一篇让人动容的读后感文章呢？以下是小编为大家准备的读后感精彩范文，希望对大家有帮助！

游戏读后感篇一

4月30日，在小学生作文大全爸爸妈妈都夸我聪明，我心里别提有多高兴了。第三局又开始了，我算出答案后，爸爸鼓励我再用其它的方法试试，我考虑之后，用了两种不同的方法计算了出来……游戏就这样依次进行下去。

，牌面朝下，每个人从“法官”手中摸一张，谁摸到了黑色的一张，谁即是这轮游戏的“杀手”。游戏开始时，“法官”宣布：“请所有的人闭上眼睛。请‘杀手’睁开眼睛。请杀手‘杀人’。”“法官”见证“杀人”过程，而“杀人”的方式和过程不过是用手指一下某人，或是仅仅用眼睛示意一下。此时，“法官”说：“请所有的人睁开眼睛。谋杀案发生了。谁被杀了？”就在参与游戏的人寻找死亡感觉的时候，“法官”突然与某人握握手：“恭喜你！你已经‘被杀’了。”此人即退出游戏。随后，开始寻找“杀手”。所有的人包括“杀手”在内，开始依次指认“杀手”，并说出理由。对被指认的“嫌疑分子”，进行举手投票表决，如果超过半数，“法官”即宣布此人“死刑”。如果此人正好是“杀手”，此次游戏结束；如果是一位“无辜者”，此人也只好“冤死”而退出游戏，其余的人继续指认“杀手”，直至最后“破案”。能将所有“无辜者”“冤死”，“杀手”也就取得了最后的胜利。

这即是目前在年轻人中颇为流行的扑克牌“杀人游戏”。

当“法官”宣布有人“被杀”的时候，每个人都在感觉这个“被杀”的人是不是自己？闭眼的时候有没有过什么异常的感觉？而“指认”“杀手”的过程也很有意思。她认为游戏的魅力在于它本身包含了很多东西，猜测、期待、想像、分析、判断、观察、侦破与反侦破……游戏的过程几乎综合了人们所有的心理活动。

对于“杀人游戏”，首都医科大学心理咨询中心洪鸿老师认为，作为一种娱乐，游戏本身无可厚非，但若从社会心理学的角度考察，游戏所折射出的实际上是青少年对人际关系的特定态度，在游戏中反映出的其实是青少年内心深处的孤独感。

她认为，游戏的吸引力在于它满足了青少年的一些心理需求，比如推理分析、判断能力、对不确定性所带来的刺激的渴望等——游戏中判断“杀手”的过程，需要玩家去判断、了解别人怎么想。这本是每个人都有的愿望——它是人与人之间相互了解和沟通的需求。满足这个需求的正常途径是通过人际沟通，以“你好，我也好”角度处理人际关系来获得，这种模式有助于形成安全、稳定的人际关系，它是一个人取得社会支持、克服孤独感的基础。而“杀人”游戏中了解别人的渠道则是猜测和不确定的，在游戏过程中，每个人都是孤独的、都没有安全感。

来源：《健康时报》

游戏读后感篇二

暑假到了，我们的快乐生活也乘坐这“快乐的大巴”来到了我们的身边，除了学习、丰富我们生活以外，读书、阅读我们祖国过去的岁月也是我们这一代的少年应当做的。

在前几年的暑假，我们都只阅读了外国作者笔下那生动的一幕，却不能饱览我们中国作者笔下那些已经过去了的源远流长的红色年华。《红日》这部小说将带领我们回到以前1946年10月19日发生的涟水战役，让我们再回过头去一览英雄的风采。就拿其中一位大智大勇的军长沈振新来说吧。

在战场上，他是一个深谋远虑的人；但在日常生活中，他是那么平易近人；可是在原则上，他那认真、严肃的态度令我的心灵震撼不已。在开篇的涟水战役中，沈振新得部队打了败仗，战士们走散了，可二排六班的秦守本却撞了沈振新军长，他本想会被军长批一顿，可沈振新不但没发脾气反而和蔼可亲地向秦守本寻问了情况还派人把秦守本送回自己的队伍。正是他这种平易近人，关心战士，才使二排六班赢得了最后战争的胜利。

这是我们祖国的骄傲，对于我们这一代的少年正是缺少像这位军长那宽容的品德，在这里，我想代表祖国广大的青少年对你们说一声“祖国有了你们，就是祖国最大的骄傲！你们为祖国谱写了一曲壮丽的爱国主义乐章！”

游戏读后感篇三

在看了《饥饿游戏》的电影后，强烈的好奇心，对于剧情的期待，都让我无法等待11月份上映的第二部电影，于是我买来了整套的《饥饿游戏》。

饥饿游戏，是帕纳姆国家规定的一年一度的电视直播节目，简单说就是杀人游戏，除了凯匹特首都外，十二个地区每年都要进贡一对少男少女参加这个残忍的游戏，24个贡品要在竞技场，杀人或被杀，最后决出一个胜利者。

第一部，第七十四届饥饿游戏，十二区，女主人公凯特尼斯的妹妹不幸被抽中，凯特尼斯自告奋勇替妹妹参赛，赛中主

席宣布可以有两个胜利者，但必须是同区的，但当凯特尼斯和同区的皮塔生存下来时，办赛方却说只能有一个胜利者，情急之下，他们准备一起吃下毒果子，让他们没有胜利者，最后关头，办赛方做出了妥协，他们存活了下来。

第二部，燃烧的女孩，星火必将燎原！一切刚刚得到平静，噩梦却刚刚开始，凯特尼斯被视为蔑视政府，成了反叛的象征，她为了生存的无心之举，激怒了斯诺总统。

第七十五届饥饿游戏“世纪极限赛”来了，每二十五年都有一次世纪极限赛，第一次的赛制是，让每区的人投票选出贡品；第二次，选出多一倍的贡品参赛；这一次的赛制是，在历届的胜利者中选出贡品。

凯特尼斯与同区的皮塔重返赛场，这次的比赛，没有胜利者，这届的主席是反叛者，所以他救走了凯特尼斯等3人，还有3人被斯诺总统抓走。

我发现，并不是因为看过电影的缘故，而是因为作者的语言虽然不华丽，但是她的文字给了我很强的画面感，她总是在恰到好处的地方用一些比喻，把很难理解的变得很生动具象。

我在想，如果我被选中去参加饥饿游戏会怎样呢？应该吓都吓死了吧，我想我会选择反叛，在我看来，也只有反叛才可以真正的得到生存。

第三部，反叛部队开始了一场浩浩荡荡的反抗，凯特尼斯变成了反抗的火种，她被迫成为了棋子，许多人最终的命运，帕纳姆国的未来是否能自由、民主，都成了她的使命。

看了这本之后，我才明白了，这本书最吸引我的地方，也许就是这种反叛精神，我也一直在期待着人民的反叛，残酷的游戏不应再继续了。

这本书写的明明是个不真实的世界，却让我深深着迷，为之震撼，并非遵守规则的游戏就是公平的，未来也许是一场更加艰难的游戏。

今天阅读了一部名叫《饥饿游戏》的书籍。

压抑不住心潮澎湃的感觉，促使我写了这篇读后感。

美国作家苏珊·柯林斯(*suzanne collins*)的青少年科幻小说《饥饿游戏》三部曲讲述了：北美洲在一场大战后被摧毁，在美国原来的废墟上，人们建立了新的家园，但新政权规定：管辖下的 12 个地区每年都必须进贡一对少年男女，贡品 24 人参加一档电视直播节目 “ 饥饿游戏” 。

按着你死我活的游戏规则，最后只能有一个人活下来，要么杀人要么被杀。

女主角凯特尼斯·伊夫狄恩的妹妹不幸被选中，为了保护妹妹，凯特尼斯自告奋勇地替妹妹上场。

尽管她从小就进行狩猎，拥有过人的射箭技术，对节目里的重重障碍能应付自如，但她在比赛中要与残忍强壮的他区选手周旋，想尽办法致对手于死地，还要面对来自同一地区的救命恩人的爱情。

要想成为最后的赢家，她必须在人性和生存、爱情中做出选择，这对她是一个极大的考验。

最后，当男女主角正准备同时吃下毒浆果同归于尽时，官方意外地改变规则，男女主角双双活着回来。

虽然《饥饿游戏》只是一部虚幻的科幻小说，但细细琢磨，它却是人类社会历史的一个缩影。

人类社会的历史，又何尝不是一场饥饿游戏！想想看人类的历史，自古至今，人类社会的生存竞争，意识形态、价值观之争，财富、资源之争，社会纷争不断，战争不断，又让多少无辜的生灵丧失了生命。

冤冤相报何时了？

我多么希望，饥饿游戏仅仅局限于是一场游戏，是一个虚构的科幻故事。

在现实社会中永远消失，不在人类社会继续上演。

可惜，这只是一个美好的愿望而已！

最近同学推荐我们读了一本名叫《饥饿游戏》的小说，其中打斗的细节描写与扣人心弦的故事 情节看得让人热血沸腾，在享受着一次精神盛宴，但这本小说的内涵却引人深思。

游戏读后感篇四

暑假期间把毕淑敏的《心灵游戏》看了一下，突然觉得：人，真的应该花点时间思考一下自己，我们活着，究竟是有怎样的意义？下面是我的一些分享：

游戏一：我的5样，然后逐一删去，就像从我们的身边夺走一样。非常遗憾的是，我想可半天也没有想清楚到底那5样是我最重要的东西。如果说，空气，水，阳光是生命重要的三样东西，那我情愿自己是一棵树，确实，没有这三样必须的东西，就不会有我，但是有了这三样东西，也并不是就是我，否则，每个人岂不都是一样？所以对我言，重要的5件东西，我继续在想究竟要怎样选择？生活中的每一个人，每一件东西，都有他或它有用的一面，缺少了任何的一件，我都会觉得重要。

游戏二：谁是你的重要他人？父母应该是，丈夫应该是，朋友应该是。早几年我觉得父母是我的重要他人；而在几年后，我又觉得丈夫是我的重要他人；而在这其间，我的恋爱受伤，我的家庭不理解我，我又觉得朋友是我的重要他人，不同的境遇，有不同的重要他人，甚至有的时候自己也是我的重要他人。

游戏三：我是一个怎样的人？同样的感觉，在不同的环境中，我是不同的人。其实，每个人都在扮演不同角色，在父母面前我是孝顺的，偶尔也有点叛逆；在失恋朋友的面前，我是个可以接受倾诉的人，虽然有的时候，我的言语会有些刻薄（我喜欢理性的分析感情，要放弃的决不留下）；在丈夫面前我是会过日子的一个女人，烧的一手好菜，虽然有的时候老公觉得我有点懒；在女儿面前，我是个能陪她玩的好妈妈；在工作中，我认真，在同事面前，我谦虚，当然，偶尔也会被同事们尖酸刻薄一下，同理，在有机会的时候我也会尖酸刻薄他们；真的不同的地方，演绎不同的我，就如最近看的广告，不同的场景需要不同的自我。

游戏四：我的支持系统。同上面的游戏有点呼应，在不同的“我”的情景下，有不同的支持系统。是丈夫，是女儿，是父母，是同事，是朋友。我的朋友不多，但是，我有个很好的很好的异型朋友，比我年长很多，任何的问题我都可以倾诉，接受到支持，真的是不一样的感觉。

游戏五：再选你的父母。我觉得父母是可以不用重新选择了，因为总归会存在缺失的。我的父母平凡，这从我开始学习写作文是对于父母写的最真实的字眼了，因为他们真的很平凡，甚至我现在还觉得他们有点小市民，哈哈！真的是这样，父母现在开始健忘，害怕我们大声的说话，害怕我不回去看望他们，就像我小的时候对于他们的依恋一样，他们开始依恋我们。没有让我饿着，也没有让我冷着，更没有让我觉得童年有阴影，对于我来讲，除了感谢，我是不能乞求更多了。当然他们的爱比我说的要多多了。我觉得他们很可爱。

游戏六：写下你的墓志铭我想了很久只有两个字：谢谢要感谢给我鼓励的人，要感谢支持我的人，要感谢我身边的小人，要感谢给我带来困难的人，只有所有的都能经历了，我的生命才完整。

游戏七：生命线昨天在还这则游戏的时候突然发现，自己在没有看到这个游戏前，大概几年前，我自己也作过类似的游戏，我拿了张a3纸做的，真的，我思考了好久。虽然有时候有点偏离更多的时候是在我计划的方向内。

有时间的话，推荐大家一起来读一下，学会审视一下自己的心理。

游戏读后感篇五

看完《心灵游戏》，心灵好似经历了一个世纪的旅行。从回忆过去，到思考现在，再到冥想未来，白纸宛如一方明镜，将我的内心一一展现，我接受也好，抗拒也罢，那一个我已一目了然。

第一个游戏“我的五样”，我最珍贵的是什么？刚开始时，我的大脑竟然空白一片，但紧接着却有大量的词汇涌了上来，父母，爱情，友情，健康，快乐……我竟有些不知所措了，我最珍贵的到底是什么？我无力做决定，我也不愿按作者说的去割舍任何一个，也许是我贪心了，可是我知道，无论最后剩下的是什么，我都会伤心。但作者仍是成功的，他让我明白要好好把握住自己珍视的一切，如果等到割舍了后才知道心痛，那是何等的可悲。

随着游戏的进行，我一度失去了看下去的勇气。因为那种感觉就好似自己的灵魂被一层一层的剥开，最后只剩下一颗赤裸裸的心灵，让自己不得不去正视他。第五个游戏是“再选父母”，也许这个游戏有些荒唐了，谁可以选择自己的父母呢？但是这或许是很多人都曾有过的想法。儿时的我也曾想

过如果我()有个不会太唠叨的妈妈该多好，可是如今呢，自己远在他乡求学，异常的想念妈妈暖暖的唠叨。如果人生重演一遍，我绝对不会再有这样的想法。

“写下墓志铭”，做这个游戏时，我想起了一个感人的故事：有一个八岁的小女孩，还未来得及享受世间的美好，就被病魔无情的吞噬。在与病魔抗争的每一日，就算身体是痛苦的，她依然每天微笑。他说：我要乖乖的，不能让爸爸妈妈再难过了，天使也会喜欢我。最后，天使带走了他，那微笑也定格在了他的脸上。在他的墓碑上写着这样一句话：我来过，我很乖。小女孩深深地震撼了我，生命短暂又如何，人生坎坷又怎样。好好的过好每一天，能把快乐带给身边的每一个人就足够了。而关于自己的墓志铭，我希望是这样的：“也许幸福没有一直眷顾着我，但是我也庆幸自己没有做痛苦的俘虏。”快乐就好，这是我人生的信条，不一定非要有大的作为，但是一定要学会微笑面对一切。

看完整本书后，我可能是以逃跑般的心态合上这本书的。心里长长的舒了一口气，但思绪并未戛然而止，书中的某些情节依然在脑中闪现。游戏的结果，我想我不会向别人谈起，我会埋在心底，放在只有自己看的到的角落。人生并非是游戏，但是我想这些游戏也许会不经意的改变着我。

游戏读后感篇六

我刚开始读《扑克游戏》这本书时也是这样想的，可当我读完这本书，才知道这其实是乌伯特·盛旦老师发明的奇妙、有趣的“扑克游戏”。开学第一天，盛旦老师便发给同学们每人一些神奇的扑克牌，从此，同学们的`生活有了翻天覆地的变化。自从有了扑克牌，同学们便用扑克牌做自己想做的事情，他们有的逃学，有的在课堂上吃零食，有的睡懒觉……大家都非常喜欢上乌伯特·盛旦老师的课。然而女校长佩雷兹夫人却不这么想，终于，女校长被激怒了，她大发雷霆，把盛旦老师开除了，盛旦老师很伤心。他在给同学们上最后一

节课时，举行了一场“扑克派对”，查理送给老师一张大扑克牌，上面用金笔写着“一张牌可以快乐的享受退休的日子”这几个大字，当盛旦老师看到这些字后，开心的笑了，他笑得那么甜，那么香。读完《扑克游戏》这本书，我明白了：在你被别人爱的同时，要学会怎样去爱别人，学会生活，学会忍耐，学会沟通，学会开心，学会独立，学会自己去做决定，学会书本上并不见得有的而生活中又必须面对的一切。每个人从一出生手里就有一副扑克牌，我们要做的不是积攒这些扑克牌，也不是把这些扑克牌一下全部都用掉，而是合理的使用这些扑克牌，让扑克牌在我们的一生中体现出它们的价值。我多么希望有一些盛旦老师发明的扑克牌呀！