

2021年6月·第3套英语四级写作·题目、范文与解析

PROMPT & MODEL ESSAY • 写作题和范文

写作题和范文

本页写作题面、参考范文与逐段解析由懒笔记基于2021年6月·第3套 英语四级写作原卷整理。与试卷排版同一卷面：完整写作要求（Directions，含主题、文体、词数与署名约束）连续排印。写作是生产性任务、无 ABCD 标准答案——题面即整道题；卷面下方直接给出满足全部硬约束的参考范文、整篇中译与逐段拆解。

真题卷第3套(2021-06) • 四级

Part I

Directions:For this part, you are allowed 30 minutes to write an essay titled “Do violent video games lead to violence?”. The statement given below is for your reference. You should write at least 120 words but no more than 180 words .

A growing body of research finds that violent video games can make kids act aggressively in their real world relationships, causing an increase in violence.

【参考范文 • 165 词】 写作无唯一标准答案，以下为达标示范

Do violent video games lead to violence? While a growing body of research suggests such games can make players more aggressive, I believe they do not directly cause real violence; rather, their influence depends on the individual and the surrounding environment.

To begin with, exposure to violent scenes may indeed shape behavior. First, children who spend hours shooting and fighting on screen can gradually treat aggression as normal, and some may copy what they see when they lose their temper. However, most players clearly separate games from reality. A well-supervised teenager, for instance, can enjoy an action game after homework and still behave kindly toward classmates, because family guidance and self-control matter far more than the game itself.

In conclusion, violent video games alone do not turn ordinary people into violent ones. What truly counts is proper parental supervision and healthy habits. Therefore, rather than simply blaming the games, parents and schools should teach children to play in moderation and to tell fantasy from real life.

【参考译文】

暴力电子游戏会导致暴力吗？虽然越来越多的研究表明这类游戏可能让玩家更具攻击性，但我认为它们并不会直接导致现实中的暴力；相反，其影响取决于玩家个体以及周围的环境。

首先，接触暴力画面确实可能塑造行为。第一，那些花大量时间在屏幕上射击、打斗的孩子，可能渐渐把攻击视为常态，有些人在发脾气时会模仿所见。然而，大多数玩家能清楚地把游戏和现实分开。举例来

说，一个受到良好监管的青少年，可以在写完作业后享受一款动作游戏，却依旧待同学友善，因为家庭引导和自控远比游戏本身更重要。

总之，暴力电子游戏本身并不会把普通人变成施暴者。真正起作用的是恰当的家长监管和健康的习惯。因此，与其一味归咎于游戏，家长和学校更应教孩子适度游戏，并学会分清虚构与现实。

【第 1 段】首段落实开门见山亮立场。 开头 'Do violent video games lead to violence?' 用问句引题，'While a growing body of research suggests...' 用 While 让步嵌入研究，'I believe they do not directly cause real violence' 一句亮出辩证立场，正好落实 outline 第一段的『引题表态』。

【第 2 段】主体段走完让步-反例。 'To begin with, exposure to violent scenes may indeed shape behavior' 先让步承认坏处，'However, most players clearly separate games from reality' 转折，再用 'A well-supervised teenager, for instance...' 举例回扣中心，观点-理由-例证-回扣四步齐全。

【第 3 段】尾段重申加建议。 'In conclusion, violent video games alone do not turn ordinary people into violent ones' 换词重申立场，'Therefore, rather than simply blaming the games, parents and schools should teach children to play in moderation' 给出可操作建议，收束有力。

ANALYSIS • 审题与立意

这道题到底要写什么、立意是什么

动笔前先钉死本题的核心写作任务与读者语域，再定中心立意与要展开的要点——这些是本题特有的内容判断，不是通用套路。

核心任务

论证暴力游戏是否致暴力

本题要写一篇命题议论文，围绕标题问句 Do violent video games lead to violence? 表明并论证你自己的立场；参考句 A growing body of research finds that violent video games can make kids act aggressively in their real world relationships, causing an increase in violence 只是给一个研究倾向供参考，不是让你复述。

读者 • 语域

面向阅卷人的正式书面语

这是四级大作文，没有具体收信人，读者就是阅卷老师，用正式书面英语即可——不用称呼语、不用口语缩写（don't 写成 do not），也不需要署名。因为题目只说 write an essay titled 一篇 essay，不涉及应用文格式。

中心立意

不直接致暴，看人看环境

本篇中心：暴力游戏不必然导致现实暴力，其影响取决于玩家个体与家庭、成长环境。这是对标题 Doviolent video games lead to violence? 的明确回答，也对参考句 violent video games can make kids act aggressively in their real world relationships 做了有保留的回应。

要展开的要点

1. 承认游戏的负面影响

先让步一步：长期接触暴力画面确实可能让孩子把攻击当常态，呼应 make kids act aggressively，让论证显得公允、不偏激。

2. 多数玩家能分清虚实

转折反例：受监管的青少年玩完动作游戏仍待人友善，说明起决定作用的是自控与家庭引导，而非游戏本身。

3. 与其归咎不如引导

收尾对策：家长与学校应教孩子适度游戏、分清虚构与现实，而不是简单把责任推给游戏。

STRUCTURE • 谋篇与逐段

怎么分段、每段写什么、能套哪些句架

按写作家族给出现成的段落框架（每段承担什么功能），并为每段配可直接套用的 功能句架（留出填本题内容的空位）。段序与上方参考范文——对应。

第 1 段 引题表态

复述标题问句引出话题，再一句话给出自己的立场。

第 2 段 让步加论证

先承认游戏的负面影响，再用反例说明真正的决定因素是人与环境。

第 3 段 重申与建议

重申立场，并提出家长、学校该怎么做的温和建议。

第 1 段 改写标题 + 亮出辩证立场

把 Do violent video games lead to violence? 转成话题引入，并回应 causing an increase in violence 的说法，亮出『不直接致暴、要看人看环境』的立场。

让步引入 · While a growing body of research suggests ..., I believe that ...

亮明立场 · In my view, ... does not necessarily lead to ...; it depends on ...

第 2 段 让步游戏负面 + 反例翻回立场

先承认长期接触暴力画面可能让孩子 act aggressively，再举受监管青少年的例子，说明自控与家庭引导比游戏本身更起作用。

举例过渡 · A ..., for instance, can ... and still ...

让步转折 · It is true that ...; however, most ...

第 3 段 重申立场并给监管建议

重申暴力游戏不必然致暴，回应参考句 causing an increase in violence 的担忧，提出家长、学校应引导孩子适度游戏、分清虚实。

总结重申 · In conclusion, ... alone does not ...; what truly counts is ...

提出建议 · Therefore, rather than simply ..., we should ...

REVIEW · 自检避坑

本题在四个评分维度怎样算达标、容易在哪丢分

按阅卷四维（内容切题 / 结构连贯 / 语言准确 / 字数格式）给出本题达标要点，并把最容易踩的低分写法摆出来 + 给改法 —— 这是写作版的「狠拆诱人错项」。

内容切题**紧扣因果论题并表态**

本题必须绕着 Do violent video games lead to violence? 的因果关系谈并给出自己立场，最易失分是只复述 The statement given below is for your reference 的研究而始终不表态。

结构连贯**三段分工加过渡词串联**

本题三段应分别承担引题、论证、收尾；用 To begin with、However、In conclusion 等衔接，避免段落之间硬跳。

语言准确**用地道因果搭配**

本题宜用 lead to、be exposed to、aggressive behavior 等搭配表因果与态度，避免把『导致』生硬直译成累赘结构。

字数格式**卡住上下限不注水**

本题有 You should write at least 120 words but no more than 180 words 的硬性上下限，低于或超过都不达标，收尾时务必核对。

典型低分写法 • 反面示例与改法

只复述研究不表态

反面示例：'Some research finds that violent games make kids aggressive. Games are popular among teenagers.'——通篇搬材料没立场。改成：'While research links violent games to aggression, I believe they do not directly cause violence.'

只喊结论无例证

反面示例：'Violent games are not the real reason. People should be blamed.'——只有断言。改成：'Violent games are not the sole cause; a well-supervised teenager, for instance, can play them and still treat others kindly.'

照抄标题不展开

反面示例：直接以标题问句作首句，然后大谈游戏画面多精美。改成：'Do violent video games really lead to violence? This question deserves a closer look.' 并紧扣因果展开。

英语四级 2021年6月·第3套 · 全卷构成

Part I 写作

[本题](#)

Part II 听力

[与2021年6月第1套共用 · 题目解析 →](#)

Part III Section A 完形填空（选词填空）

[题目解析 →](#)

Part III Section B 长篇阅读（信息匹配）

[题目解析 →](#)

Part III Section C (1) 阅读理解（四选一）

[题目解析 →](#)

Part III Section C (2) 阅读理解（四选一）

[题目解析 →](#)

Part IV 汉译英（段落翻译）

[题目解析 →](#)