بازی جدی می‌شود

شبیه‌سازی بازی‌های رایانه‌ای، کلیدواژه اعتراضات اخیر در گروه سنی نوجوان و جوان بود

گزارش

محسن شکاری ۱۵سال جدال‌های خانوادگی خاندان میشیما را در بازی رایانه‌ای تیکن (taken) دنبال کرده بود و به قول خودش حتی وسط معرکه اعتراضات خیابانی نتوانست خود را از آثار ذهنی و روانی جدال‌های خشن این شخصیت‌های مجازی رها کند. شکاری تنها معترضی نیست که عنوان کرده تحت‌تأثیر بازی‌های خشونت‌بار رایانه‌ای به اقدامات مجرمانه دست زده است. به‌گفته مقامات امنیتی کشور، بسیاری از نوجوانان و جوانانی که در اعتراضات و ناآرامی‌های اخیر کشور شرکت داشتند، بعد از دستگیری «شبیه‌سازی بازی‌های رایانه‌ای» را به‌عنوان یکی از دلایل رفتارهای هنجارشکنانه خود مطرح کرده‌اند.

شاید برگردم به بازی

نسل‌های مختلف خانواده میشیما در حال جنگ و جدالی دائمی و پایان‌ناپذیر با یکدیگر بودند که تحت‌تأثیر شیطان آغاز شده بود و ادامه پیدا می‌کرد، اما نه «کازویا میشیما»، نه پدرش و نه نسل‌های بعد از او در این نبردها نمی‌مردند. فقط می‌جنگیدند، تا سر حد مرگ زخمی می‌شدند و دوباره به زندگی برمی‌گشتند. محسن شکاری در نقش کازویا بارها مرگ را تجربه کرده بود، اما به قول خودش هیچ‌وقت نمرده بود. او در اعترافاتش گفته است: «مرگو جلوی چشم‌هایم دیدم، ولی هیچ‌وقت واقعی نمردم. همیشه دوست داشتم بمیرم ببینم چی می‌شود تهش. شاید دوباره برگردم به بازی...» حتی وقتی با چاقو به مأمور امنیت خیابان ستارخان ضربه می‌زد تصور می‌کرد در مرحله‌ای از بازی تیکن (taken) قرار دارد. او گفته است: «وقتی آن لحظه چاقو را کشیدم حس ترس با من بود. ترسی که هیچ‌وقت نداشتم و تا به حال تجربه نکرده بودم. انگار یک بعد دیگر در جهان دیگر به رویم باز شد. انگار رفتم مرحله بعد. یکی به من گفته بود مربع را بزن که من حرکت را بزنم.» نامیرایی شخصیت‌های بازی تیکن که به خواست و تصمیم طراحان و سازندگان این بازی اکشن اتفاق افتاده، باعث شده بود شکاری موضوع مرگ و زندگی در دنیای واقعی را هم بازی بداند. او گفته است: «توی بازی‌ها خیلی نمی‌میرند. خیلی زخمی و بیهوش می‌شوند.»

بازی‌های خشن بستر اغفال نوجوانان

نه‌تنها شکاری، بلکه بسیاری از جوانانی که در ناآرامی‌های اخیر کشور قانون‌شکنی کرده‌اند پس از دستگیری مدعی شده‌اند: در آن شرایط، خود را در فضای بازی‌های رایانه‌ای خشنی می‌دیدیم که کاراکترهای آن برای سرگرمی به هرج و مرج و بی‌نظمی می‌پردازند، آتش‌افروزی می‌کنند، نیروهای پلیس و سایر اشخاص را مورد حمله قرار می‌دهند و در خان آخر بازی، برنده میدان هستند. صحبت‌های جانشین فرمانده کل سپاه پاسداران وجود این روحیات را در تعدادی از معترضین جوان و تأثیرپذیری بعضی از گیمرها از بازی‌های رایانه‌ای خشن را تأیید می‌کند. سردار علی فدوی می‌گوید: «برخی از نوجوانان و جوانانی که در اغتشاش‌ها دستگیر شده‌اند، در اعترافات خود به کلیدواژه «شبیه‌سازی بازی دیجیتال» اشاره کرده‌اند. بازی‌های دیجیتال خشن، زمینه و بستری هستند که شبکه‌ها و رسانه‌های مجازی و ماهواره‌ای دشمن به خوبی از آن برای اغفال و گمراه‌سازی، بهره گرفته است.» سردار محمد عبدالله‌پور، فرمانده سپاه استان گیلان هم در گزارشات خود از وقایع اخیر، به این آسیب اشاره کرده و گفته است: «ما در این اغتشاشات، ۱۰۸ لیدر دستگیر کرده‌ایم. این لیدرها فراتر از بچه‌هایی هستند که به‌صورت هیجانی در این اغتشاشات حضور پیدا کردند. تعدادی از این لیدرها به‌شدت اهل بازی بودند و خودشان می‌گفتند که از بازی‌های رایانه‌ای تأثیر گرفتیم.»

زنگ هشدار

حجت‌الاسلام حبیب داستانی بنیسی معتقد است در ایران زنگ هشدار الگوپذیری و تأثیرپذیری نسل جوان از بازی‌های رایانه‌ای یک دهه پیش به‌صدا درآمده است. او که از سازندگان و کارشناسان بازی‌های دیجیتال است، توضیح می‌دهد: «وقتی نخستین بار بازی‌های اساسینز کرید (Assassin's Creed) به بازار آمد، چند نسخه داشت. در نسخه ۲ این بازی که حدود ۱۰ سال پیش منتشر شد، شخصیت اصلی کلاهی به سر داشت که چهره‌اش زیر آن پنهان می‌شد و در موقعیت‌های مختلف برای ابراز قدرت از بین انگشتانش یک چاقو بیرون می‌آورد، سریع می‌دوید و سوار بر اسب به مکان‌های مختلف می‌رفت. در همان ایام نوجوانان دقیقا مانند او لباس می‌پوشیدند و حرکات مختلفش را تقلید می‌کردند.» او هیجانات و میل به خودنمایی نوجوانان را دلیل رفتارهای تقلیدی خشن آنها می‌داند. حجت‌الاسلام بنیسی می‌گوید: «یکی از مهم‌ترین دلایل استقبال از بازی‌های دیجیتال، دست یافتن به چیزی است که دستیابی به آن در دنیای عادی خیلی مشکل است. نوجوانی که میل به نمایش قدرت دارد، در بازی می‌تواند هزار نفر را قلع و قمع کند؛ اما همین شخص در محیط واقعی از مورچه یاموش می‌ترسد.»

بازی‌ها، معترضان را به خیابان نمی‌کشانند

او درباره شیوه تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای خشن در اعتراضات توضیح می‌دهد: «بازی‌ها اثرگذار هستند، اما بازی‌ها به تنهایی نمی‌توانند افراد را از خانه بیرون بکشند و به اغتشاشات بیاورند. این کار شبکه‌های مجازی و ماهواره است؛ یعنی بازی این قدرت را ندارد که تو را برای رفتن به اغتشاشات تحریک کند، اما اگر به قصد شرکت در این اغتشاشات به خیابان آمدی به تو آموخته که چه کاری باید بکنی. پس حیطه تأثیرگذاری آن حیطه رفتار بعد از وقوع اصل عمل است.» این کارشناس بازی‌های دیجیتال معتقد است سبک خاصی از بازی‌های دیجیتال می‌تواند گیمرها را تا این اندازه تحت‌تأثیر قرار دهد. حجت‌الاسلام بنیسی می‌گوید: «ما سبک‌های بازی داریم که به‌صورت گروهی انجام می‌شود. عمده رفتارهای خشونت‌زای افراد شرکت‌کننده در اغتشاشات با تقلید از این سبک بازی گروهی حاصل می‌شود. یکی از این سبک‌ها سبک مولتی‌پلیر است؛ بازی‌هایی که چند نفر همزمان با هم بازی می‌کنند و همچنین بازی بتل رویال (battel royal) که توسعه یافته همین مولتی پلیر است که ۱۰۰ نفر در یک محیط از کل جهان حضور پیدا می‌کنند و بازیکنان باید یکدیگر را آنقدر از بین ببرند تا یک نفر بماند، آن یک نفر پیروز می‌شود و جوایز را تصاحب می‌کند.»

به سبک تیم دث مچ

حجت‌الاسلام بنیسی ادامه می‌دهد: «سبک مولتی‌پلیر هم گونه‌های مختلفی دارد که یک مدل آن دث مچ تیمی (TDM) است و مدل دیگر آن مدل فرانت لاین است. در مدل فرانت لاین، ۲ گروه از ۲ نقطه دور از هم در محیط قرار می‌گیرند و زائیده و ایجاد می‌شوند. اعضای گروه، یکدیگر را نمی‌بینند ولی باید یکدیگر را به قتل برسانند و نابود کنند تا به امتیاز دست پیدا کنند. در این سبک بازی جدال‌ها و رویارویی‌ها در مسیرها و کوچه‌های شهر فرضی بازی اتفاق می‌افتد. بازیکنان از پنجره خانه‌ها با اسلحه‌های تک‌تیرانداز و دیگر تجهیزات کشنده باید با هم درگیر شوند تا یک تیم به امتیاز برسد و برنده شود و تیم دیگر به کلی نابود شود و بازنده باشد.» حجت‌الاسلام بنیسی درباره شباهت رفتار معترضان با بازیکنان این بازی‌ها توضیح می‌دهد: «در این اغتشاشات مبدا خاصی وجود نداشت و تحرکات اغتشاشگران به سبک بازی فرانت لاین از نقاط مختلف آغاز می‌شد و به سایر نقاط کشیده می‌شد.» او سبک بازی تیم دث مچ (TDM) را مورد تقلید و الگوبرداری معترضان می‌داند و توضیح می‌دهد: «در این سبک بازی مکان زایش تصادفی است. به همین دلیل ممکن است شما اینجا باشید و دشمن شما هم ناگهانی و یکباره همین جا زائیده و ایجاد شود. این مدل بازی به رفتار نوجوانان اغتشاشگر شباهت‌های زیادی دارد. بچه‌ها با آن حالت هیجان بازی‌ها، از خانه بیرون می‌آمدند و می‌دویدند تا به خیابانی می‌رسیدند. وقتی تعداد آنها به ۵۰-۴۰ نفر می‌رسید، موتورسواران لیدر پیدا می‌شدند و بعضی از وسایل عمومی را هم آتش می‌زدند، بعد تا پلیس می‌رسید، فوراً فرار می‌کردند و نشانی جای بعدی را به سایر معترضان می‌دادند، ولی بچه‌ها این رفتارها را کجا تجربه کرده‌اند؟ آنها این رفتار را در تیم دث مچ (TDM) تجربه کرده‌اند که هر دفعه که مُردند و یا هر دفعه که شکست خوردند از جای دیگری بروز و ظهور پیدا کردند.»

آموزش آتش‌زدن پرچم

حجت‌الاسلام بنیسی آتش‌زدن پرچم ایران را که توسط تعدادی از معترضان انجام شد، رفتار تقلید شده‌ای از بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌داند و می‌گوید: «مُد کیچر ده فلگ آتش‌زدن پرچم را به نوجوانان آموزش می‌دهد. در این بازی محلی را تصاحب می‌کنند، پرچم خودشان را بالا می‌برند و پرچم تیم مغلوب را پایین می‌کشند. ما در بحث آتش‌زدن پرچم که اتفاق افتاد، تقلید از مُد کیچر ده فلگ را می‌بینیم. شما میدانی مانند میدان انقلاب تهران را تصور کنید. آن طرف گارد امنیتی ایستاده، این طرف مردم عادی در حال رفت‌وآمدند، یک طرف هم کسانی هستند که برای تحرکات به خیابان آمده‌اند. چه اتفاقی می‌افتد که به‌طور ناگهانی در ۴متری پلیس پرچم آتش زده می‌شود؟ آتش زنندگان پرچم از کجا فرار می‌کنند؟ چطور به این محل می‌آیند؟ به کدام کوچه می‌پیچند؟ اینها این حس و حال را در کجا تجربه کردند؟ در مُد کیچر ده فلگ تجربه کرده‌اند.» حجت‌الاسلام بنیسی معتقد است: این بازی‌ها برای شیوه رفتار و عمل به بازیکن ایده می‌دهند. او می‌گوید: «تحت‌تأثیر قرار گرفتن بازیکن به این معنا نیست که عیناً و مو به مو یک بازی را اجرا کند یا یک بازی مانند یک نقشه همه‌چیز را به او دیکته کند. نوجوان در بازی ایده می‌گیرد و درصدی از ماجرا را آموزش می‌بیند، بعد خودش ۱۰۰ درصد کار را انجام می‌دهد. او انسان است، عاقل است، می‌فهمد و کارش را توسعه می‌دهد.»

این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای محصولات بازی‌سازان غربی را از خشن‌ترین بازی‌های بازار عنوان می‌کند و می‌گوید: «عده‌ای از بازی‌سازان با انگیزه کسب منافع مادی و جذب مخاطب خشونت را در محصولات خود ترویج می‌کنند.»

یکی از مهم‌ترین دلایل استقبال از بازی‌های دیجیتال، دست یافتن به چیزی است که دستیابی به آن در دنیای عادی خیلی مشکل است. نوجوانی که میل به نمایش قدرت دارد، در بازی می‌تواند هزار نفر را قلع وقمع کند؛ اما همین شخص در محیط واقعی از مورچه یا موش می‌ترسد.

بازی‌های هدفدار

تعدادی از بازی‌های رایانه‌ای با هدف ترویج خشونت تولید می‌شوند

نکته

در تعدادی از بازی‌های دیجیتال غیربومی خشونت و آشوب‌طلبی به وضوح ترویج می‌شود و سازندگان، بازی‌بازان را تشویق می‌کنند برای رسیدن به اوج هیجان و قهرمانی در بازی، همه هنجارهای اجتماعی را زیر پا بگذارند. هنجارشکنی‌ها و خشونت‌هایی که در طراحی این بازی‌ها گنجانده شده، با رفتارهای بعضی از قانون‌شکنان وقایع اخیر مطابقت دارد:

جی‌تی‌ای (gta)، شهر بی‌قانون

بازی جی‌تی‌ای یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های دنیاست که تاکنون ۵نسخه از آن روانه بازار شده است. این بازی از پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای در بین کودکان و نوجوانان ایرانی است که انواع محتواهای نامناسب و غیراخلاقی مانند خشونت شدید، قتل، برهنگی، آسیب زدن به دیگران، دشنام، دشنام جنسی، مصرف الکل و موادمخدر در آن دیده می‌شود. بازیگر جی‌تی‌ای در طول بازی بارها با صحنه‌های غیراخلاقی در کازینوها، کلوپ‌های شبانه و یا حتی خیابان مواجه می‌شود و بارها و بارها به خشن‌ترین وجه ممکن به مردم عادی حمله می‌کند و برای لذت، انسان می‌کشد. قهرمان بازی یک دزد حرفه‌ای خودروست که به روش‌های مختلف اقدام به سرقت خودرو و زورگیری می‌کند و خوردن مشروبات الکلی، حضور در کاباره‌ها و مواجهه قهرمان با صحنه‌های غیراخلاقی در سطح شهر در بخش‌های مختلف بازی به چشم می‌خورد. تعدادی از روانشناسان معتقدند شیوه‌های درگیری شخصیت‌های اصلی بازی با پلیس، گیمرهای نوجوان را به قانون‌شکنی و سرپیچی از قوانین تشویق می‌کند. در ۵نسخه ارائه شده از بازی جی‌تی‌ای، بیش از ۱۰۰ پلیس توسط قهرمانان بازی به قتل رسیده‌اند یا مجروح شده‌اند.

کارشناس

شیرین توانا؛ روانشناس

بازی‌های رایانه‌ای؛ آموزگاران مدرن خشونت

این روزها در تمام جهان ازجمله ایران، یکی از رسانه‌های محبوب در میان گروه‌های سنی مختلف کودکان، نوجوانان و جوانان، بازی‌های رایانه‌ای پیشرفته و دیجیتال است. طبق آخرین آمار منتشر شده از سوی معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۵۰درصد از جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به انواع بازی‌های رایانه‌ای دارند. از سویی باید توجه داشت که در اغلب بازی‌های رایانه‌ای وارداتی عنصر اصلی موضوع، خشونت و کشتار است. در واقع عنصر خشونت، از مهم‌ترین محرک‌های جذابیت بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه در انواع ژانرهای اکشن، استراتژیک بی‌درنگ، جنگی و اوباش‌شهری محسوب می‌شود که آسیب‌های فراوانی بر رفتار و نوع واکنش کودکان و نوجوانان دارند؛ چراکه طبق نظر محققان حوزه‌های روانشناسی و جامعه‌شناسی، نمایش رفتارهای پرخاشگرانه در بازی‌های رایانه‌ای منجر به شناخت پرخاشگری و عامل مهمی برای بروز خشونت در افراد می‌شود. در این رابطه با شیرین توانا، روانشناس و پژوهشگر مسائل اجتماعی به گفت‌وگو پرداخته‌ایم.

توانا معتقد است، خشونت نیز مانند بسیاری از رفتارهای انسانی می‌تواند اکتسابی باشد. به‌طوری که مواجهه مداوم و پرتکرار افراد با این نوع از رفتار، می‌تواند منجر به یادگیری و رواج آن شود. کودکان و نوجوانان و حتی جوانان در تماشا و بازی‌های رایانه‌ای با محتوای خشونت هم با انتخاب انواع سلاح‌ها مانند چاقو، ساطور، شمشیر و غیره و هم با شیوه‌های مختلف رفتارهای تهاجمی و اعمال زور آشنا می‌شوند. از سویی مغز، در تماشا و درگیری با اینگونه صحنه‌های مجازی، همان واکنشی را از خود بروز می‌دهد که اغلب در صحنه‌های واقعی ممکن است بروز دهد. گواه این ادعا، نوع رفتار کاربران بازی‌های رایانه‌ای بعد از اتمام یک بازی خشونت‌آمیز است. در صورت پیروزی در آن بازی، به شیوه‌ای خشن، شادی می‌کنند. به‌عنوان مثال ممکن است به اجبار و بسیار محکم و آسیب‌زا خواهر یا برادر خود را به آغوش بکشند و یا درصورت بازنده شدن در آن بازی، به پرتاب و شکستن وسایل بپردازند. وی در ادامه می‌گوید: «تکرار بیش از حد برخی از صحنه‌های خشونت‌آمیز مانند کشتن با سلاح گرم و سرد، بریدن سر، سلاخی و دیگر صحنه‌های خون‌بار رایج در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای منجر به ازبین‌رفتن مفهوم درد، رنج و نهادینه‌شدن خصمانگی و خشونت در ذهن افراد به‌ویژه کودکان می‌شود. از سویی با توجه به‌نظریه شرطی‌شدن فعال، چون بازیکن به‌دلیل بروز رفتارهای پرخاشگرانه، پاداش و امتیازهایی دریافت می‌کند؛ به بیانی ساده‌تر کاربر با اعمال خشونت شرطی می‌شود؛ هر چه خشونت و کشتار بیشتر، پاداش و امتیاز بیشتر! می‌توان اینگونه تعبیر کرد که پیام پنهان اینگونه بازی‌ها در کنار همه سودآوری‌های مالی، این است که پرخاشگری در ذهن کاربر، سودمند و به‌صورت ارزش درنظر گرفته شود و پاداش یا تقویت مثبت به وسیله امتیاز منجر به تحکیم پرخاشگری در رفتارهای درونی آنها شود.

این روانشناس، خاطرنشان می‌کند: «در علم روانشناسی نظریه معروفی با نام اندرسون و بوشمن (محققان نظریه هستند) وجود دارد که از تأثیر پایدار یادگیری و آموزش خشونت می‌گوید. طبق این نظریه نوین، افراد اغلب با خزانه‌ای انباشته از خشونت و پرخاشگری به دنیا نمی‌آیند؛ بلکه خشونت و شیوه‌های مختلف آن را به‌صورت تجربه و یا مشاهده از طریق الگوهای اجتماعی و یا بازی‌های رایانه‌ای می‌آموزند. بنابر این نظریه، تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای خشن در کوتاه‌مدت با ماندگاری طولانی همراه است. به این صورت که در زمان کوتاهی عملکرد این بازی‌ها متغیر مناسبی برای افزایش ادراک و رفتار پرخاشگرایانه و برانگیختگی جسمانی نسبت به پرخاشگری و در نتیجه افزایش خشونت رفتاری است و در زمان طولانی این بازی‌ها اعتقادات و نگرش‌های خصمانه و تمایلات فردی با هدف مبادرت به پرخاشگری و خشونت ایجاد می‌کنند. فراموش نکنیم که اگر یک بازی رایانه‌ای به درستی و متناسب برای سرگرمی فرد انتخاب نشود، آثار و پیامدهای منفی خواهد داشت که مهم‌ترین آنها عبارت از مشکلات جسمانی مانند سوزش و درد در نواحی انگشتان، مچ، کتف، گردن، ستون‌فقرات، چشم‌ها و مشکلات روانی و رفتاری مانند اضطراب، ترس، اختلال در خواب، برانگیختگی فیزیولوژیک، چاقی، تغییر در سوخت‌وساز بدن و صرع ناشی از دیدن بازی‌هاست. نکته مهم دیگری هم وجود دارد که چند سالی است که بسیار مطرح می‌شود و آن این است که اگر به فرزندمان اجازه دهیم که بازی‌های خشونت‌بار را در محیطی مانند خانه انجام دهد، تأثیرات منفی آن بازی رایانه‌ای تا حدی قابل توجه تلطیف می‌شود یا اگر آنها را در پرداختن به نوعی از بازی‌ها همراهی کنیم، از میزان خشونت بازی‌ها کاسته می‌شود. این تفکر از اساس اشتباه است! چرا که در واقع با این تفکر و شیوه به فرزندمان این پیام را ارسال می‌کنیم که هرگونه رفتاری اعم از خشونت مورد تأیید خانواده و هم‌راستا با ارزش‌های انسانی خانوادگی است!»

توانا همچنین از راهکارهای غلبه بر خشونت بازی‌های رایانه‌ای نامناسب هم می‌گوید: «بهترین راه غلبه و یا به حداقل رساندن آثار منفی بازی‌های یارانه‌ای استمداد از مهارت آگاهی و ارتقای آن در تمام ابعاد سرگرمی است. از این‌رو هر چه فناوری‌های ارتباطات و اطلاعات بیشتر متحول می‌شوند، نیاز ما به یادگیری و آموزش برای درک دنیای جدید و استفاده از ابزارها و امکانات آن نیز افزایش می‌یابد. چراکه ضعف آموزش و آگاهی نسبت به دنیای ارتباطات و پیشرفت‌های ناشی از آن، چیزی جز تشدید آسیب‌های جسمانی و روانی به همراه نخواهد داشت. برای مجهز شدن به این نوع از آگاهی مدرن و البته ضروری، خانواده و نظام آموزشی مانند آموزش و پرورش، مسئول هستند تا روش‌های کاهش آسیب مواجهه با رایانه، بازی‌های رایانه‌ای و مبانی سواد رسانه‌ای را در متون درسی و تربیتی بگنجاند. فرزندان و دانش‌آموزان باید از سنین پایه، مهارت شناخت سرگرمی‌های مناسب و سودمند را کسب کنند؛ سرگرمی‌های نوین و دیجیتال که بسیار پرطرفدار هستند و می‌توانند در القا و انتقال پیام، معنا و تعیین سویه فکری، قدرتمند عمل کنند.»

معرفی ۱

ارتکاب جرم آسان و بی‌دردسر

در بازی جی‌تی‌ای به کاربر مأموریت‌های بسیار زیادی سپرده می‌شود که باید در نقش شخصیت‌های اصلی بازی به سرانجام برساند. بازیکن برای موفقیت در این مأموریت‌ها باید به قتل و شکنجه دیگران بپردازد و به افراد مختلف آسیب بزند. این خشونت بی‌حد و حصر بازی‌کننده را به قساوت قلبی نزدیک می‌کند و از انجام این جنایات در بازی احساس لذت می‌کند. بازی طوری طراحی شده که بازی‌کننده می‌تواند خودرو، خانه، اسلحه، لباس و دیگر لوازم دلخواه خود را به راحتی تهیه کند و این طراحی ترفندی است برای القای وجود رفاه و آسایش در زندگی غربی. شخصیت‌های بازی به قدری توسط سازندگان خوب پرداخت شده‌اند که باعث همذات‌پنداری مخاطب با آنها می‌شود. از سوی دیگر روابط جنسی در بازی به شکلی بی‌پرده طراحی شده است. انجام جرم و به‌طور کلی هرگونه خلافی در بازی به آسان‌ترین شیوه صورت می‌گیرد، اما پلیس در برخورد با متخلف بسیار منفعل و ضعیف عمل می‌کند به‌طوری که به راحتی می‌توان از سدشان گذشت و با چند ترفند ساده آنها را گیج کرد و توانایی‌شان را زیرسؤال برد. یکی از جرائمی که در این بازی می‌توان به راحتی انجام داد سرقت است. سرقت‌های بزرگ از هدف‌های مطلوب قهرمان بازی به‌شمار می‌آید و انتخاب نام (سرقت بزرگ) برای بازی جی‌تی‌ای هم از این موضوع ناشی می‌شود.

معرفی ۲

خشونت بی‌پرده

هر دو نسخه عنوان Postal، در رده بحث‌برانگیزترین و جنجالی‌ترین عناوین در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای قرار دارند. این بازی از هر جهت بحث‌برانگیز است و توسط انواع و اقسام مجامع مختلف، محکوم و به چالش کشیده شده است که البته کاملا نیز به‌حق بود و این نوع از بازی‌ها نه‌تنها هیچ منفعتی برای صنعت بازی‌های رایانه‌ای ندارند، بلکه باعث ضرر و زیان و بدنام شدن آن نیز می‌شوند. عناوینی مثل Postal ۲ عناوین جنجالی‌ای هستند که حاصل تفکرات بیمارگونه سازندگانشان هستند. Postal ۲ هیچ‌گاه به‌عنوان یک بازی خوب در یادها نخواهد ماند، اما هرجا که صحبت از جنجالی‌ترین و خشونت‌بارترین بازی‌ها باشد، در رتبه‌های بالای لیست به چشم می‌خورد. بازی Postal ۲ سطح بسیار بالایی از خشونت را به‌صورت عریان و بی‌پرده نمایش می‌دهد و همچنین از زبان بسیار بزرگسالانه‌ای در بازی استفاده می‌کند. بازیکنان در این بازی حق دارند عابران پیاده و مردم را به فجیع‌ترین شکل ممکن بکشند و پلیس‌ها را به قتل برسانند.

معرفی ۳

خشونت با چاشنی شیطنت

بازی ویدئویی «بتلفیلد۳» یا «میدان نبرد۳» یک بازی تیراندازی اول‌شخص از سری بازی‌های «بتلفیلد» است که ترویج خشونت آن با شیطنت رسانه‌ای دیگری همراه بوده است. این بازی از ۲۵اکتبر سال ۲۰۱۱ در ایالات متحده و از ۲۸اکتبر همان سال در بریتانیا توزیع شد و به بازار ایران هم راه یافت و به‌صورت غیرقانونی در دسترس نوجوانان ایرانی قرار گرفت. در نسخه جدید بازی «بتلفیلد» با عنوان «بتلفیلد۳» (Battlefield 3)، ایران به‌عنوان تهدید برای جامعه جهانی و آغازکننده جنگ در اروپا معرفی شده است. جوانان ایرانی با انتشار بیانیه‌ای به ساخت و توزیع این بازی واکنش نشان دادند. در بخشی از متن بیانیه اینترنتی اعتراض به این بازی آمده است: «در این بازی گیمرهای سراسر جهان نه‌تنها شاهد انفجار بمب هسته‌ای در پایتخت فرانسه توسط عوامل ایرانی هستند، بلکه پس از آن نیروهای آمریکایی به کشور ما حمله کرده و عملیات نظامی ویژه انجام می‌دهند.» در ادامه نیز آمده است: «این بازی گرچه در دنیایی خیالی رخ می‌دهد، اما تأثیری واقعی بر ذهن میلیون‌ها گیمر از کشورهای مختلف می‌گذارد که شناختی از منطقه خاورمیانه و سرزمین ایران ندارند. بنابراین همین تصاویر تخیلی برای آنها تصویری واقعی و قضاوتی اخلاقی درباره ایرانی‌ها می‌سازد. آن هم در شرایطی که ایالات متحده آمریکا با تبلیغات نادرست سیاسی علیه کشور ما، تلاش می‌کند فضای رسانه‌ای جهان را تحت‌تأثیر قرار دهد.»