

NIEBEZPIECZNE GRY,
W KTÓRE DZIECI
GRAĆ NIE POWINNY

MANHUNT 1 i 2

Dziecko- gracz jest wyjątkowym mordercą. Gracz otrzymuje do swojej dyspozycji obfity arsenał różnorodnych broni: plastikowe torby do duszenia, szkło do podcinania tętnic, nóż, pałki, siekiery, maczety i broń palną. Każda zbrodnia jest pokazywana poprzez charakterystyczne ujęcie kamery, tak, aby żaden szczegół nie umknął, a gracz doświadczył maksymalnie drastycznej sceny zabójstwa. Bohaterem :prowadzonym przez gracza jest uciekinier z zakładu psychiatrycznego.

F.E.A.R.

Dziecko - gracz jako komandos o nadprzyrodzonych zdolnościach. W grze pojawiają się wiele drastycznych scen, widoki szkieletów, poszarpanych zwłok ludzkich. Generalnie idą całej gry jest wystraszenie grającego, poprzez oddziaływanie na jego podświadomość oraz wyzwolenie natychmiastowej walki. W gruncie rzeczy żołnierze FEAR to zwykli zabójcy.

RESIDENT EVIL (cała seria)

Bohater (gracz) trafia do pewnej wsi, opanowanej przez mamuty, zombie i inne przerażające stworzenia. Jedną formą sukcesu jest zabicie przeciwnika. Do dyspozycji gracza oddano szereg rozmaitych środków, ułatwiających mu eliminowanie przeciwników. Gra jest wyjątkowo brutalna, a jej myślą przewodnią staje się niestanne zabijanie. Dziecko znajduje w niej wiele brutalnych scen eliminacji każdego napotkanego wroga. Chociaż gra jest adresowana do dorosłych graczy, często sięgają po nią dzieci.

GTA (cała seria)

Dziecko - gracz jest członkiem mafijnej rodziny. Grand The Auto to pierwsza odsłona popularnej i kontrowersyjnej serii gier akcji, w której uczestnicy użytkownicy mogą pozbyć się wszelkich ograniczeń moralnych i prawnych, a następnie jako część wielkiej maszyny przestępczej grabić, kraść oraz w razie potrzeby zabijać. Cała gra opiera się na gloryfikacji przemocy i zbrodni, gdzie gracz nabiera przekonania, iż przemoc i brutalność pomagają w zdobyciu autorytetu i władzy.

CARMAGEDDON 2

Dziecko – gracz – kierowca – zabójca. To gra, która przeszła do historii dzięki ogromnej popularności i brutalności. Tym, co w grze jest szczególnie niebezpieczne, to bezkarne zabijanie pieszych i innych kierowców oraz zamienianie drogi z pasko zbrodni, ubranej w szaty „dobrej zabawy”. Jedynym sposobem przejścia do kolejnego levelu jest zabijanie ludzi. Tego typu doświadczenia wywierają negatywny wpływ na osobowość dziecka i sprzyjają narastaniu zachowań agresywnych.

THE PUNISHER

Gracz dostaje do dyspozycji pokaźny arsenał broni, który można – w zależności od naszych potrzeb – nieustannie modernizować. Duża dawka przemocy, mroczna i sugestywna grafika wydatnie przedstawia przerażający klimat brudnych ulic, plugawych bandytów, czy też naturalistycznych migawek z notorycznych egzekucji. Tytułowy pogromca działa w akcie zemsty za zabicie jego rodziny i morduje w bezwzględny sposób wszystkich, którzy staną mu na drodze. Chociaż w grze podjęto próbę ograniczenia fali zbrodni i pojawiają się elementy rozróżnienia dobra i zła, za szkodliwą społecznie i wychowawczo uznaczyć należy myśl o samodzielnym wymierzaniu sprawiedliwości, głównie przez zabijanie wg absurdałnej zasady „przez zbrodnię do sprawiedliwości.”

POSTAL 1 i 2

Należy do najbardziej kontrowersyjnych gier akcji - jej sprzedaż zakazano oficjalnie w wielu krajach. Program stał się znany przede wszystkim dzięki przeladowanej sadystyczną brutalnością formule zabawy. Likwidacja ofiar odbywa się przy pomocy dziewięciu śmiertelnych narzędzi o charakterze wybitnie niszczycielskim. Szczególnie niebezpieczną cechą gry jest pełna bezkarność zabójcy oraz destygmatyzowanie śmierci. Zabijanie przeobrażono w zabawę oraz pole wielkiej satysfakcji, gdzie o śmierci napotkanej osoby decyduje kaprys gracza.

HITMAN

Dziecko – gracz jako nieśmiertelny bohater „wyhodowany morderca”. Gracz wciela się w postać seryjnego mordercy, który umie rozwiązywać napotkane problemy, tylko przez zabijanie. Jego zadaniem jest bezszelestne, perfekcyjne zaplanowanie i prowadzenie egzekucji kolejnych ofiar. W gruncie rzeczy gra jest instrukcją zabijania, działań terrorystycznych oraz funkcjonowania w świecie pozbawionym jakichkolwiek uczuć wyższych.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Bohaterem gry jest Larry, klasyczny lowelas, którego życiową misją jest podróżowanie po świecie a w międzyczasie oczarowywanie i podrywanie pięknych kobiet. Innymi słowy interesuje go kobieta głównie od strony seksualnej, reszta jej cech i walorów nie odgrywają istotnej roli. Kobieta staje się produktem i towarem. Gra obfituje w liczne erotyczne sceny. Gra zaburza relacje interpersonalne oraz promuje prymitywne wzorce „mężczyzny zdobywcy”.

OJCIEC CHRZESTNY

Gra opowiada o najsłynniejszej rodzinie mafijnej w Stanach Zjednoczonych, która z otwartymi ramionami przyjmuje gracza w swoje szeregi i pozwala mu na wykonywanie niebezpiecznej, ale dobrze płatnej pracy. Grę tą można uznać za doskonały podręcznik pt. „Jak zostać doskonałym gangsterem?”. Gra wprowadza równoznaczność pomiędzy sukcesem a zbrodnią

ASSASSIN'S CREED

Rzecz dzieje się w czasie trzeciej wyprawy krzyżowej. Głównym bohaterem jest płatny zabójca, należy do tajnego klanu morderców. Bohater jest niczym innym, jak „maszyną do zabijania”, a mordowanie jest celem samym w sobie. To wszystko z domieszką historycznej bzdury, co do idei oraz przebiegu wypraw krzyżowych.

CALL OF DUTY

Gra, która próbuje oddać, namiastkę tego co wyrządziła ludziom druga wojna światowa.

THE DARKNESS

Gra wprowadza nas w mafijne porachunki, nocne życie Nowego Jorku, podbijanie kobiecych serc, strzelaniny, wybuchy.... Bohater przeistacza się w demona o ludzkim ciele, który żywi się sercami zabitych wrogów. Ponadto zyskuje magiczne moce, które ułatwiają mu zadanie w krwawej rzeźni. Gra ta to świat niczym nieograniczonej zbrodni, krwi, ludzkich ciał. Dziecko – gracz wkracza w świat pozbawiony wszelkich granic, gdzie zabijanie jest jedynym celem.

JERYCHO

Dziecko – gracz w świecie wielkiej fantazji. Pojawia się tam miasto, które jest źródłem wszelkiego zła. Gracz kieruje oddziałem wyspecjalizowanej jednostki, której zadaniem jest poskromienie owego zła. Cała fabuła gry utrzymana jest w mrocznej i niebezpiecznej atmosferze. Od samego początku gry dziecko ma do czynienia z licznymi scenami śmierci i poczuciem śmiertelnego zagrożenia.

FALLOUT

Jest to gra typu RPG. Bohater tej gry wciela się w mieszkańca wioski oznaczonej numerem 13. Trafia do nieśmiertelnego świata, w którym przejdzie się mu zmierzyć z licznymi wrogami. Dziecko – gracz prowadzi niebezpieczną misję skierowaną na penetrację wrogiego świata, wykradanie artefaktów oraz zbijanie wyznaczonych wrogów. W wyniku skażonego środowiska ma do czynienia ze zdeformowanymi biologicznie stworami. I znowu zabijanie, destrukcja i walka są jedynymi sposobami na przetrwanie.

THE GUY GAME

Gra quiz dedykowana wszystkim dorosłym mężczyznom, jednak coraz częściej spotykamy ją w komputerach dzieci. Gra o charakterze parpornograficznym, zaburzająca prawidłowe relacje między kobietą a mężczyzną. Jej treści nie są dostosowane do percepcji i poziomu emocji dziecka.

MORTAL KOMBAT (cała seria)

Dziecko – gracz, gdzie zbrodnia jest celem i narzędziem. To kolejna odsłona popularnej i krwawej gry. Zadaniem gracza jest walka na śmierć i życie, a w konsekwencji zabicie przeciwnika. Mortal Kombat przepełniona jest drastycznymi walkami, hektolitrami krwi oraz rozrywanymi ciałami.

RUMBLE ROSES

Gracz na bezwzględny ringu. Gra reprezentuje liczne walki w technice trójwymiarowej. Bohaterkami są walczące ze sobą kobiety, skąpo ubrane pełne brutalności i sadyzmu. Zaprzeczenie kobiecości oraz zachęcenie do rozwiązywania problemów siłą.

DOOM (cała seria)

Dziecko – gracz jako żołnierz bohater. Świat ludzi zmieniających się w zombie, krwawych jatek i brutalności. Z obrazu śmierci uczyniono w grze wielkie widowisko.

COUNTER STRIKE

Dziecko gracz jako człowiek antyterrorystycznego zespołu lub terrorysta. Gra przeznaczona do korzystania z sieci. Gracz nie walczy z komputerem, lecz konkretną osobą po drugiej stronie.