

نوع بازی و تفریحات نشان دهنده سبک زندگی افراد است.... و رسانه ها می توانند بایجاد بازیهای رسانه ای هم اوقات فراغت افراد را پر کنند و هم بر سبک زندگی افراد از طریق بازی اثر بگذارند. // افراد تقریباً در بازی رایانه ای مخاطب فعال هستند چون خود بازی را انتخاب و هدایت می کنند.



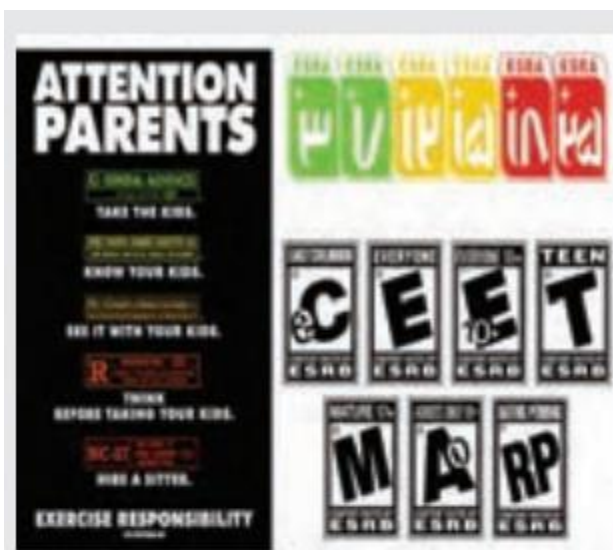
نشان می دهد که بازیهای مجازی باعث زندانی شدن انسان یا به عبارتی فردگرایی و انزوا شده اند و فرد را از دنیای حقیقی او دور کرده اند. البته این به این معنی نیست که نباید بازی رایانه ای یا ویدیویی انجام داد بلکه صحبت این است که اگر بازی هم می کنیم از زندگی واقعی دور نشویم برای بازی تایم داشته باشیم نه اینکه آسیب ببینیم. و هدفدار بازی کنیم مثلاً نقد کننده بازی باشیم و به این فکر کنیم که چی بدست می آوریم. // رسانه ها فرصت و امکان بازی های گروهی و متحرک، اراده و آزادی بسیاری از مزایای دنیای سنتی را از کودکان سلب کرده اند و کودکان و نوجوانان را در قفس های رسانه ای محبوس و اسیر کرده اند. // اما تصویر دیگر اختیار و عدم محدودیت کودک را نشان می دهد.



- انسان آنقدر مجذوب مطالب رسانه ها شده که حتی از خودش هم غافل شده یعنی حتی رابط های رایانه رو نیز به مغزش وصل کرده تا از خود هیچ اختیاری نداشته باشد و علاوه بر عدم کنترل روحش کنترل جسم رو نیز از دستش گرفته است. /
- انسان مسخ شده توسط رسانه های اینترنتی که حتی برای ادراک مطالبی که می بیند خود نیز همچون یک ربات و کامپیوتر برنامه ریزی شده توسط دیگران عمل می کند و آن استقلال روحی و فکری لازم را برای تحلیل و شناخت درست را دیگر ندارد.



عینک های واقعیت مجازی را نشان می دهد هم اکنون هم در بسیاری از پارک ها در دسترس هست فرد با زدن عینک به چشم خود وارد دنیایی دیگر می شود و اشیاء و افرادی را به صورت مجازی می بیند. فیلم بازی کن فیئالیست در واقع اثرات بازی را بر افراد نشان می دهد.



استفاده به شرط چاقو

خیلی وقتها قبل از استفاده از یک محصول رسانه ای می توانیم با رجوع به توضیحات سازندگان یا مطالعه ملاحظات و برچسب های روی محصول از محدودیت سنی یا شرایط استفاده آنها آگاه شویم؛ برای مثال برچسب «اسرا» روی بازی های ویدئویی / رایانه ای، محدودیت سنی برای بازی را مشخص می کند. در دنیا برای رده بندی محصولات رسانه ای

نظام های مختلفی وجود دارد و بازی های رایانه ای نیز از این امر مستثنی نیستند. برخی از این نظام ها در محدوده یک کشور و برخی در سطح قاره ای فعالیت می کنند. تمامی این نظام ها براساس خوداظهاری سازنده محصول فعالیت می کنند. مخاطبان نیز به عنوان کارشناسان ارزیابی این محصولات عمل می کنند؛ به این صورت که سازنده بازی مواردی را که ممکن است برای سنین خاصی آسیبزا باشد، به مؤسسات رده بندی محصولات رسانه ای معرفی می کند و براساس اظهاراتشان از آن مؤسسه رده بندی سنی دریافت می کنند. اما اگر از طرف مخاطبان تخلف سازنده بازی گزارش شود، بازی ساز مجبور به جمع آوری تمامی بازی ها و اصلاح رده بندی سنی می شود.

اشاره به نظام رتبه بندی دارد با مراجعه به سایت اسرا می توان از رده بندی بازیها اطلاع پیدا کرد در فیلم ها که ابتدای فیلم معمولاً اخطارهای مربوط به شرایط سنی مخاطبین فیلم داده می شود توضیح علائم به شرح زیر هست E C تمامی بچه ها E. همه ی افراد . E+10 افراد بالای ده سال T . نوجوانان بالای سیزده سال M . بالای هفده سال A . بزرگسالان بالای هجده سال ممکن این سوال پیش بیاد که چه تفاوتی داره 17 سال و 18 سال تفاوت اساسی این هست که 18 سال سن قانونی است و شامل بازیهای می شود که در آن امکان شکل گیری جرم وجود دارد مثل کلاهبردای ، اخاذی و RP که بازیهای هستند که در انتظار رتبه بندی هستند یعنی رتبه بندی نشده اند و باید در استفاده از آنها احتیاط کرد.