**Жорстокі відеоігри можуть спонукати людей до насильства в житті. Чи потрібні правові обмеження?**

Відеоігри - те, без чого не уявляє свого життя вагомий відсоток людства. Та що, як у цій, здавалося, невинній іграшці багато жорстокого чи аморального. Чи несуть такі сучасні розваги небезпеку суспільству?

Безперечно, кожен геймер хоч раз натякався на відеогру, в якій є сцени насильства, брудна лайка та вбивства з усіма подробицями смерті. Прикладом таких ігор можуть слугувати «Assassin's Creed», «Counter-Strike», «Black Ops» та схожі на це розробки. Вбиваєш людину, чи створюєш теракт - отримуєш винагороду чи переходиш на новий рівень. Хоч ЗМІ і пов‘язують вбивства з такими сучасними розвагами як відеоігри та звинувачують розробників у спонуканні до вбивств чи насильства - як, наприклад, трагедія у школі, яку спричинив звичайний підліток посеред білого дня, а саме, застрелив 16 учнів - науковці спростовують. Наприклад, професор університету Вірджинія-Тек Джеймс Айворі каже, що зв’язку між насильством у комп’ютерних іграх та насильством в реальному житті немає: «Дослідники погоджуються, що насильство на екрані та у реальному житті не пов’язані». Також, з приводу впливу відеоігор на дії в житті, свою думку висловив Кристіан Монтаґ - професор психології Боннського університету: «Я спілкувався з багатьма гравцями і це показало мені, що комп’ютерні ігри мають певний соціальний аспект, і на мою думку він не є таким простим, як вважають медіа». Крім того, є припущення, що жорстокі ігри більше впливають на емоції людини, а не на її дії. Кожен, хто грає у подібні ігри стає менш вразливим і може ігнорувати подразники, що викликають певну емоцію. Наприклад, той, хто не цікавиться такими відеоіграми і той, хто захоплюється грою реагуватимуть на картинки чи відео із бивствами по-різному.

Особисто моя думка полягає у тому, що на дії особи впливають реальні фактори: насильство в сім‘ї, проблеми на роботі, булінг тощо. Відеоігри можуть бути лише підсилювачем дій реальних факторів на людину. Як приклад, замкнений у собі соціопат, що в дитинстві пережив насилля зі сторони батьків чи був свідком, який вже довгий проміжок часу знаходиться під тиском і насмішками колег, прийшов після невдалого робочого дня додому і сів грати у «стрілялки». Тут є два варіанти: або він зжене всю свою злість у гру і заспокоїться, або на фоні своїх образ - вирішить перенести свої дії із гри у життя. Ще однією, реальною, проблемою виступає можливість легкої купівлі зброї (у деяких країнах).

Я вважаю, що такими іграми можуть користуватися особи, що досягли повноліття та мають здоровий психічний стан. Тому, на мою думку, правові обмеження є досить доречними. Скажімо, у людини, що досягла вісімнадцяти років вже зформована психіка та вона менш вразлива, ніж дитина чи підліток, у якого процес становлення особистості ще не закінчився.

У висновку я можу сказати, що відеоігри не мають прямого впливу на дії людини, але можуть впливати на її емоції. Проблема в тому, що такими іграми захоплюються підлітки, у яких ще не завершене формування особистості та поглядів на світ; можливість придбати зброю і зберігати її вдома.