

Общественный совет Центрального федерального округа

Консультативный совет «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества»
при Департаменте образования города Москвы

Комиссия по проблемам защиты прав ребенка
и других участников образовательного процесса
Общественной палаты по образованию в городе Москве

**О необходимости совершенствования
законодательства о детской игрушке
и о компьютерных
и иных электронных играх**

К разработке проектов
концепций федеральных законов
в системе профилактики правонарушений
несовершеннолетних

Москва
2008

Общественный совет Центрального федерального округа

Консультативный совет «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества»
при Департаменте образования города Москвы

Комиссия по проблемам защиты прав ребенка
и других участников образовательного процесса
Общественной палаты по образованию в городе Москве

**О необходимости совершенствования
законодательства о детской игрушке
и о компьютерных
и иных электронных играх**

К разработке проектов
концепций федеральных законов
в системе профилактики правонарушений
несовершеннолетних

Москва
12 марта 2008 г.

ББК 66.0 + 67.0 + 67.400 + 86.371/57.16

О необходимости совершенствования законодательства о детской игрушке и о компьютерных и иных электронных играх. К разработке проектов концепций федеральных законов в системе профилактики правонарушений несовершеннолетних / Сост. д.ю.н. И.В. Понкин / Общественный совет Центрального федерального округа; Консультативный совет «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества» при Департаменте образования города Москвы; Комиссия по проблемам защиты прав ребенка и других участников образовательного процесса Общественной палаты по образованию в городе Москве. – М., 2008. – 58 с.

Настоящий сборник, представляющий пакет проектных концептуальных и справочных материалов, разработанных в рамках Общественного совета Центрального федерального округа с привлечением ряда других общественных палат (советов), а также экспертного сообщества, приглашает всех заинтересованных специалистов к дискуссии по вопросам приведения детского игрового пространства в соответствие с нормами о гарантиях прав ребенка, с требованиями общественной нравственности, физической, психологической и духовно-нравственной безопасности, культуросообразности и возрастного соответствия.

Концепция проекта федерального закона «О детской игрушке».

Актуальность.

Игрушка – это одна из фундаментальных универсалий человеческого бытия, служащая для передачи ценностей культуры и опыта поколений. Игрушка является инструментом социализации, своеобразным звеном между ребенком и предметным миром, а также частью детской игровой реальности.

Значение детской игрушки сложно переоценить. Для общества игрушка – важнейший элемент культуры («зеркало культуры»), посредством которого передается в особой «свернутой форме» значения и состояние современной культуры (цивилизации). Для взрослого игрушка – важнейшая составная часть образовательной среды инструмент, посредник общения (малыша со взрослым и сверстником), а также средство обучения, средство развлечения и даже средство лечения. Для ребенка игрушка – источник радости, предмет для творчества, психологическое средство овладения ребенком предметным миром и собственным поведением.

Детская игрушка лежит в основе формирования национальной ментальности. Известен исторический факт, когда в Германии XIX столетия Бисмарк реализовал государственную политику формирования интереса к военным профессиям при помощи игрушек: были пущены в продажу прекрасно сделанные игрушки военных кораблей, морского снаряжения, фигурки военных моряков. Эта политика в немалой степени способствовала тому, что через 10-15 лет Германия стала страной с мощным патриотическим менталитетом, с сильнейшими армией и флотом.

Игрушка – это специфическое средство информационного воздействия на детей, поскольку в игрушке зафиксированы все основные тенденции влияния на сознание и поведение человека, способы и средства его формирования. Игрушка – особая форма представления информации. Поэтому игрушка попадает под действие законов об информационной безопасности, рекламе и др. Однако в силу своей специфики и силы воздействия на ребенка игрушка должна рассматриваться как особый предмет правового регулирования.

Ребенок не ожидает агрессии, предательства от игрушки и осознает свою ответственность перед ней. В Канаде было зафиксировано около 10 случаев детских аффектов, некоторые закончились самоубийствами, когда электронный брелок Тамагочи «умер».

В последние годы заметны усилия ученых по разработке критериев экспертизы игрушки, которые включают, помимо медицинских и экологических критериев (качество материала и степень обработки), а также эстетических (красота и совершенство), еще и психо-эмоциональных (радость и удовольствие), педагогических (развитие способностей, умений) и других требований, согласно которым игрушка должна также соответствовать требованиям: креативности (развитие, творчество, сотрудничество), культуросообразности (соответствие культурным архетипам прежде всего той страны, где проживает ребенок) и психо-терапевтичности (установки на здоровье, позитивные перспективы).

Исключительно важным критерием сегодня оказывается критерий духовно-нравственного смысла игрушки для ребенка, то есть, того, какие ценности она транслирует, способствует ли она формированию совести, различению добра и зла, стремлению следовать нравственным нормам.

Ребенок идентифицирует себя с игрушкой, не только с ее «повадками», внешностью, но и с ее скрытой сутью, вступая с ней в личностно-смысловые отношения. Отсюда важно, что окажется в его руках – игрушка или анти-игрушка.

Анти-игрушка (игрушка-ксеноморф) – это не просто плохая игрушка: например, некачественно сделанная, грубо раскрашенная, с острыми краями или мелкими деталями. Часто анти-игрушками могут выступать внешне безупречно изготовленные из экологически чистых материалов «фирменные» изделия зарубежного производства, которые, вместе с тем, не отвечают критерию духовно-нравственной безопасности. Анти-игрушка является побудителем и транслятором духовно-нравственного разрушения: психических заболеваний и нервных расстройств, склонности к суицидам (самоубийствам) и пр.

Для ребенка игрушка важнейший предмет, включенный в его жизнедеятельность и оказывающий на него исключительное воздействие.

В настоящее время в Российской Федерации государство самоустранилось от реализации функции создания необходимых условий для формирования, развития и защиты детского игрового пространства.

И это пространство сегодня замещается продукцией компаний-производителей, возглавляемых крайне аморальными лицами и даже лицами с явно перверсивным сознанием. Что в результате приводит к появлению на рынке игрушек в России образцов, крайне разрушительных для психики и духовно-нравственного здоровья детей.

Приведем некоторые примеры антиигрушек (игрушек-ксеноморфов).

Игрушки-гермафродиты. Весной 2006 года в городе Челябинске в продажу поступила партия китайских игрушек гермафродитов (куклы с внешностью девочек, но с первичными половыми органами мальчиков – см. фото ниже¹), крайне разрушительных для детской психики, внедрявших в сознание детей сексуальные перверсии и иные психофизические деструкции.



Игрушки, формирующие садистские наклонности детей. В частности, предлагается «интерактивная игрушка» под названием «Бешеная курица» (см. фото ниже²), в описании которой производителем заявлено следующее: *«Курица машет крылышками и двигает ножками. Она отлично танцует под музыку! Но, если Вы возьмете ее за шею, она начнет издавать предсмертные стоны и попытается вырваться из Ваших рук. Такое представление пропустить нельзя. А стоит Вам отпустить*

¹ Источник фото: Телепрограмма «Россия. Вести – Южный Урал»; Аюпова М., Трегубов И. Опасные игрушки сгорели в заводской печи // <http://chelyabinsk.rfn.ru/rnews.html?id=44591&cid=7>. – 23.05.2006.

² Источник фото: Игрушка интерактивная «Бешеная курица» // Прикольные игрушки (<http://www.tnd.ru/games/list.php?id=545>).

“Бешеную курицу”, как она продолжит концерт, весело приплясывая и махая крылышками под зажигательную музыку.»³



На рынке игрушек появились «игрушки» в форме микробов и вирусов, в том числе ВИЧ, сифилиса, гонореи, дизентерии, коровьего бешенства (см. фото ниже⁴), «игрушки», имитирующие человеческие гениталии.



³ <http://www.tnd.ru/games/list.php?id=545>.

⁴ Источники фото: Столяров С. Гигантский сифилис в подарок с любовью // http://www.gazeta.ru/social/2007/11/03/kz_2285786.shtml. – 03.11.2007; Музычук А. Веселый герпес или ТОП 10 самых идиотских детских игрушек // <http://www.dp.ru/msk/news/industry/2007/11/14/246695/>. – 14.11.2007.



Предлагаются «игрушки», имитирующие человеческие фекалии (см. фото ниже⁵).



Широко распространены «игрушки», вовлекающие ребенка в осуществление оккультно-религиозных магических ритуалов, мистифицирующие их сознание.

Предлагаются игрушки–«приколы», имитирующие человеческие травмы, представляющие собой ампутированные конечности и иные части человеческого тела, например: «рука детская кровавая», «нога детская», «голова вампира», «нога в

⁵ Источник фото: Музычук А. Веселый герпес или ТОП 10 самых idiotских детских игрушек // <http://www.dp.ru/mnk/news/industry/2007/11/14/246695/>. – 14.11.2007.

машину», «сопли подкидные», «рука с когтями», «череп с глазом» (см. фото ниже⁶).



Увеличение количества фактов поставки в Россию и распространения в России анти-игрушек, явно наносящих ущерб психике российских детей, актуализирует необходимость разработки и принятия федерального закона о детской игрушке.

Аналоги в зарубежном законодательстве:

- Директива Европейского Союза № 88-378 от 03.05.1988 о сближении законодательства стран членов ЕС, относящегося к безопасности игрушек;
- Королевское постановление Бельгии от 04.03.2002 о безопасности игрушек;
- Декрет Франции №89-662 от 12.09.1989 о предупреждении опасностей, вытекающих из употребления игрушек;
- пункт 1 статьи 50 «Ребенок и игры, фильмы, средства массовой информации» Закона Латвийской Республики «О защите прав детей» от 19.06.1998 в редакции на 17.03.2005;
- статья 1278 «Требования маркировки некоторые игрушки и игр» главы 30 «Опасные субстанции» титула 15 «Коммерция и торговля» Свода законов США;

⁶ Источник фото: «Приколы» нашего городка // Екклесиаст (http://www.eklesiast.ru/arhiv/2003/02_2003/09.htm). – 2003. – № 2.

- пункт 7.1 Плана действий для осуществления Концепции Латвийской Республики «Государственная семейная политика» на 2004–2013 годы.

1. Основная идея, цель, задачи и предмет правового регулирования.⁷

1.1. Основная идея проекта федерального закона «О детской игрушке» (далее – законопроект, проектируемый закон).

1.1.1. Основная идея законопроекта – законодательное закрепление требований и гарантий обеспечения безопасности, в том числе духовно-нравственной, детских игрушек⁸.

1.1.2. Системность обеспечивается закреплением в законопроекте комплекса законодательных мер, воздействующих на различные субъекты деятельности, связанной с производством, оборотом и использованием детских игрушек, а также на родителей (законных представителей) несовершеннолетних.

1.2. Главная цель законопроекта.

1.2.1. Главной целью законопроекта предполагается установление законодательных требований к детским игрушкам в целях недопущения производства и оборота детских игрушек, которые могут нанести вред жизни, физическому, психологическому и духовно-нравственному здоровью и развитию ребенка.

1.2.2. Задачи законопроекта:

- закрепление системы запретов и ограничений, в том числе возрастных ограничений, производства и оборота детских игрушек, которые могут нанести вред жизни, физическому, психологическому и духовно-нравственному здоровью и развитию ребенка;

- закрепление правовых условий для создания и развития детского игрового пространства позитивной и нравственно-воспитательной направленности;

- закрепление правовых оснований и механизмов проведения экспертизы детских игрушек.

1.2.3. Основные задачи, решаемые при разработке законопроекта: упорядочение, модернизация, консолидация и дополнение нормативно-правового материала, регулирующего наиболее значимые отношения в сфере производства, оборота и использования детских игрушек.

⁷ Часть норм должна быть реализована посредством принятия федерального закона «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с принятием федерального закона “О детской игрушке”».

⁸ За исключением видеоигр, компьютерных игр, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов, еще целого ряда предметов, указанных в настоящем законопроекте.

2. Основные положения законопроекта.

2.1. Законодательное закрепление требований по информационной, психологической, физической и духовно-нравственной безопасности детских игрушек.

2.1.1. Закрепление определения понятия детской игрушки: *«Детская игрушка – продукция или ее часть, задуманная или очевидно предназначенная к использованию для игр несовершеннолетними, не достигшими четырнадцати лет.»*

Установление перечня предметов, которые в данном федеральном законе не рассматриваются в качестве игрушек⁹:

- ёлочные и другие рождественские и новогодние игрушки и украшения;
- уменьшенные модели, построенные в масштабе в деталях для взрослых коллекционеров;
- фольклорные и декоративные куклы и другие подобные предметы для взрослых коллекционеров;
- «игровые сооружения» коллективного пользования во дворах многоквартирных жилых домов, на прилегающей территории частных домов, на детских площадках общественного пользования, на территории дошкольных образовательных учреждений и учреждений дополнительного образования, баз отдыха и т.д.;
- спортивное оборудование и инвентарь;
- оборудование, предназначенное для подводного плавания;
- головоломки более чем из 500 деталей или без модели или схемы для сборки, либо предназначенные для специалистов;
- пневматическое оружие;
- пиротехнические изделия;
- рогатки и пращи;
- дартс или аналогичные игры с металлическими наконечниками стрел;
- электротехнические устройства, видеоигры и иные электронные устройства с напряжением свыше 24 вольт;
- велосипеды, самокаты, ролики и т.п.;
- реалистические имитации реальных образцов огнестрельного оружия;

⁹ Выведение перечисленных предметов за рамки предмета правового регулирования федерального закона, концепция которого предлагается, означает, что производство и оборот указанных предметов требуют особого, дополнительного регулирования. Как в случае с игрой дартс, обладающей повышенной опасностью для жизни и здоровья детей и иных лиц.

- механизмы и устройства, оснащенные двигателями внутреннего сгорания или паровыми машинами, а также нагревательными элементами;
- ювелирные украшения и бижутерия, предназначенные для детей¹⁰.

2.1.2. Законодательное установление запрета производства, импорта и распространения детских игрушек, вредных для жизни, физического, психологического и духовно-нравственного здоровья и развития детей.

2.1.3. Законодательное установление критериев оценки детских игрушек как вредных для физического, психологического и духовно-нравственного здоровья и развития детей.

2.1.3.1. Игрушки, опасные для жизни и физического здоровья детей:

2.1.3.1.1. Игрушки, провоцирующие причинение ущерба здоровью и совершение антисоциальных действий:

- оправдывающие или провоцирующие причинение себе каких-либо телесных повреждений или совершение самоубийства;
- связанные с нанесением татуировок, пирсингом, иными опасными воздействиями на организм ребенка;
- содержащие в себе скрытые побуждения, пропаганду или рекламу употребления наркотических и иных одурманивающих веществ, а также алкогольных напитков, пива и напитков на его основе, а также табачных изделий;
- не отвечающие требованиям санитарно-гигиенической, электро- или пожарной безопасности.

2.1.3.1.2. Игрушки, создающие вследствие своих конструктивных особенностей непосредственную угрозу жизни или физическому здоровью малолетних пользователей или третьих лиц, когда они используются в соответствии с их назначением или когда они предвидимо употребляются, учитывая обычное поведение детей:

- игрушки, очевидно предназначенные для детей в возрасте менее 36 месяцев, имеющие компоненты или отделяющиеся элементы недостаточного большого размера, чтобы исключить их проглатывание или вдыхание ребенком;
- игрушки (а равно их упаковки), представляющие опасность удушья;

¹⁰ Не включает игрушечные имитации украшений и бижутерии.

- игрушки, предусматривающие выстреливание каких-либо предметов, форма, состав и развиваемая кинетическая энергия которых могут причинить телесное повреждение использующему их ребенку или третьим лицам;
- игрушки, статическое или динамическое состояние конструктивных элементов которых (выступы, струны, острые части и др.) не исключает причинения ребенку опасных ран;
- игрушки, механическое сопротивление которых к ударам и иным повреждениям не обеспечивает исключения таких их деформаций или разрушений, которые способны причинить ребенку опасные раны;
- игрушки, конструктивные элементы (любой площади) и конструктивные особенности которых не исключают причинения ребенку термических или химических ожогов;
- электрические, электротехнические или электронные игрушки, конструктивные элементы которых не исключают поражения ребенка электрическим током.

2.1.3.1.3. Игрушки, обуславливающие иные угрозы жизни и здоровью детей, когда эти игрушки используются в соответствии с их назначением или когда они предвидимо употребляются, учитывая обычное поведение детей.

2.1.3.2. Игрушки, вредные для психологического здоровья детей:

2.1.3.2.1. Игрушки, доминантой игрового замысла которых является манипулирование ребенком¹¹.

2.1.3.2.2. Игрушки, целенаправленно негативно воздействующие на подсознание ребенка.

2.1.3.2.3. Игрушки, использующие синестезию, основанные на сочетании психологически несочетаемого¹².

¹¹ Пример антиигрушки: кукла с электронной начинкой, постоянно отвлекающая, дергающая ребенка («Поиграй со мной!», «Покорми меня» и т.п.) во время, когда он занят другими играми или занятиями, инвертирующая игровую ситуацию, навязывающая ребенку зависимость его игрового поведения от электронной программы, заложенной в игрушку.

¹² Например, сочетание сладкого и того, что несет смерть или связано со смертью (леденцы в упаковке, оформленной в виде скелета, черепа, и т.п..)

2.1.3.2.4. Игрушки устрашающего характера – способные сильно испугать ребенка, вызвать появление у детей устойчивых страхов или паники, либо внушающие сильный ужас:

- изображающие или моделирующие оккультно-мистические практики или магические ритуалы, вовлекающие ребенка в осуществление оккультно-религиозных магических ритуалов, чрезмерно мистифицирующие его сознание;

- детально и натуралистически изображающие или моделирующие физиологический процесс или последствия ненасильственной смерти, тяжелых соматических, психических или иных заболеваний в унижающей человеческое достоинство форме, либо травм, увечий, следов обильного кровотечения вследствие несчастных случаев, аварий, катастроф, либо детально и натуралистически изображающие или моделирующие акты вскрытия, самоубийства, членовредительства¹³;

- детально и натуралистически изображающие или моделирующие трупы убитых людей или животных, искалеченные тела, ампутированные части тел, а также следы кровопролития;

- изображающие или моделирующие сильный ужас, непереносимую боль, отчаяние или предсмертную агонию живых существ, включая звуковую имитацию криков боли, ужаса, отчаяния и агонии.

2.1.3.2.5. Игрушки, оправдывающие или провоцирующие жестокость и агрессию, стимулирующие садистские наклонности детей:

- связанные с изображением или моделированием чрезмерной жестокости, предполагающие моделирование ребенком или участие ребенка в моделировании актов или проявлений чрезмерной жестокости в игре;

- побуждающие к жестокому обращению в отношении людей или животных; провоцирующие у ребенка психологическую агрессию, вызывающие у него проявления особой жестокости по отношению к персонажам игры, в роли которых выступают играющие партнеры (сверстники, взрослые) или сама сюжетная игрушка;

- изображающие или моделирующие бесчеловечное обращение, включая пытки, истязания, мучения, глумление, применение изощренных способов нанесения увечий и лишения жизни, а также иных деяний, причиняющих особые физические или

¹³ Пример антиигрушки: «Криогенная лаборатория Ледяного Человека», в которую входят стол для оттаивания замороженного «человека», шприцы, инструменты для аутопсии. На коробочке надпись: «Руби, разделявай, оттаивай, потроши, добивайся до самой сути!» (Кучерова М. Купила мама коника и... мачо-Дикаря // Советская Белоруссия. – 26.08.2003. – № 157).

психические страдания человеку (а равно существу, имеющему явное сходство с человеком) или животному¹⁴.

2.1.3.2.6. Игрушки, изображающие или моделирующие гениталии человека или животных.

2.1.3.2.7. Игрушки, натуралистически изображающие или моделирующие выделительные процессы человеческого организма или организма животного, или результаты таких процессов.

2.1.3.2.8. Игрушки, оказывающие психотравмирующее воздействие на ребенка в силу иных особенностей их конструктивного исполнения или концептуально-содержательного замысла.

2.1.3.3. Игрушки, вредные для духовно-нравственного здоровья и развития детей:

2.1.3.3.1. Игрушки, посягающие на детско-родительские отношения, представляющие их в негативном виде, дискредитирующие семью и родителей, побуждающие к непослушанию и конфликтам с родителями.

2.1.3.3.2. Игрушки, сексуализирующие сознание ребенка, эксплуатирующие тему сексуальных отношений или каким-либо образом связанные с ней:

- провоцирующие игровые сюжеты, связанные с сексом, изображающие, моделирующие или имитирующие сексуальные отношения, действия сексуального характера, физиологию и/или технику сексуальных отношений, либо сексуальные облик, мимику или пантомимику (включая позы, походку, жестикуляцию и телодвижения, в том числе поцелуи и объятия сексуального характера), в том числе с использованием реальных или

¹⁴ Примеры антиигрушек (Кучерова М. Купила мама коника и... мачо-Дикаря // Советская Белоруссия. – 26.08.2003. – № 157):

- «игрушка» супергерой Райан Хатчет (Райан Топор), производства компании «McFarlane Toys», представляющая собой окровавленный распотрошенный труп старшеклассника; продается вместе с топориком, копьем, лопатой, пригоршней окровавленных сердец, кишок и маленьким человеческим лицом, которое можно повесить ему на ремень;
- кукла «Мучитель», на упаковке которой сопроводительная надпись: *«Жестокий бездушный дикарь, который живет, чтобы истязать, причинять боль и ужас другим»;*
- рестлинг-борец «Мачо-мужик Рэнди Дикарь», который, если его стукнуть или начать выкручивать ему руки-ноги, начинает кричать: *«Это все, на что ты способен?»* или *«Эй, ну ты меня достал!»*.

виртуальных образов человека, животных, либо существ, имеющих явное сходство с человеком, либо несущие в себе иную информацию, способную вызвать не соответствующий возрастной норме интерес к сексуальным проблемам, выходящим за рамки возрастных потребностей ребенка;

- побуждающие малолетних детей к ранним сексуальным контактам, формирующие представления о допустимости и нормальности ранних подростковых сексуальных контактов, внебрачных половых связей, супружеских измен, иных форм половой распущенности;

- формирующие представления о гомосексуализме (мужском или женском), педофилии, детской проституции, в целом проституции как о социальных или нравственных нормах сексуального поведения и сексуальных отношений, либо как о продвинутом, модном образе жизни; формирующие представления о гомосексуальных союзах как о нормальной, социально приемлемой или допустимой форме семьи;

- изображающие или моделирующие изнасилования или иные насильственные действия сексуального характера, любые действия сексуального характера в отношении ребенка;

- изображающие или моделирующие гермафродитов – людей или мифических существ, имеющих явное сходство с человеком.

2.1.3.3.3. Игрушки, связанные с изображением или моделированием искусственного прерывания беременности, предполагающие такое моделирование ребенком или участие ребенка в таком моделировании.

2.1.3.3.4. Игрушки, посягающие на человеческое достоинство ребенка или третьих лиц:

- являющиеся непристойными, посягающие на общественную нравственность и оскорбляющие нравственные чувства и человеческое достоинство ребенка и его родителей;

- связанные с изображением или моделированием актов вандализма, кощунства или надругательства над традиционными национальными и/или религиозными ценностями, предполагающие такое моделирование ребенком или участие ребенка в таком моделировании;

- способствующие формированию у ребенка пренебрежительного или негативного отношения к физическим недостаткам других людей, к людям по признаку их расовой, национальной, религиозной или социальной принадлежности.

2.1.3.3.5. Игрушки, явно оправдывающие, романтизирующие или героизирующие экстремизм, терроризм, преступность и преступный образ жизни, либо иным образом криминализирующие сознание ребенка.

2.1.3.3.6. Игрушки, направленные на нравственное развращение несовершеннолетних¹⁵ в силу иных особенностей их конструктивного исполнения или концептуально-содержательного замысла.

2.1.4. Законодательное закрепление научно-обоснованной возрастной классификации детских игрушек и игр, рекомендованных для детей различных возрастных групп, в виде Государственного перечня-классификатора.

2.1.5. Законодательное закрепление оснований назначения, порядка проведения и видов социально-психолого-педагогической экспертизы детских игрушек, вредных для психологического и духовно-нравственного здоровья и развития детей.

2.1.5.1. Законодательное закрепление оснований назначения такой экспертизы, в том числе – обращений:

- общества защиты прав потребителей;
 - зарегистрированные в установленном законом порядке общественные объединения родителей несовершеннолетних обучающихся дошкольных и/или общеобразовательных учреждений;
 - детских общественных объединений;
 - родителей малолетних детей, которые приобрели для своих детей игрушки, вредные для их жизни, физического, психологического и духовно-нравственного здоровья и развития;
- при наличии оснований предполагать причинение указанной продукцией реального или потенциального вреда для психологического и духовно-нравственного здоровья и развития детей.

2.1.5.2. Возложение на уполномоченные органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации организацию социально-психолого-педагогической экспертизы детских игрушек, обеспечение ее проведения необходимым ресурсным, финансовым и организационным сопровождением.

¹⁵ Связанные с преследованием цели достижения, либо фактически направленные на достижение такого результата или способствующие ему.

2.1.5.3. Создание системы экспертных советов по детским игрушкам.

2.1.5.4. Основания назначения и порядок проведения дополнительной (психолингвистической, психиатрической, культурологической или криминологической) экспертизы детских игрушек.

2.1.6. Законодательное установление системы обязательной маркировки детских игрушек.

2.1.7. Организация системы информирования граждан через средства массовой информации об итогах работы экспертных организаций, осуществляющих социально-психолого-педагогическую экспертизу детских игрушек.¹⁶

2.2. Установление мер административной ответственности за нарушение требований по безопасности детских игрушек, в том числе установление мер административной ответственности родителей и работников дошкольных образовательных учреждений за передачу ребенку запрещенных «игрушек».¹⁷

2.2.1. Законодательное установление мер административной ответственности (наложение штрафов на юридических лиц, лишение лицензий, привлечение должностных лиц к административной ответственности и др.) за производство, импорт и реализацию на территории Российской Федерации детских игрушек, вредных для физического, психологического и духовно-нравственного здоровья и развития детей, а также за несоблюдение требований по маркировке игрушек.

2.2.2. Законодательное установление мер уголовной ответственности за производство и реализацию игрушек, причинивших существенный вред здоровью ребенка в силу их неотъемлемых конструктивных особенностей, когда эти игрушки использовались в соответствии с их назначением или когда они предвидимо употреблялись, учитывая обычное поведение детей.

2.3. Разработка и внедрение мер по кардинальному изменению игровой образовательной среды современного ребенка.

¹⁶ Внесение изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

¹⁷ Внесение изменений в Кодекс РФ об административных правонарушениях и в Уголовный кодекс Российской Федерации.

2.3.1. Реализация мер финансового и налогового стимулирования воссоздания детской игровой традиции и разработка современных методов, способствующих созданию одухотворенного детского игрового пространства для нравственного становления личности ребенка, формирования чувства общности, способности к сопереживанию.

2.3.2. Реализация мер финансового и налогового стимулирования отечественного производства детских игрушек, отвечающих требованиям:

- культуросообразности и нравственной сообразности;
- полифункциональности, способствующей развитию творчества детей;
- возможности применения игрушки в совместной деятельности;
- наличия дидактических свойств игрушки, необходимых для нравственного и интеллектуального развития детей, обогащения их знаниями, формирования у них способности к сопереживанию;
- воспитания патриотизма;
- принадлежности игрушки к изделиям художественных промыслов, помогающим детям раскрыть мир искусства, овладеть художественным восприятием, развить творческие способности.

Меры по развитию производства российской военно-патриотической игрушки высокого качества, но доступной по цене.

2.4. Жесткая регламентация требований к игровым центрам для детей в возрасте до 12 лет (возрастные требования, ограничения и т.д.).

2.5. Законодательное установление мер финансового и налогового стимулирования, а также мер антимонопольного законодательства, направленных на обеспечение доступности цен на детские игрушки и развитие отечественного производства военно-патриотической игрушки.

Разработчики и экспертная поддержка

Разработчики Концепции проекта федерального закона «О детской игрушке», включая обоснование актуальности:

- Абраменкова Вера Васильевна – доктор психологических наук, главный научный сотрудник, заведующая лабораторией Института развития дошкольного образования Российской академии образования, профессор МГППУ, член Консультативного совета «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества» при Департаменте образования города Москвы;

- Понкин Игорь Владиславович – доктор юридических наук, преподаватель кафедры государственного строительства и права и доцент кафедры государственного управления и правового обеспечения государственной и муниципальной службы Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации, член Общественного совета при Министерстве внутренних дел Российской Федерации, член Общественной палаты по образованию в городе Москве, член Консультативного совета «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества» при Департаменте образования города Москвы, член Консультативного совета «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества» при Департаменте образования города Москвы;

- Пристанская Ольга Валентиновна – кандидат юридических наук, начальник Отдела прокурорского надзора и укрепления законности в сфере охраны прав несовершеннолетних НИИ Академии Генеральной прокуратуры Российской Федерации.

Проект Концепции получил положительные заключения и поддержку ряда авторитетных научных и образовательных учреждений, в том числе следующих:

- кафедра государственного строительства и права Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации (профессор кафедры, доктор юридических наук, профессор М.Н. Кузнецов);

- кафедра конституционного и муниципального права России Московской государственной юридической академии (профессор кафедры, заслуженный деятель науки Российской Федерации, доктор юридических наук, профессор Н.А. Михалева);

- кафедра национальной безопасности Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации (профессор кафедры, доктор юридических наук, профессор П.Р. Кулиев);

- кафедра гражданско-правовых дисциплин юридического факультета имени М.М. Сперанского Академии народного хозяйства при Правительстве Российской Федерации (кандидат юридических наук, доцент Л.А. Емелина);
- кафедра международного права Российской академии правосудия (профессор кафедры, доктор юридических наук, профессор А.Г. Богатырев).

**Концепция проекта федерального закона
«О видеоиграх, компьютерных играх,
включая он-лайн игры в интернете,
играх на игровых консолях и играх
для мобильных телефонов и смартфонов»**

Актуальность.

Во многих странах мира сегодня повышается обеспокоенность зависимостью состояния психического здоровья несовершеннолетних, их воспитания, роста преступности от влияния компьютерных игр. Во многих странах мира зафиксировано значительное количество фактов, свидетельствующих о такой зависимости.

Трое школьников были убиты и пятеро ранены в школе американского города West Paducah (штат Кентукки) в 1997 году. Нападавшему Майклу Керниэлу было всего 14 лет. Как стало известно, опыт общения с оружием юноша почерпнул из компьютерных игр DOOM, Quake и Mortal Combat, которыми он чрезмерно увлекался. На заседании Конгресса США, посвященном проблемам жестокости и насилия в компьютерных играх, мать одной из жертв заявила, что этот инцидент был спровоцирован фильмами, которые смотрел Керниэл, играми, в которые он играл, и Internet-сайтами, которые он посещал. Семьи убитых школьников подали иск на 33 млн. долл. против 25 компаний, включая Nintendo, Sega и Sony Computer Entertainment. Обвинение основывалось, в частности, на том, что видеоигры "тренировали Керниэла прицеливаться и стрелять без каких-либо моральных ограничений, превращая его таким образом в настоящего убийцу". Спустя два года, в 1999 г., двое старшеклассников Эрик Харрис и Виллан Клеболд убили 12 учеников и учителя школы города Литлтон (штат Колорадо), после чего покончили жизнь самоубийством. Как показало расследование, они были заядлыми игроками в DOOM и Duke Nukem 3D и часто играли друг против друга по сети в так называемый "матч смерти" (deathmatch). Обеспокоенность подобными событиями возникла во всем мире. С прилавков французских магазинов были убраны игры Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto и Carmageddon II в связи с их "низкой социальной значимостью" и "крайне тлетворным влиянием в то время, когда насилие среди молодежи становится одной из важнейших проблем общества", как выразились представители ассоциации «Семьи Франции»¹⁸.

¹⁸ Опасное влияние на воспитание детей компьютерных игр, кино, телевидения / Телезрительская ассоциация родителей Украины // <http://www.tabu.org.ua/?fname=1153064819&level=1&templ=t1>. – 16.07.2006.

С начала XXI века прилавки магазинов видео-игрушек полностью обновились, ушла в прошлое старая стрельба по монстрам – врагам человеческой цивилизации, пришло новое поколение компьютерных игр – 3D шутеров, главной задачей которых является виртуальное убийство людей: мирных жителей – мужчин, а также женщин, детей, стариков.

В Совместном заявлении о влиянии на детей насилия и жестокости в компьютерных играх, принятом Саммитом Конгресса США по вопросам здравоохранения 26.07.2000¹⁹, говорилось:

«В индустрии развлечений бытует мнение, что, первое: насилие и жестокость в играх не представляют опасности, так как не существует ни одного научного труда, выявляющего их связь с агрессивным поведением детей; и второе: молодые люди осознают, что телевидение, игры и видеоигры являются всего лишь фикцией. К сожалению, оба этих мнения неверны. К настоящему моменту более 1000 исследований, проведенных ведущими институтами и специалистами в области психиатрии, собрали неоспоримые свидетельства тому, что причинно-следственная связь между насилием на экране и агрессивным поведением определенной группы детей существует. Заключение сообщества врачей, полученное в результате более чем 30-летнего научного поиска, состоит в том, что просмотр сцен насилия может привести к развитию агрессивных чувств, реакций и поведения детей. Более того, продолжительное наблюдение жестоких сцен ведет к тому, что человек становится бесчувственным по отношению к насилию в реальной жизни. Мы ни в коем случае не хотим сказать, что эти факторы являются единственными или самыми важными, которые способствуют агрессивным и антисоциальным настроениям молодежи. Распад семей, влияние сверстников, доступность огнестрельного оружия и многие другие факторы также вносят вклад в эту проблему. Продолжительность, сила и степень влияния насилия и жестокости в играх на детей могут варьироваться от индивидуума к индивидууму, однако в целом негативные последствия можно выявить и охарактеризовать достаточно четко. Дети, которые часто сталкиваются с жестокостью в играх, с большой долей вероятности будут рассматривать насилие как эффективный способ решения конфликтов, а агрессивное поведение считать приемлемым. Просмотр сцен насилия ведет к снижению эмоциональной чувствительности к жестокости вообще, вследствие чего уменьшается вероятность

¹⁹ Там же. Подписано главами Американской академии педиатрии, Американской ассоциации психологов, Американской академии детской и подростковой психиатрии и Американской медицинской ассоциации.

того, что будет оказана помощь и пострадавшим в реальных ситуациях. Насилие в играх усиливает восприятие мира как места, где царит зло и жестокость. Кроме того, усиливается страх стать жертвой насилия и в результате утверждается психология самозащиты и недоверия к окружающим. Просмотр сцен насилия может вести к насилию в реальной жизни. Дети, которые сталкиваются с жестокими компьютерными играми, имеют большую предрасположенность к насильственным и жестоким действиям, чем те, которые не имеют доступа к ним».

В 2007 году американский прокурор Ким Уорси составила неофициальный список десяти самых вредных для молодежи компьютерных игр:

«Grand Theft Auto» (допускает совершение игроком многочисленных жестоких преступлений и даже поощряет его за них);

«Manhunt» (происходящее на экране напоминает за пределами жестокий снафф²⁰);

«Scarface» (позволяет продавать и покупать наркотики, а также убивать сотни людей);

«50 Cent: Bulletproof» (известный певец 50 Cent путешествует по самым значимым местам Нью-Йорка, участвует в разборках наркоторговцев и нелегальном бизнесе);

«300: The Video Game» (гладиаторы отсекают противникам конечности и буквально заливают экран кровью);

«The Godfather» (в начале игры на глазах ребенка убивают его отца);

«Killer-7» (один из самых жестоких игровых проектов);

«Resident Evil 4» (массовые убийства – к финалу приключений число жертв вырастает до девяти сотен);

«God of War» (целое море изоощренного насилия);

«Hitman: Blood Money» (игра фактически "рекламирует" убийства, совершаемые с особой жестокостью)²¹.

²⁰ «Снафф-муви» или «мокрое видео» (жаргон) – это документальные фильмы, в том числе порнофильмы, в которых засняты сцены реального насилия или даже убийства.

²¹ Садко А. Список десяти самых вредных для молодежи игр // http://games.mail.ru/news/06.12.2007/spisok_desyati_samyh_vrednyh_dlya_molodeji_i_gr/. – 06.12.2007.

Аналоги в зарубежном законодательстве, иностранные документы:

- «Правила распространения компьютерных игр» Латвии от 2006 г.;
- пункты 11.1, 11.2 и 11.4 Плана действий для осуществления Концепции Латвийской Республики «Государственная семейная политика» на 2004–2013 гг.;
- Закон США «The 21st Century Media Market Responsibility Act 2000»; Закон США о пристойности видео игр (Video Game Decency Act);
- Документы, регламентирующие «Pan-European Game Information (PEGI) age rating system» – общеевропейскую возрастную систему оценки интерактивных игр (Кодекс он-лайн безопасности PEGI и др.);
- Акт классификации аудиовизуальных программ Финляндии от 2003 г., утвержденный Управлением по классификации фильмов;
- Закон Финляндии, установивший с 01.01.2007 обязательность системы PEGI для всех игр, реализуемых на территории Финляндии;
- классификация организации Entertainment Software Review Board (Совет по возрастной классификации развлекательных электронных программ, учрежденный Американской ассоциацией производителей развлекательных компьютерных программ) в США;
- Закон Великобритании от 1988 года о внесении изменений в Закон об уголовном судопроизводстве Великобритании 1984, в части ответственности за продажу или предоставление в аренду (прокат) видеозаписей или компьютерных игр, не прошедших возрастную классификацию;
- § 12 и 13 Закона ФРГ об охране молодёжи от 23.07.2002.

1. Основная идея, цель, задачи и предмет правового регулирования.²²

1.1. Основная идея проекта федерального закона «О видеоиграх, компьютерных играх, включая он-лайн игры в интернете, играх на игровых консолях и играх для мобильных телефонов и смартфонов» (далее – законопроект, проектируемый закон).

1.1.1. Основная идея законопроекта – законодательное закрепление принципа: в руки ребенка не попадет игра, для которой

²² Часть норм должна быть реализована посредством принятия федерального закона «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с принятием федерального закона “О видеоиграх, компьютерных играх, включая он-лайн игры в интернете, играх на игровых консолях и играх для мобильных телефонов и смартфонов”».

он еще мал по возрасту и/или которая может нанести вред его жизни, физическому, психологическому и духовно-нравственному здоровью и развитию.

1.1.2. Системность обеспечивается закреплением в законопроекте комплекса законодательных мер, воздействующих на различные субъекты деятельности, связанной с производством, оборотом и использованием видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов, а также на родителей (законных представителей) несовершеннолетних.

1.2. Главная цель законопроекта.

1.2.1. Главной целью законопроекта предполагается законодательное закрепление требований к видеоиграм, компьютерным играм, включая он-лайн игры в интернете, играм на игровых консолях и играм для мобильных телефонов и смартфонов, предназначенным для несовершеннолетних или используемым ими, для недопущения доступа ребенка к игре, для которой он еще мал по возрасту и/или которая может нанести вред его жизни, физическому, психологическому и духовно-нравственному здоровью и развитию.

1.2.2. Основные задачи, решаемые при разработке законопроекта, – упорядочение, модернизация, консолидация и дополнение нормативно-правового материала, регулирующего наиболее значимые отношения в сфере производства, оборота и использования видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов.

2. Основные положения законопроекта.

2.1. Законодательное установление содержательных ограничений видеоигр, компьютерных игр, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов.

2.1.1. Законодательное установление запрета использования в видеоиграх, компьютерных играх, играх на игровых консолях и играх для мобильных телефонов и смартфонов информации, распространение которой является незаконной:

- порнография;
- проституция;
- пропаганда гомосексуализма;
- информация экстремистского характера;
- обсценная лексика, нецензурная брань, мат;

- реклама или показ употребления наркотиков, информация, побуждающая к употреблению наркотиков, алкогольных напитков и табачных изделий;
- иная информация, распространение которой запрещено законодательством Российской Федерации.

2.1.2. Законодательное установление с 1 июля 2008 года запрета реализации в видеоиграх, компьютерных играх, играх на игровых консолях и играх для мобильных телефонов и смартфонов:

- модулей скрытой функциональности, в том числе секретных бонусов, позволяющих при применении определенных методик раскрывать первоначально скрытые игровые эпизоды порнографического или жесткого содержания, а также информационного содержания, запрещенного законом и/или вредного для несовершеннолетних;
- приемов и средств гиперстимуляции восприятия, сенсорной агрессии в отношении пользователя игры²³;
- возможности самостоятельного намеренного убийства и/или ранения игроком невинных людей (мирных жителей, прохожих и т.д.)²⁴;
- сюжетных линий, связанных с возможностью массовых убийств людей (в том числе военных) внутри образовательного учреждения, лечебного учреждения или здания культового назначения одной из реально существующих крупных религий.

2.1.3. Законодательное установление с 1 января 2010 года запрета на использование в видеоиграх, компьютерных играх, включая он-лайн игры в интернете, играх на игровых консолях и играх для мобильных телефонов и смартфонов классов «шутер» и «файтинг», предназначенных или допущенных для использования несовершеннолетними, не достигшим возраста 16 лет, изображений человеческой крови или ее имитации.

2.1.4. Законодательное установление запретов и возрастных ограничений на производство и оборот видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов:

2.1.4.1. Игр, провоцирующих причинение ущерба здоровью и совершение антисоциальных действий, оправдывающих или

²³ Недопустимость использования «ядовитых» цветов в оформлении игры, которые, сами по себе, или в сочетании с другими цветами вызывают существенное зрительное и психологическое раздражение.

²⁴ Игры класса «шутер» и «файтинг».

провоцирующих причинение себе каких-либо телесных повреждений или совершение самоубийства, содержащих в себе скрытые побуждения, пропаганду или рекламу употребления наркотических и иных одурманивающих веществ, а также алкогольных напитков, пива и напитков на его основе, а также табачных изделий;

2.1.4.2. Игр, целенаправленно негативно воздействующих на подсознание ребенка.

2.1.4.3. Игр, сексуализирующих сознание ребенка, эксплуатирующих тему сексуальных отношений или каким-либо образом связанные с ней:

- провоцирующих игровые сюжеты, связанные с сексом, изображающих, моделирующих или имитирующих сексуальные отношения, действия сексуального характера, физиологию и/или технику сексуальных отношений, либо сексуальные облик, мимику или пантомимику (включая позы, походку, жестикуляцию и телодвижения, в том числе поцелуи и объятия сексуального характера), в том числе с использованием реальных или виртуальных образов человека, животных, либо существ, имеющих явное сходство с человеком, либо несущих в себе иную информацию, способную вызвать не соответствующий возрастной норме интерес к сексуальным проблемам, выходящим за рамки возрастных потребностей ребенка;

- побуждающих малолетних детей к ранним сексуальным контактам, формирующие представления о допустимости и нормальности ранних подростковых сексуальных контактов, внебрачных половых связей, супружеских измен, иных форм половой распущенности;

- формирующих представления о гомосексуализме (мужском или женском), педофилии, детской проституции, в целом проституции как о социальных или нравственных нормах сексуального поведения и сексуальных отношений, либо как о продвинутом, модном образе жизни; формирующих представления о гомосексуальных союзах как о нормальной, социально приемлемой или допустимой форме семьи;

- изображающих или моделирующих изнасилования или иные насильственные действия сексуального характера, любые действия сексуального характера в отношении ребенка;

- изображающих или моделирующих гермафродитов – людей или мифических существ, имеющих явное сходство с человеком.

2.1.4.4. Игр устрашающего характера – способных сильно испугать ребенка, вызвать появление у детей устойчивых страхов или паники, либо внушающих сильный ужас:

- изображающих или моделирующих оккультно-мистические практики или магические ритуалы, вовлекающих ребенка в осуществление оккультно-религиозных магических ритуалов, чрезмерно мистифицирующих его сознание;

- детально и натуралистически изображающих или моделирующих физиологический процесс или последствия ненасильственной смерти, тяжелых соматических, психических или иных заболеваний в унижающей человеческое достоинство форме, либо травм, увечий, следов обильного кровотечения вследствие несчастных случаев, аварий, катастроф, либо детально и натуралистически изображающих или моделирующих акты вскрытия, самоубийства, членовредительства;

- детально и натуралистически изображающих или моделирующих трупы убитых людей или животных, искалеченные тела, ампутированные части тел, а также следы кровопролития;

- изображающих или моделирующих сильный ужас, непереносимую боль, отчаяние или предсмертную агонию живых существ, включая звуковую имитацию криков боли, ужаса, отчаяния и агонии.

2.1.4.5. Игр, оправдывающих или провоцирующих жестокость и агрессию, стимулирующих садистские наклонности детей:

- связанных с изображением или моделированием чрезмерной жестокости, предполагающих моделирование ребенком или участие ребенка в моделировании актов или проявлений чрезмерной жестокости в игре;

- побуждающих к жестокому обращению в отношении людей или животных; провоцирующих у ребенка психологическую агрессию, вызывающих у него проявления особой жестокости по отношению к персонажам игры, в роли которых выступают играющие партнеры (сверстники, взрослые) или сама сюжетная игрушка;

- изображающих или моделирующих бесчеловечное обращение, включая пытки, истязания, мучения, глумление, применение изощренных способов нанесения увечий и лишения жизни, а также иных деяний, причиняющих особые физические или психические страдания человеку (а равно существу, имеющему явное сходство с человеком) или животному.

2.2. Законодательное закрепление с 1 января 2009 года системы обязательной возрастной и жанровой классификации

видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов.

2.2.1. Законодательное закрепление для реализации принципа «игра не попадет в руки ребенка, если он для нее еще мал по своему возрасту» обязательной возрастной системы классификации игр, корреспондирующей общеевропейской возрастной системе оценки интерактивных игр «Pan-European Game Information (PEGI) age rating system», включая следующие возрастные группы, с использованием специальных пиктограмм:



«3+» – для детей старше 3 лет (запрет использования бранных слов, запрет показа боли, пыток, изображений ран, сцен, которые могут испугать ребенка, сцен с употреблением табака и алкоголя; показываемые сцены должны быть позитивными; в некоторых сценах допустима природная нагота, но без сексуального подтекста; и др. требования и ограничения);



«7+» – для детей старше 7 лет;



«12+» – для несовершеннолетних старше 12 лет;



«16+» – для несовершеннолетних старше 16 лет;



«18+» – для совершеннолетних лиц.

Установление системы критериев, правовых и технических процедур присвоения возрастных групп по данной классификации с выдачей соответствующей лицензии на право размещения пиктограммы, соответствующей установленной возрастной группе.

2.2.2. Законодательное закрепление системы обязательной маркировки видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов, предупреждающей о содержании игры и связанных с этим ограничениях, с использованием специальных пиктограмм, указывающих, что игра содержит сцены насилия, в игре

изображаются обнаженные тела и/или сексуальное поведение, или даются сексуальные рекомендации, игра может причинить ребенку испуг, быть страшной для маленьких детей, содержать иную информацию, в зависимости от возраста несовершеннолетнего, вредную для его жизни, физического, психологического и духовно-нравственного здоровья и развития.



– в игре используются грубые слова.



– игра может вызвать испуг несовершеннолетних.



– игра реализует или поощряет азартные игры, либо обучает таковым.



– игра включает тему сексуальных отношений.



– игра содержит насилие.

Установление системы критериев, правовых и технических процедур присвоения возрастных групп по данной классификации с выдачей соответствующей лицензии на право размещения пиктограммы, соответствующей установленной возрастной группе.

2.2.3. Установление разрешения использования в Российской Федерации факта присвоения уполномоченным государственным или государственно-общественным органом или признаваемой государством негосударственной организации в одной из стран Европейского Союза игре категории по общеевропейской возрастной системе оценки интерактивных игр «Pan-European Game Information (PEGI) age rating system» в качестве основы для автоматического присвоения соответствующей возрастной группы, без проведения экспертизы, если отсутствуют существенные основания для проведения дополнительной экспертизы.

2.2.4. Установление мер административной ответственности за несоблюдение требований и условий обязательной возрастной и

жанровой классификации видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов.²⁵

2.3. Законодательное закрепление требований к провайдерам услуг в Интернете, а также к владельцам интернет-сайтов обеспечить контроль содержания многопользовательских он-лайн игр в интернете, доступ к которым ими предоставляется.

2.4. Законодательное закрепление обязанности провайдеров услуг в Интернете, владельцев и администраторов интернет-сайтов, а также владельцев и администраторов интернет-залов, интернет-кафе и иных мест, где предоставляются интернет-услуги за плату, обеспечить применительно к многопользовательским он-лайн играм избирательный доступ к таким играм с помощью верифицируемого подтверждения возраста пользователя.

2.5. Законодательное закрепление системы обязательной маркировки видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов.

2.5.1. Маркировка на упаковке (боксе, коробке) и на корпусе носителя информации (картриджа, CD, DVD, ином носителе) должна включать указание следующей информации:

- возрастные ограничения по установленной классификации, указанной в *пункте 2.2*;
- указание вида (жанра) игры, согласно классификации контента, указанной в *пункте 2.2*, и краткое описание сюжета игры (не менее 700 знаков с пробелами);
- наименование производителя игры, его юридический адрес и контактный номер телефона;
- в случае иностранного производителя – название юридического лица или предпринимателя без образования юридического лица, имеющего права русифицировать и/или распространять игру на территории Российской Федерации, его юридический адрес и контактный номер телефона.
- год выпуска;
- краткое описание на русском языке;
- предупреждение: *«В случае возникновения зависимости или других проблем со здоровьем следует обратиться к врачу или соответствующему специалисту».*

²⁵ Внесение изменений в Кодекс РФ об административных правонарушениях.

2.5.2. Маркировка на экране он-лайн игры должна включать указание информации:

- о возрастных ограничениях по установленной классификации, указанной в *пункте 2.2*;
- жанре игры, согласно классификации, указанной в *пункте 2.2*.

2.5.3. Установление мер административной ответственности за несоблюдение требований маркировки, указанной в *пунктах 2.5.1 и 2.5.2*.²⁶

2.6. Законодательное установление запрета распространения видеоигр, компьютерных игр, включая он-лайн игры в интернете, игр на игровых консолях и игр для мобильных телефонов и смартфонов несовершеннолетним, не достигшим возраста, указанного на маркировке игры. Установление мер административной ответственности за несоблюдение данного требования. Закрепление права продавца запрашивать у несовершеннолетнего покупателя (пользователя) документ, удостоверяющий его возраст.²⁷

2.7. Законодательное закрепление мер административной ответственности владельцев и администраторов интернет-залов, интернет-кафе и иных мест, где предоставляются интернет-услуги за плату, а также компьютерных игровых салонов за предоставление несовершеннолетним, не достигшим возраста, указанного на маркировке игры, возможности доступа к ней.²⁸

2.8. Законодательное установление запрета распространения компьютерных игр по электронной почте при отсутствии заказа или согласия получателя и при отсутствии возможности верифицируемого подтверждения его возраста. Установление мер административной ответственности за несоблюдение данного требования.²⁹

2.9. Законодательное установление мер административной ответственности за распространение рекламы компьютерных игр и игр для мобильных телефонов и смартфонов посредством инициативно рассылаемой электронной почты («спам»).³⁰

²⁶ Внесение изменений в Кодекс РФ об административных правонарушениях.

²⁷ Внесение изменений в Кодекс РФ об административных правонарушениях.

²⁸ Внесение изменений в Кодекс РФ об административных правонарушениях.

²⁹ Внесение изменений в Кодекс РФ об административных правонарушениях.

³⁰ Внесение изменений в Кодекс РФ об административных правонарушениях.

Разработчики и экспертная поддержка

Разработчики Концепции проекта федерального закона «О видеоиграх, компьютерных играх, включая он-лайн игры в интернете, играх на игровых консолях и играх для мобильных телефонов и смартфонов»:

- архиепископ Костромской и Галичский Александр – председатель Синодального отдела по делам молодежи Русской Православной Церкви;

- Понкин Игорь Владиславович – доктор юридических наук, преподаватель кафедры государственного строительства и права и доцент кафедры государственного управления и правового обеспечения государственной и муниципальной службы Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации, член Общественного совета при Министерстве внутренних дел Российской Федерации, член Общественной палаты по образованию в городе Москве;

- Абраменкова Вера Васильевна – доктор психологических наук, главный научный сотрудник, заведующая лабораторией Института развития дошкольного образования Российской академии образования, профессор МГППУ, член Консультативного совета «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества» при Департаменте образования города Москвы;

- Соловьев Алексей Юрьевич – главный специалист Департамента образования города Москвы, старший научный сотрудник лаборатории нравственного образования Института содержания и методов обучения Российской академии образования, сопредседатель Консультативного совета «Образование как механизм формирования духовно-нравственной культуры общества» при Департаменте образования города Москвы;

- Коровина Юлия Викторовна – юрист, эксперт.

Проект Концепции получил положительные заключения и поддержку ряда авторитетных научных и образовательных учреждений, в том числе следующих:

- кафедра государственного строительства и права Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации (профессор кафедры, доктор юридических наук, профессор М.Н. Кузнецов);

- кафедра конституционного и муниципального права России Московской государственной юридической академии (профессор

кафедры, заслуженный деятель науки Российской Федерации, доктор юридических наук, профессор Н.А. Михалева);

- кафедра национальной безопасности Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации (профессор кафедры, доктор юридических наук, профессор П.Р. Кулиев);

- кафедра гражданско-правовых дисциплин юридического факультета имени М.М. Сперанского Академии народного хозяйства при Правительстве Российской Федерации (кандидат юридических наук, доцент Л.А. Емелина);

- кафедра международного права Российской академии правосудия (профессор кафедры, доктор юридических наук, профессор А.Г. Богатырев).

Приложение 1**Декрет Франции №89-662 от 12.09.1989 о предупреждении опасностей, вытекающих из употребления игрушек³¹**

Премьер-министр,

На основании доклада государственного министра, министра экономики, финансов и бюджета, хранителя печатей, министра юстиции, министра промышленности и территориального развития, делегированного министра при государственном министре, министре экономики, финансов и бюджета, и государственного секретаря при государственном министре, министре экономики, финансов и бюджета, ответственного за потребительские вопросы,

с учетом Директивы ЕС № 88-378 Совета от 3 мая 1988 года о сближении законодательств государств-членов в отношении безопасности игрушек;

с учетом Уголовного кодекса, и в частности - статьи R. 25;

с учетом Таможенного кодекса, в частности - статей 23 bis и 38;

с учетом Закона от 1 августа 1905 года, в отношении экономических преступлений и фальсификаций продукции и услуг, вместе с Декретом от 22 января 1919 года;

с учетом Закона от 24 мая 1941 года о стандартизации;

с учетом Закона № 75-1349 от 31 декабря 1975 года об использовании французского языка;

с учетом Закона № 83-660 от 21 июля 1983 года о безопасности потребителей с изменением нескольких положений Закона от 1 августа 1905 года, и в частности статьи 2;

с учетом Декрета № 84-74 от 26 января 1984 года о статусе стандартизации;

с учетом Закона № 64-1360 от 31 декабря 1964 года о производственных, торговых и служебных марках;

на основании заключения комиссии по безопасности потребителей 10 мая 1989 года;

Государственный совет (секция публичных проектов) принял,

Статья 1.

Положениями настоящего Декрета регулируются игрушки, задуманные или очевидно предназначенные быть использованными для своих игр детьми менее чем четырнадцать лет.

³¹ Опубликован в Официальном вестнике от 15 сентября 1989 г. Перевод данного документа с франц. осуществлен в рамках деятельности Общественного совета ЦФО с привлечением Первой Переводческой Компании.

Положения Декрета не применимы к предметам, которые перечислены в приложении I и использование которых детьми требует особых мер предосторожности.

Статья 2.

Изготавливаться, импортироваться, выпускаться в продажу или быть предметом дарения могут только игрушки:

соответствующие основным требованиям безопасности, определенным в приложении II к настоящему Декрету;

снабженные маркировкой "С.Е.", определенной в статье 4.

Игрушки, содержащие маркировку "С.Е.", презюмируются как соответствующие по всем положениям настоящего Декрета и признаны прошедшими оценочные процедуры соответствия, определенные статьями 3 и 5.

Статья 2 bis

В случае если норма национального законодательства согласуется нормой европейского законодательства, которое опубликовано в Официальном вестнике Европейского Союза, отвечает одному или нескольким основным требованиям безопасности по приложению II, изготовленные в соответствии с этим положением игрушки считаются отвечающими этому или этим основным требованиям безопасности.

Статья 3

С маркировкой "С.Е." могут быть только те игрушки, которые удовлетворяют одному из двух следующих требований:

1. Игрушки изготовлены в соответствии со стандартами, ссылки на которые опубликованы в Официальном вестнике Французской Республики.

В этом случае, производитель или его представитель, а если такового нет, любое другое лицо, которые выпускает игрушки в продажу, должно располагать лицами, ответственными за контроль:

описание средств, которыми изготовитель подтверждает соответствие продукции вышеуказанным нормам;

адрес мест изготовления и хранения;

подробная информация о проектировании и изготовлении игрушек.

2. Если игрушки не удовлетворяют всем нормам параграфа 1 настоящей статьи, по соответствию модели, предложенной типовым рассмотрением «С.Е.», проведенным, как указано в статье 5, уполномоченной организацией:

типовой сертификат "С.Е." образца или её заверенная копия;

подробное описание технологических процессов;

описание средств для которых изготовитель подтверждает соответствие образца по типовому сертификату "С.Е. ";
адрес мест изготовления и хранения;
копии документов, которые изготовитель или его представитель предоставил в уполномоченную организацию на основании типового рассмотрения образца.

Статья 4

Маркировка "СЕ", начертание которой определено в приложении IV, а также наименование или юридический адрес изготовителя или его представителя или импортера, учрежденного в государстве-члене Евросоюза или в другом государстве, входящем в соглашение, по которому определяется экономическое пространство, наносятся четко и несмываемой краской на игрушку или на упаковку одним из этих лиц.

Для игрушек маленького размера, а также для игрушек из маленьких деталей, указания могут быть нанесены на упаковку, на этикетку или на инструкцию.

В том случае, если вышеуказанные инструкции не нанесены на игрушку, надо обратить внимание пользователя на необходимость их сохранить.

Реквизиты, предупреждения и указания по мерам предосторожности, которые должны быть даны для некоторых видов игрушек, уточнены в приложении III настоящего указа.

Если на игрушки распространяются нормативы, отличные от того, который значится в данном указе в отношении нанесения маркировки "СЕ", то указ определяет, что эти игрушки также удовлетворяют положениям других нормативов. Тем не менее, если один или несколько нормативов оставляют изготовителю выбор систему на время переходного периода, то маркировка "СЕ" указывает, что эти игрушки удовлетворяют только тем нормативам, которые изготовитель выбрал. В этом случае, ссылки на эти нормативы, в том виде, в каком они опубликованы в Официальном вестнике, должны быть указаны в документах, инструкциях, и указаниях, которые требуется по нормативам и которые прилагаются к данным игрушкам.

Статья 5

Типовое рассмотрение "СЕ" – процедура, которой уполномоченная для этого Министром промышленности, удостоверяет, что образец игрушки удовлетворяет основным требованиям в приложении II.

Запрос на типовое рассмотрение "СЕ" подается изготовителем или его представителем, утвержденным в

государстве-члене Евросоюза или в другом государстве, входящем в соглашение об экономическом пространстве при данной уполномоченной организации. В этом запросе, который подается вместе с образцом изделия, которое будет выпускаться, должны быть описание игрушки, Ф.И.О. и адрес изготовителя или его представителя (представителей), а также место изготовления игрушек с подробной информацией об её проектировании и производстве.

Статья 5 bis

Решение об уполномочивании организации принимается с учетом гарантий квалификации и автономности, которое оно представляет по отношению к лицам или группам лиц, заинтересованным в результате проверки, с учетом своего опыта в технической сфере и средств, которыми она располагает для выполнения своих задач. Организация, проводящая проверку на соответствие и её персонал, не могут быть никак связаны с изготовителем или его представителем.

Полномочия могут предоставляться организации на ограниченный срок и при условии, что она примет на себя страхование гражданской ответственности.

Статья 6

Запрещается наносить на игрушки и на их упаковку маркировку и надписи, которые можно спутать с маркировкой "С.Е."

Статья 7

Предусмотрено наказание в виде штрафа.

а) Выпуск товара в продажу без маркировки "СЕ" на основании второго пункта статьи 2 или товара без реквизитов, предупреждений и указаний мер предосторожности на основании статьи 4;

б) Ложная маркировка и начертание её самой "СЕ";

в) Непредставление контролерам со стороны изготовителя или его представителя, отвечающего за выпуск товаров в продажу, в срок, указанный в последнем параграфе I статьи L. 215-18 вышеуказанных прав потребителя, документов, указанных в 1° и в 2° статьи 3.

В случае рецидива, накладывается штраф 5-ой категории.

На основании статьи 121-2 уголовного кодекса юридические лица могут считаться ответственными за нарушения, указанные в предыдущих абзацах, на них налагается штраф в порядке, описанном в статье 131-41 того.

Статья 8

Положения настоящего указа вступают в силу с 1 января 1990 года.

Статья 9

Государственный министр, министр экономики, финансов и бюджета, хранитель печатей, министр юстиции, министр промышленности и планирования, делегированный министр при государственном министре, руководитель бюджета, и государственный секретарь при государственном министре, руководитель по потребительским вопросам, отвечают, каждый в своей сфере, за выполнение настоящего Декрета, который будет опубликован в Официальном вестнике Французской Республики.

Приложение I

Список продукции, которая не входит в область применения указа за № 89-662 от 12 сентября 1989 года.

1. Новогодние украшения.
2. Уменьшенные модели для взрослых коллекционеров.
3. Инвентарь для коллективного пользования на игровой площадке.
4. Спортивный инвентарь.
5. Водноспортивный инвентарь для глубоководья.
6. Куклы, сделанные в стиле в стиле народных ремесел и прочие аналогичные изделия для взрослых коллекционеров.
7. «Профессиональные» игрушки, устанавливаемые в общественных местах (универмаги, вокзалы и т.д.).
8. Паззлы для специалистов, более, чем из 500 деталей, без модели (схемы) сборки.
9. Оружие, работающее на сжатом воздухе.
10. Фейерверк, в том числе и пистоны, кроме тех, которые специально предназначены для игрушек.
11. Рогатки.
12. Наборы стрел с металлическими наконечниками.
13. Электропечи и прочая продукция, работающая под номинальным напряжением больше 24 вольт.
14. Изделия с нагревательными элементами для работы под наблюдением взрослого в рамках учебного процесса.
15. Машина с двигателем внутреннего сгорания.
16. Игрушечные паровые механизмы.
17. Спортивные или прогулочные велосипеды.

18. Видеоигры, которые можно подключить к видеомонитору, которые работают от номинального напряжения больше 24 вольт.

19. Соски младенцев.

20. Точные копии огнестрельного оружия.

21. Детская бижутерия.

Приложение II

Основные требования для игрушек.

I. Основные принципы:

1. Пользователи игрушек, равно как и третьи лица, должны быть защищены от рисков для здоровья и рисков пораниться, если игрушки используются по назначению, с учетом нормального поведения ребенка. Речь идет о следующих рисках:

а) Которые связаны с разработкой, изготовлением и составом игрушек;

б) Которые связаны с использованием игрушки, который можно полностью устранить, изменяя конструкцию и состав игрушки, при этом, не меняя принцип работы и не лишая её основных характеристик.

2. а) Степень риска при использовании должна быть связана со способностью пользователей, и при необходимости, воспитателей, избежать его. Особенно это касается игрушек, которые, на основании своих функций, размеров и характеристик, предназначены для детей моложе тридцати шести месяцев.

б) Для соблюдения этого принципа надо оговорить, при необходимости, минимальный возраст для пользователей игрушками и (или) необходимость в обеспечении надзора за ними со стороны взрослого.

3. Этикетки, наклеенные на игрушки и (или) на их упаковку, а также вложенная инструкция, должны привлекать внимание пользователей старших и полно и ясно предупреждать о риске пользования игрушкой и сообщать о том, как его избежать.

II. Дополнительные риски:

1. Физические и механические свойства:

а) Игрушки и их детали, а также крепеж в смонтированных игрушках, должны иметь механическое сопротивление, и при необходимости, требуемую устойчивость, чтобы выдержать сопротивление, которое он испытывает при использовании, не ломаясь, сохраняя способность к деформации, при этом у пользователя нет страха пораниться.

б) Остановы, выступления, шнуры, проводка и доступное крепление должны быть разработаны и изготовлены так, чтобы была сведена до минимума опасность пораниться при соприкосновении.

в) Игрушки должны быть разработаны и изготовлены так, чтобы был сведен до минимума риск пораниться подвижными деталями.

г) Игрушки и их съемные детали, предназначенные только для детей моложе тридцати шести месяцев должны быть такого размера, чтобы их нельзя было проглотить и (или) вдохнуть.

д) Игрушки, детали и упаковка, в которой они содержатся, должны быть такими, чтобы ребенок в них не задохнулся.

ж) Игрушки, предназначенные для использования на глубоководье, для перевозки и поддержания ребенка на воде, должны обеспечивать плавучесть игрушки и опору для ребенка. з) Игрушки, в которые можно проникнуть и которые представляют собой замкнутое пространство, должны иметь один выход, который легко открывается изнутри.

и) Игрушки, сообщающие подвижность пользователям, должны по возможности, иметь тормозную систему данного вида игрушек с учетом кинетической энергии, которую они развивают. Эта система должна быть легка в обращении и не представлять опасности, ни для пользователя, ни для окружающих.

й) Форма и состав конструкции снарядов, пуль и кинетическая энергия, которую они могут развивать при запуске должны быть безопасны для пользователя и для окружающих.

к) Игрушки с нагревательными элементами должны в своем изготовлении учитывать, чтобы:

- максимальная температура всей доступной поверхности не вызывала ожогов при касании;

- жидкость, пар и газ, которые содержатся в игрушках, не достигали значений температуры и давления, при которых они могут обжечь или поранить.

2. Горючесть:

а) Игрушка не должна являться опасным горючим элементом для ребенка. Для этого она должна быть сделана из материалов, которые:

1° или не горят под прямым воздействием пламенем, искры или любого другого потенциального очага пожара;

2° или воспламеняются с трудом (огонь гаснет сразу после исчезновения причины пожара);

3° или воспламеняются, медленно горят и отличаются слабой скоростью распространения огня;

4° или прошли такую обработку, независимо от химического состава игрушки, что процесс горения замедляется .

На эти горючие материалы, используемые в игрушке, не должен распространяться огонь.

б) Игрушки, которые в обязательном порядке для своей работы, содержат вещества и примеси, сами по себе опасные по директиве за № 67-548, и, в частности, материалы и оборудование для химических опытов, сборки макетов, пластмассовых или керамических муляжей, нанесения эмали, фотографии и аналогичной работы, не должны в себе содержать веществ и примесей, которые, в результате потери летучих невоспламеняющихся веществ, могут загореться.

в) Игрушки должны быть взрывобезопасны и не содержать взрывоопасных деталей и веществ. Настоящее положение не распространяется на пистоны для игрушек, на них распространяется пункт 10 приложения I.

г) Игрушки, и в частности, игры и химические игры, не должны содержать веществ и примесей:

- которые, при смешивании, могут взорваться:
- из-за химической реакции или нагревания;
- при смешивании с окислителями;
- которые содержат воспламеняющиеся в воздухе летучие вещества, которые могут образовывать горючие или взрывчатые паро-воздушные смеси.

3. Химические свойства:

1) Игрушки должны быть разработаны и изготовлены так, чтобы они не представляли опасности для здоровья, чтобы, они не вызвали поражения внутренних органов и кожи, слизистой или глаз.

Во всяком случае, они должны соблюдать соответствующие законодательства для определенных категорий продукции или по запрету, ограничению использования или этикеткам для определенных опасных веществ и примесей.

2) В частности, биологическая эффективность, в целях защиты здоровья ребенка, при использовании игрушек, не должна в сутки быть больше:

- 0,2 микрограмма сурьмы;
- 0,1 микрограмма мышьяка;
- 25,0 микрограмма бария;
- 0,6 микрограмма кадмия;
- 0,3 микрограмма хрома;
- 0,7 микрограмма свинца;
- 0,5 микрограмма ртути;
- 5,0 микрограмма селена,

или прочие значения, которые могут быть установлены для этих веществ или для других в законодательстве Европейского Союза, которое основано на научных данных.

Под биологической эффективностью веществ растворимый, очень токсичный, экстракт.

3) Игрушки не должны содержать опасных веществ или примесей по Директиве за № 67-548 et C.E.E. № 88-379 в тех количествах, которые опасны для здоровья детей. При любом положении вещей, категорически запрещено вносить в игрушку опасные вещества и примеси, если они предназначены для игры.

Тем не менее, если ограниченное количество веществ или примесей необходимо для работы некоторых игрушек, в частности, материалы и оборудование для химических опытов, сборки макетов, пластмассовых или керамических муляжей, нанесения эмали, фотографии и аналогичной деятельности, то они допускаются при условии соблюдения максимального предела концентрации для каждого вещества или примеси в полномочиях, определенных Европейским комитетом по стандартизации (C.E.N.) согласно процедуре комитета, учрежденного на основании Директивы ЕС № 83-189, при условии, что допускаемые вещества и примеси соответствуют правилам классификации ЕС по этикеткам наравне с пунктом 4 приложения III.

4. Электрические свойства:

а) Электрические игрушки не должны работать под номинальным напряжением больше 24 вольт, на деталь игрушки не должно подаваться больше 24 вольт.

б) Детали игрушек, которые соприкасаются или могут соприкасаться с источником электроэнергии высокого напряжения, а также проводкой, по которой ток поступает к этим деталям, должны быть с хорошей изоляцией и механической защитой.

в) Электрические игрушки должны быть разработаны и изготовлены так, чтобы максимально нагретая доступная поверхность при соприкосновении не вызвала ожога.

5. Гигиена:

Игрушки должны быть разработаны и изготовлены так, чтобы они удовлетворяли условиям гигиены и санитарии, не создавали опасности заражения и загрязнения.

6. Радиоактивность:

Игрушки не должны содержать радиоактивных элементов или веществ в виде или в той пропорции, которая может причинить вред

здоровью ребенка. На них распространяется директива Евратома 80/836/.

Предупреждения и указания по безопасности для шести видов ниже перечисленных игрушек.

Приложение III

К игрушкам должны прилагаться инструкции, написанные четко и к каждой игрушке, для уменьшения риска при их использовании с учетом основных требований к их безопасности (эти указания, а также инструкция, должны быть составлены на французском языке).

1. Игрушки, не предназначенные для детей младше 36 месяцев.

Те игрушки, которые могут представлять опасность для детей младше 36 месяцев, имеют при себе предупреждение, например, надпись «*для детей старше 36 месяцев*» или «*для детей старше 3 лет*». В дополнение к предупреждению прилагается краткая справка о риске, который может вызвать пренебрежение правилами.

Это положение распространяется только на те игрушки, которые по принципу своей работы, размерам, характеристикам, свойствам и прочим доказательным признакам, не могут быть предназначены для детей моложе 36 месяцев.

2. Тоббоганы, подвесные качели, кольца, трапеции, канаты и игрушки, смонтированные над рамой.

К этим игрушкам прилагается инструкция, в которой говорится о необходимости проверок и периодического ремонта их наиболее важных деталей (подвески, привязки, крепление к полу и т.д.) игрушка может упасть или опрокинуться.

Также должны быть приложены инструкции о правильной сборке с указанием деталей, которые могут представлять наибольшую опасность при сборке.

3. Рабочие игрушки.

Рабочими игрушками считаются такие игрушки, которые выполняют ту же функцию, что и оборудование и установки для взрослых, уменьшенную копию которых они часто собой и представляют.

На рабочей игрушке или на её упаковке нанесена надпись: «*Осторожно! Использовать под наблюдением взрослых*».

Кроме этого, к ним прилагается инструкция с рабочими указаниями, а также меры безопасности, которые должен принять пользователь, с указанием, что неприятия таковых он подвергается

риску как от прибора, уменьшенной копией или подделкой является игрушка. Также указывается, что игрушку нельзя давать детям раннего возраста.

Под рабочими игрушками понимаются приборы или установки, предназначенные для взрослых, уменьшенную копию которых они часто и представляют.

4. Игрушки, содержащие опасные вещества или примеси и химические игрушки:

а) Наряду с прочими положениями о классификации, упаковке и этикетировании опасных веществ и примесей, инструкция по использованию игрушек с такими веществами должна иметь краткое указание об их опасном характере и мерах, которые надо принять пользователю в зависимости от вида игрушки. Должно быть также указано о том, какую неотложную помощь надо оказать, если пользователь пострадает от игрушки. Также указывается, что игрушку нельзя давать детям раннего возраста.

б) Кроме указаний в пункте «а», на упаковке химических игрушек должна быть нанесена надпись:

«Осторожно! Только для детей старше ... лет (возраст определяет изготовитель). Использовать под наблюдением взрослых».

В частности, химическими игрушками считаются: наборы для химических опытов, коробки с пластмассовыми вкраплениями, миниатюрные мастерские мастера по керамике, эмалировщика, фотографа и аналогичные им.

5. Скейтборды и ролики.

На этих изделиях, если он продаются как игрушки, должна быть надпись: *«Осторожно! Использовать средства защиты».*

Кроме того, инструкция напоминает, что пользование игрушкой надо осторожно, не роняйте и не толкайте её. Также в инструкции должны быть указаны меры безопасности (шлем, перчатки, наколенники, налокотники, и т.д.).

6. Водные игрушки

Водные игрушки определяются в приложении II, разделе II, пункт 1.f) имеют надпись:

«Осторожно. Использовать только в таком водоеме, в котором ребенок может стоять и под наблюдением».

Маркировка «СЕ».

Приложение IV

Приложение определено Указом за 96-796 от 6 сентября 1996 года по ст. 7 (Официального вестника от 13 сентября 1996 года в силе с 1 января 1997 года).

Маркировка соответствия "СЕ" состоит из инициалов СЕ по ниже указанному начертанию: (фото нет, смотри Официальный вестник).

В случае увеличения или уменьшения маркировки «СЕ», она соблюдается в тех пропорциях, в каких она выполнена на вышеуказанном символе. Все элементы маркировки «СЕ» должны быть того же вертикального размера, не меньше 5 мм.

От лица премьер-министра
Мишель Рокар

Министр промышленности и планирования,
Роже Фору

Государственный министр, министр экономики, финансов и бюджета
Пьер Береговуа

Хранитель печатей, Министр юстиции
Пьер Арпайянж

Делегированный министр при государственном министре,
министре экономики, финансов и бюджета, ответственный за бюджет
Мишель Шарас

Делегированный министр при государственном министре,
министре экономики, финансов и бюджета, ответственный за
потребительские вопросы
Вероник Нейрц

Приложение 2**Правила Латвийской Республики распространения компьютерных игр № 452 от 06.06.2006 / Утверждены § 3 Постановления № 31 Кабинета министров Латвийской Республики³²****I. Общие вопросы.**

1. Правила устанавливают порядок распространения компьютерных игр.

2. Выполнение настоящих Правил контролируют государственная полиция, муниципальная полиция и Центр защиты прав потребителей.

II. Классификация и маркировка компьютерной игры.

3. Производитель компьютерной игры, его уполномоченный представитель, продавец либо лицо, оказывающее услугу по доступу к компьютерной игре, на её упаковке и на корпусе диска или кассеты с компьютерной игрой указывают информацию, содержащую следующие сведения:

3.1. название компьютерной игры;

3.2. вид компьютерной игры в соответствии с пунктом 4 настоящих Правил;

3.3. наименование производителя компьютерной игры (для физического лица – имя и фамилия) и его адрес;

3.4. год изготовления;

3.5. краткое содержание компьютерной игры, изложенное на государственном языке;

3.6. возрастные ограничения для пользователей компьютерной игры;

3.7. предостерегающая надпись “Компьютерная игра может вызвать зависимость. В случае возникновения зависимости или других нарушений здоровья, обратитесь за советом к семейному врачу!”.

4. В соответствии с содержанием компьютерной игры, различают следующие виды компьютерных игр:

³² Изданы в соответствии с частью 9 статьи 50 Закона Латвийской Республики «О защите прав детей» и частью 2 статьи 7 Закона Латвийской Республики «О рекламе». Опубликовано в: Латвийский вестник. – 09.06.2006. – № 90 (3458). Перевод данного документа с латвийского осуществлен в рамках деятельности Общественного совета ЦФО с привлечением Первой Переводческой Компании, ред. д.ю.н. И.В. Понкина. Правила вступили в силу с 10.06.2006.

4.1. компьютерная игра действия (такая игра, которая развивает у пользователя компьютера быстроту мыслительной деятельности, рефлекс и реакцию);

4.2. обучающая компьютерная игра (игра, которую пользователь компьютера использует в образовательных целях);

4.3. игра-симулятор (игра, при помощи которой пользователь компьютера имитирует управление каким-либо техническим средством (например, автомобилем, летательным аппаратом);

4.4. игра-стратегия (игра, которая развивает у пользователя компьютера стратегическое мышление);

4.5. спортивная игра (имитация какой-либо спортивной игры);

4.6. приключенческая игра (такая игра, в которой персонажи перемещаются в соответствии со сценарием игры и, используя разнообразные предметы и общаясь с другими персонажами, решают логические задачи);

4.7. настольная игра (имитация какой-либо настольной игры).

5. В зависимости от возрастных ограничений, для пользователей компьютерных игр (приложение № 1.) компьютерные игры классифицируются по следующим возрастным группам:

5.1. 3+;

5.2. 7+;

5.3. 12+;

5.4. 16+;

5.5. 18+.

6. Если в компьютерной игре имеются сексуальные картины, зрелища ужасов, виды с насилием, действия дискриминации, активные сцены с употреблением алкоголя, табачных изделий или наркотических веществ, а также если в компьютерной игре употребляются нецензурные слова, то, в дополнение к информации, упомянутой в пункте 3 настоящих Правил, изготовитель компьютерной игры, его уполномоченный представитель, продавец либо лицо, оказывающее услугу по доступу к компьютерной игре, обеспечивает маркировку компьютерной игры каким-либо из знаков ограничения, указанных в Приложении 2 к настоящим Правилам, или, если это технически невозможно, то ограничительной надписью с соответствующим содержанием. Ограничительный знак не должен быть меньше, чем пять квадратных миллиметров, а ограничительная надпись не может занимать место меньшее, чем 10 % от общей площади, предусмотренной для информации о данной компьютерной игре.

III. Экспертная комиссия по вопросам маркировки и классификации компьютерных игр.

7. Письменное заявление распространителя компьютерной игры, пользователя компьютерной игры и родителя или опекуна,

если пользователем компьютерной игры является ребёнок (далее в тексте – «податель заявления»), о соответствии содержания компьютерной игры её обозначению и классификации, в течение двухнедельного срока со дня его получения рассматривается созданной министром по делам детей и семьи экспертной комиссией по вопросам маркировки и классификации компьютерных игр (далее в тексте – «экспертная комиссия»).

8. В состав экспертной комиссии входит 12 членов, в том числе два представителя негосударственных организаций, два специалиста по вопросам информационных технологий, один психолог, один врач-нарколог, а также по одному представителю от Министерства по делам детей и семьи, Министерства образования и науки, от секретариата Министра по особым поручениям в сфере электронного управления делами, от Министерства культуры, от Министерства внутренних дел и от секретариата Министра по особым поручениям в сфере интеграции общества.

9. Председателя экспертной комиссии избирают из среды членов комиссии, открытым голосованием.

10. Члены экспертной комиссии не получают вознаграждения за работу в комиссии.

11. Деятельность экспертной комиссии материально и технически обеспечивает Министерство по делам детей и семьи.

12. Заседания экспертной комиссии являются открытыми, и их созывает председатель экспертной комиссии по мере необходимости. Экспертная комиссия имеет право принимать решения, если в её заседании принимает участие больше, чем половина членов комиссии.

13. Экспертная комиссия принимает решения большинством голосов. Если количество голосов разделяется поровну, то решающим является голос председателя комиссии. Принятое решение записывается в протокол заседания. Протокол подписывается председателем комиссии.

14. Решение экспертной комиссии, в котором подаётся соответствующее заключение, не позднее чем на следующий рабочий день после заседания комиссии, высылается в Центр защиты прав потребителей для принятия решения о том, соответствует ли данная компьютерная игра её обозначению или классификации, или же не соответствует.

IV. Торговля компьютерными играми и публичное предоставление в пользование.

15. Для торговли и публичного найма передаются только лицензированные и, в соответствии с требованиями II-й части настоящих Правил, надлежащим образом классифицированные и маркированные компьютерные игры.

16. Публичное предоставление в пользование компьютерных игр является контрактом, в соответствии с которым коммерсант предоставляет в пользование компьютерную игру за арендную плату на ограниченный срок неограниченному количеству людей.

17. Продавцу компьютерной игры или лицу, предоставляющему ее в пользование, запрещается продавать или предоставлять в пользование компьютерную игру тем лицам, которые не достигли возраста ограничения, указанного на компьютерной игре или её упаковке.

18. Для того, чтобы удостовериться насчёт возраста покупателя (пользователя), обязанностью продавца игры (лица, предоставляющего в пользование) является: потребовать, чтобы покупатель (пользователь) предъявил документ, удостоверяющий его личность, или какой-либо другой документ, подтверждающий его возраст. По требованию продавца (лица, предоставляющего в пользование) или контролирующего учреждения покупатель игры (пользователь) обязан предъявить документ, удостоверяющий его личность, или какой-либо другой документ, подтверждающий его возраст.

19. По требованию покупателя игры (пользователя) продавец (лицо, предоставляющее в пользование) должен ознакомить покупателя игры (пользователя) с текстом настоящих Правил.

20. Продавец игры (лицо, предоставляющее в пользование) размещает тексты Приложений 1 и 2 к настоящим Правилам в месте торговли компьютерными играми или их публичного предоставления в пользование таким образом, чтобы они были хорошо видны и читаемы для покупателей игр (пользователей).

21. В дополнение к требованиям, установленным пунктами 18, 19 и 20 настоящих Правил, владелец Интернет-зала, компьютерного салона, Интернет-кафе и любого иного подобного учреждения, в котором за оплату предоставляются услуги доступа к компьютерным играм (далее в тексте – “компьютерный салон”), обеспечивает, чтобы:

21.1. при входе в компьютерный салон должна быть размещена предупреждающая надпись о запрете для детей, которые не достигли 16-летнего возраста, играть в определённое ночное время, установленное в правилах соответствующего муниципалитета, а также в учебное время без письменного разрешения от администрации образовательного учреждения на то, чтобы находиться в это время в компьютерном салоне;

21.2. в помещениях компьютерного салона в предусмотренном месте должна быть размещена указанная в подпункте 3.7. данных Правил ограничительная надпись;

21.3. в помещениях компьютерного салона пользователь компьютерной игры должен играть только в те компьютерные игры, которые соответствуют его возрасту;

21.4. в помещениях компьютерного салона пользователям компьютерных игр должна обеспечиваться возможность ознакомиться на государственном языке со списком компьютерных игр, установленных в компьютерной системе данного салона, в соответствии с требованиями, закрепленными разделом II настоящих Правил.

V. Реклама и публичное демонстрирование компьютерной игры.

22. Публичное демонстрирование компьютерной игры и демонстрирование компьютерной игры в рекламных, информативных или образовательных целях в общественном месте неограниченному количеству людей, используя соответствующие технические приспособления (на экранах кинотеатра, видео- и телевизионной аппаратуры, а также путём трансляции и ретрансляции эфирного телевидения, в программах кабельного телевидения, или используя антенну спутникового телевидения и Интернет).

23. При рекламировании или при публичном демонстрировании компьютерной игры указывается, на государственном языке, следующая информация:

23.1. название компьютерной игры;

23.2. вид компьютерной игры в соответствии с пунктом 4 настоящих Правил;

23.3. возрастное ограничение для пользователя компьютерной игры;

23.4. предостерегающая надпись "Компьютерная игра может вызвать зависимость. В случае возникновения зависимости или других нарушений здоровья, обратитесь за советом к семейному врачу!";

23.5. такая информация, которую рекламодаделец (распространитель) или лицо, демонстрирующее компьютерную игру, считает необходимой и обязательной, и подачу которой не запрещают нормативные акты в объёме рекламы, авторских прав или средств массовой информации.

VI. Доступность компьютерной игры в Интернете.

24. Компьютерная игра считается доступной в Интернете, если:

24.1. компьютерная игра или гиперсайт с ней находится в Интернете;

24.2. ссылки на компьютерную игру или гиперсайт с ней разосланы при использовании Интернета;

24.3. гиперсайт с компьютерной игрой можно найти, используя программу поиска.

25. Запрещается распространять компьютерную игру, используя средства электронной связи (электронную почту, услуги коротких сообщений, услуги сообщений мультисреды или другие технологии), в том случае, если:

25.1. не было получено согласие получателя;

25.2. круг получателей не определен;

25.3. получателям не обеспечена возможность отказаться от дальнейших рассылок в будущем;

25.4. изначально получатель не был предупрежден о содержании компьютерной игры и возрастных ограничениях для пользователей данной компьютерной игры.

VII. Заключительные вопросы.

26. Требования к классификации и маркировке компьютерных игр в соответствии с требованиями настоящих Правил вступают в силу начиная с 1 января 2007 года.

27. В Латвии допускается, без дополнительной маркировки, распространение компьютерных игр, которые являются законно изготовленными или выпущенными в обращение в каком-либо из государств-членов Европейского Союза или в Турции, либо которые являются законно изготовленными в каком-либо из государств ассоциации Европейской свободной торговли, которая является стороной-участницей договора Европейской экономической зоны.

Премьер-министр А. Калвитис

Министр по делам детей и семьи А. Баштикс

**Классификация компьютерных игр / Приложение № 1 к
Правилам Латвийской Республики распространения
компьютерных игр № 452 от 06.06.2006**

№ п/ п	пояснен ия	Возрастная группа				
		3+	7+	12+	16+	18+
1.	Общие пояснен ия	Компьютерна я игра распростра няется лицу, которое достигло не меньше чем 3-летнего возраста	Компьютерн ая игра распростра няется лицу, которое достигло не меньше чем 7-летнего возраста	Компьютерн ая игра распростра няется лицу, которое достигло не меньше чем 12-летнего возраста	Компьютерн я игра распростра няется лицу, которое достигло не меньше чем 16-летнего возраста	Компьютер ную игру запрещаетс я распростра нять лицам, не достигшим совершенн

						олетия
2.	Содержание	Ограничения в распространении компьютерных игр, в которых пропагандируются жестокое обращение, насилие, эротика и порнография	Ограничения в распространении компьютерных игр, в которых пропагандируются жестокое обращение, насилие, эротика и порнография	Ограничения в распространении компьютерных игр, в которых пропагандируются жестокое обращение, насилие, эротика и порнография	Ограничения в распространении компьютерных игр, в которых пропагандируются жестокое обращение, насилие, эротика и порнография	Нет ограничений
3.	Язык	Не разрешается употребление нецензурных слов	Не разрешается употребление нецензурных слов	Нецензурные слова могут употребляться редко и оправданно, в контексте без ссылки на сексуальное, психологическое, физическое и прочее насилие	Разрешается употребление нецензурных слов без ссылки на сексуальное, психологическое, физическое и прочее насилие	Нет ограничений
4.	Вид голого тела	Вид голого тела допускается, но в сексуальном контексте такие картины должны быть изображены без акцента на подробности	Вид голого тела допускается, но в сексуальном контексте такие картины должны быть изображены без акцента на подробности	Вид голого тела допускается, но в сексуальном контексте такие картины должны быть изображены без акцента на подробности	Вид голого тела допускается, но в сексуальном контексте такие картины должны быть изображены без акцента на подробности	Нет ограничений
5.	Секс	Допускаются отдельные не прямые ссылки на сексуальное поведение (например, поцелуй или	Допускаются отдельные не прямые ссылки на сексуальное поведение (например, поцелуй или	Допускается оправданное содержание сексуальное изображение без акцента на	Допускается оправданное содержанием сексуальное изображение без акцента на подробности.	Нет ограничений

		объятия сказочных героев)	объятия сказочных героев)	подробности (например, поцелуй или объятия сказочных героев)	Сексуальные отношения должны изображаться только таким образом, чтобы могло найтись адекватное представление об их возможных последствиях (например, о наступлении беременности)	
6.	Насилие или жестокое обращение	Допускаются отдельные, косвенные, оправданные содержанием указания на насилие или жестокое обращение (например, мотивы сказок в компьютерной игре). Не разрешается подробное изображение (кровь, ранения, боль, истязания, самоубийство). Развязки изображений должны быть позитивными (добро всегда побеждает зло)	Допускаются оправданные содержание ссылки на насилие или жестокое обращение (например, исторические сражения, спортивные игры, фантастика). Не разрешается подробное изображение (кровь, ранения, боль, истязания, самоубийство). Развязки изображений должны быть позитивными (добро всегда побеждает зло)	Допускаются оправданные содержание ссылки на насилие или жестокое обращение (например, исторические сражения, спортивные игры, фантастика). Не разрешается подробное изображение (кровь, ранения, боль, истязания, самоубийство).	Допускаются оправданные содержанием ссылки на насилие или жестокое обращение (например, исторические сражения, спортивные игры, фантастика). Не разрешается подробное изображение (кровь, ранения, боль, истязания, самоубийство).	Нет ограничений
7.	Имитация	Разрешаются только	Разрешаются только	Разрешаются только	Разрешаются только	Нет ограничений

	оружия	оправданные ссылкой на применение оружия (например, мотивы сказок в компьютерной игре)	оправданные ссылкой на применение оружия (например, исторические сражения, спортивные игры, фантастика)	оправданные ссылкой на применение оружия (например, исторические сражения, спортивные игры, фантастика, дуэли)	оправданные ссылкой на применение оружия (например, исторические сражения, спортивные игры, фантастика, дуэли)	й
8.	Ужасы	Эффекты ужасов не допускаются	Не разрешается подробное изображение (кровь, ранения, боль, истязания, самоубийство). Развязки изображений должны быть позитивными (добро всегда побеждает зло)	Короткие изображения ужасов разрешаются, если они оправданы содержанием (например, фантастика). Не разрешается подробное изображение (кровь, ранения, боль, истязания, самоубийство).	Изображения ужасов разрешаются, если они оправданы содержанием (например, фантастика). Не разрешается подробное изображение (кровь, ранения, боль, истязания, самоубийство).	Нет ограничений
9.	Указания на употребление наркотических веществ, табачных изделий или алкоголя	Отдельные ссылки на употребление наркотических веществ, табачных изделий или алкоголя допускаются, но они должны быть оправданы содержанием (например, мотивы сказок). Не допускаются элементы обучения употреблению.	Отдельные ссылки на употребление наркотических веществ, табачных изделий или алкоголя допускаются, но они должны быть оправданы содержанием (например, мотивы сказок). Не допускаются элементы обучения употреблению.	Отдельные ссылки на употребление наркотических веществ, табачных изделий или алкоголя допускаются, но они должны быть оправданы содержанием (например, в образовательных целях) и при этом нужно указывать на	Употребление наркотических веществ, табачных изделий или алкоголя может быть изображено, но это должно быть оправдано содержанием (например, в образовательных целях). Не разрешаются открытые подробности, обучающие	Нет ограничений

			ю.	опасность зависимости от них. Не допускаются элементы обучения употреблению.	употреблению. Компьютерная игра в совокупности не должна рекламировать или поощрять употребление наркотических веществ, табачных изделий или алкоголя.	
10.	Имитация азартных игр	Изображение азартных игр не разрешается	Изображение азартных игр не разрешается	Изображение азартных игр не разрешается	Изображение азартных игр не разрешается	Нет ограничений

Министр по делам детей и семьи А. Баштикс

Содержащиеся в обозначении компьютерных игр предупреждающие знаки / Приложение № 2 к Правилам Латвийской Республики распространения компьютерных игр № 452 от 06.06.2006

1. Datorspele ir vardarbība.



2. Datorspele lietoti necenzēti vārdi.



3. Datorspele ir šausmu skati.



4. Datorspele ir seksuālas ainas.



5. Datorspele ir norādes uz alkohola, tabakas izstrādājumu vai narkotisko vielu lietošanu.



6. Datorspele ir ainas, kas varētu rosināt uz diskrimināciju.



- 1) в компьютерной игре изображается насилие.
- 2) в компьютерной игре употребляются нецензурные слова.
- 3) в компьютерной игре есть изображения ужасов.
- 4) в компьютерной игре имеются сексуальные картины.
- 5) в компьютерной игре имеются ссылки на употребление алкоголя, табачных изделий или наркотических веществ.
- 6) в компьютерной игре имеются изображения, которые можно принять за дискриминацию.

Министр по делам детей и семьи А. Баштикс.

Содержание

Концепция проекта федерального закона «О детской игрушке».	3
Концепция проекта федерального закона «О видеоиграх, компьютерных играх, включая он-лайн игры в интернете, играх на игровых консолях и играх для мобильных телефонов и смартфонов».	21
Приложение 1. Декрет Франции №89-662 от 12.09.1989 о предупреждении опасностей, вытекающих из употребления игрушек.	35
Приложение 2. Правила Латвийской Республики распространения компьютерных игр № 452 от 06.06.2006 / Утверждены § 3 Постановления № 31 Кабинета министров Латвийской Республики.	47

Научно-практическое издание

О необходимости совершенствования
законодательства о детской игрушке
и о компьютерных и иных электронных играх.

К разработке проектов концепций
федеральных законов
в системе профилактики
правонарушений несовершеннолетних

Подписано в печать 11.03.2008.
Формат 60x90/16
Гарнитура «Arial». Бумага офсетная №1.
Усл. печ. л. 3,8.
Тираж 120 экз.

Отпечатано в типографии «Асконлайн»
101990, Москва, Лубянский проезд, д. 5