

Концепция регулирования компьютерных игр

Что такое «компьютерная игра»?

Компьютерная игра (видеоигра) представляет собой форму интерактивного развлечения, которая предполагает взаимодействие игрока с пользовательским интерфейсом, обычно отображаемым на компьютере или игровой консоли.

Это цифровая игра, в которую играют с использованием электронных устройств, таких как персональные компьютеры, ноутбуки, консоли или мобильные устройства.

Компьютерные игры могут быть представлены в различных жанрах и форматах, предлагая широкий спектр впечатлений.

Они могут быть однопользовательскими, где игрок участвует в игре самостоятельно, или многопользовательскими, где несколько игроков могут участвовать одновременно, либо совместно, либо соревновательно.

Компьютерные игры часто имеют определенные цели, задачи или головоломки, которые игрокам необходимо преодолеть или решить.

Они могут включать в себя различные игровые механики, такие как разведка, сражение, решение проблем, стратегия или симуляция.

Развитие технологий привело ко все более захватывающей и реалистичной графике, звуковым эффектам и игровому процессу в компьютерных играх.

Игры могут быть разработаны профессиональными студиями разработки игр или независимыми разработчиками. Они распространяются и доступны через физические носители (такие как DVD-диски или игровые картриджи) или цифровые платформы, такие как интернет-магазины, игровые консоли или магазины приложений.

Компьютерные игры стали значительной частью популярной культуры, которыми пользуются миллионы людей по всему миру как формой развлечения, рекреации и даже как соревновательной деятельностью в киберспорте.

Сколько людей играют в компьютерные игры?

Число людей, которые играют в компьютерные игры, значительно, и оно продолжает расти по мере того, как игры становятся все более доступными и распространенными.

Согласно различным источникам, таким как фирмы по исследованию рынка, отраслевые отчеты и опросы, вот некоторые оценки:

1. Глобальная аудитория: по оценкам, в 2020 году глобальная игровая аудитория превысила 2,7 миллиарда человек. Это касается игроков на различных платформах, включая ПК, консоли и мобильные устройства.

2. Соединенные Штаты: по данным Ассоциации развлекательного программного обеспечения (ESA), только в Соединенных Штатах более 214 миллионов человек играют в компьютерные и видеоигры.

3. Китай: в Китае проживает одно из самых больших игровых сообществ в мире. Согласно отчету Newzoo, в 2020 году число геймеров в Китае достигло примерно 720 миллионов.

Важно отметить, что эти цифры являются приблизительными и, возможно, могли измениться. Популярность компьютерных игр продолжает расти во всем мире, и индустрия привлекает широкий круг игроков из разных демографических и возрастных групп.

Нужно ли регулировать компьютерные игры?

Вопрос о том, нуждаются ли компьютерные игры в регулировании, является сложной и дискуссионной темой. Существуют различные точки зрения на этот вопрос, и мнения могут варьироваться в зависимости от культурных, социальных и личных убеждений. Вот несколько соображений, которые следует иметь в виду:

1. *Системы рейтингования контента:* во многих странах внедрены системы рейтингования контента, которые помогают информировать потребителей о соответствии игр возрасту. Эти системы призваны служить руководством для родителей и отдельных лиц в принятии обоснованных решений относительно игр, в которые играют они сами или их дети.

2. *Защита прав потребителей:* могут быть введены в действие нормативные акты для защиты потребителей от вводящих в заблуждение практик, таких как ложная реклама, вводящие в заблуждение внутриигровые покупки или эксплуататорские модели монетизации. Меры по защите прав потребителей

могут помочь обеспечить справедливую и прозрачную практику в игровой индустрии.

3. *Онлайн-безопасность*: с ростом популярности многопользовательских онлайн-игр обеспечение безопасности игроков, особенно несовершеннолетних, стало важной заботой. Нормативные акты могут быть направлены на борьбу с токсичным поведением, кибербуллингом и защиту конфиденциальности персональных данных.

4. *Здоровье и благополучие*: некоторые утверждают, что правила должны учитывать потенциальные негативные последствия чрезмерного увлечения играми, такие как зависимость или неблагоприятные психологические последствия. Это может включать в себя пропаганду ответственных игровых привычек, информирование игроков о потенциальных рисках и предоставление ресурсов поддержки.

5. *Интеллектуальная собственность и авторское право*: нормативные акты могут помочь защитить права интеллектуальной собственности, предотвратить пиратство и решить проблемы, связанные с несанкционированным копированием, распространением или модификацией игр.

6. *Баланс между регулированием и сохранением творческой свободы и инноваций в игровой индустрии*: чрезмерное регулирование может подавить творческий потенциал и ограничить потенциал отрасли для роста и инноваций. Поэтому любые нормативные акты должны быть тщательно продуманы, основаны на фактических данных и разрабатываться в сотрудничестве с заинтересованными участниками отрасли.

В конечном счете, потребность в регулировании и конкретные области сосредоточения внимания могут варьироваться в зависимости от региона, общественных норм и меняющихся вызовов, с которыми сталкивается игровая индустрия. Крайне важно участвовать в постоянных дискуссиях, чтобы найти правильный баланс, обеспечивающий безопасность игроков, защиту потребителей и дальнейший рост игровой индустрии.

Преимущества и недостатки регулирования компьютерных игр

Регулирование компьютерных игр может иметь как преимущества, так и недостатки, которые зависят от конкретных применяемых правил и их предполагаемых целей. Вот некоторые потенциальные преимущества и недостатки, которые следует учитывать.

Преимущества регулирования компьютерных игр:

1. *Защита прав потребителей*: нормативные акты могут помочь защитить потребителей от вводящих в заблуждение практик, недобросовестных бизнес-моделей и вредного контента. Это может включать такие меры, как возрастные рейтинги, требования к раскрытию информации и защита от мошенничества или ложной рекламы.

2. *Безопасность в Интернете*: нормативные акты могут касаться вопросов, связанных с безопасностью в Интернете, таких как кибербуллинг, домогательства или неподобающее поведение. Они могут способствовать созданию более безопасной игровой среды, особенно для несовершеннолетних, путем обеспечения соблюдения правил борьбы с токсичным поведением и поощрения ответственного поведения в сети.

3. *Стандарты контента*: правила могут устанавливать стандарты контента, гарантирующие, что игры не пропагандируют и не прославляют насилие, разжигание ненависти или другие вредные формы поведения. Это может помочь поддерживать социальные и культурные нормы и защитить уязвимых людей от потенциально вредного контента.

4. *Защита интеллектуальной собственности*: нормативные акты могут защищать права интеллектуальной собственности разработчиков игр, предотвращая пиратство, несанкционированное копирование и распространение материалов, защищенных авторским правом. Такая защита может стимулировать творческий подход и инновации в игровой индустрии.

Недостатки регулирования компьютерных игр:

1. *Ограничение свободы творчества*: чрезмерные правила могут ограничить творческую свободу разработчиков игр. Это может препятствовать инновациям и возможности исследовать спорные или вызывающие вопросы темы в играх.

2. *Сдерживание инноваций*: чрезмерное регулирование может создать барьеры для разработчиков новых игр или небольших студий, затрудняя им соблюдение нормативных требований. Это может ограничить конкуренцию и инновации в игровой индустрии.

3. *Затраты на соблюдение нормативных требований*: соблюдение нормативных требований может наложить финансовое бремя на разработчиков игр и издателей, особенно на небольшие компании. Это может привести к увеличению затрат на разработку игр и потенциально более высоким ценам для потребителей.

4. *Неэффективность или проблемы с правоприменением*: плохо разработанные или неэффективные нормативные акты могут не достичь

намеченных целей, налагая ненужное бремя на отрасль. Обеспечение соблюдения правил также может создавать проблемы, особенно в международном контексте, когда игры могут распространяться по всему миру.

Концепция регулирования компьютерных игр

Концепция регулирования компьютерных игр должна быть направлена на поиск правильного баланса между защитой потребителей, содействием процветающей и инновационной индустрии, продвижением ответственных игр и уважением творческой свободы разработчиков игр.

Она должна основываться на фактических данных, учитывать различные точки зрения и предполагать сотрудничество между промышленностью, регулирующими органами и потребителями.

Концепция включает в себя следующие ключевые элементы:

1. Оценка контента и раскрытие информации.

Внедрение надежной системы оценки контента для информирования потребителей о соответствии игр возрасту. Эта система должна быть прозрачной, последовательной и широко применяемой, чтобы помочь людям делать осознанный выбор в отношении игрового контента.

а) Рейтинговая система: следует создать всеобъемлющую систему рейтингования контента, чтобы предоставлять четкую информацию о соответствии компьютерных игр определённому возрасту.

Система должна классифицировать игры по различным возрастным группам (например, раннее детство, все желающие, подростки, зрелые) на основе их содержания, включая такие факторы, как насилие, язык, сексуальный контент и употребление психоактивных веществ.

Система рейтингов должна быть последовательной, легко понятной и узнаваемой для потребителей.

б) Четкие описания: каждая игра должна сопровождаться подробными описаниями, в которых выделяются конкретные элементы контента, влияющие на ее рейтинг.

Это может включать предоставление информации о насилии, языке, сексуальных темах и других потенциально нежелательных материалах. Описания должны быть легкодоступными и хорошо заметными на упаковке игры, в интернет-магазинах и рекламных материалах.

в) Независимые рейтинговые комиссии: независимые организации или рейтинговые комиссии должны нести ответственность за присвоение рейтингов контенту и надзор за ними.

Эти организации должны обладать опытом в оценке игрового контента и обеспечении того, чтобы процесс составления рейтинга был справедливым, объективным и последовательным.

Сотрудничество с заинтересованными сторонами отрасли, группами потребителей и экспертами по развитию детей может помочь определить критерии рейтинга.

г) Осведомленность и просвещение потребителей: следует приложить усилия для информирования потребителей, особенно родителей и опекунов, о системе оценки контента.

Это может включать кампании по информированию общественности, информационные веб-сайты и ресурсы, которые объясняют смысл и значимость различных рейтингов.

Цель состоит в том, чтобы дать потребителям возможность принимать обоснованные решения о покупке игр и помочь родителям в выборе игр, соответствующих возрасту их детей.

д) Международная гармонизация: следует поощрять сотрудничество между различными странами и регионами для создания согласованных систем оценки контента.

Это способствует согласованности между странами, облегчает международную дистрибуцию и помогает потребителям ориентироваться на мировом рынке компьютерных игр.

Внедрение надежной системы оценки контента и раскрытия информации направлено на предоставление потребителям четкой и непротиворечивой информации об игровом контенте.

Это помогает людям делать осознанный выбор, обеспечивает соответствующий доступ к играм в зависимости от возраста и поддерживает ответственное принятие решений относительно игрового контента.

2. Меры по защите прав потребителей.

Обеспечение соблюдения нормативных актов, защищающих потребителей от вводящих в заблуждение практик, ложной рекламы и недобросовестных моделей монетизации. Это включает в себя прозрачность внутриигровых покупок, четкое раскрытие информации о коробках с добычей и решение проблем, связанных с чрезмерными микротранзакциями.

а) Прозрачные внутриигровые покупки: правила должны учитывать проблемы, связанные с внутриигровыми покупками, такими как «лутбоксы», микротранзакции и виртуальные товары. Разработчики и издатели игр должны предоставлять четкую и прозрачную информацию о доступности, стоимости и

шансах получения предметов с помощью этих механизмов. Это помогает предотвратить практику обмана и гарантирует, что игроки полностью понимают денежные последствия своих внутриигровых транзакций.

б) Добросовестная рекламная практика: нормативные акты должны запрещать ложную рекламу и вводящие в заблуждение действия, связанные с компьютерными играми. Разработчики и издатели игр должны точно представлять свои игры в маркетинговых материалах и рекламе, предоставляя точное описание игрового процесса, графики и функций. Это помогает предотвратить обман потребителей и гарантирует, что у игроков будут реалистичные ожидания при покупке или игре в игру.

в) Политика возврата денежных средств: меры по защите прав потребителей должны касаться политики возврата компьютерных игр. Это включает в себя обеспечение того, чтобы потребители имели право требовать возврата денег за игры, которые не соответствуют их ожиданиям, являются дефектными или были приобретены по ошибке. Должны быть установлены четкие руководящие принципы и процедуры, способствующие плавному и справедливому процессу возврата средств.

г) Защита персональных данных: нормативные акты должны касаться защиты персональных данных, собранных с помощью компьютерных игр. Разработчики и издатели игр должны придерживаться правил и руководств по защите конфиденциальности, гарантируя, что личная информация игроков обрабатывается безопасно, с явного согласия и прозрачного раскрытия методов использования данных.

д) Соображения доступности: меры по защите прав потребителей должны также учитывать соображения доступности для лиц с ограниченными возможностями. Это включает в себя продвижение специальных функций игры, таких как настраиваемые элементы управления, преобразование текста в речь, режимы дальтонизма и другие функции, которые улучшают игровой процесс для игроков с различными потребностями.

Внедрение мер по защите прав потребителей гарантирует, что игроки будут проинформированы, к ним будут относиться справедливо и их права будут защищены при участии в компьютерных играх.

Должны быть установлены руководящие принципы для прозрачных внутриигровых транзакций, добросовестной рекламы, политики возврата средств, конфиденциальности данных и обеспечения доступности, что укрепит доверие между потребителями к игровой индустрии.

3. Руководящие принципы онлайн-безопасности и сообщества.

Разработка руководящих принципов и нормативных актов для содействия созданию безопасной и инклюзивной игровой среды. Это включает в себя борьбу с кибербуллингом, токсичным поведением и домогательствами с помощью таких механизмов, как системы отчетности, инструменты модерации и стандарты поведения игроков.

а) Борьба с токсичным поведением: правила должны касаться токсичного поведения, домогательств, разжигания ненависти и других форм неподобающего поведения в сообществах онлайн-игр.

Разработчики игр, операторы платформ и поставщики онлайн-услуг должны установить четкие руководящие принципы и обеспечить соблюдение правил, запрещающих такое поведение.

Должны быть созданы механизмы отчетности, позволяющие игрокам сообщать о случаях неподобающего поведения, и должны быть приняты соответствующие меры для рассмотрения этих сообщений.

б) Взаимодействие, соответствующее возрасту: правила должны поощрять взаимодействие, соответствующее возрасту, в среде онлайн-игр, особенно когда в нем участвуют несовершеннолетние.

Разработчики игр и операторы платформ должны принять меры для защиты юных игроков от потенциального вреда, такие как ограничение функций связи, внедрение родительского контроля или предоставление безопасных игровых пространств для детей.

в) Модерация и управление сообществом: разработчики игр и операторы платформ должны внедрять эффективные системы модерации и методы управления сообществом для обеспечения безопасной и инклюзивной игровой среды.

Это включает в себя активный мониторинг и устранение несоответствующего контента, соблюдение рекомендаций сообщества и принятие мер против нарушителей, включая вынесение предупреждений, приостановление действия или запреты, когда это необходимо.

г) Образование и осведомленность: правила должны подчеркивать важность обучения игроков ответственному поведению в Сети, включая влияние их действий на других.

Кампании по информированию общественности, внутриигровые сообщения и образовательные ресурсы могут способствовать позитивному и уважительному взаимодействию между игроками, способствуя формированию здорового игрового сообщества онлайн.

д) Сотрудничество с правоохранительными органами: нормативно-правовая база должна поощрять сотрудничество между игровой индустрией и

правоохранительными органами в борьбе с серьезными правонарушениями, такими как угрозы, преступления на почве ненависти или незаконная деятельность, которые происходят в среде онлайн-игр.

Установление четких процедур для сообщения о таких инцидентах и устранения их последствий может помочь поддерживать более безопасную экосистему онлайн-игр.

Внедрение правил, ориентированных на онлайн-безопасность, и руководящих принципов сообщества направлено на создание позитивной и инклюзивной игровой среды.

Борясь с токсичным поведением, поощряя соответствующие возрасту взаимодействия, внедряя эффективные методы модерации и способствуя образованию и осведомленности, игроки могут наслаждаться более безопасным и уважительным игровым процессом.

4. Защита интеллектуальной собственности:

Установление правил для защиты прав интеллектуальной собственности разработчиков игр, предотвращения пиратства и борьбы с несанкционированным копированием или распространением материалов, защищенных авторским правом. Это гарантирует, что разработчики получают справедливую компенсацию за свой труд, и поощряет инновации.

а) Защита авторских прав и пиратства: должны быть приняты нормативные акты для защиты прав интеллектуальной собственности разработчиков и издателей игр. Это включает в себя обеспечение соблюдения законов об авторском праве и принятие мер по предотвращению пиратства, несанкционированного копирования, распространения или модификации компьютерных игр. Правовые рамки должны устанавливать наказания и последствия для физических или юридических лиц, занимающихся противоправной деятельностью.

б) Управление цифровыми правами (DRM): правила могут касаться использования технологий управления цифровыми правами для защиты игрового контента от несанкционированного доступа или распространения. Меры DRM могут включать шифрование, проверку лицензии и другие методы для защиты целостности и эксклюзивности игровых ресурсов и программного обеспечения.

в) Меры по борьбе с мошенничеством: нормативные акты могут быть направлены на борьбу с мошенничеством и несанкционированными модификациями, которые подрывают честный игровой процесс и целостность онлайн-опыта. Разработчики и издатели игр должны иметь возможность

внедрять механизмы защиты от читерства и принимать меры против физических или юридических лиц, занимающихся мошенничеством или хакерской деятельностью.

г) Лицензирование и роялти: нормативные акты должны устанавливать руководящие принципы в отношении лицензионных соглашений и выплат роялти между разработчиками игр, издателями и другими заинтересованными сторонами, участвующими в распространении или монетизации компьютерных игр. Это гарантирует, что создатели получают справедливую компенсацию за свой труд, и поощряет устойчивую игровую индустрию.

д) Международное сотрудничество: сотрудничество между странами и регионами имеет важное значение для решения проблемы защиты интеллектуальной собственности в глобальном масштабе. Международные соглашения, такие как договоры Всемирной организации интеллектуальной собственности (ВОИС), могут обеспечить основу для гармонизации правил интеллектуальной собственности и содействия сотрудничеству между юрисдикциями.

Реализация мер по защите интеллектуальной собственности направлена на защиту прав разработчиков игр, поощрение инноваций и развитие справедливой и конкурентоспособной игровой индустрии.

Устраняя нарушения авторских прав, пиратство, мошенничество и устанавливая четкие руководящие принципы в отношении лицензирования и роялти, такие правила будут гарантировать, что создатели будут должным образом признаны и вознаграждены за их интеллектуальный вклад в игровую индустрию.

5. Образование в области ответственной игры.

Пропаганда привычек ответственного использования игр и предоставление образовательных ресурсов для повышения осведомленности о потенциальных рисках чрезмерных игр, таких как зависимость или неблагоприятные последствия для здоровья. Это может включать сотрудничество с учебными заведениями, информационно-просветительские кампании и ресурсы поддержки.

а) Кампании по повышению осведомленности: усилия регулирующих органов должны включать кампании по повышению осведомленности игроков, родителей и опекунов об ответственных игровых привычках. Эти кампании могут подчеркнуть важность сочетания игр с другими аспектами жизни, управления экранным временем и распознавания признаков чрезмерного или проблемного игрового поведения.

б) Ресурсы и руководящие принципы: регулирующие органы, разработчики игр и отраслевые ассоциации могут сотрудничать в разработке ресурсов и руководящих принципов ответственной игры. Эти ресурсы могут включать информацию о формировании здоровых игровых привычек, понимании потенциальных рисков чрезмерной игры и рекомендации по решению проблем, связанных с играми.

в) Партнерские отношения с учебными заведениями: можно развивать сотрудничество между регулирующими органами, заинтересованными сторонами игровой индустрии и образовательными учреждениями для включения обучения ответственным играм в школьные программы. Это может повысить осведомленность учащихся и предоставить им необходимые знания и навыки для ответственного и сбалансированного участия в играх.

г) Программы поддержки и вмешательства: следует приложить усилия для создания систем поддержки и программ вмешательства для лиц, которые проявляют проблемное игровое поведение. Это может включать в себя телефоны доверия, консультационные службы и программы лечения, специально разработанные для решения игровой зависимости или связанных с ней проблем.

д) Исследования и сбор данных: регулирующие органы могут поддерживать исследовательские инициативы для дальнейшего понимания влияния игр на отдельных людей и общество. Сбор данных об игровых привычках, проблемах, связанных с играми, и их потенциальных последствиях может послужить основой для политики и вмешательств, основанных на фактических данных.

Внедрение обучения ответственным играм направлено на пропаганду здоровых игровых привычек, повышение осведомленности о потенциальных рисках и оказание поддержки лицам, у которых может развиться проблемное игровое поведение. Поощряя ответственную игровую практику, люди могут наслаждаться преимуществами игр, сохраняя при этом сбалансированную и полноценную жизнь.

6. Отраслевое сотрудничество и саморегулирование.

Поощрение заинтересованных сторон отрасли к активному участию в усилиях по саморегулированию. Сюда входят разработчики игр, издатели, отраслевые ассоциации и платформы, работающие сообща над внедрением передовых практик, обменом информацией и коллективным решением возникающих проблем.

а) Лучшие практики и рекомендации: разработчики игр, издатели, отраслевые ассоциации и операторы платформ могут сотрудничать для разработки лучших практик и рекомендаций по ответственной разработке, маркетингу и распространению игр. Эти руководящие принципы могут охватывать различные аспекты, включая стандарты контента, меры защиты потребителей, онлайн-безопасность и этические нормы.

б) Обмен информацией: игровая индустрия может способствовать обмену информацией и опытом для решения возникающих проблем и тенденций. Это может включать обмен знаниями, тематические исследования и результаты исследований, способствующие постоянному совершенствованию и коллективному обучению.

в) Кодекс поведения: установление добровольного кодекса поведения в игровой индустрии может способствовать этичному поведению, добросовестной практике и ответственному поведению заинтересованных сторон. Такой кодекс поведения может служить основой для саморегулирования и устанавливать стандарты профессионального и этического поведения.

г) Отраслевые надзорные организации: отрасль может создавать независимые надзорные организации или советы, ответственные за контроль за соблюдением мер саморегулирования и рассмотрение жалоб или нарушений. Эти организации могут сотрудничать с регулирующими органами для обеспечения соблюдения отраслевых руководящих принципов и этических стандартов.

д) Прозрачность и подотчетность: усилия по саморегулированию должны отдавать приоритет прозрачности и подотчетности. Это может включать регулярную отчетность о соблюдении требований, отраслевых инициативах и прогрессе, достигнутом в решении ключевых проблем. Прозрачность помогает укрепить доверие между потребителями, регулирующими органами и широкой общественностью.

е) Постоянное совершенствование: игровая индустрия должна внедрять культуру постоянного совершенствования, адаптируясь к развивающимся технологиям, новым тенденциям и общественным проблемам. Следует проводить регулярные обзоры и обновления мер саморегулирования, чтобы обеспечить их эффективность и актуальность с течением времени.

Поощряя отраслевое сотрудничество и саморегулирование, игровая индустрия может активно решать проблемы, устанавливать этические стандарты и демонстрировать приверженность ответственным практикам.

Такие инициативы могут дополнить нормативно-правовую базу и способствовать созданию ответственной и устойчивой игровой экосистемы, которая уравнивает защиту потребителей, инновации и творческую свободу.

7. Исследование и понимание.

Признание динамичного характера игровой индустрии и необходимости изменения правил наряду с технологическими достижениями и появляющимися тенденциями.

Следует проводить регулярные обзоры и обновления нормативных актов, чтобы гарантировать, что они остаются актуальными, эффективными и соответствуют меняющимся условиям.

а) Финансирование исследований: правительства, регулирующие органы и заинтересованные стороны отрасли должны выделять ресурсы и финансирование для поддержки исследований о влиянии компьютерных игр. Это исследование может исследовать различные аспекты, такие как влияние игр на психическое здоровье, когнитивное развитие, социальные взаимодействия и результаты обучения. Финансирование также может быть направлено на понимание новых технологий и их последствий для игрового ландшафта.

б) Лонгитюдные исследования: долгосрочные исследования, которые отслеживают влияние игр с течением времени, могут дать ценную информацию о их долгосрочном воздействии на отдельных людей и общество. Эти исследования могут помочь выявить потенциальные риски, выгоды и тенденции, что позволит разрабатывать политику, основанную на фактических данных.

в) Сотрудничество с академическими институтами: сотрудничество между регулирующими органами, заинтересованными сторонами отрасли и академическими институтами может способствовать партнерству в области исследований и обмену знаниями. Академические институты могут поделиться опытом в таких областях, как психология, социология, образование и информатика, чтобы углубить понимание игр и их последствий.

г) Сбор и анализ данных: Правительства, регулирующие органы и заинтересованные стороны отрасли должны сотрудничать в сборе и анализе данных об игровых привычках, тенденциях и демографии. Эти данные могут служить основой для принятия политических решений, выявления возникающих проблем и отслеживания изменений в игровом ландшафте.

д) Международное сотрудничество: Сотрудничество в области исследовательских инициатив и обмена данными должно выходить на международный уровень. Сотрудничество между странами и регионами может обеспечить более широкую перспективу, помочь выявить глобальные тенденции и послужить основой для международных стандартов и руководящих принципов.

е) Распространение результатов: Результаты исследований должны широко распространяться и быть доступными для директивных органов, заинтересованных сторон отрасли, научных кругов и широкой общественности. Это способствует прозрачности, позволяет проводить информированные обсуждения и помогает формировать нормативные акты и инициативы, основанные на фактических данных.

Способствуя исследованиям и пониманию, директивные органы и заинтересованные стороны отрасли могут принимать обоснованные решения и разрабатывать нормативные акты, основанные на эмпирических данных. Это гарантирует, что усилия по регулированию будут эффективными, актуальными и адаптируемыми к меняющемуся ландшафту компьютерных игр.

Более того, исследования способствуют более широкому пониманию влияния и потенциала игр, пропагандируя ответственную практику и максимизируя преимущества этого вида развлечений.

Уровень закрепления

Определение того, какие шаги должны быть закреплены на уровне закона, а какие – на уровне саморегулирования отрасли, является вопросом баланса между необходимостью обеспечения соблюдения, правовыми рамками и автономией отрасли.

Вот разбивка предлагаемых шагов и их потенциальное размещение:

Законодательный уровень:

1. Возрастные рейтинги и рекомендации по содержанию: возрастные рейтинги и рекомендации по содержанию обычно регулируются правовыми рамками для обеспечения защиты несовершеннолетних и установления единых стандартов во всей отрасли.

2. Меры по защите прав потребителей: правила, касающиеся внутриигровых покупок, добросовестной рекламы, политики возврата средств и защиты данных, как правило, регулируются законами о защите прав потребителей для обеспечения прозрачности, справедливости и защиты прав потребителей.

3. Защита интеллектуальной собственности: законы об авторском праве и меры по борьбе с пиратством, как правило, применяются с помощью правовых рамок для защиты прав интеллектуальной собственности разработчиков игр и издателей.

Уровень саморегулирования:

4. Правила онлайн-безопасности и сообщества: в то время как правовые рамки могут содержать некоторые рекомендации по борьбе с токсичным поведением и продвижению безопасной онлайн-среды, саморегулирование отрасли играет важную роль в установлении и обеспечении соблюдения правил сообщества, практики модерации и поощрения ответственного поведения в игровых сообществах.

5. Образование в области ответственных игр: хотя некоторые аспекты образования в области ответственных игр могут поддерживаться с помощью кампаний по информированию общественности или образовательных инициатив, заинтересованные стороны отрасли, включая разработчиков игр, издателей и ассоциации, могут взять на себя ведущую роль в разработке и внедрении руководящих принципов, ресурсов и программ поддержки.

6. Отраслевое сотрудничество и саморегулирование: создание передовых практик, кодексов поведения и надзорных организаций может быть в первую очередь обусловлено отраслевым сотрудничеством и саморегулированием с целью поощрения этичного поведения, прозрачности и подотчетности в игровой индустрии.

7. Исследования и понимание: в то время как правительства и регулирующие органы могут выделять финансирование исследований, сотрудничество с академическими институтами и распространение результатов исследований часто осуществляются в рамках отраслевых инициатив и партнерств, что обеспечивает гибкость и оперативность реагирования на возникающие тенденции.

Стоит отметить, что разграничение между законом и саморегулированием может варьироваться в зависимости от конкретного правового и культурного контекста страны или региона.

Конечная цель состоит в том, чтобы найти баланс между правоприменением, автономией отрасли и защитой прав потребителей и интересов общества.

Меры поддержки игровой индустрии

Несколько мер поддержки игровой индустрии могут быть эффективными для содействия ее росту и развитию. Вот несколько примеров:

1. *Финансовые стимулы:* Поддерживаемые правительством финансовые стимулы, такие как налоговые льготы, гранты или субсидии, могут

стимулировать инвестиции в игровую индустрию. Эти стимулы могут помочь стимулировать создание новых игровых студий, способствовать инновациям и привлекать иностранные инвестиции.

2. *Развитие инфраструктуры*: правительства могут инвестировать в развитие цифровой инфраструктуры, включая высокоскоростной доступ в Интернет и центры обработки данных, чтобы поддержать рост онлайн-игр и обеспечить игрокам беспрепятственный игровой процесс.

3. *Доступ к финансированию*: облегчение доступа к финансированию, такому как венчурный капитал, ангельские инвесторы или специализированные игровые фонды, может предоставить разработчикам игр финансовые ресурсы, необходимые для воплощения их идей в жизнь и расширения масштабов их деятельности.

4. *Образовательные и обучающие программы*: продвижение образовательных и обучающих программ, ориентированных на разработку игр, кодирование, компьютерную графику и смежные области, может помочь создать квалифицированную рабочую силу в игровой индустрии. Это может быть сделано через партнерские отношения с учебными заведениями, программами профессиональной подготовки или специализированными академиями разработки игр.

5. *Поддержка исследований и разработок*: предоставление поддержки в области исследований и разработок, такой как гранты или совместные программы, поощряет инновации и технологические достижения в игровой индустрии. Это может привести к созданию передовых игровых технологий, инструментов и платформ.

6. *Международное сотрудничество и доступ к рынкам*: содействие международному сотрудничеству, торговым соглашениям и доступу на рынки могут расширить возможности разработчиков игр для охвата глобальной аудитории и выхода на международные рынки. Это может быть сделано с помощью торговых миссий, отраслевых мероприятий и инициатив, способствующих трансграничному сотрудничеству.

7. *Отраслевые сети и мероприятия*: организация отраслевых сетевых мероприятий, конференций и выставок может объединить разработчиков игр, издателей, инвесторов и профессионалов отрасли. Эти мероприятия способствуют обмену знаниями, налаживанию деловых связей и знакомству с потенциальными партнерствами и возможностями.

8. *Нормативная поддержка*: создание четкой и справедливой нормативно-правовой базы, обеспечивающей баланс между защитой прав потребителей и ростом отрасли, может обеспечить стабильную и предсказуемую среду для

разработчиков игр и инвесторов. Это включает в себя защиту интеллектуальной собственности, упрощенные правила ведения бизнеса и эффективное правоприменение в борьбе с пиратством и нарушением авторских прав.

9. *Сотрудничество с академическими институтами:* сотрудничество с университетами и исследовательскими институтами может способствовать инновациям, поощрять партнерские отношения между академическими кругами и промышленностью и поддерживать разработку передовых технологий и исследований в области игр.

10. *Поощрение разнообразия и инклюзивности:* поощрение разнообразия и инклюзивности в игровой индустрии может привести к более разнообразным взглядам, творчеству и инновациям. Поддержка инициатив, способствующих гендерному равенству, инклюзивности и доступности, может помочь создать процветающую и представительную отрасль.

Эффективность этих мер может варьироваться в зависимости от конкретного контекста и уровня реализации. Комплексный подход, сочетающий в себе множество форм поддержки, может создать благоприятную экосистему для процветания игровой индустрии и способствовать экономическому росту, технологическому прогрессу и культурному обогащению.

Комментарий АНО «ИРИ»:

Оценивая количество геймеров ChatGPT не предоставил конкретных ссылок на использованные им данные, даже после уточняющих запросов. По наиболее актуальным оценкам¹ на апрель 2023 года аудитория пользователей видеоигр в мире достигла 3,7 млрд человек.

Многое из написанного ChatGPT совпадает с тезисами, озвучиваемыми отраслевыми экспертами и регуляторами.

Например, в декабре 2022 года² и в феврале 2023 года³ в СМИ сообщалось о разработке подходов к возрастной маркировке игр в России.

Вопросы регулирования внутриигровых объектов поднимались в исследовании⁴ Научно-технического центра ФГУП «ГРЧЦ».

¹ <https://www.gamesindustry.biz/dfc-global-game-audience-reaches-37-billion>

² <https://www.kommersant.ru/doc/5695737>

³ <https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2023/02/22/964136-voznrastnuyu-markirovku-videoigr-predlozhili>

⁴ https://rdc.grfc.ru/2022/11/game_property_regulation/

Некоторые из предложенных ChatGPT шагов уже реализуются. Например, применяются меры по финансовой поддержке игр, в том числе со стороны АНО «ИРИ»⁵, создаются отраслевые ассоциации⁶.

В целом, на основе нескольких взаимосвязанных запросов ChatGPT удалось подготовить комплексный концептуальный документ, который может быть использован для формирования регуляторного ландшафта игровой индустрии.

⁵ <https://ири.пф/news/iri-vydelit-v-2022-godu-ne-menee-milliarda-rublej-na-razrabotku-igr/>

⁶ <https://www.kommersant.ru/doc/5928554>