



#нцпти_аналитика

КАК ВИДЕОИГРЫ РЕГУЛИРУЮТСЯ ЗАКОНОМ



Как оценивают видеоигры с точки зрения права?

В мире существует три подхода:

- видеоигра как компьютерная программа (Китай, Испания);
- видеоигра как комплекс, элементы которого подлежат самостоятельной охране (США, Индия);
- видеоигра как аудиовизуальное произведение (Кения, Южная Корея).



Как регулируются видеоигры в законодательстве?

- маркировка и лицензирование игр;
- ограничения по времени игрового сеанса;
- ограничение финансирования игры со стороны игроков;
- выдача разрешений для каждой игры;
- отмена вознаграждения игрокам за вход;
- обязательства по информированию пользователей.



Существуют ли временные ограничения для видеоигр?

Да. Например, в Китае в 2019 году введены ограничения на видеоигры для несовершеннолетних: 1,5 часа по будням и 3 часа в выходные. На покупки в играх: 8–16 лет до 30 юаней, 16–18 лет – 60 юаней в месяц.



Цензурируют ли видеоигры?

Да, по самым разным причинам, иногда связанным с местной культурой и историей. Например, в Японии известную игру Fallout 3 подвергли цензуре за используемый в видеоряде гранатомёт «Fat Man» («Толстяк»), заменив его название на «Nuke Launcher» («Ядерная базука»).

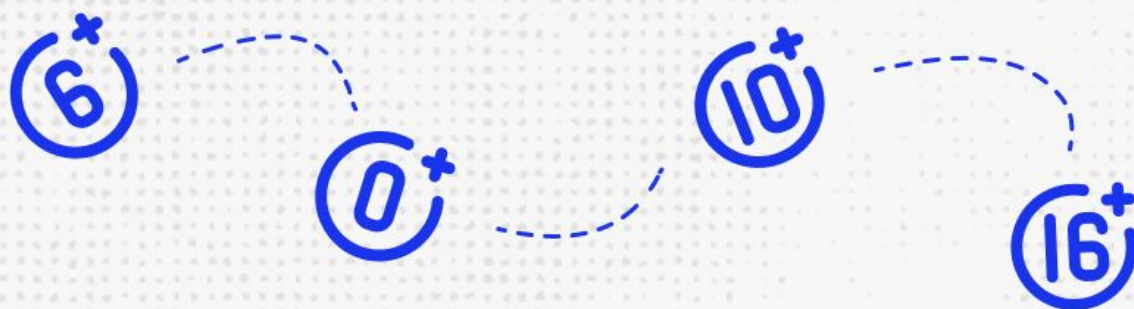
«Fat Man» — кодовое название атомной бомбы, сброшенной американцами в 1945 году на японский город Нагасаки.



Как видеоигры классифицируются по возрастному цензу?

Систем возрастной классификации великое множество. В большинстве стран Европы действует **PEGI (3+, 7+, 12+, 16+, 18+)**. Американская классификация **ESRB** включает категории «**для всех**», «**10+**», «**13+**», «**17+**» и «**18+**». Есть варианты проще: например, в Аргентине всего три возрастных категории: «**для всей публики**», «**13+**» и «**18+**».

Категории в основном зависят от наличия сцен насилия, ненормативной лексики, секса и т.д.



Что такое «лутбокс»?

Лутбокс (англ. «коробок с ценностями») – это виртуальный «кот в мешке», который игрок покупает за реальные деньги, зная, что может получить предмет по себестоимости, либо ниже или выше его цены.

В 2018 в Нидерландах лутбоксы признали азартной игрой, а в Китае ограничили их количество. Общемирового мнения закона по данной проблеме пока не существует, и в каждой из стран «проблема ящичков» решается индивидуально.

