

**ТАБЛИЦА ПОПРАВOK К ПРОЕКТУ ФЕДЕРАЛЬНОГО ЗАКОНА
«О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО РАЗРАБОТКЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЮ ВИДЕОИГР
НА ТЕРРИТОРИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
1.	часть 1 статьи 1	Настоящим Федеральным законом определяются правовые основы деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации и устанавливаются ограничения осуществления данной деятельности в целях защиты нравственности, прав и законных интересов граждан.	Настоящим Федеральным законом определяются правовые основы деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации и устанавливаются ограничения осуществления данной деятельности в целях защиты нравственности, прав и законных интересов граждан. регулирования и поддержки деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации	<p>В текущей формулировке законопроект предполагает, что деятельность по разработке и распространению видеоигр – морально спорная, имеющая яркую негативную социальную окраску. Такие формулировки встречаются в законе об алкогольном регулировании, но их нет ни в законе о торговле, ни в законе о рекламе, ни в иных законах, регулирующих ту или иную деятельность, не осуждаемую обществом. Даже в законе об оружии формулировки следуют принципу установления пользы в регулируемой деятельности (использование в спорте и т.п).</p> <p>Конкретная используемая формулировка и вовсе является прямой цитатой из закона об азартных играх (ч. 1 ст. 1 Федерального закона от 29.12.2006 № 244-ФЗ "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
				<p>некоторые законодательные акты Российской Федерации").</p> <p>Таким образом, уже в преамбуле закона предполагается негативное отношение со стороны государства и общества к деятельности по разработке и распространению игр.</p> <p>Однако такая позиция категорически неверна, вредна и противоречит, в числе прочего, позиции Президента Российской Федерации.</p> <p>Так, Президент Российской Федерации уже поручил Правительству Российской Федерации подготовить предложения для продвижения на иностранные рынки, в том числе в страны БРИКС, видеоигр отечественных разработчиков (Поручение Президента Российской Федерации В.В. Путина от 17 августа 2023 года № Пр-1593) и Правительству Российской Федерации обеспечить разработку и реализацию комплекса мер, направленных на поддержку и развитие рынка отечественных видеоигр и игровых сервисов (Поручение Президента Российской Федерации В.В. Путина от 17 августа 2023 года № Пр-1593).</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
				Федерации В.В. Путина от 18 декабря 2023 года № Пр-2466).
2.	часть 2 статьи 3	Государственное регулирование деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации в соответствии с настоящим Федеральным законом осуществляется Правительством Российской Федерации, федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере массовых коммуникаций и средств массовой информации	Государственное регулирование деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации в соответствии с настоящим Федеральным законом осуществляется Правительством Российской Федерации, Министерством цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации , федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере массовых коммуникаций и средств массовой информации	Минцифры России является профильным федеральным органом исполнительной власти, который занимается нормативно-правовым регулированием ИТ отрасли (например, ИТ аккредитация, реестр российского ПО и т.д.). Участие данного федерального органа исполнительной власти в реализации положений законопроекта положительно скажется на достижении целей законопроекта (с учетом опыта регулятора).
3.	пункт 1 статьи 4	видеоигра – программа для электронных вычислительных машин, созданная в художественной, учебной, анимационной или иной форме на основе творческого замысла, воспроизводящая изображения, звуки, объединенные сюжетом, определяемым в том числе действиями пользователя	видеоигра - программа для электронных вычислительных машин, созданная на основе творческого замысла, имеющая преимущественно развлекательные и образовательные цели, содержащая игровой процесс, основанный на управляющих действиях пользователя, и включающий взаимосвязанные между собой изображения, текст,	Применяемое в Законопроекте определение термина «видеоигра» содержит ряд существенных недостатков, которые негативно повлияют на участников видеоигровой индустрии: Во-первых, определение видеоигры не содержит в себе указания на важнейший квалифицирующий

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>звуки, тактильные или другие эффекты, в отдельных случаях объединенные общим сюжетом</p>	<p>признак любой видеоигры - «игровой процесс».</p> <p>Отсутствие в определении видеоигры указания на то, что видеоигра должна обладать помимо приведенных признаков, в том числе таким признаком как «игровой процесс», не позволяет верно определить предмет регулирования.</p> <p>Избранный подход потенциально может привести к тому, что под определение видеоигры могут попасть иные объекты и явления, которые в действительности не являются видеоиграми, но содержат в себе некоторые существенные признаки видеоигр, например, инструменты геймификации в приложениях.</p> <p>Во-вторых, видеоигра не может быть создана «в учебной форме», а отдельные элементы видеоигры, такие как изображения и звуки не всегда должны объединяться сюжетом.</p> <p>Указанные недостатки определения также могут привести к тому, что регулирование, предлагаемое Законопроектом может либо распространяться в отношении тех объектов гражданских прав для которых оно не предназначено, либо наоборот - не распространяться на те объекты, которые видеоиграми</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
				<p>являются, но не обладают всеми приведенными в Законопроекте признаками, например, сюжетом.</p> <p>Таким образом, основополагающий термин, предлагаемый Законопроектом, имеет ряд существенных недостатков, делающих его неприменимым на практике.</p>
4.	пункт 2 статьи 4	игровое имущество – совокупность электронных данных (цифрового кода или обозначения), содержащихся в видеоигре, использующихся для обозначения имеющихся в видеоигре атрибутов и (или) виртуальных предметов, персонажей, их свойств, характеристик, или используемых в качестве внутриигровых средств обмена	предлагается удалить	<p>Применяемое в Законопроекте определение термина «игровое имущество» создает правовые риски, так как позволяет применить вещное право к внутриигровым предметам, не имеющим формы выражения в виде вещи. Это очевидно создает коллизию между объективной действительностью и инструментом, избранным авторами Законопроекта для урегулирования гражданских отношений. Кроме этого, такой подход не используется в иных юрисдикциях.</p> <p>Применение вещного права к отношениям, складывающимся из использования видеоигр, приводит к противоречию с частью IV Гражданского кодекса Российской Федерации (ГК РФ), в связи с тем, что необходимо проводить различие между видеоигрой, как программой для ЭВМ, выраженной в виде</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
				<p>исходного кода и объектами материального мира (вещами), имеющими физическое выражение.</p> <p>Квалификация игрового имущества в качестве объектов вещного права приведет к негативным для видеоигровой индустрии налоговым последствиям, и повлияет на однозначность толкования правоотношений в потенциальных спорах в суде о квалификации игрового имущества.</p> <p>На сегодняшний день видеоигровая индустрия, а также правоприменительная (судебная) практика при квалификации игрового имущества, используют модель лицензионного договора.</p> <p>В игровой индустрии с учетом правоприменительной практики, в том числе по налоговым правоотношениям, для обозначения игрового имущества используется термин «права на активированные и неактивированные данные и команды». Именно такие данные и команды являются частью программ для ЭВМ и предоставляются в рамках лицензионного соглашения, которым невозможно предоставить права на вещи.</p> <p>Введение нового обязательного термина приведет к налоговым</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
				<p>спорам и потере права видеоигровых компаний на применение налоговых льгот.</p> <p>Подобная неопределенность в правоприменении негативно скажется на развитии рынка видеоигр в целом. Участники рынка имеют меньше возможностей в развитии на том рынке, где отсутствует четко определенное регулирование. Подобное способно привести к замедлению темпов развития отрасли, оттоку компаний в иные юрисдикции и, как итог, потерям бюджета в виде недополученных доходов от сбора налогов.</p> <p>В соответствии с изложенным, предлагается отказаться от определения “виртуального” имущества, и сохранить сформированный в российской правовой системе подход, в рамках которого внутриигровые покупки являются активируемым кодом, а не имуществом.</p>
5.	пункт 3 статьи 4	сервис распространения видеоигр – сайт и (или) страница сайта, и (или) информационная система, и (или) программа для электронных вычислительных машин, которые предназначены и (или) используются преимущественно для распространения видеоигр, и (или)	сервис распространения видеоигр - сайт и (или) страница сайта, и (или) информационная система, и (или) программа для электронных вычислительных машин, которые предназначены и (или) используются преимущественно для распространения видеоигр, и (или)	Предлагается отказаться от использования термина “дополнения” для видеоигр, так как не существует сервисов, на которых распространяются только дополнения для видеоигр. Все сервисы цифровой дистрибуции видеоигр предлагают пользователям как сами видеоигры,

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		дополнений к ним, и (или) игрового имущества	дополнений к ним., и (или) игрового имущества	так и дополнения для них .Кроме этого термин “дополнение” не является легальным. Это может породить проблемы корреляции его с понятиями переработки и модификации программ для ЭВМ, в связи с этим нужно либо ввести термин в дефиниции законопроекта.
6.	пункт 4 статьи 4	организатор сервиса распространения видеоигр – лицо, самостоятельно и по своему усмотрению определяющее порядок использования сервиса распространения видеоигр, в том числе порядок размещения видеоигр и (или) игрового имущества на таком сервисе	<p>организатор сервиса распространения видеоигр – лицо, самостоятельно и по своему усмотрению определяющее порядок использования сервиса распространения видеоигр, в том числе порядок размещения видеоигр и (или) игрового имущества на таком сервисе</p> <p>лицо, оперирующее сервисом распространения видеоигр, путем определения порядка использования сервиса распространения видеоигр, в том числе порядок размещения видеоигр на таком сервисе, порядок доступа к ним пользователей сервиса, а также иные особенности, связанные с распространением видеоигр</p>	<p>Сам по себе “организатор сервиса” может не быть владельцем сервиса, это может быть обычная компания - разработчик, привлеченная владельцем сервиса на подряд по разработке. После того как разработка была завершена организатор сервиса может вообще не принимать участия в работе и дальнейших циклов жизни сервиса. Напротив, организатор сервиса является конечным бенефициаром и лицом, к которому должны быть обращены требования закона.</p> <p>В видеоиграх нет организатора сервиса распространения.</p> <p>Есть владельцы программного обеспечения – сервиса распространения видеоигр, на которых могут распространяться видеоигры. Однако, видеоигры могут распространяться и иными путями, например, путем продажи кодов доступа т.н. “ключей” от видеоигр,</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
				путем предоставления доступа к видеоиграм по различным договорным моделям, например, PaaS, SaaS и другим.
7.	статья 5	<p>Статья 5. Требования к организаторам сервиса распространения видеоигр</p> <p>1. Организатор сервиса распространения видеоигр, осуществляющий деятельность на территории Российской Федерации, обязан:</p> <p>1) обеспечить техническую возможность для распространителей видеоигр информировать пользователей видеоигры о содержании видеоигры, в соответствии положениями статьи 7 настоящего Федерального закона;</p> <p>2) разместить на сайте сервиса распространения видеоигр в сети «Интернет» свои фамилию и инициалы (для физического лица) или наименование (для юридического лица), а также адрес электронной почты для направления ему юридически значимых сообщений, либо обеспечить возможность направления таких сообщений в электронной форме иным способом, обеспечивающим возможность подтверждения их направления;</p>	<p>Статья 5. Требования к организаторам сервиса распространения видеоигр</p> <p>1. Организатор сервиса распространения видеоигр, осуществляющий деятельность на территории Российской Федерации, обязан:</p> <p>1) обеспечить техническую возможность для распространителей видеоигр, информировать пользователей видеоигры о содержании видеоигры, в соответствии положениями статьи 7 настоящего Федерального закона;</p> <p>2) разместить на сайте сервиса распространения видеоигр в сети «Интернет» свои фамилию и инициалы (для физического лица) или наименование (для юридического лица), а также адрес электронной почты для направления ему юридически значимых сообщений, либо обеспечить возможность направления таких сообщений в электронной форме иным способом, обеспечивающим возможность подтверждения их направления;</p>	<p>Проект федерального закона отражает избыточные и зачастую невыполнимые требования к распространителям и организаторам распространения видеоигр.</p> <p>Требование о беспрепятственном (непрерывном) доступе к аккаунту в настоящий момент невыполнимо: технологии работают таким образом, что любое обновление способно повлечь за собой прерывание доступа без умысла владельца сервиса.</p> <p>Ни один из российских или международных сервисов, в том числе государственный сервис «Госуслуги» не может обеспечить полный непрерывный доступ для пользователей в режиме 24 часа 7 дней в неделю 365 дней в году в силу особенностей создания, разработки и поддержания любых современных информационных технологий.</p> <p>Указанное условие необходимо переработать таким образом, чтобы исключить ответственность владельца сервиса за технические ошибки, влияющие на доступ</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>3) разместить на сайте сервиса распространения видеоигр в сети «Интернет» документ, устанавливающий правила использования сервиса распространения видеоигр, который должен содержать:</p> <p>а) права и обязанности пользователей сервиса распространения видеоигр;</p> <p>б) права и обязанности организатора сервиса распространения видеоигр;</p> <p>в) порядок размещения видеоигр в сервисе распространения видеоигр;</p> <p>г) порядок рассмотрения обращений пользователей сервиса распространения видеоигр на русском языке, обеспечивающий их рассмотрение в срок, не превышающий 30 календарных дней со дня их поступления;</p> <p>д) порядок осуществления платежей, включающий правила приобретения видеоигры, а также случаи и порядок возврата денежных средств за приобретение видеоигры;</p> <p>4) при наличии в сервисе распространения видеоигр возможности совершения платежей на территории Российской Федерации – обеспечить возможность осуществления платежей с использованием информационной</p>	<p>3) разместить на сайте сервиса распространения видеоигр в сети «Интернет» документ, устанавливающий правила использования сервиса распространения видеоигр который должен содержать:</p> <p>а) права и обязанности пользователей сервиса распространения видеоигр;</p> <p>б) права и обязанности организатора сервиса распространения видеоигр;</p> <p>в) порядок размещения видеоигр на в сервисе распространения видеоигр;</p> <p>г) порядок рассмотрения обращений пользователей сервиса распространения видеоигр на русском языке, обеспечивающий их рассмотрение в срок, не превышающий 30 календарных дней со дня их поступления;</p> <p>д) порядок осуществления платежей, включающий правила приобретения видеоигр, либо прав на видеоигры, либо возможности доступа к видеоиграм, а также случаи и порядок возврата денежных средств за ограничение пользователей доступа к видеоиграм. приобретение видеоигр;</p> <p>4) при наличии в сервисе распространения видеоигр возможности совершения платежей</p>	<p>пользователей, и произошедшие без умысла. в том, числе хакерские атаки.</p> <p>В основном, владельцы сервисов обеспечивают доступ к аккаунтам после нарушения правил: в тоже время, если пользователь нарушает правила – ему ограничивают возможность использования онлайн-игр и возможность передачи внутриигровых предметов. Пользователь сохраняет возможность использовать все, что купил, но только в оффлайн-режиме.</p> <p>Таким образом, эти положения зпр следует доработать.</p> <p>Необходимо отметить, что у видеоигр, как и у любых других продуктов информационных технологий, существует жизненный цикл. На последнем этапе жизненного цикла видеоигры, правообладатель перестает обеспечивать доступ к видеоигре. Момент прекращения доступа может наступить, фактически, в любой момент, и зависит от множества факторов, в том числе коммерческой целесообразности или изменения целей развития компании в сторону других продуктов.</p> <p>В лицензионном соглашении на право использования видеоигры, как правило, указаны условия возврата</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>системы для оказания платежных услуг, оператором которой является российское юридическое лицо;</p> <p>5) обеспечить беспрепятственный доступ к учетной записи пользователя сервиса распространения видеоигр в случае, если пользователем не были нарушены правила сервиса распространения видеоигр, за исключением ограничения или невозможности доступа к сервису распространения видеоигр по независящим от организатора сервиса распространения видеоигр причинам;</p> <p>6) при сборе персональных данных организатор сервиса распространения видеоигр обязан обеспечить запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение персональных данных граждан Российской Федерации с использованием баз данных, находящихся на территории Российской Федерации.</p> <p>2. Распространение в сети «Интернет» видеоигр и (или) кодов доступа к видеоиграм за плату, и (или) при наличии в видеоигре возможности совершения платежей на территории Российской Федерации, и (или) в случае демонстрации в видеоигре рекламы,</p>	<p>на территории Российской Федерации – обеспечить возможность осуществления платежей с использованием информационной системы для оказания платежных услуг, оператором которой является российское юридическое лицо;</p> <p>5) обеспечить беспрепятственный доступ к учетной записи пользователя сервиса распространения видеоигр в случае, если пользователем не были нарушены правила сервиса распространения видеоигр, за исключением случаев, отраженных в лицензионном соглашении видеоигры, ограничения или невозможности доступа к сервису распространения видеоигр по независящим от организатора сервиса распространения видеоигр причинам;</p> <p>6) при сборе персональных данных организатор сервиса распространения видеоигр обязан обеспечить запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение персональных данных граждан Российской Федерации с использованием баз данных, находящихся на территории Российской Федерации.</p> <p>2. Распространение в сети «Интернет» видеоигр и (или) кодов</p>	<p>денег за покупки, связанные с видеоигрой. Большинство сервисов распространения видеоигр предлагают вернуть деньги ограниченное время после покупки, либо если видеоигра не работоспособна.</p> <p>Измененная формулировка п. 5 позволяет найти баланс интересов, связанных с прекращением доступа к видеоигре по инициативе правообладателя и/или дистрибьютора. С одной стороны, такой вариант предоставляет пользователю понятные и прозрачные права, а с другой - не приводит к возложению на правообладателя и/или дистрибьютора невыполнимых обязательств поддерживать доступ к видеоигре вечно.</p> <p>Соответствующая норма проекта законопроекта не сможет обеспечить сохранение такого доступа. В существующей практики стандарт “приобретение лицензии позволяет пользоваться продуктом неограниченное количество лет” не применяется ни к какому программному обеспечению.</p> <p>В законопроекте также отсутствует определение “совершения платежей на территории Российской Федерации”, что приведет к правовой неопределенности с учетом</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>которая направлена на привлечение внимания потребителей, находящихся на территории Российской Федерации, лицами, не исполняющими требования, установленные настоящей статьей, запрещено.</p>	<p>доступа прав на видеоигры и (или) возможности доступа к видеоиграм за плату, и (или) при наличии в видеоигре возможности совершения платежей на территории Российской Федерации, и (или) в случае демонстрации в видеоигре рекламы, которая направлена на привлечение внимания потребителей, находящихся на территории Российской Федерации, лицами, не исполняющими требования, установленные настоящей статьей, запрещено.</p>	<p>специфики безналичных платежей и их аналогов. Необходимо скорректировать понятие таким образом, чтобы учитывалось не платежное средство, а место владения лицензией.</p> <p>Наконец, использование в тексте закона термина “коды доступа” в отношении видеоигр не является корректным приемом с точки зрения юридической техники. Термин “коды доступа” нелегальный и не используется в законодательстве РФ, следовательно, для его использования необходимо вводить термин в комментируемом проекте закона либо отказаться от использования термина.</p> <p>Предлагается отказаться и использовать более универсальную и широкую формулировку для охвата разных случаев предоставления пользователям возможности играть в видеоигры, например, модель “облачного гейминга”, то есть случаи, когда пользователь заключает договор по модели SaaS (software as a services).</p>
8.	статья 6	<p>Статья 6. Требования к распространителям видеоигр</p> <p>1. Распространитель видеоигры при ее распространении на территории Российской Федерации за плату, и (или) при наличии в видеоигре</p>	<p>Статья 6. Требования к распространителям видеоигр</p> <p>1. Распространитель видеоигры при ее распространении на территории Российской Федерации за плату, и (или) при наличии в видеоигре</p>	<p>Предлагаемый Законопроектом механизм маркировки видеоигр вызывает вопросы относительно его применения.</p> <p>Во-первых, неясно, как маркировка позволит выполнять цели</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>возможности совершения платежей на территории Российской Федерации, и (или) в случае демонстрации в видеоигре рекламы, которая направлена на привлечение внимания потребителей, находящихся на территории Российской Федерации обязан:</p> <p>1) исключить доступность для пользователей, находящихся на территории Российской Федерации, информации, распространение которой на территории Российской Федерации запрещено;</p> <p>2) обеспечить классификацию видеоигры как информационной продукции в соответствии с требованиями Федерального закона от 29 декабря 2010 года № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;</p> <p>3) обеспечить информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания в порядке, предусмотренном статьей 7 настоящего Федерального закона категориям;</p> <p>4) в случае наличия в видеоигре возможности совершения платежей:</p> <p>а) опубликовать на русском языке правила совершения платежей, включающие в себя порядок возврата</p>	<p>возможности совершения платежей на территории Российской Федерации, и (или) в случае демонстрации в видеоигре рекламы, которая направлена на привлечение внимания потребителей, находящихся на территории Российской Федерации обязан:</p> <p>1) исключить доступность для пользователей, находящихся на территории Российской Федерации, информации, распространение которой на территории Российской Федерации запрещено;</p> <p>2) обеспечить классификацию видеоигры как информационной продукции в соответствии с требованиями Федерального закона от 29 декабря 2010 года № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;</p> <p>3) обеспечить информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания в порядке, предусмотренном статьей 7 настоящего Федерального закона категориям в порядке, установленном Правительством Российской Федерации.</p> <p>4) в случае наличия в видеоигре возможности совершения платежей:</p>	<p>Законопроекта, отраженные в пояснительной записке.</p> <p>В современной науке отсутствуют какие-либо достоверные доказательства того, что видеоигры сами по себе негативно влияют на здоровье любых категорий граждан, в том числе детей.</p> <p>В данный момент, на территории Российской Федерации действует Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».</p> <p>Указанный Федеральный закон регламентирует распространение информации среди несовершеннолетних с высокой степенью эффективности.</p> <p>Само по себе предупреждение о содержании видеоигры (контенте) также не может повлиять на здоровье граждан.</p> <p>Остается неясной формулировка «знаки категорий видеоигр, признанных в международной практике». Норма в таком виде порождает правовую неопределенность в отношении того, что Законопроект допускает</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>денежных средств, а также порядок разрешения споров на территории Российской Федерации;</p> <p>б) обеспечить возможность осуществления платежей с использованием информационной системы для оказания платежных услуг, оператором которой является российское юридическое лицо;</p> <p>5) в случае, если для доступа к видеоигре необходима сеть «Интернет», и видеоигра предусматривает взаимодействие между пользователями – опубликовать правила пользования видеоигрой на русском языке;</p> <p>б) в случае, если для доступа к видеоигре необходим доступ к учетной записи пользователя – обеспечить беспрепятственный доступ к учетной записи пользователя в случае, если пользователем не были нарушены правила пользования видеоигрой, за исключением ограничения или невозможности доступа к видеоигре по независящим от распространителя видеоигры причинам;</p> <p>7) при сборе персональных данных распространитель видеоигр обязан обеспечить запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение</p>	<p>а) опубликовать на русском языке правила совершения платежей, включающие в себя порядок возврата денежных средств, а также порядок разрешения споров на территории Российской Федерации;</p> <p>б) обеспечить возможность осуществления платежей с использованием информационной системы для оказания платежных услуг, оператором которой является российское юридическое лицо;</p> <p>5) в случае, если для доступа к видеоигре необходима сеть «Интернет», и видеоигра предусматривает взаимодействие между пользователями – опубликовать правила пользования видеоигрой на русском языке;</p> <p>б) в случае, если для доступа к видеоигре необходим доступ к учетной записи пользователя – обеспечить беспрепятственный доступ к учетной записи пользователя в случае, если пользователем не были нарушены правила пользования видеоигрой, за исключением за исключением случаев, отраженных в лицензионном соглашении видеоигры, ограничения или невозможности доступа к видеоигре</p>	<p>возможность маркировки игр не только знаками 0+, 6+ и т.д.</p> <p>На сегодняшний день существует множество различных знаков предупреждающих о контенте, например, используемых в нормах Закона о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью. Также существуют знаки - предупреждения, используемые в ЕС – PEGI, или США – ESRB.</p> <p>Кроме того, нужно учитывать, что указанные системы маркировки игр сами по себе не являются сочетающимися друг с другом как с точки зрения методики, так и категорий, а в отдельных случаях маркировка противоречит друг другу.</p> <p>Практически любая видеоигра будет подпадать под необходимость ее маркировки такими знаками, как: 1) описание жестокости, физического насилия; 2) страх, ужас, паника; 3) бранные слова.</p> <p>Актуальные нормы о маркировке предусматривают сложный механизм, который требует апробации. Дескрипторы следует синхронизировать с существующими в практике системами маркировки (PEGI), это сделает возможным исполнения российских законов для существующих иностранных</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>персональных данных граждан Российской Федерации с использованием баз данных, находящихся на территории Российской Федерации.</p> <p>2. Классификация видеоигры как информационной продукции и присвоение видеоигре категории, указанной в части 4 статьи 7 настоящей статьи, осуществляется распространителем видеоигры самостоятельно.</p> <p>3. В целях выявления в видеоигре информации об особенностях ее содержания может проводиться экспертиза в порядке, предусмотренном статьей 8 настоящего Федерального закона.</p>	<p>по независимым от распространителя видеоигры причинам;</p> <p>7) при сборе персональных данных распространитель видеоигр обязан обеспечить запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение персональных данных граждан Российской Федерации с использованием баз данных, находящихся на территории Российской Федерации.</p> <p>2. Классификация видеоигры как информационной продукции и присвоение видеоигре категории, указанной в части 4 статьи 7 настоящей статьи, осуществляется распространителем видеоигры самостоятельно.</p> <p>3. В целях проверки категории, присвоенной видеоигре ее распространителем согласно части 4 статьи 7 настоящей статьи, может проводиться экспертиза в порядке, предусмотренном статьей 8 настоящего Федерального закона.</p>	<p>площадок (сервисов) и разработчиков.</p> <p>Механизмы порядка работы маркировки в целях эффективного правоприменения представляется разумным предварительно проработать в рамках эксперимента.</p> <p>Дескрипторы скорректированы в соответствии с проектом Постановления Правительства, в рамках подготовки которого они были согласованы как профильными ФОИВ, так и участниками индустрии видеоигр.</p>
9.	статья 7	<p>Статья 7. Информирование пользователей видеоигры</p> <p>1. В целях обеспечения безопасности видеоигр для здоровья граждан (пользователей видеоигры)</p>	<p>Статья 7. Информирование пользователей видеоигры</p> <p>1. В целях обеспечения безопасности видеоигр для здоровья граждан (пользователей видеоигры)</p>	<p>Предлагаемый Законопроектом механизм маркировки видеоигр вызывает вопросы относительно его применения.</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>распространитель видеоигры обязан осуществлять информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания в порядке, предусмотренном настоящей статьёй.</p> <p>2. Информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания осуществляется распространителем видеоигры самостоятельно путем присвоения видеоигре одной или нескольких категорий, указанных в части 4 настоящей статьи, в соответствии с информацией, содержащейся в видеоигре, и (или) информационными технологиями, применяемыми при взаимодействии с пользователем видеоигры, а также нанесения соответствующего присвоенной категории знака видеоигры и (или) текстового предупреждения об ограничении распространения видеоигры среди пользователей. Распространители видеоигры в рамках осуществления деятельности по присвоению видеоигре одной или нескольких категорий, указанных в части 4 настоящей статьи, вправе организовывать проведение экспертизы в порядке, предусмотренном статьёй 8 настоящего Федерального закона.</p>	<p>информирования граждан о содержании видеоигр, распространитель видеоигры обязан осуществлять информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания в порядке, предусмотренном настоящей статьёй.</p> <p>2. Информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания осуществляется распространителем видеоигры самостоятельно путем присвоения видеоигре одной или нескольких категорий, указанных в части 4 настоящей статьи, в соответствии с информацией, содержащейся в видеоигре, и (или) информационными технологиями, применяемыми при взаимодействии с пользователем видеоигры, а также нанесения соответствующего присвоенной категории знака видеоигры и (или) текстового предупреждения об ограничении распространения видеоигры среди пользователей. Распространители видеоигры в рамках осуществления деятельности по присвоению видеоигре одной или нескольких категорий, указанных в части 4 настоящей статьи, вправе организовывать проведение экспертизы в порядке,</p>	<p>Во-первых, неясно, как маркировка позволит выполнять цели Законопроекта, отраженные в пояснительной записке.</p> <p>В современной науке отсутствуют какие-либо достоверные доказательства того, что видеоигры сами по себе негативно влияют на здоровье любых категорий граждан, в том числе детей.</p> <p>В данный момент, на территории Российской Федерации действует Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».</p> <p>Указанный Федеральный закон регламентирует распространение информации среди несовершеннолетних с высокой степенью эффективности.</p> <p>Само по себе предупреждение о содержании видеоигры (контенте) также не может повлиять на здоровье граждан.</p> <p>Остается неясной формулировка «знаки категорий видеоигр, признанных в международной практике». Норма в таком виде порождает правовую неопределенность в отношении того, что Законопроект допускает</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>3. Порядок информирования пользователей видеоигры об особенностях ее содержания, в том числе порядок нанесения информации в виде знака категории видеоигры и (или) текстового предупреждения об ограничении распространения видеоигры среди пользователей и соотношение таких знаков категорий видеоигр аналогичным знакам категорий видеоигр, признанных в международной практике, определяется Правительством Российской Федерации.</p> <p>4. Информирование пользователей видеоигр об особенностях их содержания осуществляется в отношении следующих категорий видеоигр:</p> <p>1) видеоигра, содержащая изображения или описания жестокости, физического и (или) психического насилия (за исключением сексуального насилия) в отношении людей и животных или иных, ассоциируемых с ними, существей, преступления или иного антиобщественного действия;</p> <p>2) видеоигра, отдельные элементы которой способны вызывать у пользователей страх, ужас или панику, в том числе содержащая изображения или описания в</p>	<p>предусмотренном статьей 8 настоящего Федерального закона.</p> <p>3. Порядок информирования пользователей видеоигры об особенностях ее содержания, в том числе порядок нанесения информации в виде знака категории видеоигры и (или) текстового предупреждения об ограничении распространения видеоигры среди пользователей и соотношение таких знаков категорий видеоигр аналогичным знакам категорий видеоигр, признанных в международной практике, определяется Правительством Российской Федерации.</p> <p>4. Информирование пользователей видеоигр об особенностях их содержания осуществляется в отношении следующих категорий видеоигр:</p> <p>1) видеоигра, содержащая изображения или описания жестокости, физического и (или) психического насилия (за исключением сексуального насилия) в отношении людей и животных или иных, ассоциируемых с ними, существей, преступления или иного антиобщественного действия;</p>	<p>возможность маркировки игр не только знаками 0+, 6+ и т.д.</p> <p>На сегодняшний день существует множество различных знаков предупреждающих о контенте, например, используемых в нормах Закона о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью. Также существуют знаки - предупреждения, используемые в ЕС – PEGI, или США – ESRB.</p> <p>Кроме того, нужно учитывать, что указанные системы маркировки игр сами по себе не являются сочетающимися друг с другом как с точки зрения методики, так и категорий, а в отдельных случаях маркировка противоречит друг другу.</p> <p>Практически любая видеоигра будет подпадать под необходимость ее маркировки такими знаками, как: 1) описание жестокости, физического насилия; 2) страх, ужас, паника; 3) бранные слова.</p> <p>Актуальные нормы о маркировке предусматривают сложный механизм, который требует апробации. Дескрипторы следует синхронизировать с существующими в практике системами маркировки (PEGI), это сделает возможным исполнения российских законов для существующих иностранных</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>унижающей человеческое достоинство форме ненасильственной смерти, заболевания, самоубийства, несчастного случая, аварии или катастрофы и (или) их последствий;</p> <p>3) видеоигра, содержащая изображения или описания половых отношений между людьми и или иных сцен, ассоциируемых с действиями сексуального характера;</p> <p>4) видеоигра, содержащая бранные слова и выражения, относящиеся к нецензурной брани;</p> <p>5) видеоигра, содержащая изображения или описания употребления алкогольной и спиртосодержащей продукции, а также табачных изделий и никотинсодержащей продукции;</p> <p>6) видеоигра, содержащая изображения, упоминания или описания употребления наркотических средств, психотропных и (или) одурманивающих веществ и их прекурсоров;</p> <p>7) видеоигра, предоставляющая возможность совершения внутриигровых покупок;</p>	<p>1) видеоигра, содержащая изображения или описания жестокости, физического и (или) психического насилия, преступления или иного антиобщественного действия;</p> <p>2) видеоигра, отдельные элементы которой способны вызывать у пользователей страх, ужас или панику, в том числе содержащая изображения или описания в унижающей человеческое достоинство форме ненасильственной смерти, заболевания, самоубийства, несчастного случая, аварии или катастрофы и (или) их последствий;</p> <p>2) видеоигра, содержащая изображения, описания или звуки, которые могут вызвать чувство страха;</p> <p>3) видеоигра, содержащая изображения или описания половых отношений между людьми и или иных сцен, ассоциируемых с действиями сексуального характера;</p> <p>3) видеоигра, содержащая изображения или описания половых отношений между людьми и (или)</p>	<p>площадок (сервисов) и разработчиков.</p> <p>Механизмы порядка работы маркировки в целях эффективного правоприменения представляется разумным предварительно проработать в рамках эксперимента.</p> <p>Дескрипторы скорректированы в соответствии с проектом Постановления Правительства, в рамках подготовки которого они были согласованы как профильными ФОИВ, так и участниками индустрии видеогр.</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		8) иным категориям, установленным Правительством Российской Федерации.	<p>иных сцен, связанных с половой жизнью;</p> <p>4) видеоигра, содержащая бранные нецензурные слова и выражения, относящиеся к нецензурной брани;</p> <p>5) видеоигра, содержащая изображения или описания употребления алкогольной и спиртосодержащей продукции, а также табачных изделий и никотинсодержащей продукции;</p> <p>6) видеоигра, содержащая изображения, упоминания или описания употребления наркотических средств, психотропных и (или) одурманивающих веществ и их прекурсоров;</p> <p>7) видеоигра, предоставляющая возможность совершения внутриигровых покупок;</p> <p>7) видеоигра, содержащая предоставление возможности получения за плату доступа к неактивированным данным и</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>командам (внутриигровым покупкам).</p> <p>8) иным категориям, установленным Правительством Российской Федерации.</p> <p>5. Порядок информирования пользователей видеоигры об особенностях ее содержания, в том числе порядок нанесения информации в виде знака категории видеоигры и (или) текстового предупреждения об ограничении распространения видеоигры среди пользователей определяется распространителем видеоигры с учетом положений настоящего Закона, Федерального закона от 29.12.2010 N 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию", иных Законов и нормативных актов Российской Федерации. Информирование граждан об особенностях содержания видеоигр должно включать указание возрастного рейтинга видеоигры в соответствии с требованиями Федерального закона "О защите детей от информации,</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ.	
10.	статья 8	<p>Статья 8. Экспертиза видеоигры</p> <p>1. Экспертиза видеоигры проводится экспертом, экспертами и (или) экспертными организациями, аккредитованными уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти, по инициативе органов государственной власти, органов местного самоуправления, юридических лиц, индивидуальных предпринимателей, общественных объединений, граждан на договорной основе. В случае несогласия с результатами проведенной экспертизы видеоигры заинтересованное лицо вправе оспорить экспертное заключение в судебном порядке.</p> <p>2. Уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти устанавливает требования к экспертам и экспертным организациям и осуществляет в определенном им порядке их аккредитацию на право проведения экспертизы видеоигры, включая выдачу аттестатов аккредитации, приостановление или прекращение</p>	<p>Статья 8. Экспертиза видеоигры</p> <p>1. В целях проверки правильности присвоения видеоигре категории особенностей ее содержания, если такая проверка требует специальных познаний в науке, искусстве, технике или ремесле; Экспертиза видеоигры проводится экспертом, экспертами и (или) экспертными организациями, аккредитованными уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти, может быть проведена экспертиза присвоения категории видеоигры в порядке, предусмотренном настоящей статьей, на договорной основе. органов государственной власти; органов местного самоуправления; юридических лиц, индивидуальных предпринимателей, общественных объединений, граждан на договорной основе. В случае несогласия с результатами проведенной экспертизы видеоигры заинтересованное лицо вправе оспорить экспертное заключение в судебном порядке.</p>	<p>Формулировки текущей редакции законопроекта не учитывают специфику, связанную с отраслью видеоигр, а также цель в виде объективной проверки категории, присваиваемой видеоигре, что способно создать чрезмерную административную и регуляторную нагрузку как на ФОИВы, так и на распространителей видеоигр.</p> <p>Учитывая сложность видеоигр, как произведения и необходимость исследования не только аудиовизуальных изображений, но и технической части (механик видеоигры, особенностей архитектур сред разработки игр (“движков”) и требования, предъявляемые к экспертам в законопроекте, во избежание создания избыточной нагрузки на профильный регулирующий орган предлагается создать специальный орган в виде экспертной комиссии по аналогии с существующими комиссиями при Минцифры и ФАС России в целях регулирования вопросов, связанных с проверкой экспертов для их аттестации, а также процедуры досудебного обжалования.</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>действия выданных аттестатов аккредитации, ведение реестра аккредитованных экспертов и экспертных организаций и контроль за деятельностью аккредитованных им экспертов и экспертных организаций. Сведения, содержащиеся в реестре аккредитованных экспертов и экспертных организаций, являются открытыми и доступными для ознакомления с ними любых физических лиц и юридических лиц, за исключением случаев, если доступ к таким сведениям ограничен в соответствии с федеральными законами.</p> <p>3. Уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти размещает в сети «Интернет» на своем официальном сайте следующие сведения из реестра аккредитованных экспертов и экспертных организаций:</p> <p>1) полное и (в случае, если имеется) сокращенное наименование, организационно-правовая форма юридического лица, адрес его места нахождения, адреса мест осуществления экспертной деятельности (в отношении аккредитованных экспертных организаций);</p>	<p>2. В целях рассмотрения вопросов, связанных с проведением экспертиз присвоения категории видеоигры, уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти создается экспертная комиссия в области видеоигр.</p> <p>В состав экспертной комиссии в области видеоигр включаются представители организаций, осуществляющих деятельность по созданию и/или распространению видеоигр, их ассоциаций, союзов, и иных объединений.</p> <p>Уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти утверждается положение, определяющее порядок деятельности и формирования экспертной комиссии в области видеоигр.</p> <p>3. Правительство Российской Федерации устанавливает требования к экспертам и экспертным организациям.</p> <p>Экспертная комиссия в области видеоигр осуществляет в определенном им установленном уполномоченным Правительством</p>	<p>Такой подход также способен обеспечить профессиональное и всестороннее рассмотрение вопросов, связанных с категоризацией видеоигр, поскольку позволит снизить риски участия недостаточно компетентных экспертов в данной отрасли.</p> <p>Изменение формулировки в части основания для проведения экспертизы позволит четко определить случаи, когда она проводится: для проверки присвоенной категории видеоигры. Это устранил риск распространения проведения экспертизы в отношении любых вопросов, связанных с видеоиграми.</p> <p>Формализация процесса проведения экспертизы и предоставление дополнительных гарантий для распространителей видеоигр, в отношении категорий которых проводится экспертиза, с одной стороны, будет способствовать снижению коррупционных рисков и ошибок экспертов, рисков изготовления необъективных и “заказных” экспертиз со стороны конкурентов, что обеспечит защиту прав распространителей видеоигр и будет способствовать повышению доверия к процессу экспертизы и</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>2) фамилия, имя и (в случае, если имеется) отчество индивидуального предпринимателя, адреса мест осуществления экспертной деятельности (в отношении аккредитованных экспертов, являющихся индивидуальными предпринимателями);</p> <p>3) фамилия, имя и (в случае, если имеется) отчество физического лица, наименование и организационно-правовая форма экспертной организации, адреса мест осуществления экспертной деятельности (в отношении аккредитованных экспертов, являющихся работниками экспертных организаций);</p> <p>4) номер и дата выдачи аттестата аккредитации;</p> <p>5) номер и дата приказа (распоряжения должностного лица) уполномоченного Правительством Российской Федерации федерального органа исполнительной власти об аккредитации эксперта или экспертной организации;</p> <p>6) сведения о приостановлении или прекращении действия выданного аттестата аккредитации.</p> <p>4. В качестве эксперта, экспертов для проведения экспертизы видеоигры могут выступать лица, имеющие</p>	<p>Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти порядке аккредитацию экспертов и экспертных организаций на право проведения экспертизы видеоигр присвоения категории видеоигры, включая выдачу аттестатов аккредитации, приостановление или прекращение действия выданных аттестатов аккредитации.</p> <p>4. Уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти осуществляет ведение реестра аккредитованных экспертов и экспертных организаций и контроль за деятельностью аккредитованных им экспертов и экспертных организаций. Сведения, содержащиеся в реестре аккредитованных экспертов и экспертных организаций, являются открытыми и доступными для ознакомления с ними любых физических лиц и юридических лиц, за исключением случаев, если доступ к таким сведениям ограничен в соответствии с федеральными законами.</p> <p>3. Уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти</p>	<p>категоризации видеоигр среди участников игровой индустрии.</p> <p>С другой стороны, учет позиции распространителей видеоигр относительно присвоенной категории в ходе проведения экспертизы позволит обеспечить объективность и профессионализм экспертизы, что положительно скажется на правоприменительной практике по категоризации видеоигр и, в том числе, позволит избежать излишней административной нагрузки на регулятора и возникновению однотипных судебных споров в связи с определением категории видеоигры.</p> <p>В части процесса проведения экспертизы предлагаемая редакция делает большой акцент на досудебном урегулировании возможного спора. Прежде чем материал попадет в соответствующий орган, эксперт не только уведомит о проведении экспертизы распространителя видеоигры, но и примет во внимание его замечания/комментарии по присвоенной категории видеоигры. Это, с одной стороны, сформирует для ФОИВа комплект документов, комплексно освещающий вопрос отнесения видеоигры к конкретной категории, и, с другой стороны, даст сторонам экспертизы больше</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>высшее профессиональное образование и обладающие специальными знаниями, в том числе в области педагогики, возрастной психологии, возрастной физиологии, психиатрии, культурологии, искусствоведения и искусствоведения, а также знаниями в области создания и распространения видеоигр, иных компьютерных игр, кроме азартных, за исключением лиц:</p> <p>1) имеющих или имевших судимость за совершение тяжких и особо тяжких преступлений против личности, преступлений против половой неприкосновенности и половой свободы личности, против семьи и несовершеннолетних, умышленных преступлений против здоровья населения и общественной нравственности;</p> <p>2) являющихся распространителями видеоигры, переданной на экспертизу, или их представителями.</p> <p>5. Порядок проведения экспертизы видеоигры устанавливается уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти с соблюдением требований настоящего Федерального закона.</p> <p>6. Экспертиза видеоигры может проводиться двумя и более</p>	<p>размещает в сети «Интернет» на своем официальном сайте следующие сведения из реестра аккредитованных экспертов и экспертных организаций:</p> <p>1) полное и (в случае, если имеется) сокращенное наименование, организационно-правовая форма юридического лица, адрес его места нахождения, адреса мест осуществления экспертной деятельности (в отношении аккредитованных экспертных организаций);</p> <p>2) фамилия, имя и (в случае, если имеется) отчество индивидуального предпринимателя, адреса мест осуществления экспертной деятельности (в отношении аккредитованных экспертов, являющихся индивидуальными предпринимателями);</p> <p>3) фамилия, имя и (в случае, если имеется) отчество физического лица, наименование и организационно-правовая форма экспертной организации, адреса мест осуществления экспертной деятельности (в отношении аккредитованных экспертов, являющихся работниками экспертных организаций);</p> <p>4) номер и дата выдачи аттестата аккредитации;</p>	<p>возможностей для диалога и прихода сторон к согласию об определении категории видеоигры.</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>экспертами одной специальности (комиссионная экспертиза) или разных специальностей (комплексная экспертиза).</p> <p>7. Срок проведения экспертизы видеоигры не может превышать тридцать дней с момента заключения договора о ее проведении.</p> <p>8. Оплата услуг экспертов, экспертных организаций и возмещение понесенных ими в связи с проведением экспертизы видеоигры продукции расходов осуществляются за счет заказчика экспертизы.</p>	<p>5) область аккредитации, в которой соответствующий эксперт или экспертная организации может проводить экспертизу присвоения категории видеоигры;</p> <p>5) номер и дата приказа (распоряжения должностного лица) уполномоченного Правительством Российской Федерации федерального органа исполнительной власти об аккредитации эксперта или экспертной организации;</p> <p>6) 5) сведения о приостановлении или прекращении действия выданного аттестата аккредитации.</p> <p>5. В качестве эксперта, экспертов для проведения экспертизы видеоигры присвоения категории видеоигры могут выступать лица, имеющие высшее профессиональное образование и обладающие специальными знаниями и опытом в области педагогики, возрастной психологии, возрастной физиологии, психиатрии, культурологии, искусствоведения и искусствознания, а также знаниями и опытом в области создания и распространения видеоигр, за исключением лиц:</p> <p>1) имеющих или имевших судимость за совершение тяжких и особо тяжких преступлений против</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>личности, преступлений против половой неприкосновенности и половой свободы личности, против семьи и несовершеннолетних, умышленных преступлений против здоровья населения и общественной нравственности;</p> <p>2) являющихся распространителями видеоигры, переданной на экспертизу, или их представителями, заказчиком экспертизы или его представителем, а также лицами, являющимися взаимозависимыми с распространителем видеоигры и/или заказчиком экспертизы .</p> <p>6. В договоре на проведение экспертизы указываются, вопросы, поставленные перед экспертом, а также материалы, предоставляемые в распоряжение эксперта.</p> <p>Вопросы, исследуемые экспертом или экспертной организацией в рамках экспертизы присвоения категории видеоигры, не могут выходить за пределы области их аккредитации.</p> <p>7. Экспертиза видеоигры присвоения категории видеоигры может проводиться двумя и более экспертами одной специальности (комиссионная экспертиза) или</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>разных специальностей (комплексная экспертиза).</p> <p>8. Не позднее дня, следующего за днем заключения соответствующего договора о проведении экспертизы, эксперт или экспертная организация обязаны направить уведомление в адрес распространителя данной видеоигры о начале проведения экспертизы с приложением копии договора о проведении экспертизы со всеми приложениями по почте заказным письмом.</p> <p>В случае не направления уведомления о начале проведения экспертизы более 2 раз эксперт или экспертная организация лишаются аккредитации экспертной комиссии в области видеоигр.</p> <p>10. При проведении экспертизы у распространителя видеоигры есть следующие права:</p> <p>1) направлять в адрес эксперта предложения по постановке дополнительных вопросов для изучения в ходе экспертизы;</p> <p>2) давать пояснения эксперту по категории видеоигры, являющейся предметом экспертизы, а также иным связанным с ее проведением вопросам;</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>3) знакомиться с заключением эксперта;</p> <p>4) направлять эксперту или экспертной организации объяснения и возражения по экспертному заключению.</p> <p>11. Эксперт или экспертная организация в течение 3 дней после подготовки экспертного заключения обязаны направить его копию в адрес распространителя видеоигры по почте заказным письмом.</p> <p>12. Распространитель видеоигры имеет право в течение 10 дней после получения копии экспертного заключения представить по почте заказным письмом в адрес эксперта свои пояснения, возражения. Пояснения, возражения, предоставленные распространителем видеоигры, приобщаются к экспертному заключению.</p> <p>Эксперт или экспертная организация не позднее 10 дней после получение представленных распространителем видеоигры пояснений, возражений по результатам их рассмотрения вносит соответствующие изменения в экспертное</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>заключение либо указывает в нем обоснование отсутствия необходимости таких изменений.</p> <p>В случае внесения изменений в экспертное заключение по результатам рассмотрения объяснений и возражений распространителя видеоигры информация об этом указывается в экспертном заключении.</p> <p>13. Срок проведения экспертизы видеоигры не может превышать тридцать шестидесять дней с момента заключения договора о ее проведении.</p> <p>14. Оплата услуг экспертов, экспертных организаций и возмещение понесенных ими в связи с проведением экспертизы присвоения категории видеоигры продукции расходов осуществляются за счет заказчика экспертизы.</p>	
11.	статья 9	<p>Статья 9. Экспертное заключение</p> <p>1. По окончании экспертизы видеоигры дается экспертное заключение.</p> <p>2. В экспертном заключении указываются:</p> <p>1) дата, время и место проведения экспертизы видеоигры;</p>	<p>Статья 9. Экспертное заключение</p> <p>1. По окончании экспертизы видеоигры дается экспертное заключение.</p> <p>2. В экспертном заключении указываются:</p> <p>1) дата, время и место проведения экспертизы видеоигры;</p>	<p>В текущей редакции статьи 8 проекта Федерального закона предусмотрено, что заключение эксперта может быть обжаловано только в судебном порядке. Ни в статье 8, ни в статье 9 нет досудебного порядка обжалования.</p> <p>Текущие формулировки неоптимальны как с точки зрения</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>2) сведения об экспертной организации и эксперте (фамилия, имя, отчество, образование, специальность, стаж работы по специальности, наличие ученой степени, ученого звания, занимаемая должность, место работы);</p> <p>3) вопросы, поставленные перед экспертом, экспертами;</p> <p>4) объекты исследований и материалы, представленные для проведения экспертизы видеоигры;</p> <p>5) содержание и результаты исследований с указанием методик;</p> <p>6) мотивированные ответы на поставленные перед экспертом, экспертами вопросы;</p> <p>7) выводы о наличии или об отсутствии в видеоигре информации, причиняющей вред здоровью несовершеннолетних граждан и (или) развитию малолетних, о выявлении в содержании видеоигры особенностей, соответствующих одной или нескольким категориям, указанных в части 4 статьи 7 настоящего Федерального закона, или об отсутствии в видеоигре особенностей содержания установленных категорий.</p> <p>3. Экспертное заключение комиссионной экспертизы</p>	<p>2) сведения об экспертной организации и эксперте (фамилия, имя, отчество, образование, специальность, стаж работы по специальности, наличие ученой степени, ученого звания, занимаемая должность, место работы);</p> <p>3) вопросы, поставленные перед экспертом, экспертами;</p> <p>4) объекты исследований и материалы, представленные для проведения экспертизы видеоигры;</p> <p>5) содержание и результаты исследований с указанием методик;</p> <p>6) мотивированные ответы на поставленные перед экспертом, экспертами вопросы;</p> <p>7) выводы о наличии или об отсутствии в видеоигре информации, причиняющей вред здоровью несовершеннолетних граждан и (или) развитию малолетних, о выявлении в содержании видеоигры особенностей, соответствующих одной или нескольким категориям, указанных в части 4 статьи 7 настоящего Федерального закона, или об отсутствии в видеоигре особенностей содержания установленных категорий.</p> <p>3. Экспертное заключение комиссионной экспертизы</p>	<p>представителей отрасли, так и с точки зрения государства.</p> <p>Бизнес будет вынужден каждый раз обращаться в суд за обжалованием экспертизы, что будет трудоемко и затратно для него. При этом данные дела с высокой долей вероятности будут требовать проведения судебной экспертизы, поскольку судьи не могут самостоятельно делать переоценку выводов аттестованного эксперта в части применения его специальных познаний.</p> <p>Для государства возрастает нагрузка на судебные органы, что является проблемой, о которой регулярно говорят ВС РФ, совет судей и юридическое сообщество. Кроме того, регулирующий орган в лице РКН будет меньше вовлечен в процесс проведения экспертизы, что затруднит качество работы такого механизма со стороны регулятора и выработку единой правоприменительной практики.</p> <p>Соответственно, цель предлагаемых поправок - предложить досудебный механизм обжалования экспертизы с участием РКН и экспертной комиссии в области видеоигр (с участием представителей бизнес сообщества), который позволит распространителю</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>подписывается всеми экспертами, участвовавшими в проведении указанной экспертизы, если их мнения по поставленным вопросам совпадают. В случае возникновения разногласий каждый эксперт дает отдельное экспертное заключение по вопросам, вызвавшим разногласия. Каждый эксперт, участвовавший в проведении комплексной экспертизы, подписывает часть экспертного заключения, содержащую описание проведенных им исследований, и несет за нее ответственность.</p> <p>4. Экспертное заключение составляется в трех экземплярах для передачи заказчику экспертизы видеоигры, для направления в течение двух рабочих дней со дня подписания экспертного заключения в уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти и для хранения у эксперта или в экспертной организации в течение пяти лет.</p> <p>5. Информация о проведенной экспертизе видеоигры и ее результатах размещается уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти в</p>	<p>подписывается всеми экспертами, участвовавшими в проведении указанной экспертизы, если их мнения по поставленным вопросам совпадают. В случае возникновения разногласий каждый эксперт дает отдельное экспертное заключение по вопросам, вызвавшим разногласия. Каждый эксперт, участвовавший в проведении комплексной экспертизы, подписывает часть экспертного заключения, содержащую описание проведенных им исследований, и несет за нее ответственность.</p> <p>4. Экспертное заключение, подготовленное с учетом положений пункта 12 статьи 8 настоящего Федерального закона составляется в четырех экземплярах для передачи заказчику экспертизы видеоигры, для направления в течение двух рабочих дней со дня подписания экспертного заключения в уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти, распространителю видеоигры и для хранения у эксперта или в экспертной организации в течение пяти лет.</p> <p>5. Информация о проведенной экспертизе видеоигры и ее</p>	<p>видеоигры оспорить заключение эксперта и представить обоснование маркировки, которую он присвоил видеоигре.</p> <p>При этом механизм досудебного урегулирования не раз доказывал свою эффективность на практике. Так, применение подобного порядка по налоговым спорам позволило рассматривать до 90% возникающих споров именно на этом этапе и существенно сократить сроки рассмотрения возникающих спорных ситуаций.¹ С 01.01.2023 досудебный порядок урегулирования споров был имплементирован во все виды контрольных мероприятий в рамках «Регуляторной гильотины».²</p> <p>В настоящее время обязательный досудебный порядок установлен для более чем 40 категорий судебных споров. Учитывая, что применение досудебного порядка возможно для таких сложных институтов как банкротство, корпоративные правоотношения, налоговые проверки, то его применение видится необходимым и по делам о маркировке видеоигры.</p>

¹ Пояснительная записка к проекту Федерального закона № 369931-8

² <https://knd.ac.gov.ru/pre-trial/>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>сети «Интернет» на своем официальном сайте в течение двух рабочих дней со дня получения экспертного заключения.</p>	<p>результатах размещается уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти в сети «Интернет» на своем официальном сайте в течение двух рабочих дней со дня получения экспертного заключения.</p> <p>6. Заинтересованное лицо обладает правом на обжалование результатов проведенной экспертизы видеоигры. Жалоба подается заинтересованным лицом в уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти.</p> <p>7. Порядок рассмотрения жалобы, форма и содержание жалобы определяются уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти с учетом требований настоящего Федерального закона.</p> <p>8. Жалоба подлежит рассмотрению уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом</p>	<p>Проблема высокой судебной нагрузки и необходимости её регулярно поднимается как со стороны Верховного суда РФ и Совета судей РФ³, так и научного сообщества.⁴</p> <p>Кроме того, сохранение исключительно судебного порядка обжалования результатов экспертизы создает повышенную финансовую нагрузку на бизнес в виде дополнительных судебных расходов. На текущий момент пошлина за рассмотрение подобного заявления в суд составляет до 50 000 рублей, для многих игроков рынка видеоигр судебное обжалование экспертизы также потребует привлечения юристов, специализирующихся на ведении судебных дел.</p> <p>Более того, подобные споры с высокой долей вероятности могут потребовать назначения судебной экспертизы, поскольку суды не смогут самостоятельно дать экспертную оценку содержанию экспертизы. Оценка содержания видеоигр требует специфических знаний в соответствующей области. Для того, чтобы институт досудебного обжалования не имел</p>

³ <https://ria.ru/20240424/podnosova-1942153149.html?ysclid=m6gawq981d918494786>; <https://pravo.ru/news/246645/?ysclid=m6gbucj1iz760182068>

⁴ <https://www.hse.ru/news/expertise/468947921.html>; <https://lexrussica.msal.ru/jour/article/view/2056>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>исполнительной власти в течение тридцати дней со дня ее подачи.</p> <p>9. Не позднее 5 дней с момента поступления жалобы уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти направляет ее копию с приложением копии экспертного заключения в адрес экспертной комиссии в области видеоигр для оценки ее обоснованности.</p> <p>10. Рассмотрение жалобы осуществляется уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти с учетом оценки обоснованности жалобы экспертной комиссией в области видеоигр.</p> <p>11. По итогам рассмотрения жалобы уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти принимает одно из следующих решений:</p> <p>1) оставляет жалобу без удовлетворения;</p>	<p>формального характера и был направлен на всестороннюю оценку результатов экспертизы видеоигры предлагается привлечь Комиссию, состоящую из профессионалов в области видеоигр, в рамках процедуры досудебного обжалования.</p> <p>Комиссия может выполнять роль консультативного органа, который будет оказывать содействие исполнительному органу в оценке содержания игр. Похожие экспертные институты существуют, например, при ФАС России для оценки содержания рекламы⁵ или при Минцифры для проведения оценки социальной рекламы.⁶</p> <p>С учетом отсутствия института экспертизы видеоигр в действующем регулировании, оценка экспертной комиссии в области видеоигр позволит органам исполнительной власти разработать единый и объективный подход к вопросам содержания видеоигр с учетом соблюдения интересов как общества, так и отрасли видеоигр.</p>

⁵ <https://fas.gov.ru/attachment/760603/download?1713868692>

⁶ <https://digital.gov.ru/ru/documents/10380/>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>2) удовлетворяет жалобу и признает экспертное заключение недействительным с назначением дополнительной или повторной экспертизы видеоигры;</p> <p>3) удовлетворяет жалобу и признает экспертное заключение недействительным без назначения дополнительной или повторной экспертизы видеоигры.</p> <p>12. Дополнительная экспертиза назначается в случае недостаточной ясности или полноты заключения и поручается тому же или другому эксперту.</p> <p>Повторная экспертиза назначается в случае необоснованности заключения эксперта, сомнений в его правильности или нарушения экспертом или экспертной организацией порядка, проведения экспертизы, предусмотренного статьями 8 и 9 настоящего Федерального закона.</p> <p>Экспертное заключение признается недействительным без назначения дополнительной или повторной экспертизы видеоигры в следующих случаях:</p> <p>1) при установлении отсутствия необходимости для проверки категории, присвоенной видеоигре ее распространителем,</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
			<p>специальных познаний в науке, искусстве, технике или ремесле;</p> <p>2) при установлении фактического отсутствия в видеоигре информации, которая выступала объектом экспертизы.</p> <p>Дополнительная и повторная экспертизы поручаются другому эксперту и назначаются с соблюдением требований, предусмотренных настоящей статьей.</p> <p>Дополнительная и повторная экспертизы проводятся за счет заинтересованного лица, обратившегося с жалобой.</p> <p>13. Решение уполномоченного Правительством Российской Федерации федерального органа исполнительной власти направляется заинтересованному лицу, заказчику экспертизы и эксперту или экспертной организации в срок не позднее пяти дней со дня его принятия.</p> <p>14. Решение уполномоченного Правительством Российской Федерации федерального органа исполнительной власти может быть обжаловано заинтересованными лицами в судебном порядке.</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
12.	статья 10	<p>Статья 10. Идентификация пользователей видеоигры</p> <p>Распространитель видеоигры в случае, если доступ к видеоигре предоставляется пользователям, прошедшим авторизацию, обязан проводить ее в отношении пользователей, находящихся на территории Российской Федерации, одним из следующих способов:</p> <p>1) с использованием абонентского номера оператора подвижной радиотелефонной связи;</p> <p>2) с использованием федеральной государственной информационной системы «Единая система идентификации и аутентификации в инфраструктуре, обеспечивающей информационно-технологическое взаимодействие информационных систем, используемых для предоставления государственных и муниципальных услуг в электронной форме» (далее – единая система идентификации и аутентификации);</p> <p>3) с использованием государственной информационной системы «Единая система идентификации и аутентификации физических лиц с использованием биометрических персональных данных» в порядке, предусмотренном статьями 9 и 10 Федерального закона от 29 декабря</p>	<p>Статья 10. Идентификация Авторизация пользователей видеоигры</p> <p>Распространитель видеоигры, являющийся российским юридическим лицом или гражданином Российской Федерации и осуществляющий свою деятельность в сети "Интернет" на территории Российской Федерации, в случае, если доступ к видеоигре предоставляется пользователям, прошедшим авторизацию, обязан проводить ее в отношении пользователей, находящихся на территории Российской Федерации, одним из следующих способов:</p> <p>1) с использованием абонентского номера оператора подвижной радиотелефонной связи;</p> <p>2) с использованием федеральной государственной информационной системы «Единая система идентификации и аутентификации в инфраструктуре, обеспечивающей информационно-технологическое взаимодействие информационных систем, используемых для предоставления государственных и муниципальных услуг в электронной форме» (далее – единая система идентификации и аутентификации);</p>	<p><u>Обоснование изменений в абз.1</u></p> <p>Законы должны соответствовать принципу правовой определенности. Это подразумевает, что положения закона должны быть ясными, логичными, понятными как правоприменителю, так и иным лицам, не должны возникать противоречия при их применении, а обязательные требования, установленные в отношении одного и того же предмета регулирования, не должны противоречить друг другу.</p> <p>Во исполнение данного требования необходимо привести положения настоящей статьи (в части круга лиц, на который они распространяются) в соответствие с ч.10 ст.8 Федерального закона от 27.07.2006 №149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации".</p> <p><u>Обоснование изменений в п.4</u></p> <p>При формировании подходов к контролю над иностранными компаниями необходимо использовать действующие механизмы, реализованные в законодательстве Российской Федерации, в т.ч. действующий механизм контролируемых</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>2022 года № 572-ФЗ «Об осуществлении идентификации и (или) аутентификации физических лиц с использованием биометрических персональных данных, о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации и признании утратившими силу отдельных положений законодательных актов Российской Федерации»;</p> <p>4) с использованием иной информационной системы, обеспечивающей авторизацию пользователей видеоигр и соответствующей требованиям о защите информации, установленным статьей 16 Федерального закона от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», владельцем которой является гражданин Российской Федерации, не имеющий гражданства другого государства, или российское юридическое лицо. Если иное не предусмотрено международным договором Российской Федерации, российским юридическим лицом, указанным в настоящем пункте, является юридическое лицо, находящееся под контролем Российской Федерации, и (или) субъекта Российской Федерации, и (или) муниципального образования, и</p>	<p>3) с использованием государственной информационной системы «Единая система идентификации и аутентификации физических лиц с использованием биометрических персональных данных» в порядке, предусмотренном статьями 9 и 10 Федерального закона от 29 декабря 2022 года № 572-ФЗ «Об осуществлении идентификации и (или) аутентификации физических лиц с использованием биометрических персональных данных, о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации и признании утратившими силу отдельных положений законодательных актов Российской Федерации»;</p> <p>4) с использованием иной информационной системы, обеспечивающей авторизацию пользователей видеоигр и соответствующей требованиям о защите информации, установленным статьей 16 Федерального закона от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», владельцем которой является гражданин Российской Федерации, не имеющий гражданства другого государства, или российское юридическое лицо. Если иное не предусмотрено международным</p>	<p>иностранных компаний, предусмотренный НК РФ.</p>

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
		<p>(или) гражданина Российской Федерации, не имеющего гражданства другого государства, и (или) контролируемых ими совместно или по отдельности лиц. При этом под контролем понимается возможность определять решения, принимаемые указанным юридическим лицом, в силу наличия права прямо или косвенно распоряжаться более чем пятьюдесятью процентами общего количества голосов, приходящихся на голосующие акции (доли), составляющие уставный капитал данного юридического лица.</p>	<p>договором Российской Федерации, российским юридическим лицом, указанным в настоящем пункте, является юридическое лицо, находящееся под контролем Российской Федерации, и (или) субъекта Российской Федерации, и (или) муниципального образования, и (или) гражданина Российской Федерации, не имеющего гражданства другого государства, и (или) контролируемых ими совместно или по отдельности лиц, а также иностранная организация или иностранная структура без образования юридического лица, контролирующим лицом которой в соответствии с российским законодательством является российская организация или гражданин Российской Федерации. При этом под контролем понимается возможность определять решения, принимаемые указанным юридическим лицом, в силу наличия права прямо или косвенно распоряжаться более чем пятьюдесятью процентами общего количества голосов, приходящихся на голосующие акции (доли), составляющие уставный капитал данного юридического лица.</p>	

№	Статья законопроекта	Текущая редакция законопроекта	Предлагаемая редакция законопроекта	Обоснование
13.	статья 13	<p>Статья 13. Заключительные положения</p> <p>1. Настоящий Федеральный закон вступает в силу по истечении ста восьмидесяти дней со дня его официального опубликования.</p> <p>2. К нормативным правовым актам Российской Федерации, устанавливающим обязательные требования и предусмотренным настоящим Федеральным законом, не применяются положения статьи 3 Федерального закона от 31 июля 2020 года № 247-ФЗ «Об обязательных требованиях в Российской Федерации».</p>	<p>Статья 13. Заключительные положения</p> <p>1. Настоящий Федеральный закон вступает в силу по истечении ста восьмидесяти дней со дня его официального опубликования.</p> <p>2. К нормативным правовым актам Российской Федерации, устанавливающим обязательные требования и предусмотренным настоящим Федеральным законом, не применяются положения статьи 3 Федерального закона от 31 июля 2020 года № 247-ФЗ «Об обязательных требованиях в Российской Федерации».</p> <p>3. Положения статьи 10 настоящего Федерального закона применяются к правоотношениям, возникшим с момента вступления в силу настоящего Федерального закона.</p>	<p>На данный момент российские пользователи осуществляют авторизацию способом, установленным распространителем видеоигр. Принудительный механизм перехода на систему идентификации, реализованную в ст.10 настоящего Федерального закона, может создать трудности для российских пользователей, которые уже авторизованы в видеоиграх (например, невозможность доступа к аккаунтам до смены способа идентификации, невозможность вывода денежных средств и т.д.).</p>