

ГОСУДАРСТВЕННАЯ ДУМА
ФЕДЕРАЛЬНОГО СОБРАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ВОСЬМОГО СОЗЫВА

ДЕПУТАТ
ГОСУДАРСТВЕННОЙ ДУМЫ



Государственная Дума ФС РФ
Дата 12.12.2024 14:59
№ 95581-8; 1.1

12 12 2024г.

№ _____

Председателю
Государственной Думы
Федерального Собрания
Российской Федерации

В.В.ВОЛОДИНУ

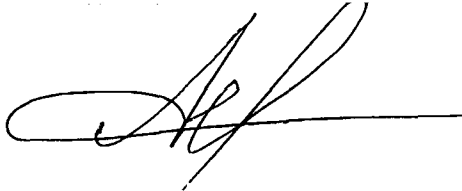
Уважаемый Вячеслав Викторович!

В соответствии со статьей 104 Конституции Российской Федерации вносим на рассмотрение Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации в порядке законодательной инициативы проект федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации».


- Приложение:
1. Текст законопроекта на 24 л. в 1 экз.;
 2. Пояснительная записка на 3 л. в 1 экз.;
 3. Перечень актов федеральных законов, подлежащих признанию утратившими силу, приостановлению, изменению или принятию в связи с принятием федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» на **1** л. в 1 экз.;
 4. Финансово-экономическое обоснование к проекту федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» на 1 л. в 1 экз.;
 5. Копия текста законопроекта и материалов к нему на магнитном носителе в 1 экз.

Депутаты Государственной Думы

А.В. Горелкин



А.И. Немкин

 Я.В. Лантратова

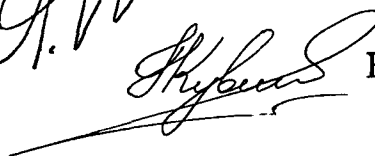
Сенаторы Российской Федерации



Л.С. Гумерова



А.Г. Шейкин



Н.С. Кувшинова

Вносится депутатами
Государственной Думы
А.В.Горелкиным, А.И.Немкиным,
Я.В.Лантратовой, сенаторами
Российской Федерации
Л.С.Гумеровой, А.Г.Шейкиным,
Н.С.Кувшиновой

Проект

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН

№ 99989-8

**О деятельности по разработке и распространению видеоигр
на территории Российской Федерации**

**Статья 1. Предмет регулирования настоящего Федерального
закона**

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.

2. Действие настоящего Федерального закона не распространяется на деятельность по организации и проведению азартных игр.

Статья 2. Законодательство о деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации

Правовое регулирование деятельности по разработке и распространению видеоигр осуществляется в соответствии с Гражданским кодексом Российской Федерации, настоящим Федеральным законом, другими федеральными законами, законами субъектов Российской Федерации, а также принятыми в соответствии с настоящим Федеральным законом иными нормативными правовыми актами.

Статья 3. Государственное регулирование деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации

1. Государственное регулирование деятельности по разработке и распространению видеоигр осуществляется путем:

1) определения мер поддержки деятельности по разработке видеоигр;

2) установления требований к распространению видеоигр на территории Российской Федерации;

3) осуществления государственного контроля (надзора) за распространением видеоигр, направленного на предупреждение, выявление и пресечение нарушений законодательства о деятельности по

разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации.

2. 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.

Статья 4. Основные понятия, используемые в настоящем Федеральном законе

Для целей настоящего Федерального закона используются следующие основные понятия:

1) 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;

2) 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;

3) 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) дополнений к ним, и (или) игрового имущества;

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;

5) распространитель видеоигры – обладатель исключительного права на видеоигру, или иное лицо, имеющее право распространять видеоигру на территории Российской Федерации.

Статья 5. Требования к организаторам сервиса распространения видеоигр

1. Организатор сервиса распространения видеоигр, осуществляющий деятельность на территории Российской Федерации, обязан:

1) обеспечить техническую возможность для распространителей видеоигр информировать пользователей видеоигры о содержании видеоигры, в соответствии положениями статьи 7 настоящего Федерального закона;

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;

3) разместить на сайте сервиса распространения видеоигр в сети «Интернет» документ, устанавливающий правила использования сервиса распространения видеоигр, который должен содержать:

а) права и обязанности пользователей сервиса распространения видеоигр;

б) права и обязанности организатора сервиса распространения видеоигр;

в) порядок размещения видеоигр в сервисе распространения видеоигр;

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;

д) порядок осуществления платежей, включающий правила приобретения видеоигры, а также случаи и порядок возврата денежных средств за приобретение видеоигры;

4) при наличии в сервисе распространения видеоигр возможности совершения платежей на территории Российской Федерации – обеспечить возможность осуществления платежей с использованием информационной системы для оказания платежных услуг, оператором которой является российское юридическое лицо;

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;

б) 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.

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, которая направлена на привлечение внимания потребителей, находящихся на территории Российской Федерации, лицами, не исполняющими требования, установленные настоящей статьей, запрещено.

Статья 6. Требования к распространителям видеоигр

1. Распространитель видеоигры при ее распространении на территории Российской Федерации 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 обязан:

1) исключить доступность для пользователей, находящихся на территории Российской Федерации, информации, распространение которой на территории Российской Федерации запрещено;

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»;

3) обеспечить информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания в порядке, предусмотренном статьей 7 настоящего Федерального закона категориям;

4) в случае наличия в видеоигре возможности совершения платежей:

а) опубликовать на русском языке правила совершения платежей, включающие в себя порядок возврата денежных средств, а также порядок разрешения споров на территории Российской Федерации;

б) обеспечить возможность осуществления платежей с использованием информационной системы для оказания платежных услуг, оператором которой является российское юридическое лицо;

5) в случае, если для доступа к видеоигре необходима сеть «Интернет», и видеоигра предусматривает взаимодействие между пользователями – опубликовать правила пользования видеоигрой на русском языке;

6) 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;

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.

2. Классификация видеоигры как информационной продукции и присвоение видеоигре категории, указанной в части 4 статьи 7 настоящей статьи, осуществляется распространителем видеоигры самостоятельно.

3. В целях выявления в видеоигре информации об особенностях ее содержания может проводиться экспертиза в порядке, предусмотренном статьей 8 настоящего Федерального закона.

Статья 7. Информирование пользователей видеоигры

1. В целях обеспечения безопасности видеоигр для здоровья граждан (пользователей видеоигры) распространитель видеоигры обязан

осуществлять информирование пользователей видеоигры об особенностях ее содержания в порядке, предусмотренном настоящей статьей.

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 статьей 8 настоящего Федерального закона.

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.

4. Информирование пользователей видеоигр об особенностях их содержания осуществляется в отношении следующих категорий видеоигр:

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, существ, преступления или иного антиобщественного действия;

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;

3) видеоигра, содержащая изображения или описания половых отношений между людьми и или иных сцен, ассоциируемых с действиями сексуального характера;

4) видеоигра, содержащая бранные слова и выражения, относящиеся к нецензурной брани;

5) видеоигра, содержащая изображения или описания употребления алкогольной и спиртосодержащей продукции, а также табачных изделий и никотинсодержащей продукции;

6) видеоигра, содержащая изображения, упоминания или описания употребления наркотических средств, психотропных и (или) одурманивающих веществ и их прекурсоров;

7) видеоигра, предоставляющая возможность совершения внутриигровых покупок;

8) иным категориям, установленным Правительством Российской Федерации.

Статья 8. Экспертиза видеоигры

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.

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 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.

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:

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);

2) фамилия, имя и (в случае, если имеется) отчество индивидуального предпринимателя, адреса мест осуществления

экспертной деятельности (в отношении аккредитованных экспертов, являющихся индивидуальными предпринимателями);

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);

4) номер и дата выдачи аттестата аккредитации;

5) номер и дата приказа (распоряжения должностного лица) уполномоченного Правительством Российской Федерации федерального органа исполнительной власти об аккредитации эксперта или экспертной организации;

6) сведения о приостановлении или прекращении действия выданного аттестата аккредитации.

4. В качестве эксперта, экспертов для проведения экспертизы видеоигры могут выступать лица, имеющие 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:

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;

2) являющихся распространителями видеоигры, переданной на экспертизу, или их представителями.

5. Порядок проведения экспертизы видеоигры устанавливается уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти с соблюдением требований настоящего Федерального закона.

6. Экспертиза видеоигры может проводиться двумя и более экспертами одной специальности (комиссионная экспертиза) или разных специальностей (комплексная экспертиза).

7. Срок проведения экспертизы видеоигры не может превышать тридцать дней с момента заключения договора о ее проведении.

8. Оплата услуг экспертов, экспертных организаций и возмещение понесенных ими в связи с проведением экспертизы видеоигры продукции расходов осуществляются за счет заказчика экспертизы.

Статья 9. Экспертное заключение

1. По окончании экспертизы видеоигры дается экспертное заключение.

2. В экспертном заключении указываются:

- 1) дата, время и место проведения экспертизы видеоигры;
- 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);
- 3) вопросы, поставленные перед экспертом, экспертами;
- 4) объекты исследований и материалы, представленные для проведения экспертизы видеоигры;
- 5) содержание и результаты исследований с указанием методик;
- 6) мотивированные ответы на поставленные перед экспертом, экспертами вопросы;
- 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.

3. Экспертное заключение комиссионной экспертизы 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.

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.

5. Информация о проведенной экспертизе видеоигры и ее 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.

Статья 10. Идентификация пользователей видеоигры

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:

1) с использованием абонентского номера оператора подвижной радиотелефонной связи;

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);

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»;

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 (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.

Статья 11. Меры государственной поддержки разработки видеоигр

1. Органы государственной власти, органы публичной власти федеральной территории и органы местного самоуправления в соответствии с установленными настоящим Федеральным законом и иными федеральными законами полномочиями могут оказывать организаторам сервисов распространения видеоигр, распространителям видеоигр иным организациям, связанным с разработкой видеоигр, поддержку (далее – поддержка отрасли видеоигр).

2. Оказание поддержки отрасли видеоигр может осуществляться в различных формах, в том числе:

1) полное или частичное финансирование разработки видеоигры, иная финансовая поддержка;

2) организация подготовки специалистов по разработке видеоигр, поддержка образовательных программ по специальностям, связанным с разработкой видеоигр;

3) проведение научно-аналитических исследований по вопросам видеоигр;

4) предоставление организациям, связанным с разработкой видеоигр, льгот по уплате налогов и сборов в соответствии с законодательством о налогах и сборах.

3. Субъекты Российской Федерации, федеральные территории и муниципальные образования наряду с установленными пунктом 2 настоящей статьи формами поддержки вправе оказывать поддержку отрасли видеоигр в иных формах за счет бюджетных ассигнований соответственно бюджетов субъектов Российской Федерации и местных бюджетов.

4. Оказание финансовой поддержки отрасли видеоигр может осуществляться в соответствии с законодательством Российской Федерации за счет бюджетных ассигнований федерального бюджета, бюджетов субъектов Российской Федерации, бюджета федеральной территории, местных бюджетов путем предоставления субсидий. Бюджетные ассигнования федерального бюджета на финансовую поддержку организациям, связанным с разработкой видеоигр, включая субсидии бюджетам субъектов Российской Федерации, предоставляются в порядке, установленном Правительством Российской Федерации.

Статья 12. Контроль за распространением видеоигр

1. Контроль за исполнением требований законодательства о распространении компьютерных игр осуществляется органом по контролю.

2. Предметом мероприятий по контролю является проверка соблюдения распространителями видеоигры, организатором сервиса распространения видеоигр, иными лицами требований настоящего Федерального закона.

3. Мероприятия по контролю проводятся уполномоченными должностными лицами органа по контролю (далее – уполномоченные лица) в соответствии с их служебными обязанностями на основании заданий на проведение таких мероприятий, утверждаемых руководителем или заместителем руководителя органа по контролю.

4. Мероприятия по контролю проводятся по месту нахождения органа по контролю.

5. При проведении мероприятий по контролю орган по контролю вправе запрашивать у распространителей видеоигры, организаторов сервиса распространения видеоигр, иных лиц необходимую для осуществления контроля информацию. Указанные лица обязаны предоставить запрашиваемую информацию в течение пятнадцати рабочих дней со дня получения запроса органа по контролю.

6. Продолжительность мероприятия по контролю составляет не более тридцати рабочих дней.

7. После завершения мероприятия по контролю составляется акт мероприятия по контролю, в котором указывается дата и время проведения мероприятия по контролю, сведения об уполномоченных лицах органа по контролю (фамилия, имя, отчество (при наличии), должность), проводивших мероприятие по контролю, информация о проверяемых лицах и видеоиграх, оценка которых проводилась.

8. В течение трех рабочих дней со дня составления акта мероприятия по контролю акт направляется проверяемому лицу посредством электронной почты или иным способом, позволяющим подтвердить его получение.

9. К осуществлению контроля, указанного в части 1 настоящей статьи, не применяются положения Федерального закона от 31 июля 2020 года № 248-ФЗ «О государственном контроле (надзоре) и муниципальном контроле в Российской Федерации».

10. В случае выявления по результатам мероприятия по контролю несоблюдения проверяемым лицом требований настоящего Федерального закона орган по контролю направляет такому лицу предписание об устранении выявленных нарушений законодательства Российской

Федерации, в котором должен быть указан срок его исполнения, составляющий не менее тридцати рабочих дней.

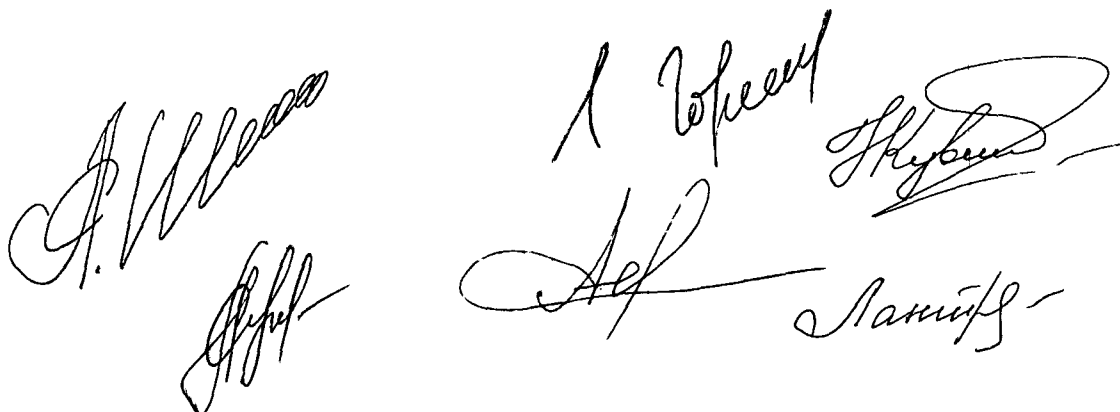
11. Срок исполнения предписания, указанного в части 10 настоящей статьи, может быть продлен органом по контролю на основании мотивированного ходатайства проверяемого лица.

Статья 13. Заключительные положения

1. Настоящий Федеральный закон вступает в силу по истечении ста восьмидесяти дней со дня его официального опубликования.

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».

Президент
Российской Федерации

The block contains several handwritten signatures in black ink. On the left, there is a large, stylized signature, likely of the President, and a smaller signature below it. To the right, there are three more signatures: one at the top, one in the middle, and one at the bottom right. The signatures are written in a cursive, flowing style.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к проекту федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации»

Проект федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» (далее – законопроект) будет способствовать достижению цели по обеспечению психологической безопасности граждан от негативного воздействия видеоигр, обозначенной в пункте 4 перечня поручений Президента Российской Федерации от 27 января 2022 года № Пр-190.

Законопроект направлен на регулирование общественных отношений, возникающих в связи с разработкой и распространением видеоигр на территории Российской Федерации, а также на установление ограничений осуществления данной деятельности в целях защиты нравственности, прав и законных интересов граждан, в том числе информирования пользователей видеоигр об особенностях их содержания. Законопроект не распространяется на деятельность по организации и проведению азартных игр.

В целях минимизации рисков причинения вреда здоровью граждан законопроектом установлены требования как к организаторам сервиса распространения видеоигр, так и к распространителям видеоигр, предусматривающие положения:

об исключении доступа российских пользователей к информации, запрещенной к распространению на территории Российской Федерации;

о необходимости информирования пользователей видеоигр об особенностях их содержания путем присвоения видеоигре одной или нескольких категорий (например, видеоигра, содержащая изображения или описания жестокости, физического и (или) психического насилия и (или) видеоигра, содержащая бранные слова и выражения), а также нанесения соответствующего присвоенной категории знака видеоигры и (или) текстового предупреждения об ограничении распространения

видеоигры среди пользователей. Дополнительные категории видеоигр, информирующие потребителей видеоигр об особенностях их содержания, могут устанавливаться Правительством Российской Федерации. Также Правительством Российской Федерации будет определяться порядок нанесения знаков категорий видеоигр, а также соотношение таких знаков категорий видеоигр аналогичным знакам категорий видеоигр, признанным в международной практике;

о возможности проведения аккредитованными экспертами экспертизы видеоигры для установления указанных особенностей ее содержания, выявления потенциального вреда, который может быть нанесен здоровью несовершеннолетних пользователей видеоигры.

об обязанности распространителей видеоигр при наличии в видеоигре возможности совершения платежей публиковать на русском языке правила совершения платежей, включающие в себя порядок возврата денежных средств, а также порядок разрешения споров на территории Российской Федерации, а также обеспечить возможность осуществления платежей с использованием информационной системы для оказания платёжных услуг, оператором которой является российское юридическое лицо. Такие меры направлены на защиту прав пользователей ввиду значительного роста объема продаж игрового имущества в сервисах по распространению видеоигр;

В том числе законопроектом предусмотрено право органов государственной власти, органов публичной власти федеральной территории и органов местного самоуправления в соответствии с установленными настоящим законопроектом и иными федеральными законами полномочиями оказывать организаторам сервисов распространения видеоигр, распространителям видеоигр иным организациям, связанным с разработкой видеоигр, поддержку.

В целях снижения административной нагрузки на контролирующие органы законопроектом предусмотрено, что положения Федерального

закона от 31 июля 2020 года № 248-ФЗ «О государственном контроле (надзоре) и муниципальном контроле в Российской Федерации» не применяются к осуществлению контроля, предусмотренного законопроектом.

Таким образом, предлагаемое законопроектом внедрение системы обеспечения безопасности видеоигр для здоровья граждан с учетом личностных особенностей пользователей позволит снизить негативное воздействие видеоигр, а также является шагом к предотвращению совершения общественно опасных деяний.

Законопроект соответствует положениям Договора о Евразийском экономическом союзе от 29 мая 2014 года, а также положениям иных международных договоров Российской Федерации.

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».

Принятие законопроекта не повлечет негативных социально-экономических, финансовых и иных последствий, в том числе для субъектов предпринимательской и иной экономической деятельности.

Принятие законопроекта не потребует выделения дополнительных бюджетных ассигнований и не окажет влияния на доходы или расходы бюджетов бюджетной системы Российской Федерации.

Принятие и реализация предлагаемых норм не повлияет на достижение целей государственных программ Российской Федерации.



П Е Р Е Ч Е Н Ь

федеральных законов, подлежащих признанию утратившими силу, приостановлению, изменению или принятию в связи с принятием Федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации»

Проект федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» не потребует признания утратившими силу, приостановления, изменения или принятия иных федеральных законов.



ФИНАНСОВО-ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ

к проекту федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации»

Принятие федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» не потребует дополнительных расходов из бюджетов бюджетной системы Российской Федерации.

