



**МИНИСТЕРСТВО
ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ)**

**Департамент государственной политики
в сфере воспитания, дополнительного
образования и детского отдыха**

Каретный ряд, д. 2, Москва, 127006
Тел. (495) 539-55-19. Факс (495) 629-08-91

E-mail: d06@edu.gov.ru

19.04.19 № 06-394

Руководителям органов
исполнительной власти
субъектов Российской
Федерации, осуществляющих
государственное управление в
сфере образования

О рассмотрении рекомендаций

Департамент государственной политики в сфере воспитания, дополнительного образования и детского отдыха Министерства просвещения Российской Федерации направляет рекомендации Общественной палаты Российской Федерации по итогам круглого стола на тему: «Актуальность исторической экспертизы компьютерных игр на территории Российской Федерации» для возможного учета в работе.

Приложение на 6 л. в 1 экз.

Заместитель директора Департамента

О.П. Колударова

Е.В. Сереброва
(499) 681-03-87 (доб. 4911)

**Рекомендации
Общественной палаты Российской Федерации
по итогам круглого стола на тему:
«Актуальность исторической экспертизы компьютерных игр на
территории Российской Федерации»**

город Москва

19 декабря 2018 года

В Общественной палате Российской Федерации (далее – Общественная палата) по инициативе Комиссии Общественной палаты по развитию информационного сообщества, СМИ и массовых коммуникаций совместно с Институтом истории и политики Московского педагогического государственного университета был проведен круглый стол «Актуальность исторической экспертизы компьютерных игр на территории Российской Федерации» (далее – круглый стол, мероприятие).

В заседании круглого стола принимали участие члены Общественной палаты, представители высших учебных заведений Российской Федерации, историко-просветительских некоммерческих организаций, предпринимательского сообщества, а также научных и экспертных сообществ.

Участники круглого стола выразили обеспокоенность сложившейся ситуацией в сфере информационной безопасности граждан. В Общественную палату из разных регионов Российской Федерации поступают сообщения об участившихся случаях негативного воздействия компьютерных игр на сознание и поведение граждан. По мнению экспертов, общественность не в полной мере осознает риски, связанные с чрезмерным увлечением детей и подростков компьютерными играми.

Основываясь на результатах исследований ряда отечественных и зарубежных специалистов, участники круглого стола подчеркнули, что это своего рода зависимость, которая выражается в таких психопатологических симптомах, как неспособность подростков переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими. Отмечается и такая опасность, как оскудение эмоциональной сферы подростка, поскольку

игрок, если он хочет выиграть, должен постоянно подавлять свои чувства и оставаться хладнокровным. Некоторые компьютерные игры провоцируют, по мнению специалистов, агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия, а также делинквентного поведения. Ряд исследований показал, что у испытуемых, игравших в виртуальную игру, наблюдалось значительно более сильное физиологическое возбуждение, а также большее количество агрессивных мыслей по сравнению с контрольной группой.

Сегодня существует мощная игровая индустрия, которая способствует развитию негативных явлений, связанных с компьютерными играми. Развитие игровых технологий приводит к росту количества любителей играть — «геймеров». Среди геймеров встречаются разные люди. Одни относятся к своему увлечению спокойно и понимают, что виртуальная игра не имеет ничего общего с реальностью. Однако встречаются те, кому игра заменяет реальный мир. Их круг общения узок, другая деятельность направлена на удовлетворение элементарных потребностей, а все остальное подчинено игре. В мире известны случаи, когда в результате чрезмерного увлечения компьютерными играми были совершены разнообразные правонарушения в реальной жизни, при этом не только легкой тяжести, но и тяжкие и особо тяжкие. Также известны случаи возникновения суицидальных настроений, доходивших до трагических случаев.

Наряду с вышеизложенным на сегодняшний день особую актуальность приобретают проблемы фальсификации истории через компьютерные игры, что в свою очередь может повлечь спад культурных и нравственных ценностей в обществе.

По мнению участников мероприятия, сегодня происходит комплексная широкомасштабная информационная работа на глобальном уровне по негативизации массового восприятия Союза Советских Социалистических Республик (далее — СССР) и Российской Федерации. В качестве альтернативной точки зрения представлены исторические эпизоды, которые не имеют ничего общего с реальными событиями и фактами. Распространение такого рода недостоверной информации при соответствующей технологической

поддержке может привести к ее популяризации, а впоследствии – стать общепринятым в глобальном масштабе.

Участниками круглого стола были представлены доклады, в которых на примерах были продемонстрированы технологии формирования ложных сведений об исторических событиях и деструктивных аксиологических систем, разрушения национальной исторической памяти, создания негативного образа страны с помощью ряда компьютерных игр, разработанных с конца 1990-х годов по настоящее время.

Сложившаяся ситуация усугубляется отсутствием действенного, эффективного инструмента контроля компьютерных игр. В ходе мероприятия экспертами были предложены пути решения сложившихся проблем. Одним из наиболее действенных механизмов, по мнению участников круглого стола, является экспертиза компьютерных игр.

Согласно действующему законодательству экспертиза компьютерных игр закреплена в части 3 статьи 14 Федерального закона от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации», но ее регулярное осуществление не представляется возможным. Так, до 5 октября 2007 года экспертиза проводилась в соответствии с Временным порядком проведения экспертизы настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений, утвержденным Приказом Министерства образования Российской Федерации от 26 июня 2000 года № 1917 «Об экспертизе настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей». Осуществлять такую экспертизу было уполномочено Министерство образования Российской Федерации и его территориальные органы. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 5 октября 2007 года № 272 Приказ Министерства образования Российской Федерации от 26 июня 2000 года № 1917 признан утратившим силу и новый порядок не установлен.

Аналогичная ситуация наблюдается и на региональном уровне. Субъекты Российской Федерации по закону не могут определить на своих

территориях порядок осуществления экспертизы настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей, поскольку в вышеназванной норме определение порядка ее проведения прямо отнесено к компетенции Правительства Российской Федерации. Поэтому в законах субъектов Российской Федерации определяется порядок проведения только социальных, психологических, педагогических и санитарных экспертиз разных видов товаров, за исключением настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей.

Вместе с тем в Федеральном законе от 29 декабря 2010 года № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» также предусмотрено проведение экспертизы информационной продукции, однако в связи с отсутствием в названном федеральном законе указания на конкретные организационно-правовые меры защиты детей от информации, содержащейся в компьютерных играх и игрушках, в связи с отсутствием прямого определения их законом в качестве информационной продукции и на фоне отмены экспертизы компьютерных игр и игрушек, осуществлявшейся на основании действовавшего ранее Приказа Министерства образования Российской Федерации от 26 июня 2000 года № 1917 «Об экспертизе настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей», дети остаются фактически не защищенными от вреда, причиняемого компьютерными играми их психическому, интеллектуальному, нравственному и духовному здоровью и развитию.

Участники мероприятия согласились, что при сложившихся обстоятельствах представляется крайне важным возобновление института экспертизы компьютерных игр путем разработки и закрепления соответствующих изменений и дополнений в законодательство Российской Федерации. Предметом такой экспертизы должно быть определение исторического содержания компьютерных игр, способов и результатов психологического воздействия их содержания на потребителей. При этом разработку и реализацию мер, направленных на формирование системы

экспертизы компьютерных игр, на территории Российской Федерации необходимо проводить с привлечением широкого круга научных, педагогических и экспертных сообществ.

Наряду с экспертизой, по мнению участников круглого стола, необходимо осуществлять работу, направленную на популяризацию деятельности по разработке и созданию игр, основанных на российских исторических сюжетах. В истории Российской Федерации представлен весьма обширный материал для такого творчества. Например, боевой путь героя-разведчика Николая Кузнецова мог бы стать основой игры с рядом освободительных миссий, которые бы раскрывали вклад СССР в победу над нацистской армией.

Вместе с тем участники круглого стола отметили, что к разработке и внедрению дополнительных механизмов контроля необходимо подходить с большой осторожностью, с целью избежать негативных последствий для полезных компьютерных игр. Они согласились, что говорить об однозначном вреде от компьютерных игр нельзя, по целому ряду аспектов они приносят пользу, помогая технологическому и нравственному развитию людей. Компьютерные игры очень разные. Есть примеры познавательных, образовательных игр, созданных отечественными разработчиками. Некоторые игры посвящены анатомии, биохимическим процессам человека и их воздействию на жизнь персонажа игры. Есть игры для повышения квалификации программистов. Многие популярные сетевые игры учат командному взаимодействию и умению оптимальным образом использовать ресурсы и просчитывать стратегию.

Еще одним видом таких игр является компьютерный спорт (киберспорт).

Компьютерный спорт — это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В числе самых популярных киберспортивных дисциплин - трёхмерные шутеры,

симулирующие бой между командами игроков на современном или фантастическом оружии, симуляторы спортивных игр; стратегии в реальном времени и командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры.

Российская Федерация первой в мире официально признала киберспорт видом спорта, произошло это 25 июля 2001 года (Приказ Госкомспорта Российской Федерации от 25 июня 2001 года № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»). При этом Федерация компьютерного спорта России (далее – ФКС) была основана ещё раньше — 24 марта 2000 года. Основной своей целью ФКС обозначила развитие в стране компьютерного спорта как части международного спортивного движения и подготовку граждан страны к жизни в информационном обществе.

Но в 2006 году киберспорт был исключён из Всероссийского реестра видов спорта из-за несоответствия требованию по развитию в более чем половине субъектов Российской Федерации. Однако в силу приказа Министерства спорта Российской Федерации от 29 апреля 2016 года № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17 мая 2010 года № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» компьютерный спорт был включен в реестр официальных видов спорта России вновь. При этом согласно приказу Министерства спорта Российской Федерации от 16 марта 2017 года № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» компьютерный спорт был переведён в раздел «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Для киберспортсменов были введены разряды и звания по их дисциплине и возможность проведения официального чемпионата страны.