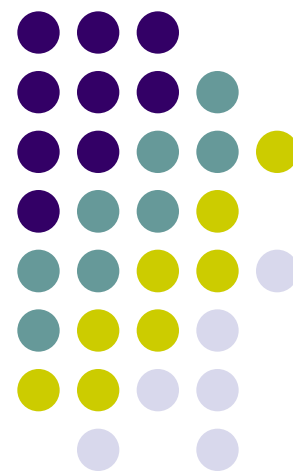




Защита детей от вредной информации

в компьютерных играх онлайн



Электронные игры



- Хотя исследования в области электронных игр в достаточной степени являются новыми, они четко подразделяются на
- основанные и неоснованные на культурном/качественном подходе, который защищает игры как средство развлечения и даже в некоторых случаях, признает их полезными.



[1] См. Harm and Offence in the Media. Content review of the evidence. Andrea Millwood Hardgrave and Sonia Livingstone. Publ. Intellect. Bristol, UK, Portland, OR, USA. 2006



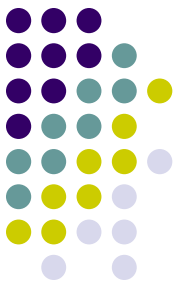
- Психологический/экспериментальный подход отражен в растущем количестве исследований, накапливающих сведения о вредном воздействии, в особенности игр, содержащих насилие, на мужчин и мальчиков, которые в них играют. Проведенное эмпирическое сравнение показывает, что влияние содержащих насилие электронных игр меньше, чем влияние телевизионного насилия.
- С одной стороны, в работе доказывается, что телевидение более графически реалистично и, соответственно, обладает большим воздействием (хотя технические преимущества видео игр позволяют им достигнуть того же уровня).
- С другой стороны, видео игры требуют большего включения и внимания к игре – предоставляя опыт «первого лица» а не стороннего наблюдателя «третьего лица» - что может сделать игры более вредными].



Негативные эффекты

- Просмотр телевидения и игра на компьютере с трудом сочетаются с другими видами деятельности, такими, например, как чтение или занятие спортом. И когда дети смотрят телевизор или играют в компьютерные игры, они не играют с друзьями, недосыпают, и не помогают родителям в домашних делах. Все родители знают это, но не всегда относятся к этому серьезно,

Другие негативные эффекты обусловлены не длительностью просмотра, а содержанием компьютерной игры.



- Множество зарубежных научных исследований доказали, что демонстрация насилия и жестокости оказывает вредное воздействие на детей. Насколько велико оказывается воздействие демонстрации насилия на конкретного ребенка, зависит не только от его психофизических особенностей, но и от того, каким образом оно представлено в оказавшемся доступным информационном продукте..
- Выявлено три основных эффекта:
 - 1) возникновение страхов;
 - 2) развитие бесчувствия (неспособности к сопереживанию, к сочувствию страданиям близких);
 - 3) проявление жестокости к окружающим в реальной жизни.

Какой вред это может принести?



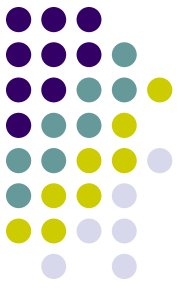
- Если дети часто наблюдают сцены насилия, это приводит к тому, что они привыкают к насилию. Это означает, что агрессивное поведение начинает казаться нормальным способом решения проблем. Дети становятся бесчувственными, неспособными сопереживать чужой боли. Такой эффект характерен не только для детей. Взрослые тоже начинают считать насилие приемлемым, если часто видят его.

Насилие не игра



- Если дети начинают относиться к насилию как к норме, остается только один шаг к применению насилия в игре с друзьями или в быту. Исследования ученых показали, что дети могут находиться в состоянии аффекта.
- Демонстрация малых форм агрессии, таких как пинки, удары, поддразнивание и драки оказывают сильное воздействие. Риск того, что дети повторят увиденное насилие примерно 1 к 10. Но такой эффект является кратковременным.
- Дети сразу после просмотра компьютерной игры имитируют акты насилия и только, если они оказываются под сильным впечатлением увиденного, то «забывают» вести себя хорошо.

Возрастная классификация электронных игр



- Ограничения по возрасту — это попытка не дать малолетним детям и лицам, не достигшим совершеннолетия, войти в контакт с материалами, способными отрицательно повлиять на их психику и в перспективе привести к неадекватному и антисоциальному поведению с их стороны.
- Существует несколько систем возрастной классификации компьютерных игр, например, **PEGI** и **ESRB**

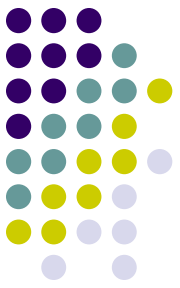


PEGI - Pan European Game Information

- Паневропейская система информации о компьютерных играх была введена в действие в апреле 2003 г. Федерацией интерактивных программ в Европе ISFE, группой производителей игровых приставок, разработчиков и поставщиков интерактивных игр. Система была разработана под эгидой Федерации интерактивных программ в Европе совместно с национальными торговыми организациями и европейскими структурами, в сотрудничестве с академиями, национальными органами классификации аудиовизуальной продукции, государственными органами, объединениями потребителей и другими заинтересованными группами.



Возрастные категории PEGI



- Система PEGI основана на том, что на каждой коробке с игрой размещаются значки, обозначающие соответствующие возрастные категории, а также информирующие о неэтичных сценах, встречающихся в игре.

- Возрастные категории



- Описатели контента



Краткие изображения содержимого



«Ненормативная лексика». Игра содержит грубые и непристойные выражения.



«Дискриминация». Присутствие в продукте сцен или материалов, которые могут порочить или дискриминировать некоторые социальные группы.



«Наркотики». В игре упоминаются нелегальные наркотические вещества или пропагандируется их использование



- «Ужас». Материалы игры могут оказаться страшными и пугающими для маленьких детей.



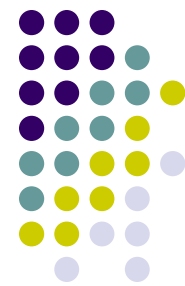
- «Азартные игры». В игре есть возможность сыграть в азартные игры и сделать ставку, в том числе реальными деньгами.



- «Непристойности (секс)». В игре присутствует обнажение и (или) встречаются сцены с сексуальными отношениями



- «Насилие». Игра изобилует сценами с применением насилия



Правовые основы

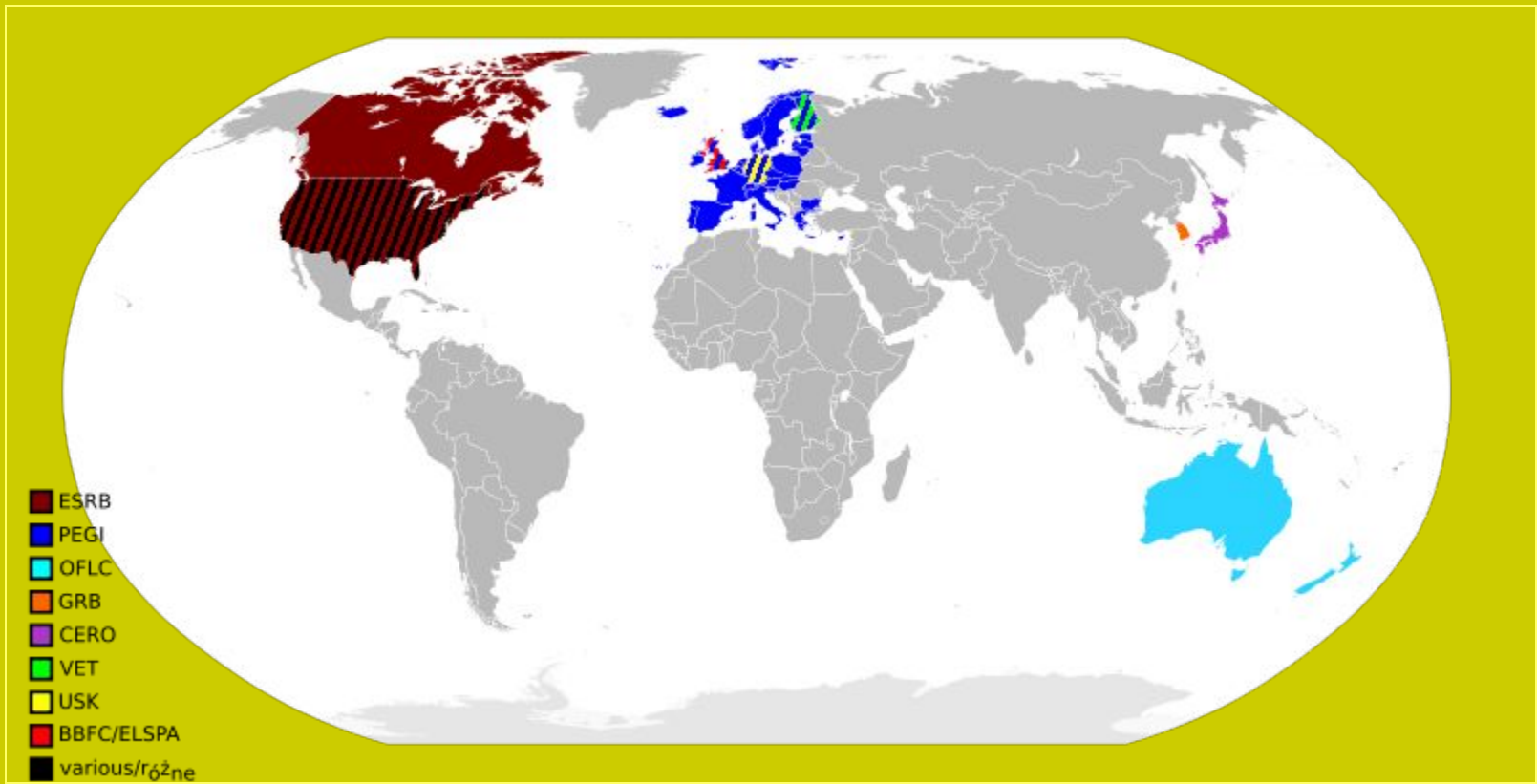
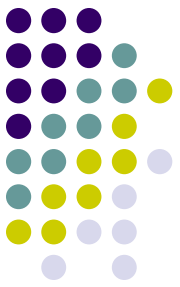
- Применяется добровольно, НО...
- Поддерживается фирмами Sony, Microsoft, и Nintendo
- Как законодательное регулирование так и саморегулирование
- На европейском уровне используют 30 стран (основное исключение: Германия)
- Поддерживается ЕС, Комиссар Еврокомиссии Вивин Рединг



- Где производится классификация

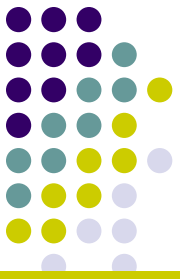


Возрастная классификация электронных игр в мире



- Как это выглядит?





Издателей использующих PEGI около 300 по
всему миру

Игр, прошедших классификацию: более 10.000

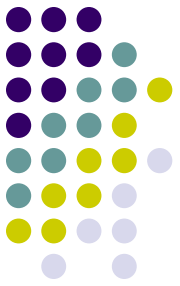
Видеоигры онлайн



- Видеоигры онлайн позволяют игрокам общаться друг с другом, контактируя через сеть. Подавляющее большинство государств-членов[1] не имеют специального законодательства в этой области. Но некоторые из них[2] используют европейскую систему возрастной классификации компьютерных игр PEGI - онлайн (PEGI On-line), а ряд других применяют общее законодательство (включая уголовный кодекс) и, по аналогии, специальные правовые нормы, регулирующие неонлайновые видеоигры.

[1] Austria, Belgium, Bulgaria, Cyprus, Czech Republic, Denmark, Estonia, Finland, France, Greece, Hungary, Lithuania, Luxembourg, Malta, The Netherlands, Poland, Portugal, Romania, Slovakia, Slovenia, Spain, Sweden, UK.

[2] Denmark, Finland, Italy, the Netherlands, Slovakia, Sweden, UK.



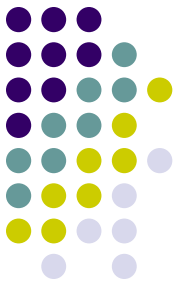
- В Германии помимо процедур саморегулирования и совместного регулирования, действует "Jugendschutz.net", специальное агентство по защите молодежи в сети Интернет, учрежденное Федеральными землями, исследует распространяемые по сети предложения и ведет переговоры с производителями и поставщиками услуг (провайдерами) и участвует в регулировании.



- В Италии законодательство о защите детей в видеоиграх применяется к играм онлайн. Кодекс саморегулирования «Средства информации и дети» ("Code of Media and Minors") требует в видеоиграх онлайн размещать возрастную категорию PEGI онлайн так, чтобы она была четко видна, включая возможность их фильтрации для защиты детей.

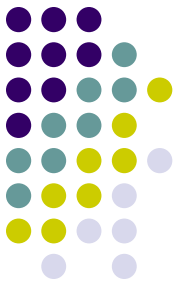


- В Ирландии законодательство одинаково распространяется как на обычные видеоигры, так и на игры онлайн. Британские поставщики Интернет-услуг (The Internet Service Providers) согласились с тем, что материалы и услуги, которые являются противозаконными в соответствии с ирландским законодательством, не будут размещаться на Ирландских серверах и будут с них удаляться. Действует «горячая линия» для сбора сообщений о противозаконном и вредном для детей материале в сети Интернет, которая работает в кооперации с полицией.



- Латвия применяет специальные положения, касающиеся доступа к компьютерным играм в сети Интернет. Их распространение может быть запрещено, например, в случае если нельзя установить круг пользователей или если пользователя игры не предупреждают о возрастных ограничениях. Поставщики услуг Интернета (Интернет-провайдеры) обязаны информировать пользователей о возможности установления средств фильтрации контента.

Entertainment Software Rating Board (ESRB)



- **Entertainment Software Rating Board (ESRB)** — негосударственная организация, основное направление деятельности — принятие и определение рейтингов для компьютерных и видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения в США и Канаде. ESRB была основана в 1994 году ассоциацией Interactive Digital Software Association (современное название — «Entertainment Software Association»). К началу 2003 года рейтинги ESRB получили более 8000 продуктов от 350-ти издателей.



- На логотипах рейтингов ESRB используются начальные буквы названия возрастной категории, для которой данная игра рекомендована. Первоначально буквы имели белый цвет с чёрным контуром (как на логотипе рейтинга «K-A»), однако с 1999 года их сделали чёрными для разборчивости



- - **«ЕС» («Early childhood»)** — **«Для детей младшего возраста»**: Игра подходит для детей от 3-х лет и старше и не содержит материалов, которые родители могли бы считать неподходящими. Продукты, получившие данный рейтинг, изначально разрабатываются для детей и обычно представляют собой развивающие игры. Некоторые усложнённые развивающие игры могут иметь рейтинг «Е».



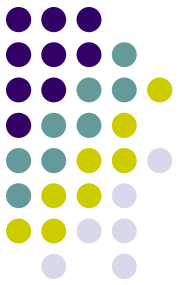
- **«Е» («Everyone») — «Для всех»:**
Содержание вполне подходит для возрастной категории старше 6 лет; такие игры могут понравиться и взрослым. Игры с этим рейтингом могут содержать минимальное насилие, в основном «мультяшного» характера.



- **«E10+» («Everyone 10 and older»)** — **«Для всех старше 10 лет»**: Возрастная категория — от 10 лет. Проекты с данным рейтингом могут содержать немного больше мультипликационного или мягкого насилия, или нечастого появления крови, или несколько откровенные сцены. Рейтинг был принят ESRB 2 марта 2005 года. Первой игрой, которая получила данный рейтинг, стала Donkey Kong: Jungle Beat.



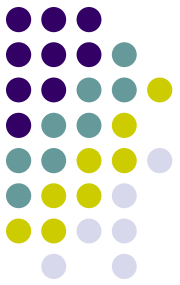
- **«Т» («Teen») — «Подросткам 13—19 лет»:** Игра подходит для подростков старше 13-ти лет. Проекты из данной категории могут содержать насилие, непристойные сцены, грубый юмор, в меру откровенное сексуальное содержание, кровь или нечастое использование ненормативной лексики



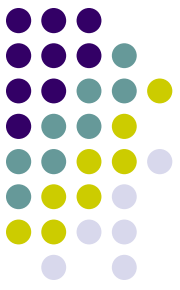
- - **«M» («Mature»)** — **«От 17 лет»**: Материалы игры не подходят для возрастной категории младше 17 лет. Проекты с данным рейтингом могут содержать достаточно жестокое насилие, большое количество крови с расчленением, непристойные сексуальные сцены или грубую ненормативную лексику, нежелательную для младшей аудитории. Некоторые торговые сети не продают игры с таким рейтингом несовершеннолетним без согласия родителей.



- **«АО» («Adults Only 18+»)** — **«Только для взрослых»**: Содержание игры только для взрослых. Продукты из данной категории могут содержать длительные сцены жестокого насилия и/или очень откровенное сексуальное содержимое, а также сцены с обнажением. В 2006-м году данный рейтинг получили 22 продукта, большинство из которых предназначены для персональных компьютеров под управлением Windows и Apple Macintosh. Рейтинг «Только для взрослых» является предметом многочисленных дискуссий, так как накладывает серьёзные ограничения на продажи игры.

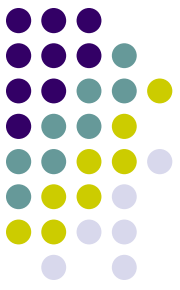


- **«RP» («Rating Pending») — «Рейтинг ожидается»:** Продукт был отправлен в ESRB и ожидает присвоение рейтинга. Данный логотип используется только на рекламных презентациях и в демо-версиях игр до официального р



Краткие описания на упаковке игры не всегда идентичны нижеперечисленным и могут содержать дополнительные пояснения, например, «Mild Blood» («Незначительное присутствие крови») и «Mild Suggestive Themes» («Незначительно впечатляющие сцены»).

- **«Alcohol Reference»** — Присутствие алкогольных напитков.
- **«Animated Blood»** — Бесцветная или нереалистичная кровь.
- **«Blood»** — Присутствие крови.
- **«Blood and Gore»** — Кровь и расчленение.
- **«Cartoon Violence»** — Присутствует нереалистичное насилие, подобное таковому в мультфильмах. Также данная фраза может означать, что насилие в данной игре не приносит вреда персонажам.
- **«Comic Mischief»** — Присутствуют грубые шутки.
- **«Crude Humor»** — Диалоги в игре построены с использованием вульгарностей и «туалетного» юмора.
- **«Drug Reference»** — В игре присутствуют или упоминаются наркотики.
- **«Edutainment»** — Развивающая игра. Продукт способствует развитию у игрока определённых навыков во время игрового процесса.



- **«Fantasy Violence»** — Причинение вреда фантастическим персонажам (монстрам), которые не ассоциируются с людьми.

«Informational» — Игра содержит информацию, факты, материалы или инструкции, и может быть использована в справочных целях.

«Intense Violence» — Реалистичное насилие. В игре могут присутствовать кровь, расчленение, оружие, а также человеческие ранения и смерть.

«Language» — Незначительное или умеренное сквернословие.

«Lyrics» — Умеренное сквернословие, упоминание о сексуальных отношениях, насилии, алкоголе или наркотиках в текстах к музыке.

«Mature Humor» — Диалоги в игре содержат «взрослый» юмор, включая тему сексуальных отношений.

«Mild Lyrics» — Незначительное сквернословие, упоминание о сексуальных отношениях, насилии, алкоголе или наркотиках в текстах к музыке.

«Mild Violence» — Игра содержит сцены, где персонажи могут участвовать в агрессивных конфликтах.

«Nudity» — Наличие полного обнажения в игре.

«Partial Nudity» — Короткие или неоткровенные сцены обнажения.

«Real Gambling» — Присутствуют азартные игры, включая ставки и пари реальными деньгами. Таким играм всегда присваивают рейтинг «Только для взрослых»



- **«Sexual Themes»** — В меру откровенные сексуальные сцены. Может присутствовать частичное обнажение.

«Sexual Violence» — Игра включает изнасилования или другие акты сексуального насилия.

«Simulated Gambling» — Наличие азартных игр без ставок реальными деньгами.

«Some Adult Assistance May Be Needed» — Проект предназначен для маленьких детей, и для его освоения может понадобится помощь взрослых. Используется для игр с рейтингом «Для детей младшего возраста».

«Strong Language» — Очень грубое и частое сквернословие.

«Strong Lyrics» — Грубое и частое сквернословие, частые упоминания секса, насилия, алкоголя или наркотиков в текстах к музыке.

«Strong Sexual Content» — Откровенное сексуальное содержимое, возможно, включая обнажение.

«Suggestive Themes» — Впечатляющие или раздражающие сцены или материалы.

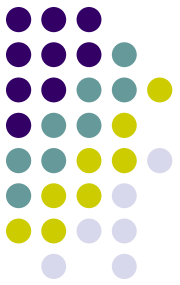
«Tobacco Reference» — В игре присутствует табачная продукция.

«Use of Drugs» — Употребление нелегальных наркотиков.

«Use of Alcohol» — Употребление алкогольных напитков.

«Use of Tobacco» — Употребление табачной продукции.

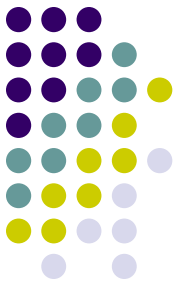
«Violence» — Присутствуют сцены, содержащие агрессивные конфликты.



- Онлайн-рейтинг

В онлайн-играх, содержимое которых может модифицироваться пользователями (например, диалоги, карты, модели персонажей), используется замечание «Game Experience May Change During Online Play», которое предупреждает покупателей о том, что пользовательский контент в игре не проходил рецензирования ESRB.

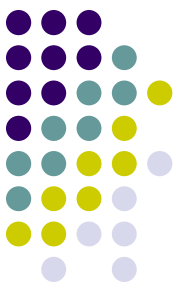
Microsoft заключил соглашение с PEGI Online



- PEGI Online – одна из дополнительных служб европейской системы классификации компьютерных игр PEGI (Pan European Game Information).
На протяжении последних четырех лет система PEGI стала в Европе основным источником информации для всех родителей, интересующихся, насколько содержимое игр подходит для их детей. Такая система позволяет в точной и доступной форме предоставить потенциальным покупателям всю необходимую информацию об игре. Новая онлайн-система была создана с целью защиты игроков (включая детей и молодежь) от нежелательных сцен в сетевых играх.



- Система PEGI Online расширяет сферу услуг PEGI, позволяя присвоить каждому игроку определенный код безопасности (PEGI Online Safety Code) и предоставляя родителям всю возможную информацию о том, как защитить своих детей от нежелательного содержимого сетевых игр. Таким образом, родители смогут принять правильное решение и выбрать контент, который их дети будут усваивать в процессе игры.
- Корпорация Microsoft уже давно сотрудничает с PEGI, и последний шаг Microsoft лишний раз доказывает, насколько серьезно эта компания относится к проблеме возрастной классификации игр. Корпорация Microsoft стремится предоставить родителям и опекунам наиболее эффективную систему контроля, позволяющую оградить детей от не соответствующих их возрасту сцен.



- Microsoft реализует в Xbox 360 систему Family Settings, полностью основанную на классификации PEGI. Крис Льюис (Chris Lewis), вице-президент регионального подразделения Microsoft Entertainment and Devices, заявил:
- «Мы очень рады, что среди производителей консолей именно мы первыми смогли внедрить систему PEGI Online и стали крупнейшим участником рабочей группы PEGI Online. Это огромный шаг вперед, который позволит предоставить пользователям систем Xbox LIVE и Games for Windows LIVE максимально полную информацию о содержимом игр и внедрить классификацию, установленную PEGI. Мы подходим к проблеме безопасности игр с максимальной серьезностью и ответственностью. Именно поэтому мы планируем продолжать сотрудничество с нашими партнерами в этой сфере, чтобы предоставить родителям контроль над содержимым игр, сделать процесс игры максимально безопасным и увлекательным».



11/06/2008 Совет Европы присоединился к системе информации "PEGI Online" со своей игрой "Джунгли интернета"

- 11.06.2008 игра "Джунгли интернета", обучающая детей правилам безопасного пользования глобальной сетью, была зарегистрирована Федерацией интерактивных программных средств (ISFE) в Общеввропейской системе информации о компьютерных играх "PEGI Online".
- Игра "Джунгли интернета", переведенная на 14 языков, направлена на то, чтобы помочь детям – в основном в возрасте от 7 до 10 лет – научиться основным правилам безопасного пользования интернетом в познавательной и увлекательной форме. Совет Европы выпустил игру в конце 2007 года, а на настоящий момент на сайт игры в Интернете заходило 1,7 млн. человек.

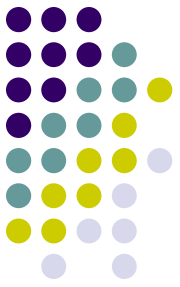


- “Мы разработали игру "Джунгли интернета" как часть программы Совета Европы "Строим Европу для детей и вместе с детьми", которая содействует правам детей и их защите от всех форм насилия", — заявила заместитель Генерального секретаря Совета Европы Мод де Бур-Букиккио.
- “В частности, игра "Джунгли интернета" учит детей тому, как защищать себя от неподобающих материалов в интернете, что является также целью инициативы "PEGI Online" со стороны ISFE. Поэтому мы рады возможности зарегистрировать данную игру, которая теперь имеет логотип "PEGI Online", — заявила заместитель Генерального секретаря.



- В целом необходимы дополнительные усилия для защиты детей в играх онлайн, которые учитывали бы их специфические особенности. Необходим быстрый и эффективный механизм их возрастной классификации.
- В этом контексте отправной точкой может служить политика Европейского Союза, направленная на усиление сотрудничества общественных организаций и частных лиц против компьютерной преступности, в особенности против вредного и противозаконного контента в сети Интернет.

Список стран, которые используют систему PEGI:



- Австрия, Бельгия, Болгария, Великобритания, Венгрия, Германия, Греция, Дания, Исландия, Испания, Ирландия, Италия, Кипр, Латвия, Литва, Люксембург, Мальта, Нидерланды, Норвегия, Польша, Португалия, Румыния, Словакия, Словения, Финляндия, Франция, Чехия, Швеция, Швейцария, Эстония