

ЕРИ (Единый регулятор игр) – надежный партнер

Сотрудничество с ЕРИ предоставляет магазинам видеоигр множество преимуществ, включая легальность, соблюдение стандартов контента, защиту интеллектуальной собственности, поддержку местных разработчиков и доступ к крупному и стабильному рынку.

Основные преимущества интеграции для магазинов игр:

- 1. Лицензирование и сертификация:**
ЕРИ при распространении игр из других стран на территорию РФ делает обязательным сотрудничество с местными издателями и открытие представительских юридических лиц или сотрудничество с уже аккредитованными и работающими на территории РФ издателями игр.
- 2. Защита интеллектуальной собственности:**
ЕРИ помогает защищать права разработчиков и издателей игр, предотвращая пиратство и несанкционированное использование контента в мировом масштабе, не только на территории РФ.
- 3. Поддержка местных разработчиков:**
Приоритет отдается играм от отечественных разработчиков, что способствует развитию местной игровой индустрии и созданию рабочих мест.
- 4. Локализация и перевод:**
Местные издатели обеспечивают профессиональный перевод игр на русский язык, что важно для положительного пользовательского опыта и помогает избежать культурно-этические искажения.
- 5. Продвижение и реклама:**
Местные издатели могут предложить эффективные рекламные кампании через интеграцию и адаптацию в крупные российские рекламные сети, что позволит быстро привлечь внимание российской аудитории.
- 6. Поддержка и экспертиза:**
Местные издатели обладают опытом и знаниями о российском рынке, что помогает новым проектам адаптироваться и успешно выходить на рынок.
- 7. Стабильность и прогнозируемость рынка:**
Разработка и внедрение четких правил и процедур лицензирования обеспечит стабильность и предсказуемость для издателей и магазинов игр, что способствует долгосрочному планированию и инвестициям.
- 8. Образовательные инициативы:**

ЕРИ обеспечивает и организует образовательные фонды. Осуществляет поддержку внутриигрового рынка, развитие и поддержку молодежи в сфере IT.

9. Экономические выгоды:

Развитие отечественного рынка видеоигровой индустрии в целом. Масштабирование и открытие новых регионов, а также поддержка развития IT сферы в странах БРИКС.

Стратегия масштабирования инициатив ЕРИ на ближайшее зарубежье стран БРИКС

Масштабирование инициативы по правовому регулированию видеоигр на страны БРИКС — сложный многоэтапный процесс, зависящий от множества факторов, включая политическую волю, правовые системы, уровень развития игровой индустрии в каждой стране и наличие необходимых ресурсов. Ниже представлена потенциально возможная схема, учитывающая различия между странами БРИКС.

I. Этап 1: Анализ и подготовка (6-18 месяцев)

1. Исследование правовых систем: Анализ действующего законодательства в каждой стране БРИКС (Бразилия, Египет, Индия, Иран, Китай, ОАЭ, Россия, Эфиопия, Южная Африка) в отношении видеоигр, выявление пробелов и противоречий. Оценка возможности адаптации российской модели регулирования.
2. Оценка рынка видеоигр: Анализ рынка видеоигр в каждой стране, определение его размеров, структуры и особенностей. Идентификация ключевых стейкхолдеров (разработчиков, издателей, дистрибьюторов, игроков, государственных органов).
3. Определение приоритетных стран: Выбор стран для первоочередного масштабирования на основе анализа правовых систем, развития рынка и политической воли к сотрудничеству. Страны с более близкими правовыми системами и развитым рынком видеоигр будут приоритетными (например, Бразилия, Индия, Южная Африка).
4. Разработка "пилотного проекта": Выбор одной из приоритетных стран для реализации пилотного проекта. В рамках этого проекта будет проведена адаптация российской модели регулирования к местным реалиям, проведены консультации с местными экспертами и государственными органами. На основе результатов пилотного проекта будет произведена корректировка дальнейшего масштабирования.

II. Этап 2: Двустороннее сотрудничество (12-24 месяца на страну)

1. Заключение меморандумов: Подписание меморандумов о взаимопонимании между Россией и wybranymi странами БРИКС по сотрудничеству в области правового регулирования видеоигр.
2. Обмен опытом и экспертизой: Организация рабочих встреч, семинаров и конференций для обмена опытом и экспертизой между российскими и зарубежными специалистами.
3. Адаптация российской модели: Разработка адаптивной модели правового регулирования для каждой страны с учетом ее специфики.
4. Законодательная инициатива: Поддержка местных инициатив по разработке и принятию законодательства о видеоиграх, основанного на адаптированной модели.
5. Локализация: Перевод и адаптация необходимых документов, программного обеспечения и методических материалов.

III. Этап 3: Многостороннее сотрудничество (24-36 месяцев и далее)

1. Формирование рабочей группы: Создание рабочей группы БРИКС по правовому регулированию видеоигр.
2. Разработка единых стандартов: Разработка общих принципов и стандартов правового регулирования видеоигр для стран БРИКС, учитывающих специфику каждой страны.
3. Гармонизация законодательства: Содействие гармонизации законодательства стран БРИКС в сфере регулирования видеоигр.
4. Международное сотрудничество: Взаимодействие с другими международными организациями и странами по вопросам правового регулирования видеоигр.

Политика Китая в области видеоигр

Китайский рынок является крупнейшим в мире. На него приходится 24,8 % доходов глобальной игровой индустрии.

По данным портала Statista, играми увлекается 665 млн жителей Китая. Агентство «Niko Partners» сообщает, что геймеры составляют 52 % населения страны. За десять лет число пользователей игровой индустрии выросло в 1,6 раза. По данным платформы AppMagic, среднестатистический геймер в приложении может тратить за игру до 130 долл. США.

Анализ государственных документов показывает, что политика КНР в области регулирования игровой сферы носит систематический характер. Нормативно-правовые акты связаны между собой единой целью – ограждением китайского общества от влияния, наносящего вред социокультурной идентичности жителей страны.

Фактически правовое регулирование можно разделить на две сферы регулирования: ограничение несовершеннолетних в видеоиграх и ограничение времени, проводимое в играх детьми.

Кодификация виртуального пространства - введения ограничения на время, проводимое в играх (1,5 часа по будням и 3 часа в выходные), а также на количество финансовых средств, которые они могли в них тратить (для подростков в возрасте 8–16 лет максимум составил 30 юаней, для 16–18-летних – 60 юаней в месяц. В 2021 году ограничения были ужесточены - теперь несовершеннолетние могут играть лишь в течение часа с 20:00 до 21:00.

Проведение идентификации пользователей.

Введение четкой системы штрафов за несоблюдение ограничений.

Лицензирование приложений и видеоигр.

Введение обязательного лицензирования игр.

Введение цензуры - закон запрещает публиковать материалы, содержащие порнографию, пропаганду непристойности, насилия, культов и суеверий, побуждения к самоубийству, терроризму, сепаратизму и экстремизму.

Создание единого регулятора, который осуществляет контроль и надзор в сфере видеоигр.

Требования для получения лицензии для игр

При подаче заявок на получение игровых лицензий в Китае игровым компаниям необходимо готовить целый ряд документов, включающих в себя информацию об издателе, игровые скриншоты, полный игровой сценарий, систему проверки реальных имен пользователей, и т.д.

В ходе подготовки игры к лицензированию регулятор оценивает ее на основе специальной рейтинговой системы, устроенной следующим образом.

По меньшей мере два эксперта в течение 20 дней детально проверяют проект игры по 5 категориям, среди которых:

- 1) ценностная ориентация игры (не противоречит ли игра государственным и общественным ценностям);
- 2) игровой дизайн (какие инновации привносит дизайн игры и не копирует ли уже существующие продукты);
- 3) качество игры и художественное оформление;
- 4) «образовательный» критерий (может ли игра чему-то научить и не содержит ли ошибок в тексте и графике);
- 5) отладка игры (завершённость продукта и способность работать без сбоев).

По итогу рассмотрения игра получает баллы от 1 до 5 по каждому критерию, по которым впоследствии рассчитывается средний балл. Если игра получает 2 балла и ниже, то она не одобряется, поэтому одобрена может быть лишь игра, набравшая 3 балла и выше.