

Гейминг-право КНР как феномен сравнительного игрового права

Чепурной Владимир Александрович

Студент (бакалавр)

Московский государственный институт международных отношений,

Международно-правовой факультет, Москва, Россия

E-mail: vladimir_ch2018@mail.ru

Китай всегда характеризовался как закрытая и обособленная страна, автономное государство во всех сферах общественной жизни, и его правовое поле не является исключением. Уникальность правовой культуры Китая прослеживается даже в инновационных юридических сферах, где формируются новые молодые отрасли права. В числе последних внимание привлекает китайская модель регламентации правоотношений в сфере игровой индустрии, это т.н. *гейминг-право*.

Его сущность заключается в обособлении специфической подгруппы правовых норм, регулирующих всю систему интеракций и коммуникаций в игровой сфере, объединяя в комплексе нормы и положения различных областей юриспруденции, в том числе конституционное, административное, гражданское, уголовное, корпоративное право и законодательство о конкуренции КНР [1]. Несмотря на свою относительную «молодость» в системе традиционных отраслей, китайское гейминг-право является весьма специфичным феноменом со следующими характерными признаками [6].

Во-первых, это присутствие разнообразных государственных органов в игровой индустрии, имеющих нормотворческую задачу регламентации в пределах своей компетенции: 1) Министерство культуры КНР как направляющая организация, устанавливающая идеологическую платформу и общие нормы и принципы поведения; 2) Министерство промышленности и информатизации КНР как наиболее молодое, но крайне энергичное ведомство, успешнее с 2008 года с момента своего основания стать бесспорным лидером, в том числе по части упоминания в СМИ в контексте регулирования игровой индустрии; 3) Государственное управление по делам прессы, телевидения, радиовещания и кино КНР как инстанция, одной из функций которой является надзор за исполнением постановлений в игровой сфере двух вышеупомянутых министерства; 4) Регулятор видеоигр, специально учрежденный в результате административных реформ в 2018 году; 5) Специализированный комитет по этике в видеоиграх, также учрежденный в 2018 г., который официально предусмотрел цензуру в онлайн и оффлайн играх.

Во-вторых, это «игровой комендантский час», который предусмотрен в КНР как законодательное ограничение времени, которое проводят несовершеннолетние в играх. В этом смысле Китай как локомотив выступает пока единственной страной, которая на законодательном уровне борется с проблемой игровой зависимости у детей, хотя это и порождает острую дискуссию [3]. Одни считают, что это нарушает личные права несовершеннолетних, другие же утверждают, что этот юридический феномен должен эффектом «домино» распространиться на остальные правовые системы мира [4].

Введение этого совершенно нового юридического термина «игровой комендантский час» в китайское законодательство повлекло за собой резкое ограничение количества времени, проводимого подростками в играх, и разделило это игровое время на два юрисдикционных этапа: до 1 сентября 2020 г. и после этого периода [2]. Так, до 1 сентября 2020 г. было запрещено всем, кто моложе 18 лет, играть в компьютерные игры между 10 вечера и 8 утра. Кроме того, они могли это делать лишь 1,5 часа в сутки в будние дни и не более 3 часов в день в выходные дни. Геймеры в возрасте от 8 до 16 лет могли тратить на

подобные игры не более 200 юаней в месяц (29 долларов). Наконец, подростки в возрасте от 16 до 18 лет могли тратить вдвое больше на игры - 400 юаней.

После радикальных поправок с 1 сентября 2020 г. новое законодательство КНР впервые определило ключевые понятия игровой компьютерной индустрии, в том числе такие, как «организация и контроль сетевых игр» и «виртуальные деньги». Отныне несовершеннолетние дети могут проводить в онлайн-играх только по одному часу и только в пятницу, субботу и воскресенье, а также на праздниках, но так чтобы это не мешало их школьным занятиям. Строго определено время суток для видеоигр только с 20:00 до 21:00.

В-третьих, обратим внимание на тот пункт постановления Министерства культуры КНР от 1 сентября 2020 г., который вводит цензуру в гейминг-дизайне, а именно запрещает сцены насильственного характера. Так, например, окровавленный меч, который присутствует в оригинальной версии игры, должен быть заменён на ложку в китайской версии. Можно подумать, что это абсурд или шутка, но это реальное правовое требование.

Если компания выпускает игру для китайского рынка, то из нее вырезают все, что не соответствует взглядам Коммунистической партии Китая и господствующей здесь идеологии. В частности, существует запрет на изображение или присутствие в игре крови, причём нельзя просто изменить её цвет, нужно переделывать сам эффект или вовсе его убрать, а также есть запрет на трупы, зомби и скелеты, однополые внутриигровые браки, «женоподобных» мужчин или изображение исторических событий из прошлого Китая. В китайских версиях игр нет сцен с ожившими скелетами или зомби, а также моментов, когда умершие встают из могил.

В-четвертых, отметим т.н. *игровую дипломатию Китая*, как совокупность способов «мягкого давления» на зарубежные игровые компании, которые желают торговать и продавать свою продукцию в КНР. Они должны играть по местным правилам, полностью переработать оригинальную версию под игровые нормы китайского рынка, основанные на политике правящей партии Китая. Данному феномену дано название «правовая локализация игр».

Решения государственной власти и партийные структуры КНР предопределяют законодательное развитие игровой индустрии [5]. Поэтому на современном этапе уже не осталось сугубо экономических или социально-культурных препятствий для интенсивного развития игропрома в Китае, но напротив развиваются жесткие юридические рамки и идеологические барьеры.

Источники и литература

- 1) Архипов В. В. Интернет-право. М., 2022. С. 70-77.
- 2) Приказ Министерства культуры КНР №49 от 17.03.2010 (с изм. от 01.08.2020). URL: http://www.gov.cn/flfg/2010-06/22/content_1633935.htm (дата обращения: 01.03.2022).
- 3) Трощинский П.В. Влияние традиций на право современного Китая // Журнал российского права. 2014. №8. С. 94-106.
- 4) Трощинский П.В. Правовая система Китайской Народной Республики: становление, развитие и характерные особенности // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина. 2015. №5. С. 99-117.
- 5) Трощинский П.В. Правовая система Китая. М., 2016. С. 291-341.

- 6) Трощинский П.В. Современное законодательство КНР: проблемы и перспективы развития // Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения. 2016. №3. С. 24-31.