

Роскомнадзор выразил сомнения в действенности законопроекта о маркировке контента для видеоигр. Глава ведомства Андрей Липов заявил, что текущие методы возрастных ограничений, основанные на родительском контроле, показывают неэффективность предлагаемых мер. По его словам, оценить реальное влияние маркировки на защиту аудитории можно будет только после тестирования закона.

Законопроект, внесенный в Госдуму в декабре 2024 года, обязывает разработчиков информировать игроков о содержании продуктов. Однако представители игровой индустрии, включая АПРИОРИ и АИИ, направили поправки, указав на риски. Среди проблем — возможная недобросовестная конкуренция из-за сложной экспертизы контента, а также спорные нормы, касающиеся внутриигровых покупок и виртуального имущества.

Липов подчеркнул, что при реализации закона важно учитывать интересы российских разработчиков. Он призвал к диалогу между всеми участниками рынка: создателями игр, владельцами платформ и игроками. По мнению главы РКН, только совместная работа позволит решить проблемы, с которыми сталкивается индустрия.

Отдельное внимание уделено оценке эффективности нововведений. Липов предложил разработать механизмы, которые покажут, достигает ли маркировка заявленных целей. Это поможет избежать избыточного регулирования и сохранить баланс между защитой пользователей и развитием отрасли.