

Экспертное заключение № 4

Дата проведения экспертизы: 4-5 августа 2014 года.

Время проведения экспертизы: 9.00-17.00.

Место проведения экспертизы: город Москва.

Сведения об эксперте:

ФИО: Шилова Валентина Александровна.

Сведения об образовании: высшее, режиссер театра, закончила Московский государственный университет культуры (МГУК), в настоящее время МГУКИ в 1995 году, магистр социологии, закончила Институт социологии Республиканского Центра гуманитарного образования, в настоящее время ИС ГАУГН в 1997 году, защитила кандидатскую диссертацию по социологии управления 22.00.08 «Телевидение в системе социального управления» в 2000 году.

Стаж работы по специальности: социология 18 лет.

Занимаемая должность: старший научный сотрудник, ученый секретарь Центра социологии управления и социальных технологий ФГБУН Института социологии РАН, преподаватель ГАУГН.

Аттестат аккредитации эксперта № 00027, выдан на основании Приказа Федеральной службы по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций №423 от 15.04.2013, со сроком действия на 5(пять) лет с 15 апреля 2013 года по 14 апреля 2018 (статус документа – действующий).

Экспертиза игры Jungle Hunting (в игровом автомате WANLAP).

Вопросы, поставленные Заказчиком перед Экспертом:

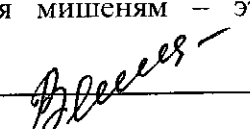
Вопрос 1: Содержится ли в информационной продукции информация, причиняющая вред здоровью и (или) развитию детей?

Вопрос 2: Соответствует или не соответствует информационная продукция определенной категории информационной продукции?

Вопрос 3: В случае, если объектом исследования является информационная продукция, промаркированная ее производителем и (или) распространителем знаком информационной продукции, - соответствует или не соответствует знак информационной продукции той категории, к которой относится представленная информационная продукция?

Представленный объект исследования:

На экспертизу представлена игра **Jungle Hunting** игрового автомата модель WANLAP, в игре 5 глав, в каждой главе 7 уровней. Суть игры заключается в стрельбе по движущимся мишеням – это животные и птицы, обитатели джунглей. Каждый



последующий уровень сложнее, чем предыдущий - в мишени становится тяжелее попасть, необходимо 2 или более попаданий по одной цели, ухудшается видимость и т.д. В каждом уровне лимитировано время, и для каждого уровня оно свое - от 2.5 до 5 минут. То есть максимальная длительность уровня - 5 минут. При набирании достаточного количества очков могут даваться медали - бронза, серебро, золото.

В ходе экспертизы были изучены:

Фотография игрового автомата модель WANLAP.

Сертификат соответствия игрового автомата модель WANLAP.

Инструкция игры Jungle Hunting (на английском языке).

Архив видеозаписи игры 1 глава 7 уровней.

Файл №1. Видеозапись игры хронометраж 00:03:04

Файл №2. Видеозапись игры хронометраж 00:03:55

Файл №3. Видеозапись игры хронометраж 00:03:42

Файл №4. Видеозапись игры хронометраж 00:03:23

Файл №5. Видеозапись игры хронометраж 00:04:16

Файл №6. Видеозапись игры хронометраж 00:04:39

Файл №7. Видеозапись игры хронометраж 00:02:52

Архив видеозаписи игры 2 глава 7 уровней.

Файл №8. Видеозапись игры хронометраж 00:03:27

Файл №9. Видеозапись игры хронометраж 00:04:03

Файл №10. Видеозапись игры хронометраж 00:04:18

Файл №11. Видеозапись игры хронометраж 00:03:19

Файл №12. Видеозапись игры хронометраж 00:04:18

Файл №13. Видеозапись игры хронометраж 00:04:41

Файл №14. Видеозапись игры хронометраж 00:02:39

Архив видеозаписи игры 3 глава 7 уровней.

Файл №15. Видеозапись игры хронометраж 00:04:16

Файл №16. Видеозапись игры хронометраж 00:02:47

Файл №17. Видеозапись игры хронометраж 00:3:53

Файл №18. Видеозапись игры хронометраж 00:03:20

Файл №19. Видеозапись игры хронометраж 00:03:35

Файл №20. Видеозапись игры хронометраж 00:03:38

Файл №21. Видеозапись игры хронометраж 00:03:26

Архив видеозаписи игры 4 глава 7 уровней.

Файл №22. Видеозапись игры хронометраж 00:04:08

Файл №23. Видеозапись игры хронометраж 00:03:09
Файл №24. Видеозапись игры хронометраж 00:02:44
Файл №25. Видеозапись игры хронометраж 00:04:08
Файл №26. Видеозапись игры хронометраж 00:03:11
Файл №27. Видеозапись игры хронометраж 00:03:07
Файл №28. Видеозапись игры хронометраж 00:03:09
Архив видеозаписи игры 5 глава 7 уровней.
Файл №29. Видеозапись игры хронометраж 00:03:19
Файл №30. Видеозапись игры хронометраж 00:04:11
Файл №31. Видеозапись игры хронометраж 00:04:18
Файл №32. Видеозапись игры хронометраж 00:03:41
Файл №33. Видеозапись игры хронометраж 00:03:58
Файл №34. Видеозапись игры хронометраж 00:03:38
Файл №35. Видеозапись игры хронометраж 00:05:06

Целями экспертизы являлись:

Выявить наличие или отсутствие в игре элементов, которые могут оказать вредное воздействие на психику ребенка;

Оценить возможность причинения игрой вреда соматическому, психическому или психологическому здоровью ребенка и (или) физическому, психическому, духовному, нравственному развитию ребенка в результате воздействия информационной продукции;

Определить соответствие или несоответствие информационной продукции, приписываемой возрастной категории;

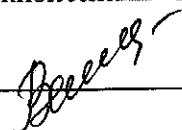
Определить информационной продукции соответствующую возрастную категорию.

Содержание и результат экспертизы с указанием методик:

В рамках экспертизы автор опирался на следующие научные подходы в области возрастной психологии:

1. Психоанализ Зигмунда Фрейда, базирующийся на положениях о приоритете бессознательного и иррационального; о предопределенности человеческого поведения; о значимости событий раннего детства при восприятии окружающего мира; о конфликтах между осознанным восприятием реальности и бессознательным, которые могут приводить к ментальным нарушениям; об освобождении от бессознательного путем его осознанного осмысления.

2. Концепцию индивидуальной теории личности Альфреда Адлера, в которой второстепенное место отводится бессознательному и сексуальности, а на первые позиции выводится «жизненный стиль» - сложившаяся в детстве система целенаправленных



стремлений, в которой реализуется потребность в достижении превосходства, самоутверждении как компенсации «комплекса неполноценности» (термин введен А.Адлером).

3. Эпигенетическую теорию развития личности Эрика Эриксона. Психоаналитическую концепцию об отношениях я и общества. Э. Эриксон выделяет стадии жизненного пути личности (младенчество, ранний возраст, возраст игры, школьный возраст, подростковый возраст, молодость, зрелость, старость). Развитие личности и переход от одной жизненной стадии к другой осуществляется через преодоление кризисов. Психический мораторий - интервал между юностью и взрослым состоянием, когда молодые люди методом проб и ошибок стремятся найти свое место в жизни.

4. Концепцию архетипов Карла Густава Юнга. Архетип (первообраз) – это «универсальные изначальные врождённые психические структуры, составляющие содержание коллективного бессознательного, распознаваемые в нашем опыте и являемые, как правило, в образах и мотивах сновидений». К. Юнг выделял несколько уровней бессознательного: индивидуальное, семейное, групповое, национальное, расовое и коллективное бессознательное, которое включает в себя универсальные для всех времён и культур архетипы.

5. Теоретические воззрения Эриха Фромма, который делает акцент на симптомы морального поражения человека в жизнедеятельности, называя их неврозами, разделяет агрессию на доброкачественную (несущую пользу) и злокачественную (основанную на жестокости, страсти мучить и убивать).

6. Гуманистическую теорию личности А. Маслоу, в рамках которой обозначается иерархия потребностей: физиологические потребности – пища, вода, сон и т.п.; потребность в безопасности – стабильность, порядок; потребность в любви и принадлежности – семья, дружба; потребность в уважении – самоуважение, признание; потребность в самоактуализации – развитии способностей. Вводится понятие «самоактуализации» - умение понять себя, свою внутреннюю природу, научиться подстраиваться под нее.

7. Культурно-историческую теорию Льва Выготского, в которой обосновывается необходимость различать низшие и высшие психические функции, и соответственно два плана поведения — натуральный, природный (результат биологической эволюции животного мира) и культурный, общественно-исторический (результат исторического развития общества), слитые в развитии психики. В процессе

развития высших психических функций ребенка важнейшую роль играет изменяющаяся социальная среда (социальная ситуация развития).

8. Деятельностный подход А.Н. Леонтьева, П.Я. Гальперина, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца, в основе которого лежит понимание деятельности, как формы активности, а действия, как главной структурной единицы деятельности. Исследуются процессы смещения цели и мотивов общения.

Для гармоничного психологического развития ребенка важно, чтобы окружающая его информационная среда соответствовала его возрастным особенностям и психическим возможностям восприятия.

Компьютерные игры быстро вошли в мир современных детей, их привлекательность заключается, прежде всего, в создании принципиально новой реальности, эффектом присутствия в событиях игры, заманчивости (красочности, яркости, фантастичности) виртуальной реальности. Реальность игры предлагает иной ландшафт, дизайн – это мощное средство «погружения» ребенка в иную социокультурную (информационную) среду, которая может качественно отличаться от той среды, которая окружает ребенка в обыденной (повседневной) жизни. Новые изобразительно-выразительные возможности компьютерных игр могут способствовать особенной привлекательности тех или иных продуцируемых поведенческих стереотипов.

Теоретико-методологическая база экспертизы:

Анализ был проведен в рамках семиосоциопсихологической парадигмы Т.М. Дридзе. «Семиосоциопсихология, или семиосоциопсихологическая парадигма — это комплексное междисциплинарное направление, изучающее социальную (знаковую) коммуникацию как «процесс, деятельность и универсальный механизм социокультурного (в том числе межкультурного) взаимодействия людей, как фактор формирования общественной психологии и культуры» (определение Т. М. Дридзе).

Предметом изучения семиосоциопсихологической парадигмы являются социально значимые процессы, инициируемые коммуникативными взаимодействиями людей, социумов, групп, сообществ и т. д.; «при этом основным критерием качества коммуникативных взаимодействий является степень достижения понимания и взаимопонимания».

При экспертизе автор опирался на работы Т.М. Дридзе и Т.З. Адамьянц.

Игра Jungle Hunting игрового автомата модель WANLAP ориентирована на детей в возрасте 12+ и взрослых. Основная ситуативная и содержательная канва игры – это участие в охоте на зверей в джунглях. Цель игры развить у ребенка – взрослого отдельные навыки, позволяющие ему стать успешным охотником. Игрок получает ружье и охотится

на движущие мишени (животных) в декорациях джунглей. В игре 5 глав в каждой главе 7 уровней. Каждый уровень отличается визуальной картинкой джунглей, которая меняется в зависимости от времени года, времени суток, погоды и ландшафта. Картинки джунглей не содержат устрашающих, визуально отталкивающих и раздражающих элементов. На каждом уровне появляется свой набор мишеней (животных), движущихся по воде, земле или воздуху. После попадания в мишень, высвечивается в разных цветовых кружочках количество получаемых баллов. В зависимости от уровня меняется количество, скорость и направленность движущихся объектов. Животные (мишени) движутся статично, падают по схематически заданным траекториям. Сама графика (простая и схематичная) не формирует ощущения, что речь идет об убийстве живого существа (это никак не акцентируется и не подчеркивается), поэтому мы не можем говорить о том, что игра формирует, например, жестокое отношения к животным.

Звуковое сопровождение игры не содержит элементов (отдельных криков или устрашающих звуков), которые могли бы нанести вред психики ребенка (напугать его или оказать какое-либо другое негативное влияние). Основное звучание – это достаточно монотонные щелчки выстрелов.

Единицами анализа, кроме того, были выбраны элементы содержания видеозаписи игры, способные оказать вредное влияние на психологическое здоровье и развитие детей.

Когнитивный уровень - продуцируемые убеждения, желания, намерения, противоречащие моральным и нравственным нормам; использование ненормативной лексики и бранных слов.

Эмоциональный уровень – пробуждение страхов, ужаса, паники, причинение душевной травмы.

Поведенческий уровень – демонстрация противоправного и антиобщественного поведения, негуманное отношение к людям и животным.

Категория	Элемент игры	Временные границы игры	Возрастная категория
Когнитивный уровень			
Утверждения, противоречащие моральным и нравственным принципам		отсутствуют	
Использование нецензурной лексики		отсутствует	
Использование		отсутствует	

браних слов		отсутствует	
Оправдание жестокого отношения к человеку при отсутствии сострадания к жертве		отсутствует	
Информация о смерти, катастрофах, войнах		отсутствует	
Утверждения, разрушающие социальный институт семьи		отсутствуют	
Религиозная нетерпимость		отсутствует	
Утверждения, разжигающие национальную рознь		отсутствует	
Формирования неуважения к человеку		отсутствует	
Угроза самоубийства		отсутствует	
Эмоциональный уровень			
Натуралистический процесс лишения жизни (убийства)		отсутствует	
Натуралистический процесс нанесения увечий		отсутствует	
Натуралистический процесс самоубийства		отсутствует	
Натуралистические изображения заболевания, аварии, катастрофы и их последствий		отсутствуют	
Изображение процесса смерти		отсутствует	
Демонстрация последствий несчастного случая, аварии, катастрофы		отсутствуют	
Сцены насилия		отсутствуют	
Поведенческий уровень			
Сцены жестокого поведения		Отсутствуют	
Сцены физического насилия		Отсутствуют	
Демонстрация нетолерантного поведения		Отсутствует	
Эротические сцены		Отсутствуют	
Порнографические		Отсутствуют	

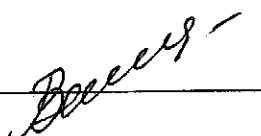
сцены			
Демонстрация курения		Отсутствует	
Демонстрация употребления спиртных напитков		Отсутствует	
Демонстрация употребления наркотических средств		Отсутствует	
Пропаганда нетрадиционной сексуальной ориентации		Отсутствует	
Оправдание противоправного поведения (правонарушения)		Отсутствует	

В ходе экспертизы были выявлены отдельные «острые» визуальные моменты игры. Так на отдельных уровнях животные внезапно выскакивали на экране (Файл №7 00:00:54) или вбегали в экран (Файл №11 00:00:50; Файл № 13 00:02:12; Файл №27 00:01:44; Файл № 29 00:02:49; Файл №34 00:01:05, 00:01:41).

При определенном ракурсе попадания в животное на экране появлялось красное пятно на 1-2 секунды (Файл №4 00:02:27; Файл № 5 00:01:37; Файл №10 00:03:40; Файл №12 00:03:33; Файл №13 00:01:09; Файл №15 00:03:29; Файл №16 00:02:20; Файл №27 00:01:00; Файл № 29 00:02:51; Файл №32 00:00:16; Файл №34 00:01:05, 00:01:42).

Данные визуальные элементы не несут вреда для детей возрастной категории 12+, не способствуют развитию жестокости, их задача создание отдельных эффектов неожиданности и внезапности, чтобы сохранить напряженность игрового момента и сформировать готовность к нетипичным ситуациям.

5 Статья Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» определяет, во-первых, виды информации запрещенной для распространения, во-вторых, обозначает виды информации, распространение которой среди детей определенных возрастных категорий ограничено. К информации, запрещенной для распространения среди детей, относится информация, побуждающая детей к совершению действий, представляющих угрозу их жизни и (или) здоровью, в том числе к причинению вреда своему здоровью, самоубийству, а к информации, на которую налагается ограничение, относится изображение описание заболеваний, несчастных случаев, катастроф и (или) их последствий. Данные виды информации в игре **Jungle Hunting** игрового автомата модель WANLAP отсутствуют.



На основании положений статьи 11 Федерального закона в случае демонстрации нескольких видов информационной продукции для детей разных возрастных категорий указанный закон должен соответствовать информационной продукции для детей старшей возрастной группы, то есть в данном случае рекомендован к просмотру возрастной группе 12+.

Опираясь на результаты проведенного исследования, эксперт В.А. Шилова следующим образом отвечает на поставленные перед ней вопросы:

Вопрос 1: Содержится ли в информационной продукции информация, причиняющая вред здоровью и (или) развитию детей?

Ответ: нет

Вопрос 2: Соответствует или не соответствует информационная продукция определенной категории информационной продукции?

Ответ: соответствует категории 12+

Вопрос 3: В случае, если объектом исследования является информационная продукция, промаркированная ее производителем и (или) распространителем знаком информационной продукции, - соответствует или не соответствует знак информационной продукции той категории, к которой относится представленная информационная продукция?

Ответ: Продукция, предоставленная для экспертизы, не была промаркирована ее производителем и распространителем.

Заключение:

Компьютерная игра **Jungle Hunting** игрового автомата модель WANLAP не содержит информации способной причинить вред здоровью и (или) развитию детей. Игра способствует развитию у ребенка концентрации внимания, сосредоточенности, координации и четкости движения, меткости и ловкости. Игра не способствует повышению уровня агрессии и не побуждает к нездоровому азарту. К игре **Jungle Hunting** игрового автомата модель WANLAP может быть применена классификация информационной продукции для детей, достигших возраста двенадцати лет, - в виде цифры «12» и знака «плюс» и (или) текстового предупреждения в виде словосочетания «для детей 12 лет и старше».

Настоящее Экспертное заключение составлено в четырех экземплярах, для передачи Заказчику Экспертизы информационной продукции (индивидуальному предпринимателю Токаревой Ирине Николаевне), для направления в течение двух рабочих дней со дня подписания экспертного заключения в уполномоченный

Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти и для хранения у эксперта и (или) в экспертной организации в течение пяти лет.

Приложение:

Фотография игрового автомата модель WANLAP

Сертификат соответствия игрового автомата модель WANLAP

Инструкция игры Jungle Hunting (на английском языке)

Архив видеозаписи игры 1 глава 7 уровней.

Файл №1. Видеозапись игры хронометраж 00:03:04

Файл №2. Видеозапись игры хронометраж 00:03:55

Файл №3. Видеозапись игры хронометраж 00:03:42

Файл №4. Видеозапись игры хронометраж 00:03:23

Файл №5. Видеозапись игры хронометраж 00:04:16

Файл №6. Видеозапись игры хронометраж 00:04:39

Файл №7. Видеозапись игры хронометраж 00:02:52

Архив видеозаписи игры 2 глава 7 уровней.

Файл №8. Видеозапись игры хронометраж 00:03:27

Файл №9. Видеозапись игры хронометраж 00:04:03

Файл №10. Видеозапись игры хронометраж 00:04:18

Файл №11. Видеозапись игры хронометраж 00:03:19

Файл №12. Видеозапись игры хронометраж 00:04:18

Файл №13. Видеозапись игры хронометраж 00:04:41

Файл №14. Видеозапись игры хронометраж 00:02:39

Архив видеозаписи игры 3 глава 7 уровней.

Файл №15. Видеозапись игры хронометраж 00:04:16

Файл №16. Видеозапись игры хронометраж 00:02:47

Файл №17. Видеозапись игры хронометраж 00:3:53

Файл №18. Видеозапись игры хронометраж 00:03:20

Файл №19. Видеозапись игры хронометраж 00:03:35

Файл №20. Видеозапись игры хронометраж 00:03:38

Файл №21. Видеозапись игры хронометраж 00:03:26

Архив видеозаписи игры 4 глава 7 уровней.

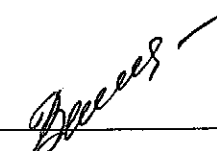
Файл №22. Видеозапись игры хронометраж 00:04:08

Файл №23. Видеозапись игры хронометраж 00:03:09

Файл №24. Видеозапись игры хронометраж 00:02:44

Файл №25. Видеозапись игры хронометраж 00:04:08

Файл №26. Видеозапись игры хронометраж 00:03:11
Файл №27. Видеозапись игры хронометраж 00:03:07
Файл №28. Видеозапись игры хронометраж 00:03:09
Архив видеозаписи игры 5 глава 7 уровней.
Файл №29. Видеозапись игры хронометраж 00:03:19
Файл №30. Видеозапись игры хронометраж 00:04:11
Файл №31. Видеозапись игры хронометраж 00:04:18
Файл №32. Видеозапись игры хронометраж 00:03:41
Файл №33. Видеозапись игры хронометраж 00:03:58
Файл №34. Видеозапись игры хронометраж 00:03:38
Файл №35. Видеозапись игры хронометраж 00:05:06



Эксперт, кандидат социологических наук,
Шилова Валентина Александровна,
7 августа 2014 года