



КАЛУЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ К.Э. ЦИОЛКОВСКОГО

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР  
СУДЕБНОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ И КРИМИНАЛИСТИКИ (НИЦСЭиК)

248023, г. Калуга, ул. Ст. Разина, 26  
E-mail: [valiyen@gmail.com](mailto:valiyen@gmail.com)  
Почтовый адрес: 248002, Калуга, а/я 353

Тел/факс (4842) 57-68-11  
<http://forensic-lab.ru/>  
<http://psihfak.ru/>  
<http://www.kspu.kaluga.ru>

**Акт экспертизы психологического исследования**

Основанием для проведения исследования послужил договор между ЗАО «1С» и Калужским государственным педагогическим университетом им. К.Э. Циолковского

Психологическое исследование проводилось Енгалычевым Вали Фатеховичем, профессором, доктором психологических наук, имеющим высшее филологическое и высшее психологическое образование со специализацией «юридическая психология», прошедшим специальную подготовку по программе «судебно-психологическая экспертиза», стаж работы по специальности с 1980 г.; Осековым Александром Александровичем, имеющим высшее психологическое образование со специализацией «юридическая психология», прошедшим специальную подготовку по программе «судебно-психологическая экспертиза», стаж работы по специальности с 2005 г.

**На разрешение психологического исследования были поставлены следующие вопросы:**

1. Содержит ли представленный на исследование мультимедийный продукт – компьютерная игра Call of Duty Modern Warfare 2 – призывы к осуществлению экстремистской деятельности, а именно:

- к насильственному изменению основ конституционного строя и нарушение целостности Российской Федерации;

- к совершению террористических актов и иной террористической деятельности;

- к возбуждению социальной, расовой, национальной или религиозной розни;

- к пропаганде исключительности, превосходства либо неполноценности человека по признаку его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии;

- к нарушению прав, свобод и законных интересов человека и гражданина в зависимости от его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии?

2. Содержит ли исследуемый продукт обоснование или оправдание необходимости осуществления вышеуказанных актов экстремистской деятельности? Если да, то в каких высказываниях, сценах это выражается?

**При проведении психологического исследования были использованы следующие методические материалы и специальная литература:**

1. Аронсон Э., Пратканис Э.Р. Эпоха пропаганды: Механизмы убеждения повседневное использование и злоупотребление. – СПб.: Прайм - ЕВРОЗНАК, 2002. – 384 с.
2. Бессонов Б. Пропаганда и манипуляция // Реклама: внушение и манипуляция: Медиа-ориентированный подход: Учеб. пособие для факультетов психологии, социологии, экономики и журналистики / Ред.-сост. Д.Я. Райгородский. – Самара: Бахрах-М, 2001. – С. 703-726 (746 с.).
3. Войтасик Л. Психологическая модель пропаганды // Реклама: внушение и манипуляция: Медиа-ориентированный подход: Учеб. пособие для факультетов психологии, социологии, экономики и журналистики / Ред.-сост. Д.Я. Райгородский. – Самара: Бахрах-М, 2001. – С. 232-237 (746 с.).
4. Джоуэтт Г.С., О'Доннел В. Пропаганда и внушение // Реклама: внушение и манипуляция: Медиа-ориентированный подход: Учеб. пособие для факультетов психологии, социологии, экономики и журналистики / Ред.-сост. Д.Я. Райгородский. – Самара: Бахрах-М, 2001. – С. 186-207 (746 с.).
5. Енгальчев В.Ф., Шипшин С.С. Судебно-психологическая экспертиза. Методическое руководство для следователей и экспертов. – Калуга-Обнинск-Москва: изд-е Калужской областной прокуратуры, Изд-е 2-е, испр. и доп., 1997. – 190 с.
6. Коченов М. М. Введение в судебно-психологическую экспертизу. – М.: Изд-во МГУ, 1980. – 117 с.
7. Кроз М.В., Ратинова Н.А. Социально-психологические и правовые аспекты ксенофобии. — М.: Academia, 2005. — 52 с.
8. Леонтьев А.А. Психолингвистическая экспертиза ксенофобии в средствах массовой информации. Методические рекомендации для работников правоохранительных органов. – М.: Смысл, 2003. – 85 с.
9. Методические рекомендации Генеральной прокуратуры № 27-11-99 «Об использовании специальных познаний по делам и материалам о возбуждении национальной, расовой или религиозной вражды» от 29.06.99 г.
10. Методические рекомендации Генеральной прокуратуры № 36–15–02 «Ответственность за криминальные проявления экстремизма» от 06.11.2002 г.
11. Оселков А.А. Признаки возбуждения расовой, религиозной, национальной вражды и нетерпимости // Психология и современное общество: взаимодействие, как путь взаиморазвития. – СПб: СПБИУиП, 2008. – ч. 2, С. 73-76 (296 с.).
12. Основы судебной экспертизы. Часть 1 Общая теория // Коллектив авторов – М. РФЦСЭ., 1997. – 157 с.
13. Ратинов А.Р., Кроз М.В., Ратинова Н.А. Ответственность за разжигание вражды и ненависти. Психолого-правовая характеристика/ Под ред. Ратинова А.Р., М.: Изд-во «Юрлитинформ», 2005. – 253 с.
14. Сафуанов Ф.С. Судебно-психологическая экспертиза в уголовном процессе: Научно-практическое пособие. – М.: Гардарика-Смысл, 1998. – 192 с.
15. Сахнова Т.В. Судебная экспертиза. – М.: Городец, 2000. – 368 с.
16. Солдатова Г.У. Психология межэтнической напряжённости. – М.: Смысл, 1998. – 389 с.
17. Столяренко А.М. (ред). Прикладная юридическая психология. – М.: Юнити-Дана, Закон и право, 2003. – 639 с.
18. Холопова Е.Н. Судебно-психологическая экспертиза: теоретические, правовые и организационные основы. Монография. – Калининград: КПИ ФСБ РФ, 2005. – 340 с.

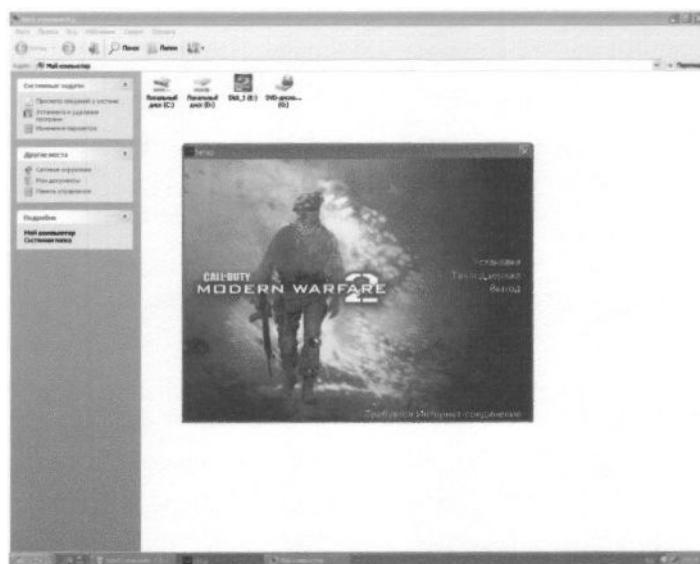
## Описание объекта экспертного исследования

На исследование представлена коробка с диском с лицензионной копией игры «Call of Duty Modern Warfare2». Диск запечатан в прозрачную обёртку с жёлтой полосой с надписью «1C» по центру. На передней и задней вкладках в коробке расположены картинки по тематике игры и информация о ней, в частности, указание, что игра не рекомендована игрокам до 18 лет (на передней и задней сторонах), предупреждающие значки «насилие», «братья» (на задней вкладке) по системе «Pan European Game Information» («PEGI»).

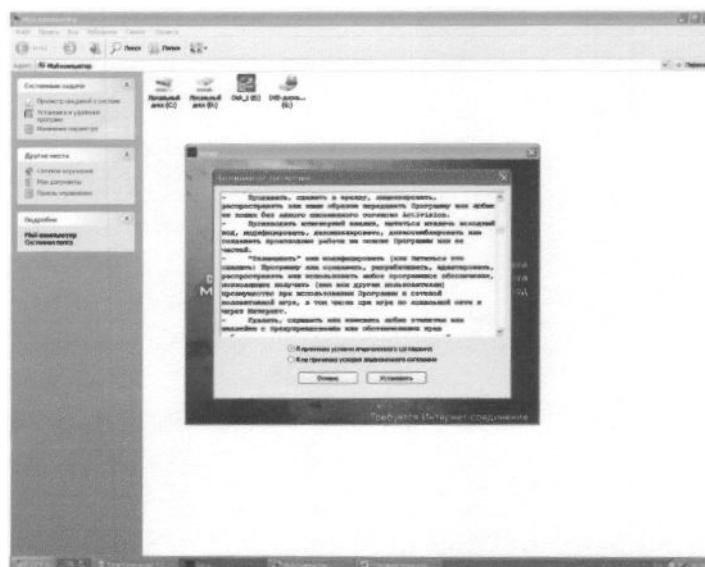
Внутри коробки с диском находятся буклет с регистрационной анкетой и два DVD, а также бумажная вкладка с лицензионным ключом.

При изучении вышеперечисленных материалов какие-либо признаки экстремистской направленности, либо напоминающие эти признаки обнаружены не были.

При установке программного обеспечения возникает меню, в котором предлагается 1) начать установку, 2) перейти на сайт техподдержки, 3) выйти из меню.



При дальнейшей установке программного продукта появляется Лицензионное соглашение об использовании данного программного обеспечения. При согласии с текстом соглашения установка продолжается, при несогласии – прекращается.



При согласии далее следует установка дополнительного программного обеспечения, регистрация пользователя и введение серийного ключа.

После установки и запуска программного обеспечения появляется меню, из которого можно приступить к началу игры.

## Теоретическая часть

С целью ответа на поставленные вопросы использовался критериально ориентированный анализ представленных на исследование материалов (Ратинов, Кроз, Ратинова, 2005, с. 190).

Согласно Федеральным законам «О противодействии экстремистской деятельности» и «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с совершенствованием государственного управления в области противодействия экстремизму», понятия «экстремизм» и «экстремистская деятельность» представляются синонимичными и, соответственно, взаимозаменяемыми. Основываясь на Методических рекомендациях «Ответственность за криминальные проявления экстремизма» НИИ Проблем укрепления законности и правопорядка при Генеральной прокуратуре РФ, «экстремизм как явление представляет собой особое состояние сознания представителей той или иной национальной, религиозной, культурной общности, характеризующееся ощущением сверхценности исповедуемых идей, тотальным безоговорочным подчинением своей жизни их реализации, отрицанием возможности иного отличного видения мира, приверженностью к крайним, иногда насильственным методам достижения избранных целей» (Методические рекомендации., 2002, с.2).

Проявления подобного состояния сознания могут выражаться как в отдельных целенаправленных действиях, так и целостной деятельности. И первое, и второе законодательно запрещено. Так, ст. 29 Конституции РФ не допускает пропаганду или агитацию, возбуждающую социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду. Ст. 19 Конституции РФ запрещаются любые формы ограничения прав граждан по признакам социальной, расовой, национальной, языковой или религиозной принадлежности.

Действие в контексте ст. 282 УК РФ подразумевает любой целенаправленный акт внешней практической деятельности, включая речевое изложение мысли и иные формы передачи информации языковыми или изобразительными средствами. Такими действиями являются использование публичных высказываний, печатных изданий, иных средств массовой информации (радио, телевидение) для передачи устных, письменных или аудиовизуальных сообщений, которые направлены на возбуждение национальной, расовой или религиозной вражды (Методические рекомендации., 2002, с.1).

Пропагандой является распространение среди широкого круга лиц взглядов, представлений или побуждений к действиям, направленным на возбуждение национальной, расовой или религиозной вражды. Она может выражаться в форме призывов, воззваний, поучений, советов, предостережений, требований, угроз, рекомендаций и т.п. Результатом пропаганды является формирование социальной установки или аттитюда, которая представляет собой относительно устойчивую во времени систему взглядов, представлений о социальном объекте или событии, совокупность связанных с ними эмоциональных состояний, предрасполагающих к определённым действиям (Ратинов, Кроз, Ратинова, 2005, с. 119).

Наиболее часто встречаемой в следственной и экспертной практике формой экстремистской деятельности является возбуждение вражды по признаку национальной, религиозной и иной социальной принадлежности (Ст. 1.1. ФЗ-114 «О противодействии экстремистской деятельности»), призывы к действиям против людей по признаку их социальной принадлежности, а также призывы к возбуждению социальной неприязни по отношению к ним рассматривается как призыв к экстремистской деятельности.

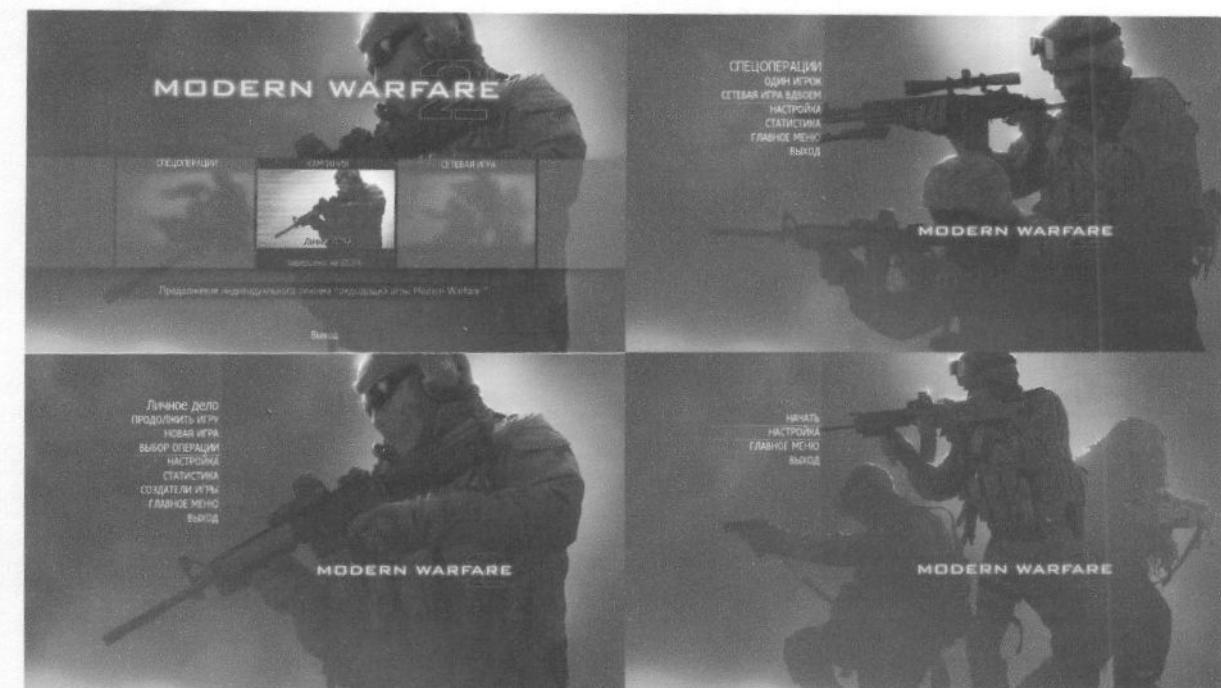
**Возбуждающей вражду** в смысле ст. 282 УК РФ является такая информация, которая содержит отрицательную эмоциональную оценку и формирует негативную установку в отношении определенной этнической (национальной), расовой (антропологической), конфессиональной (религиозной) группы, или отдельных лиц как членов этой группы, подстрекает к ограничению их прав или к насильственным действиям против них. «Подобная информация, как правило, порождает напряженность в обществе, нетерпимость к существованию людей разных рас, национальностей и вероисповеданий, поскольку создает благоприятную почву для конфликтов» (Методические рекомендации..., 1999, с.2). **Вражда** может проявляться в неприязни, сильной антипатии, ненависти, в желании любыми способами ущемить чьи-либо права и законные интересы (Методические рекомендации..., 1999, с.2).

Таким образом, прямыми признаками экстремистской направленности материалов в данном случае могут быть следующие:

- формирование и подкрепление негативного этнического стереотипа, отрицательного образа нации, расы, религии;
- перенос различного рода негативных характеристик и пороков отдельных представителей на всю этническую или религиозную группу;
- приписывание всем представителям этнической или религиозной группы стремления следовать тем древним обычаям, верованиям, традициям, которые негативно оцениваются современной культурой;
- возложение вины и ответственности за действия отдельных представителей на всю этническую, расовую, религиозную группу;
- утверждения об изначальной враждебности определенной нации, расы по отношению к другим;
- утверждения о полярной противоположности и несовместимости интересов одной этнической или религиозной группы с интересами других;
- утверждения о наличии тайных планов, заговоров одной национальной или религиозной группы против других;
- объяснение бедствий и неблагополучия в прошлом, настоящем, будущем существованием и целенаправленной деятельностью определенных этнических, расовых, религиозных групп;
- поощрение, оправдание геноцида, депортаций, репрессий в отношении представителей какой-либо нации, расы, религии; I
- требования ограничить права и свободы граждан или создать привилегии по национальному, расовому, религиозному признаку (Методические рекомендации..., 2002, с.3).

Также в тексте могут присутствовать косвенные признаки возбуждения вражды по национальному, религиозному, расовому и иному социальному признаку, которые, хотя непосредственно не приводят к возбуждению вражды, в то же время создают условия для такого возбуждения, облегчают его формирование.

## Исследовательская часть



### Вступительный ролик.

Во вступительном ролике игроку показывают планету Земля с разных ракурсов и ключевые отрывки первой части игры.

#### 1 уровень.

#### Брифинг.

**«Генерал Шепард:** Что-то меняется, что-то остается прежним. Границы меняются, приходят новые игроки, но власть всегда находит себе место. Мы дрались бок о бок с русскими, они ненавидят нас за это. Историю пишут победители. Лично я думаю, что мы победили. Уничтожаешь одного врага – ему на смену приходит еще более опасный. Новые страны, новые цели, новая идеология. Вчерашние враги – нынешние новобранцы. Учите их сражаться и молитесь, чтобы они не возненавидели вас за это. День другой, беда все та же. Вы знаете, чего я ищу, сержант Фоули. Будьте начеку.

**Сержант Фоули:** Будет исполнено, генерал. У нас сегодня занятия с новобранцами на полигоне».

#### «Д.Д.Б.Т.»

День 1 – 15:30:32

Рядовой 1-го класса Джозеф

Аллен

1-й батальон 75-го полка

рейнджеров Армии США

База огневой поддержки

«Феникс», Афганистан.

В этой мисси игрока предлагают пройти обучение в роли рядового Аллена. Сначала игроку предстоит стрелять по мишениям из различных позиций, после кинуть гранату и двигаться к полосе препятствий. Возле полосы препятствий игрок получает возможность сменить оружие, а инструктор сообщает, что некий генерал приехал с личной проверкой и отбирает солдат в элитный отряд. Персонаж игрока оказывается в списке претендентов.



Полоса препятствий представляет собой полигон с мишенями в виде террористов и мирных жителей. Игрок должен расстреливать мишени с террористами, стараясь при этом не попадать в мишени с мирным населением (попадание карается штрафом). После прохождения полосы игроку предлагают выбрать уровень сложности (выделен рекомендуемый в соответствии с успехами на полосе препятствий). После выхода с полосы игрок видит военные автомобили и раненых солдат, раздается сигнал тревоги. Миссия завершается.



## 2 уровень.

### Брифинг.

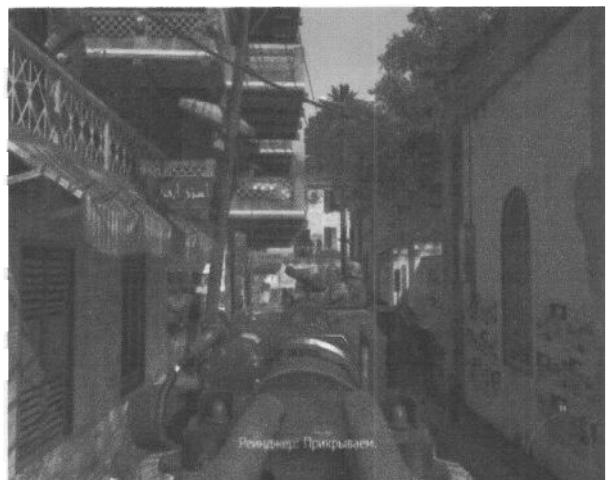
**«Генерал Шепард:** Мы самая мощная армия в истории человечества... Каждая битва – наша битва. Происходящее здесь может иметь далеко идущие последствия... и мы не будем в стороне. Ваша судьба сейчас зависит от того, сможете ли вы научиться использовать современные методы ведения войны. Мы не можем дать вам свободу. Но мы можем научить вас, как обрести ее. А это, друзья мои, стоит дороже целой военной базы. Конечно, это важно, у кого самая большая дубина. Но не менее важно то, кто ею размахивает. Пришло время героев. Время легенд. Историю пишут победители. За работу!»

### Рядовой 1-го класса Джозеф Аллен

В начале этой миссии игроку нужно защитить мост от противника, игрок участвует в перестрелку с бойцами противника на той стороне реки. После успешной защиты противник удаляется, а игроку нужно сесть за пулемет в автомобиль.

Далее автомобиль в составе транспортной колонны движется по улицам города. Игроку дают задание осмотреть местность на наличие активности противника. Открывать огонь разрешено исключительно в ответ. Даже когда на балконе показываются три пехотинца-разведчика, открывать по ним огонь запрещается, так как они безоружны. Потом игроку требуется поучаствовать в перестрелке, в ходе которой его автомобиль подрывают.

Выбравшись из автомобиля, игроку нужно вместе с группой союзников с боем прорваться через различные здания к точке сбора. После успешной зачистки территории и выхода к точке сбора миссия завершается.



## 3 уровень.

### Брифинг.

#### «Рядовой Аллен: Как я выгляжу?

**Генерал Шепард:** Как настоящий плохой парень. Для твоего задания – идеально.

**Рядовой Аллен:** Значит, добыча – Макаров?

**Генерал Шепард:** Макаров – не добыча. Скорее, бешеный пес, убивающий направо и налево. Помни свою легенду – она залог выживания. Это отряд 141 – добро пожаловать в ряды лучших бойцов планеты!

*Рядовой Аллен:* Благодарю, сэр. Когда я увижу остальных?

*Генерал Шепард:* Они на задании. Цель – модуль автоматической системы контроля в тылу врага.

*Рядовой Аллен:* По колено в воде?

*Генерал Шепард:* Я бы сказал, на жестоком холоде».

### Скалолаз

День 2 – 07:35:55

Сержант Гари «Роуч» Сандерсон

ОТГ-141

Хребет Тянь-Шань, Казахстан

Сначала игроку нужно забраться на скалу с помощью специального снаряжения. После этого игрок под руководством напарника должен тихо нейтрализовать охрану. Далее напарник остается на позиции, а игроку требуется под прикрытием бурана пробраться на базу противника и заложить взрывчатку на заправке. Игрок может выбрать разные пути прохождения этого участка: убивать врагов или просто обойти их, оставшись незамеченным.

После закладки заряда игрок должен встретиться с напарником возле ангарса. В ангаре напарник остается на первом этаже, а игроку нужно найти модуль автоматической системы контроля на втором этаже. После нахождения нужного устройства игрок видит, что его напарник обнаружен и по команде напарника должен взорвать заправку, чтобы отвлечь противников.

Далее игрок вместе с напарником с боем прорывается к снегоходам, после чего садится на один из них и должен добраться до точки эвакуации, расстреливая преследователей. После того, как игрок достигает вертолета, миссия завершается

### 4 уровень.

#### Брифинг.

*«Гоуст:* Русские этого просто так не оставят. Прольется много крови.

*Капитан Мактавиш:* Да, и у нас мало времени, чтобы взять ситуацию под контроль. Генерал Шепард? Никто и слова не скажет, если русские поубивают всех американцев, до которых только дотянутся.

*Генерал Шепард:* Макаров первым нанес удар. Он уничтожил тысячи людей на своем пути.

*Капитан Мактавиш:* Только мы знаем, что это был Макаров, но теперь нам никто не поверит. Нужны доказательства.

*Генерал Шепард:* Пойдем по следу. Александр Рохас.

*Капитан Мактавиш:* Не знаю такого, сэр.

*Генерал Шепард:* Он же Алекс Красный. Он стоит за этой атакой.

*Капитан Мактавиш:* Одна пуля – становится причиной ярости целого



государства. А это значит...

**Генерал Шепард:** Это наш ключ к Макарову».

*Охота*

День 4 – 15:08:19

Сержант Гари «Роуч» Сандерсон

OTT-141

Рио-де-Жанейро, Бразилия

В начале этой миссии игроку нужно захватить главного помощника одного из главарей террористов живым. Сначала игрок участвует в погоне по жилым районам города, а после должен попасть помощнику в ногу, чтобы его не убить.

Далее игрок вместе с напарниками отправляется в трущобы, чтобы захватить самого главаря. Напарник игрока разгоняет мирное население, чтобы не задеть его во время перестрелки, хотя некоторое количество гражданских все-таки остается. После этого игрок должен прорываться через трущобы с боем, не попадая в мирное население (за убийство гражданского лица игра завершается проигрышем и начинается заново с последней контрольной точки). Во время перестрелок оба напарника игрока погибают, и игрок вынужден один перемещаться по трущобам, расстреливая врагов и следуя указаниям по радио.

Игрок должен выйти наперевес главарю, чтобы другие союзники, которых не видно начала миссии, смогли схватить главаря. После сцены поимки миссия заканчивается.



**5 уровень.**

**Брифинг.**

**«Штаб-квартира НОРАД:** Сэнд Браво, мы засекли 70 самолетов противника в вашем квадрате. Подтвердите.

**База ВВС:** Очень смешно. Нет, не подтверждаем.

**Штаб-квартира НОРАД:** Сэнд Браво, будем искать поломку в оборудовании.

**База ВВС:** У нас все чисто. Видно, у вас там радары баражлят. Отбой.

**Штаб-квартира НОРАД:** Зулу Икс-рей-шесть, в вашем квадрате обнаружено около 100 неизвестных объектов. Подтвердите.



**База ВВС в Ванденбурге:** Не подтверждаем. У нас все чисто. Даже не знаю, что вам сказать... Может, буря на солнце? Сегодня повышенная солнечная активность.

**Штаб-квартира НОРАД:** Сьерра Дельта, ох... У нас тут сбой системы контроля. Кого-нибудь наблюдаете, прием?

**Авиадиспетчер:** Они повсюду!

**Штаб-квартира НОРАД:** Сьерра Дельта, повторите!

**Авиадиспетчер:** Вижу истребители в секторе I-95! Как они вообще туда могли попасть?!

**Штаб-квартира НОРАД:** Спокойно! Пробую связаться с ближайшим отрядом в этом секторе.

**Сержант Фоули:** ...на связи 1-й батальон 75-го полка рейнджеров, говорит сержант Фоули.

**Штаб-квартира НОРАД:** Всем постам, спутниковое наблюдение отключено. Система акустического наблюдения и радиолокационная станция тоже не работают».

**Росомахи!**

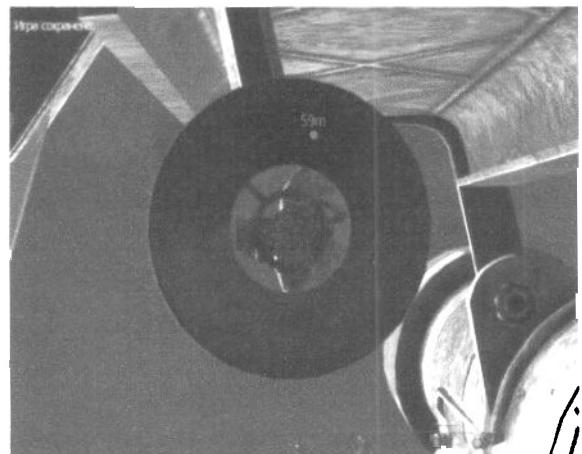
**День 4 -17:45:35**

**Рядовой Джеймс Рамирес**

**1-й батальон 75-го полка рейнджеров Армии США**

**Северо-Восточная Вирджиния, США**

Сначала игрок должен следовать за командиром и выполнять его указания, чтобы незаметно пробраться мимо солдат врага. Далее игрок попадает на большое пространство, где много закусочных, автомобилей и т.п. Здесь он должен обеспечивать оборону объектов, которые ему называют по радио (в основном оброняясь с крыш различных закусочных). Также в этой миссии игроку нужно уничтожить наземную технику противника с помощью беспилотного летательного аппарата, а затем сбить два вертолета с помощью ручных ракетных установок. После окончания успешной обороны игрок должен объединиться с союзниками возле транспортной колонны для эвакуации. Там ему сообщают, что объект защиты в безопасности, а транспортная колонна отправляется спасать мирных граждан



**6 уровень.**

**Брифинг.**

**«Гоуст:** Не могу установить связь.

**Капитан Мактавиши:** Русские скопировали модуль автоматической системы контроля. Могут открыть любой замок в Америке!

**Гоуст:** И они намерены отомстить за каждого убитого в Москве. Похоже, у нас совсем не осталось друзей.

**Капитан Мактавиши:** Я знаю его. Надо найти таксофон. Они еще существуют?

**Гоуст:** Нам удалось узнать, что единственный человек, которого Макаров ненавидит больше, чем американцев, сидит в тюрьме.

**Капитан Мактавиши:** Это все, что у нас есть. Если этот бандит – наживка для поимки этого психопата, туда ему и дорога».

**Осиное гнездо**

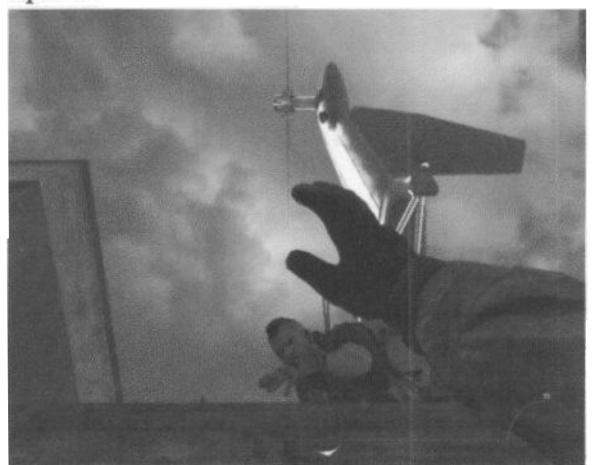
**День 4 – 16:19:42**

**Сержант Гари «Роуч» Сандерсон**

**ОТГ-141**

**Рио-де-Жанейро, 518 метров над уровнем моря**

В этой миссии игрок должен добраться до зоны эвакуации. Вместе с напарниками он пробивается с боем через улицы, рынки, переулки и т.п. После всех



этих боев игрок оказывается на крыше и пытается с напарниками добраться до вертолета. Однако игрок падает с крыши (по сценарию, это не зависит от игрока) и теряет все свое оружие. Теперь игроку нужно за определенное время добежать до вертолета, стараясь избежать попаданий противников. После того, как игрок прыгает в вертолет, миссия заканчивается.

### 7 уровень.

#### Брифинг.

**«Генерал Шепард:** Кто-нибудь, выключите телевизор. Моя группа на другом задании. Принимаю командование вашей частью, сержант Фоули.

**Сержант Фоули:** Так точно, сэр. Слушаюсь, сэр.

**Генерал Шепард:** Я реквизировал «Страйкер» у восьмой бронетанковой.

**Сержант Фоули:** С Бэджером шутки плохи. Сэр.

**Генерал Шепард:** Она знает, что делает. Русские режут нашу оборону, как нож сквозь масло. Надо остановить их.

**Сержант Фоули:** Укажите точку на карте, сэр. Все будет сделано».



#### Исход

День 4 – 18:51:31

Рядовой Джеймс Рамирес

1-й батальон 75-го полка рейнджеров Армии  
США

Северо-Восточная Вирджиния, США

Игроку нужно найти и уничтожить все зенитные орудия врага, чтобы можно было эвакуировать гражданских. При поддержке техники игрок должен перемещаться по улице, очищая дома от противника и указывая цели для боевого транспорта поддержки. При нахождении сторожевых пушек, игроку требуется указать на них для авиационного удара.

После уничтожения зенитных орудий игрок и его напарники получают приказ зачистить определенное здание от противника и забрать важную персону. По прибытии в это здание оказывается, что важный человек мертв. Игроку остается уничтожить противника и забрать портфель важной персоны. После этого миссия завершается.

### 8 уровень.

#### Брифинг.

**«Капитан Мактавиш:** Похоже, мы движемся не в том направлении, сэр. Может, вернемся в бой?

**Генерал Шепард:** Тут для тебя полно работы, Мактавиш. Рад, что ты выбрался из Южной Америки. Объединились с 6-м флотом. Нанесете ответный удар. Заключенный 627. Мы считаем, что именно этого человека ищет Макаров, но не можем до него добраться.

**Капитан Мактавиш:** Нефтяные вышки, сэр?

**Генерал Шепард:** Русские располагают там зенитки. Нефтяники – это живой щит. Мы не можем просто взять и взорвать вышку. Эта защищена слабее всех. Ребята, я знаю, что сейчас посылаю вас на смерть...

**Капитан Мактавиш:** Они охраняют это место – значит, там что-то нужное. Особенно если мы хотим найти заключенного 627».

*Отдыхать надо было вчера*

*День 5 – 05:48:34*

*Сержант Гари «Роуч» Сандерсон*

*ОТГ-141*

*Вихоревка 3б, нефтяная платформа, Россия*

Игрок и его напарники с помощью глубоководного транспорта попадают на нефтяную платформу. После этого игроку с напарником нужно тихо устраниć охранников. Далее игроку требуется перемещаться по нескольким этажам вместе с диверсионной группой, убивать солдат противника и спасать заложников. После того, как все заложники освобождены, а все враги убиты, игрока забирает вертолет, а на вышку высаживаются силы союзников. Миссия завершается.



**9 уровень.**

**Брифинг.**

*«Капитан Мактавиш»:* Шестой флот начинает зачистку. Пора. Здание с долгой историей. Долгой и печальной. Когда-то это был замок. Настоящая крепость, твердыня, готовая выдержать любой удар. Оно пережило немало суровых зим. Чего не скажешь о его жителях. Монастырь. Где живут совсем не монахи. Последние сто лет здесь держат тех, кто неугоден государству, но кого нельзя убить. Внутри полно выживших жертв последней войны... в которой мы должны были победить... Но, похоже, в политике – как на ипподроме: поставишь не на ту лошадь – и окажешься здесь. Макарову нужен номер 627. Вот за ним мы и пришли».

**Колония**

*День 5 – 07:42:52*

*Сержант Гари «Роуч» Сандерсон*

*ОТГ-141*

*40 миль к востоку от Петропавловска, Россия*

В начале этой миссии игрок должен с вертолета из снайперской винтовки расстрелять противников на вышках. Далее игрок вместе с напарниками высаживается на территорию тюрьмы. Цель: спасти заключенного № 627.

Игроку требуется с боем пробиваться к камерам заключенных. Когда игрок с отрядом добирается до оружейной комнаты, дверь блокируется, и игрок вынужден отстреливаться от наступающего врага, пока двери не откроются. Далее игроку нужно спуститься к одиночным камерам, пройти туннели и найти нужного заключенного (которым оказывается персонаж из первой части игры).

Заключенный присоединяется к отряду и начинается обрушение тюрьмы. Игроку нужно добежать до места эвакуации, пристегнуть себя к тросу, который спустили из вертолета и его эвакуируют из разрушенной тюрьмы вместе с остальными. Миссия завершается.



**10 уровень.  
Брифинг отсутствует**

*По собственному желанию  
День 5 – 18:35:56  
Рядовой Джеймс Рамирес  
1-й батальон 75-го полка рейнджеров Армии США  
Вашингтон Д.С., США*

Миссия начинается в полуразрушенном здании. Игрок видит в нем много раненых солдат и по приказу командира вместе с небольшим отрядом выходит на поверхность. Игрок должен по окопам добраться до здания, захваченного противником. Повсюду идут боевые действия.

После проникновения в здание, игроку нужно пробиться на пятый этаж и захватить наблюдательный пост, чтобы прекратить обстрел точки эвакуации противником. После успешного захвата, этот пост занимает игрок с напарниками. Далее нужно с помощью снайперской винтовки уничтожить пехоту противника, обстреливающую точку эвакуации. После уничтожения вражеской пехоты, игрок должен обеспечить оборону своей позиции, так как враги врываются на наблюдательный пункт. После этого просят уничтожить вражескую технику с помощью гранатомета. Игроку нужно уничтожить несколько единиц вражеской техники



Далее игроку нужно добраться до крыши здания за определенное время. На крыше он должен сесть за пулемет в вертолете, после чего вертолет взлетает. С помощью пулемета игроку требуется уничтожить противника на улицах и в некоторых зданиях. Через некоторое время вертолет подбивают, и он падает на улицу.

Персонаж игрока приходит в себя в обломках вертолета, и напарник протягивает ему винтовку, после чего погибает. Затем игроку нужно обороňть место крушения с малым количеством боеприпасов. Спустя некоторое время игрок видит вспышку, и миссия на этом завершается.

**11 уровень.**

**Брифинг.**

*«Капитан Мактавиш. Соединение установлено. Генерал Шепард, на связи капитан Прайс.*

*Генерал Шепард: С возвращением, капитан.*

*Капитан Прайс: Да уж, как у черта со сковороды... Этот мир превращается в настоящий ад.*

*Генерал Шепард: Мы надеялись вернуть модуль до того, как русские его взломают. Мы ошиблись. После этого Макаров атаковал США. Следующий этап – мировой пожар. Что ты мне передаешь?*

*Капитан Прайс: Чтобы потушить горящую нефть, сэр, обычно рядом с пожаром устраивают взрыв. Убрать кислород – и пламя погаснет.*

*Генерал Шепард: Прайс, похоже, ты переутомился. Приди в себя, не говори ерунды.*

*Капитан Прайс: Шепард, ты готов сделать то, что нужно для победы?*

*Генерал Шепард: Конечно.*

*Капитан Прайс: Назревает большой пожар. Взрыв должен быть не меньше.*

*Генерал Шепард:* Ты слишком долго был в русской колонии Это бред. Займись Макаровым.

*Капитан Прайс:* Нет времени. Войну надо закончить сейчас.

*Генерал Шепард:* Это не просьба, Прайс. Это приказ. Ты...

*Капитан Прайс:* Хм. Кажется, связь оборвалась»

**Досадная случайность**

День 5 – 11:22:35

*Сержант Гари «Роуч» Сандерсон*

*ОТГ-141*

*14 миль к юго-востоку от Петропавловска, Россия*

В начале миссии игрок встречается с напарником и должен следовать за ним. Игроку с напарником встречается патруль, и напарник дает команду обходить врагов тихо и ликвидировать отставших. Уничтожив патруль, нужно следовать через мост. После моста навстречу игроку с напарником выезжает вражеская техника. Напарник приказывает бежать от нее через лес, где техника не сможет пройти. Отбежав на какое-то расстояние, нужно пропустить еще один патруль. Далее игрок с напарником следуют через лес и встречают еще несколько противников. Игрок может выбирать, убивать или незаметно обходить врагом.



После прохождения леса игроку предлагают управлять беспилотным летательным аппаратом, но беспилотный летательный аппарат подрывают враги. Игроку нужно спуститься в деревню, объединиться с остальными товарищами и уничтожить противника в деревне.

После уничтожения врагов в деревне игрок с напарниками отправляется к подлодке. С помощью беспилотного летательного аппарата необходимо уничтожить оборону противника, а потом с напарниками прорваться к подлодке (в зависимости от уровня сложности время на это задание может быть ограничено, а может и не быть).



По прибытии к подлодке один напарник отправляется в нее, а игрок с остальными должен не подпускать противника к подлодке. Игроку нужно занять для этого удобную позицию на вышке. Через некоторое время после начала обороны, игрок видит, как из подводной лодки взлетает ракета. После этого миссия завершается.

**12 уровень.**

**Брифинг.**

*«Начальник службы безопасности:* По нашим расчетам, цель ракеты – Восточное побережье. Под угрозой Белый дом.

*Генерал Шепард:* Мы восстановим его. Это не в первый раз.

*Начальник службы безопасности:* Потери?

*Генерал Шепард:* От 30 до 50 тысяч. В зависимости от места взрыва. Плюс отказ всей техники.

*Начальник службы безопасности:* А ведь Вы нас предупреждали, генерал Шепард.

*Генерал Шепард:* Не будем о прошлом. Мы не можем оставить такой удар без ответа. И мы знаем имя виновного. Нужно добраться до Макарова.

*Начальник службы безопасности:* Даю вам полный карт-бланш, генерал. Задействуйте любые ресурсы».



### *Второе солнце*

*День 5 – 18:57:22*

*Рядовой Джеймс Рамирес*

*1-й батальон 75-го полка рейнджеров Армии США*

*Вашингтон, округ Колумбия, США*

В начале миссии игроку предстоит заново пройти конец 10 уровня, а именно с момента падения вертолета, и до момента ослепляющей вспышки. Потом игрок берёт на себя управление астронавтом и его просят посмотреть на определенную часть Земли. Игрок видит ракету, через некоторое время ракета взрывается и взрывной волной разрушает спутник и убивает астронавта.

Снова управляя Рамиресом, игрок видит, как вся техника выходит из строя и вертолеты и самолеты начинают падать на землю. Игроку нужно добраться до безопасного места. После этого вместе с группой напарников игрок встречает связиста, который рассказывает о том, что связь потеряна и называет место точки сбора.

После этого игрок с напарниками проходит через офисные здания и перемещается по темным улицам. На улице напарники пытаются распознать своих, используя кодовое слово (например, игрок видит трех человек возле автобуса, на позывной они не отвечают и оказываются врагами).

Далее игрок попадает в здание, которое является точкой сбора. Вместе с отрядом он спускается вниз и попадает в бункер. Миссия заканчивается.



### **13 уровень.**

**Брифинг отсутствует.**

**«Виски-Хоутел»**

*День 5 – 19:28:29*

*Рядовой Джеймс Рамирес*

*1-й батальон 75-го полка рейнджеров Армии*

*США*

*Вашингтон Д.С., США*

В начале этой миссии игрок проходит через бункер и попадает в окопы перед правительственным зданием. Там игрок получает указания проникнуть в западное крыло здания. Дальше игрок должен следовать за командиром на левый фланг. Игроку приходится перемещаться под пулеметным огнем противника, повсюду идут боевые действия. Перед попаданием в здание игрок должен уничтожить



пулеметчиков на входе.

После попадания в здание игрок слышит сообщение о том, что город собираются уничтожить, и чтобы отменить уничтожение, нужно запустить зеленую сигнальную ракету с крыши здания, в котором в данный момент находятся игрок и его напарники. Далее игроку с напарниками нужно прорваться к крыше, уничтожая противника в здании. Последний этап прорыва к крыше проходит на время. После попадания на крышу игрок видит, как зелеными шашками сигнализирует его напарник. В этот момент игрок должен зажечь свою шашку. Сигнал замечают, уничтожение отменяют. Миссия завершается.

#### 14 уровень.

##### Брифинг.

**«Генерал Шепард:** Это была тяжелая неделя. Мы потеряли больше, чем рассчитывали. Но мы восстановим силы. У нас карт-бланш, и мы сделаем все, чтобы убить Макарова. Кто бы что не говорил, мы совсем не варвары. Мы не убиваем гражданских. Бьем точно в цель. Этот преступник ушел в тень, но мы вытащим его на свет. Откроем его истинное лицо, и будем сами писать историю, друзья. Для Макарова и его людей во всем мире остались только два убежища.

**Капитан Прайс:** Получается, нам нужно быть в двух местах сразу, сэр.

**Генерал Шепард:** Невозможно?

**Капитан Прайс:** У нас нет другого выхода.

**Гоуст:** Шансы убить Макарова пятьдесят на пятьдесят? Прайс, запроси разрешение взять логово вместе с Роучем.

**Капитан Прайс:** Разрешаю. Мы с Соупом возьмем кладбище в Афганистане.

**Генерал Шепард:** Хорошо. Мы отрежем им все пути к отступлению. Сегодня все закончится.

**Капитан Прайс:** Странно. Я думал, все закончилось еще вчера».

#### Неоконченные дела

День 6 – 15:36:14

Сержант Гари «Роуч» Сандерсон

ОТГ-141

Российско-грузинская граница

Сначала игрок с товарищами должен передвигаться по горной местности в сторону убежища Макарова. По дороге к убежищу перед игроком и его товарищами выпрыгивают мины. В этот момент игра замедляется, давая игроку возможность успеть лечь, чтобы персонаж игрока не был убит взрывом. Минное поле оказывается засадой. Игроку вместе с напарниками приходится отстреливаться от врагов и продвигаться к убежищу.

При подходе к зданию игрок видит, как из него выезжают автомобили. Выпускать из убежища никого нельзя, поэтому напарники взрывают автомобили. После попадания в здание дают задание зачистить его от противников. Игрок должен уничтожить противников на нескольких этажах и в подвале.



После проверки оказывается, что Макарова в убежище не было, и игроку дают задание установить запоминающее устройство на компьютер Макарова и скачать оттуда важные данные. После установки должно пройти время, пока данные записываются на запоминающее устройство. Все это время игрок и его напарники должны уничтожать противников, которые штурмуют дом и пытаются уничтожить ЗУ. Во время обороны устройства погибает большая часть товарищей игрока.

Далее игрок должен забрать ЗУ и вместе с напарником с боем прорываться к точке посадки вертолетов для эвакуации. Когда игрок почти добирается до точки эвакуации, его ранят, и он теряет способность передвигаться. К вертолету игрока тащит напарник, а игроку остается только отстреливаться от противников. Когда напарник с игроком добираются до вертолета, игрок видит, как генерал, оказавшийся предателем, застреливает его персонажа и напарника, скидывает их тела в яму и поджигает. На этом миссия заканчивается



### 15 уровень.

#### Брифинг.

**«Капитан Мактавиш»:** Роуч? Гоуст? Прием! Выходите на связь! Кто-нибудь меня слышит?

**Капитан Прайс:** Их нет, Соуп. Шепард убил всех. Я пытаюсь к вам пробиться.

**Капитан Мактавиш:** Шепард нас предал.

**Капитан Прайс:** Предают тех, кто доверяет. Я никому не верю. Николай, прием. Засек координаты?

**Николай:** Да, я уже на подходе. Но я не один. С одной стороны люди Шепарда, с другой – люди Макарова.

**Капитан Прайс:** Придется с ними разобраться.

**Николай:** Или дай им перебить друг друга. Что ж, тогда до скорой встречи, мой друг».

### «Враг моего врага»

День 6 – 16:03:39

**Капитан «Соуп» Мактавиш**

**160 миль от Кандагара, Афганистан**

В этой миссии игрок должен добраться до точки сбора. Вокруг две противоборствующие стороны уничтожают друг друга, поэтому игрок может незаметно пройти мимо них, либо уничтожать всех на своем пути. Игрок должен в конечном итоге добраться до машины, где находится его напарник.

После того, как игрок залезает в машину, ему нужно отстреливаться от преследователей, чтобы водитель смог доехать до самолета. Перед самым самолетом водителя убивает, и игрок вынужден взять управление машины на себя. Поворачивая вправо или влево, игрок должен заехать в открытый



грузовой отсек самолета. После того, как ему это удастся, миссия закончится.

## 16 уровень.

### Брифинг.

**«Капитан Мактавиши:** У нас всего один пулемет. У них – тысяча. Мы даже не знаем, не солгал ли Макаров... Прайс?

**Капитан Прайс:** Нормальный человек не просыпается с мыслью о том, что сегодня – последний день его жизни. Но я считаю, это роскошь, не проклятие. Знание, что смерть близка, дает свободу. Самое время свести... счеты. Враг силен, нас мало, мы на пределе, идем на верную смерть. Но камни и песок, за тысячи лет войны впитавшие столько крови, будут помнить нас за это. Потому что мы сами выбрали наш путь. И, поверь, этот путь страшнее любого кошмара, у нас нет другого выхода. Мы должны это сделать. Мы его уничтожим».

*Как в былые времена*

День 7 – 17:32:37

*Капитан «Соут» Мактавиши*

*Точка «Хоутел Браво», Афганистан*

Эта миссия начинается в пустынной местности. Игрок должен двигаться за напарником. Через какое-то время игрок и напарник видят патруль противника. Напарник дает указания подождать, пока патруль разойдется. После того, как противники расходятся, напарник с игроком должны уничтожить сначала тех, кто остался, а потом тех, кто ушел дальше.

После этого игрок должен спуститься по веревке к входу в пещеру, где с помощью ножа уничтожить охранника. Далее игроку нужно следовать за напарником в пещеру. В пещере игрок по приказу напарника пропускает патруль и двигается дальше. Некоторых врагов в пещере следует обходить, других нужно уничтожать. Через какое-то время напарник и игрок уже не должны скрываться, так как их обнаружили. Нужно просто перемещаться по пещере и уничтожать противников.

Выходя из пещеры, игроку нужно взять щит и перейти мост, прикрывая напарника этим щитом, пока он стреляет во врагов. Дальше игроку требуется добраться до штаба генерала-предателя. Дойдя до него, игрок должен взорвать дверь центра управления и уничтожить врагов находящихся в нем.

Потом игроку нужно помочь напарнику взломать кодовый замок и выбираться оттуда, пока пещера не взорвалась. После выхода из пещеры игрок видит, как удар с воздуха, направленный на уничтожения его персонажа и его напарника, ранил и оглушил его врагов. Предатель-генерал задел своих, но не уничтожил тех, на кого направлял удар. Мимо оглушенных противников игрок с напарником должны добраться до пещеры, в которой скрылся предатель. После того, как игрок доберется туда, миссия завершается.



## 17 уровень.

### Брифинг.



**«Капитан Прайс:** Говорю для записи. Историю пишут победители. В истории много лжи. Если мы проиграем, его правда станет истинной... а нашу забудут. Шепард станет героем... Ведь чтобы изменить мир нужна красивая ложь и много крови. Он собирается совершить самый большой обман в истории человечества. Его правда станет истиной. Если он выживет. А мы умрем».

**«Финал»**

День 7 – 18:10:26

Капитан «Coop» Мактавиши

**Точка «Хоутел Браво», Афганистан**

Игрок должен сесть в лодку вместе с напарником и взять ее управление на себя. Далее игроку приходится участвовать в сцене погони за лодкой генерала-предателя. Во время погони игрок управляет лодкой и отстреливается от преследователей.

После этого предатель попадает на вертолет и напарник просит держать лодку ровнее, чтобы он смог сбить вертолет. Ему это удается, но игрок с напарником падают с большой высоты в воду.

Игрок оказывается на песчаном берегу и ему нужно убить предателя. Но когда игрок добирается до него, генерал-предатель побеждает персонажа игрока и втыкает в него нож. Далее происходит сцена, в которой напарник игрока нападает на предателя, а игроку в этот момент нужно лопоть до пистолета. Но доползти игроку не удается, так как ему мешает предатель. После этого игрок снова видит, как напарник борется с генералом. В это время игрок должен вытащить из себя нож и убить им предателя. После смерти генерала игрок видит сцену, в которой его персонажа доводят до вертолета. После этого игра завершается, начинаются финальные титры.



Таким образом, данная игра не содержит каких-либо призывов к формированию и подкреплению негативного этнического стереотипа, отрицательного образа нации, расы, религии, переноса негативных характеристик и пороков отдельных представителей на всю этническую или религиозную группу, приписывания всем представителям этнической или религиозной группы стремления следовать тем древним обычаям, верованиям, традициям, которые негативно оцениваются современной культурой, возложения вины и ответственности за действия отдельных представителей на всю этническую, расовую, религиозную группу, утверждений об изначальной враждебности определенной нации, расы по отношению к другим, о полярной противоположности и несовместимости интересов одной этнической или религиозной группы с интересами других, о наличии тайных планов, заговоров одной национальной или религиозной группы против других, объяснение бедствий и неблагополучия в прошлом, настоящем, будущем существованием и целенаправленной деятельностью определенных этнических, расовых, религиозных групп, поощрения, оправдание геноцида, депортаций, репрессий в отношении представителей какой-либо нации, расы, религии, требований ограничить права и

свободы граждан или создать привилегии по национальному, расовому, религиозному признаку.

Война по сюжету событий в игре инициирована русскими преступниками. Действия разворачиваются в «альтернативной реальности», параллельной настоящему времени. Ряд элементов, событий, фактов не соответствует нашей действительности. К власти в России пришли ультранационалисты, аэропорт назван именем их бывшего лидера Имрана Закаева, ставшего национальным героем и т.д. В данной игре по сюжету террористами с целью развязывания войны между РФ и США осуществляется убийство мирных граждан в терминале Международного аэропорта Закаева в Москве под видом агентов ЦРУ, что вызывает военные действия.

Сюжет в игре *Modern Warfare 2* абсолютно линеен, игровые ситуации полностью подчинены сценарию. Например, разрушаемое окружение в игре строго предопределено, даже из мощнейшего оружия невозможно уничтожить большинство объектов на уровне. Геймплей игры стандартен для серии и вообще для линейных шутеров и является развитием наработок игры *Call of Duty 4: Modern Warfare*.

Противостояние государств в силу тех или иных обстоятельств является обычным ходом для создания сюжета в игре. Например, если брать конкретно противостояние РФ и США, то оно встречается в большом количестве игр (четыре игры серии «*Red Alert*», две игры серии «Противостояние» (российская серия игр), «*Freedom Fighters*», игры серии «*Splinter Cell*» и др.), художественных фильмов («Святой», «Охота за Красным Октябрём», «Первый стрелок» и др.; по последним двум есть также и компьютерные игры), книг («Виват, Император!», «Армагеддон» Ю. Злотникова, «На тёмной стороне» Ю. Никитина и др.). Эти фильмы, игры, книги свободно продаются в нашей стране уже многие годы.

Несмотря на то, что в части игры происходит война США и России, в ней игроку приходится убивать как русских, так и граждан США и жителей Южной Америки. При этом главными злодеями в игре являются русский террорист Макаров и американец-военный предатель Шепард (он же в данной игре позиционируется как главный злодей). Последнего в конце игры помогает найти Макаров. Особо отметим, что позиционирование высокопоставленного военного как главного злодея указывает, на выделение протагонистов и антагонистов в данной игре не по признакам национальной, этнической или иной социальной принадлежности, и злодеем может оказаться любой человек, если он жаден, нечестен и жесток.

Также это подтверждается тем фактом, что в итоге сюжета среди положительных персонажей оказываются два британца (Прайс и МакТавиш) и русский (Николай), причём последний на протяжении всей игры неоднократно спасает главных героев.

Целью конкретной миссии становится, как правило, информация, или какой-либо физический объект, а не убийство как таковое. Убивать приходится либо преступников, либо военных в ходе военных действий. Любые убийства гражданских штрафуются.

Данная игра содержит значительное количество насилия (о чём есть предупреждение на коробке с дисками), однако, не превышающее количества такового для игр данного жанра. В классе 3D-шутеров, присутствующих на отечественном рынке, существует большое количество намного более кровавых игр с большей частотой и детализацией насилия (например, игры серии «*GTA*», «*Postal*», «*Doom*», «*Quake*» и мн. др.). Одновременно с тем, игра рассчитана на людей старше 18 лет, что указано на коробке с обеих сторон и хорошо видно даже без распечатывания упаковки.

Без изменения программного кода игры, т.е. её взлома, каких-либо других сцен, действий, объектов, людей игрок не увидит, участвовать не сможет. Несанкционированная модификация программы игроками может вступить в противоречие со статьями 1270, 1299 Гражданского кодекса РФ. Последняя, в частности, напрямую запрещает действия по обходу защиты, применяемой для ограничения доступа к объекту авторского права правообладателем.

### **Выводы:**

1. Представленный на исследование мультимедийный продукт (компьютерная игра Call of Duty Modern Warfare 2) не содержит призывов к осуществлению экстремистской деятельности, а именно:

- к насильственному изменению основ конституционного строя и нарушению целостности Российской Федерации;
- к совершению террористических актов и иной террористической деятельности;
- к возбуждению социальной, расовой, национальной или религиозной розни;
- к пропаганде исключительности, превосходства либо неполноценности человека по признаку его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии;
- к нарушению прав, свобод и законных интересов человека и гражданина в зависимости от его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии.

2. Исследуемый продукт не содержит обоснований или оправдания необходимости осуществления вышеуказанных актов экстремистской деятельности.

Специалист

Б.Ф. Енгалычев

Специалист

А.А. Оселков

Личное подпись Енгалычев А.Ф.  
и Оселкова А.А.



управление кадров

документ