



ЛАТВИЯ

ВЕСЬ МИР

БИЗНЕС

СПОРТ

ЖИЗНЬ



ЛАТВИЯ

ОТДЕЛ НОВОСТЕЙ

Елена ТИТОВА

Тел. 7088717, Факс 7088712



МНЕНИЕ

Когда призрак станет законом

■ Как бороться против Закона о госязыке, если он будет наконец-то принят

Страсти вокруг нового Закона о языке временно поутихли. Впрочем, вероятно, в декабре закон все-таки будет принят. Правительственные партии, похоже, считают это финальной точкой истории, тянущейся аж с 1995 года. Однако это не совсем так.

Борис ЦИЛЕВИЧ,
депутат 7-го Сейма,
фракция «ЗаПЧЕЛ»



Фото из архива.

Конечно, со вступлением закона в силу борьба против него политическими методами (пикеты, митинги, пламенные речи в Сейме и т. п.) станет неблагодарным занятием. Зато можно будет наконец использовать чисто юридические механизмы.

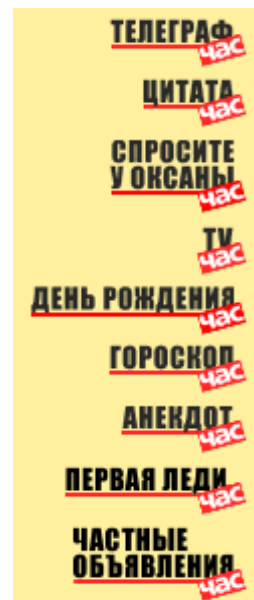
В первую очередь это Европейский суд по правам человека в Страсбуре. Ряд статей закона явно противоречит нормам Европейской конвенции по правам человека (в частности, регламентация языков публичных мероприятий или открытой информации нарушает право на свободу слова). Решения Страсбургского суда придется подождать, однако проигнорировать его уже не удастся.

Прецеденты были: к примеру, квебекские англофоны через решение Комитета по правам человека ООН добились отмены запрета на использование английского языка в коммерческой рекламе.



+20

+16



Другой механизм — Европейский суд справедливости в Люксембурге, институция Европейского Союза. Основная задача этого суда — рассматривать жалобы на несоответствие национального законодательства директивам и правилам Евросоюза.

Нашумевшее заключение Еврокомиссии о нашем языковом законопроекте ясно указывает на целый ряд несоответствий европейскому договору. Если эти статьи не изменить — на следующий же день после вступления Латвии в ЕС или граждане Латвии, или «злопамятная» Еврокомиссия (что более вероятно — не любят комиссары, когда их советы игнорируют!) подадут жалобу в этот суд. Решение нетрудно предвидеть. И тогда Латвия как государство-«нарушитель» будет обязана выплатить ощутимый штраф. ●