



RZECZNIK PRAW OBYWATELSKICH

Irena Lipowicz

Warszawa, 15. I. 2015

VII.550.4.2014.RG

Pan
Janusz Piechociński
Minister Gospodarki
Wiceprezes Rady Ministrów

Pl. Trzech Krzyży 3/5
00 – 507 Warszawa

Szanowny Panie Ministrze,

W nawiązaniu do wcześniejszej korespondencji, zainicjowanej wystąpieniem Rzecznika Praw Obywatelskich skierowanym do Pana Premiera, dotyczącej problemu dostępności dla dzieci i młodzieży gier komputerowych o treściach przesyconych brutalnością i przemocą, dziękuję za materiały, które zostały wcześniej przez Ministerstwo Gospodarki udostępnione (znak: DGE-I-079-I/25/14, DGE/1400/14).

Warte uwagi są działania *Pan European Game Information* (PEGI), które dotyczą obowiązku stosowania oznaczeń dla gier komputerowych, a przedstawiony Kodeks Dobrych Praktyk - przyjęty uchwałą Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego - należy postrzegać za poważną podstawę do tworzenia regulacji w tym zakresie.

Jak już wcześniej zaznaczyłam, na chwilę obecną brak jest działań idących w kierunku stworzenia ustawodawstwa w tej dziedzinie, które pozwoliłoby chronić dzieci i małoletnich przed niepożądanymi treściami zawartymi w grach komputerowych.

Omawiana kwestia aktualizuje się w szczególności po ostatnich doniesieniach medialnych o kolejnej serii gier *Grand Theft Auto* (GTA5), będących symulacją życia przestępcy. Moje szczególne zaniepokojenie wzbudza okoliczność, że twórcy tego typu gier proponują jego nabywcy rozrywkę wypełnioną aktami okrucieństwa. Dla przykładu w ostatniej serii gry GTA5 gracz, wcielając się w głównego bohatera gry, w wirtualnym świecie może brutalnie zabijać ludzi, czy też zażywać narkotyki.

Wymaga podkreślenia, iż uczestnictwa w tego typu rodzaju scenach nie sposób uniknąć – twórcy gier zaprojektowali je w ten sposób, że są one często elementem koniecznym do kontynuowania gry.

W aktualnym stanie prawnym w Polsce nadal nie funkcjonują ograniczenia w dostępie dzieci i młodzieży do tego typu gier. Sprzedawcy nie mają obowiązku kontrolowania wieku kupującego, tak aby nieodpowiednie dla młodego konsumenta gry nie trafiły w jego ręce. Rozwiązanie przedstawionego problemu dostrzegam we wprowadzeniu prawnie uregulowanej kontroli obrotu grami komputerowymi w zakresie tytułów, które ze względu na określone wątki, nie powinny być dostępne dla dzieci i młodzieży.

Zauważyć trzeba, że podobne regulacje wprowadzono w Wielkiej Brytanii, w celu zminimalizowania negatywnego wpływu gier komputerowych na dzieci i młodzież.

Pomimo, iż producenci gier komputerowych korzystają z Ogólnoeuropejskiego Systemu Klasyfikacji Gier, to w dalszym ciągu jest to tylko pewnego rodzaju sugestia dla konsumenta o treściach, jakie zawiera dany produkt oraz grupie wiekowej, dla której dana pozycja jest odpowiednia. W rzeczywistości tego typu oznaczenie stanowi niezamierzoną reklamę i zachętę dla nieświadomych zagrożenia dzieci i młodzieży.

W związku z powyższym, działając na podstawie art. 16 ust. 1 ustawy z dnia 15 lipca 1987 r. o Rzeczniku Praw Obywatelskich (t.j. Dz. U. z 2014 r. poz. 1648) zwracam się ponownie do Pana Premiera z uprzejmą prośbą o przedstawienie konkretnych działań, jakie będą podjęte w kwestii ograniczenia dostępności dla dzieci i młodzieży gier komputerowych o treściach przesyconych brutalnością i przemocą. W szczególności proszę uprzejmie o informację, czy podjęta zostanie w tej sprawie odpowiednia inicjatywa legislacyjna.

Do wiadomości:

Pan
Marek Michalak
Rzecznik Praw Dziecka

