



# Kodeks Dobrych Praktyk

Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów  
Oprogramowania Rozrywkowego

Uchwała nr 1 Walnego Zgromadzenia członków Stowarzyszenia  
Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego  
z dnia 26.09.2008 w sprawie *Kodeksu Dobrych Praktyk*.

Zebrani na Walnym Zgromadzeniu członkowie Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego przyjmując, że:

- Gry komputerowe i wideo stanowią jedną z ulubionych form spędzania wolnego czasu przez Polaków w różnych grupach wiekowych (Raport ISFE/Nielsen zatytułowany *Video Gamers in Europe*);
- Gry komputerowe i wideo poza przeznaczeniem rozrywkowym stanowią także źródło innych korzyści. Rozwijają zdolności strategiczne, analityczne, umożliwiają zapoznanie się z technologią informacyjną, rozwijają wiedzę ogólną, stymulują wyobraźnię oraz skłaniają do nawiązywania kontaktów społecznych;
- Gry komputerowe i wideo dzięki zastosowaniu szerokopasmowych sieci telekomunikacyjnych oraz telefonii komórkowej stają się coraz bardziej dostępne i budzą zainteresowanie coraz większej liczby użytkowników w różnym wieku;
- Gry komputerowe i wideo powstają z myślą o graczach w różnym wieku i oferują różne poziomy trudności, a część gier zawiera treści audiowizualne, które nie są przeznaczone dla dzieci i/lub nastolatków;
- W celu ochrony małoletnich użytkowników gier komputerowych i wideo konieczne jest korzystanie z systemu klasyfikacji PEGI oraz propagowanie informacji odnośnie stosowanych w nim oznaczeń;
- W interesie zarówno producentów i dystrybutorów oprogramowania rozrywkowego, jak i użytkowników gier komputerowych i wideo jest wypracowanie i upowszechnianie przez Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego zasad etyki zawodowej;

uznali za właściwe przygotować *Kodeks Dobrych Praktyk Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego*, który będzie regulacją środowiskową, zapisem zasad i norm postępowania w sprawach dotyczących rynku oprogramowania rozrywkowego. Stosowanie *Kodeksu Dobrych Praktyk* stanowi dobrowolną formę poddania się etycznym i merytorycznym rygorom przedstawionym w dokumencie.

Walne Zgromadzenie członków SPIDOR postanawia:

1. Przyjąć *Kodeks Dobrych Praktyk*;
2. Zobowiązać członków SPIDOR do analizy zasad i norm przedstawionych w Kodeksie pod kątem jego najpowszechniejszego zastosowania w codziennej działalności;
3. Zobowiązać członków SPIDOR do promowania Kodeksu wśród swoich współpracowników;
4. Zwrócić się do osób reprezentujących branżę oprogramowania rozrywkowego niebędących członkami SPIDOR o deklarację przestrzegania zasad zawartych w *Kodeksie Dobrych Praktyk*.

Członkowie Zarządu Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego:

Marcin Turski .....

Aleksy Uchański .....

Zuzanna Cieszkowska .....

Jarosław Kędzior .....

# Kodeks Dobrych Praktyk

## Wstęp

Gry komputerowe stają się coraz popularniejszym sposobem spędzania wolnego czasu przez Polaków. W lipcu 2005 posiadanie gier na komputer deklarowało 30%, a gier na konsolę 9% polskich gospodarstw domowych.<sup>1</sup> Jak dowodzą raporty przygotowywane przez organizacje zajmujące się edukacją, gry elektroniczne niosą ze sobą ogromny potencjał, pomagając w rozwijaniu u swoich użytkowników mechanizmów elastycznego myślenia i przewidywania, tak istotne we współczesnym świecie.<sup>2</sup> Dlatego coraz częściej mówi się o potrzebie szerszego wykorzystania tego medium w procesie nauczania. Równocześnie nie można jednak zapominać, że gry wideo są tekstami kultury skierowanymi do odbiorców w różnym wieku, w tym także do osób dorosłych. Z danych ISFE (Interactive Software Federation of Europe) wynika, iż 56% gier klasyfikowanych jest jako produkty dla dzieci, 26% gier to gry dla nastolatków powyżej 12 roku życia, 14% dla graczy powyżej 16 roku życia, a 4% to gry przewidziane wyłącznie dla dorosłych. Brak społecznej świadomości zróżnicowania potencjalnych odbiorców gier niesie ze sobą ryzyko, że rodzice i opiekunowie osób małoletnich nieświadomie pozwalają im na kontakt z nieadekwatną do ich wieku rozrywką, co potwierdzają badania Uczestnictwo Polaków w elektronicznej rozrywce przeprowadzone w grudniu 2007 przez TNS Obop dla Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej. Wskazują one na bardzo niski poziom wiedzy Polaków w zakresie klasyfikacji gier komputerowych i wideo w ogólnoeuropejskim systemie PEGI. Badanie zrozumiałości oznaczeń PEGI wykazało, że piktogramy dotyczące minimalnego wieku odbiorcy gry są bardziej zrozumiałe niż piktogramy opisujące treści zawarte w grze, jakkolwiek ocena rozpoznawalności oznaczeń klasyfikacyjnych ma niewielkie przełożenie

1 Por. PBS, Nośniki kultury w polskich domach, <http://www.pbsdga.pl/x.php?x=253/Nosniki-kultury-w-polskich-domach.html>

2 Zob. np. Confronting The Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, [http://www.digitalllearning.macfound.org/atf/cf/{7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E}/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://www.digitalllearning.macfound.org/atf/cf/{7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E}/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)

na decyzje o zakupie. Tylko 57% nabywców spośród 60%, którzy dostrzegli system klasyfikacji, deklaruje, że przynajmniej czasami uwzględnia oznaczenia podczas zakupu gry. Ponad dwie piąte nabywców (43%) nigdy nie sugeruje się podczas zakupu gier oznaczeniami znajdującymi się na ich opakowaniach, wskazującymi na wiek odbiorców oraz treści zawarte w grze. Wyniki badania nie pozostawiają wątpliwości, że w zakresie wiedzy o klasyfikacji gier konieczna jest edukacja zarówno graczy, jak i nabywców gier. Jednocześnie skala popularności gier wśród osób małoletnich nakazuje zajęcie się tym problemem.<sup>3</sup>

Członkowie Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego wychodząc naprzeciw przedstawionym powyżej zagadnieniom, mając pełną świadomość, że nie nakładają na wydawców obowiązku stosowania klasyfikacji gier komputerowych i wideo oraz nie normują i nie rozstrzygają w sposób wyczerpujący wszystkich konfliktogennych sytuacji związanych z publikowaniem i rozpowszechnianiem gier wideo i komputerowych, postanowili przyjąć Kodeks Dobrych Praktyk i dobrowolnie zobowiązać się do jego przestrzegania. Kodeks jest przejawem samoregulacji, której podstawowym celem jest upowszechnienie dobrych obyczajów, służących ochronie interesów odbiorców gier komputerowych i wideo przed nieuczciwymi praktykami, w tym także ochronie użytkowników małoletnich przed dostępem do niepożądanych treści, a także umacnianie zaufania społecznego do działalności producentów i dystrybutorów oprogramowania rozrywkowego i wydawanych oraz rozpowszechnianych przez nich interaktywnych programów rozrywkowych.

---

<sup>3</sup> W grupie wiekowej 15-18 lat kontakt z grami ma aż 58% Polaków – por. Maciej Kochanowicz, W co grają Polacy?, „Gazeta Wyborcza”, 10 sierpnia 2005

## Producenci i dystrybutorzy oprogramowania rozrywkowego deklarują, że:

1. Zgodnie z art. 10 z dnia 04.11.1950<sup>4</sup> będą korzystać z wolności do wyrażania opinii oraz przekazywania informacji i idei, jednocześnie mając na uwadze dobro społeczne, integralność terytorialną, tożsamość narodową, bezpieczeństwo publiczne, ochronę zdrowia, moralności i dobrego imienia innych oraz wszelkie wartości obowiązujące w społeczeństwie demokratycznym;
2. Zapoznali się z *Komunikatem Rady Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego oraz Komitetu Regionów w sprawie ochrony konsumentów, w szczególności osób małoletnich, w kwestii korzystania z gier wideo*;
3. Zapoznali i będą zapoznawać się z przygotowywanymi przez instytucje publiczne dokumentami mającymi ścisły związek z oprogramowaniem rozrywkowym i działalnością Stowarzyszenia;<sup>5</sup>
4. Zgodnie z par. 8 pkt. 7 *Statutu SPIDOR* będą prezentować stanowiska członków Stowarzyszenia wobec organów administracji państwowej w kwestiach związanych z regulacjami prawnymi w sferze działalności Stowarzyszenia;

4 Konwencja ratyfikowana przez RP, opublikowana w Dzienniku Ustaw z 1993 r. Nr 61, poz. 284: Protokół Nr 11: Dziennik Ustaw z 1998 r. Nr 147, poz. 962.

5 Dyrektywa O audiowizualnych usługach medialnych 2007/65/WE zmieniająca dyrektywę Rady 89/552/EWG, Rozporządzenie KRRiTV z dnia 23.06.2005, Decyzja nr 1718/2006/WE Parlamentu Europejskiego i Rady a dnia 15.11.2006 w sprawie programu wspierającego europejski sektor audiowizualny, Komunikat Komisji w sprawie europejskiego podejścia do umiejętności korzystania z mediów w środowisku cyfrowym KOM(2007)833 i inne.

5. Będą wspierać działania Zespołu do spraw Przeciwdziałania Dyskryminacji Nieletnich w Elektronicznych Środkach Masowego Przekazu lub innych instytucji publicznych powołanych w tym celu;
6. Zapoznali się z *Code of Conduct* przygotowanym przez Interactive Software Federation of Europe i zgodnie z zawartymi w nim postanowieniami będą aktywnie uczestniczyć w procesie usprawniania ogólnoeuropejskiego systemu klasyfikacji gier komputerowych i wideo PEGI i PEGI Online, w definiowaniu kryteriów oceny i klasyfikacji gier oraz wprowadzaniu procedur reklamacyjnych.

## Producenci i dystrybutorzy oprogramowania rozrywkowego zobowiązują się do:

1. Odpowiedzialnego promowania produkowanych i dystrybuowanych programów rozrywkowych przy użyciu środków umożliwiających dotarcie do potencjalnych nabywców i użytkowników, dla których programy są przewidziane;
2. Rzetelnego informowania nabywców i użytkowników o treściach zawartych w programie rozrywkowym oraz o minimalnym wieku potencjalnego odbiorcy;
3. Dołożenia wszelkich starań w szerzeniu wiedzy na temat klasyfikacji interaktywnego oprogramowania rozrywkowego przy użyciu materiałów, środków i metod wypracowanych przez Stowarzyszenie;
4. Informowania władz Stowarzyszenia o podejmowanych działaniach na rzecz popularyzacji systemu klasyfikacji PEGI;
5. Podejmowania wszelkich inicjatyw służących poprawie umiejętności odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z gier komputerowych i wideo;
6. Do uczestnictwa w spotkaniach, konferencjach, sympozjach i debatach instytucji i organów zajmujących się klasyfikacją mediów interaktywnych oraz do wymiany doświadczeń i informacji na ten temat;
7. Aktywnego uczestnictwa w procesie aktualizacji kryteriów dotyczących klasyfikacji gier;
8. Do poszukiwania innowacyjnych rozwiązań umożliwiających ograniczenie dostępu przez małoletnich do niepożądanych treści w grach sieciowych i współpracy w tym zakresie ze wszystkimi zainteresowanymi organizacjami;
9. Informowania pozostałych członków Stowarzyszenia o wszelkich przejawach naruszania zasad niniejszego Kodeksu oraz do konsultowania z pozostałymi członkami Stowarzyszenia i innymi osobami



reprezentującymi branżę wszelkich propozycji zmian w treści niniejszego Kodeksu;

10. Do podjęcia działań mających na celu przeciwdziałanie naruszaniu praw autorskich w sferze oprogramowania rozrywkowego oraz do współpracy w tym zakresie z właściwymi instytucjami w kraju i za granicą.

Niniejszy *Kodeks Dobrych Praktyk Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego* jest regulacją środowiskową, zapisem zasad i norm postępowania w sprawach dotyczących rynku oprogramowania rozrywkowego.

*Kodeks Dobrych Praktyk Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego* wchodzi w życie na podstawie uchwały Walnego Zgromadzenia Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego z chwilą jej podjęcia.