SPiDOR

Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów
Oprogramowania Rozrywkowego

GRAJ BEZPIECZNIE ✔ PATRZ W CO GRAM ✔ ZAPYTAJ O GRY

FIRMY ZRZESZONE W SPIDOR

NALEŻYMY I WSPÓŁPRACUJEMY

NASZĄ DZIAŁALNOŚĆ WSPIERAJĄ

PEŁNOMOCNIK RZĄDU
DO SPRAW RÓWNEGO TRAKTOWANIA

RZECZNIK PRAW DZIECKA

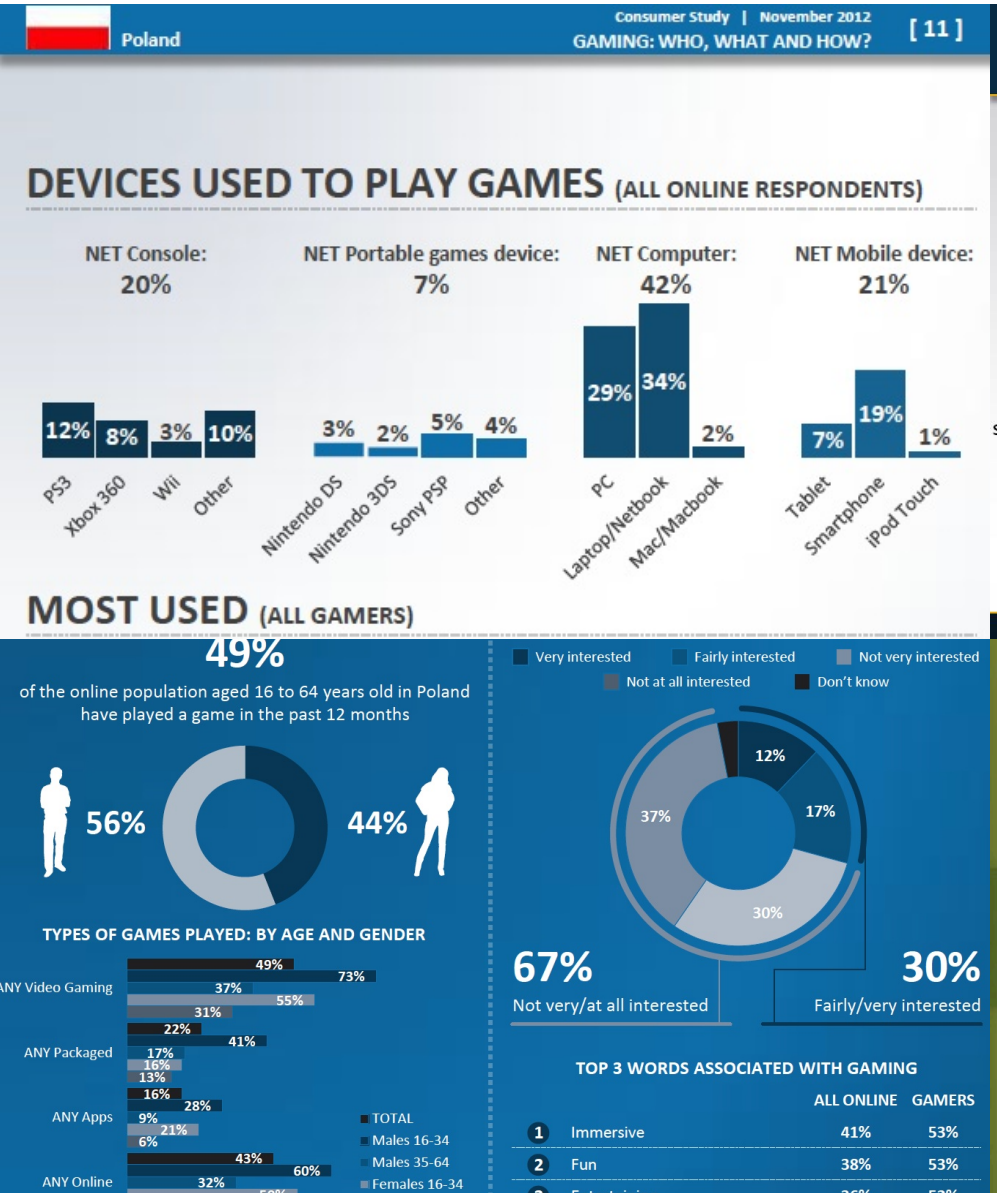
NASZA DZIAŁALNOŚĆ

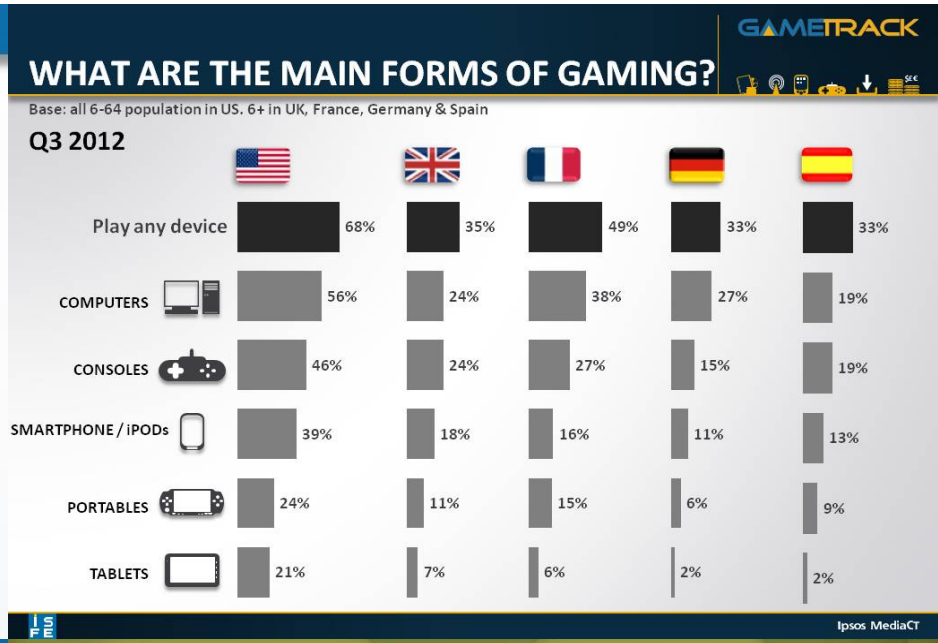
SPIDOR

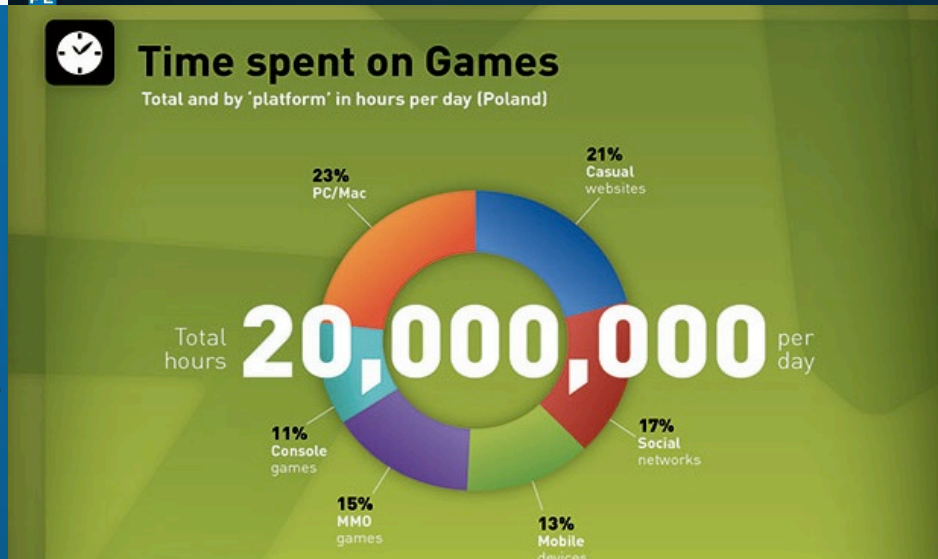
GRAJ BEZPIECZNIE

PEGI Pan European Game Information

Prowadzenie badań i zbieranie danych dotyczących elektronicznej rozrywki







Prezentowanie stanowiska Stowarzyszenia wobec organów administracji państwowej oraz reprezentacja Stowarzyszenia w kraju i za granicą

STANOWISKO RZĄDU

I. METRYKA DOKUMENTU

Tytuł
Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on the protection of consumers, in particular minors, in respect of the use of video games

Data przekazania dokumentu przez Sekretariat Generalny Rady UE	Data przyjęcia stanowiska przez Komitet Europejski Rady Ministrów
28 kwietnia 2008 r.	13 czerwca 2008 r.

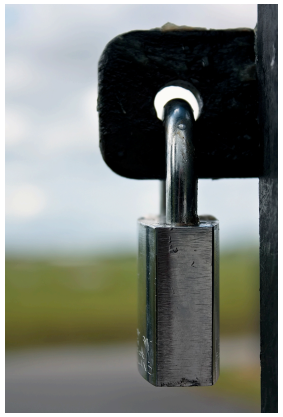
Sygnatury			
Komisja Europejska	COM(2008) 207	Rada UE	8805/08

Instytucja wiodąca
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Instytucje współpracujące
Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej Ministerstwo Spraw Wewnętrznych i Administracji Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów

II. CEL DOKUMENTU

Gry wideo stanowią jeden z ulubionych sposobów spędzania wolnego czasu Europejczyków w różnych grupach wiekowych i społecznych. Mimo typowo rozrywkowego przeznaczenia, najlepsze gry wideo stanowią również źródło innych korzyści, między innymi rozwijając zdolności strategiczne i analityczne oraz umożliwiając młodym ludziom zapoznanie się z technologią informacyjną. Poza tym istnieją duże szanse na ukształtowanie się w Europie silnego rynku gier interaktywnych o specyficznym charakterze europejskim, który może mieć znaczący wkład w propagowanie zróżnicowania kulturowego. Wzrastająca popularność internetowych gier wideo stanowi również kluczowy czynnik w rozpowszechnianiu szerokopasmowych sieci telekomunikacyjnych i telefonii komórkowej trzeciej generacji.

Przeciwdziałanie naruszaniu praw autorskich oraz działalność związana z ISFE LAC



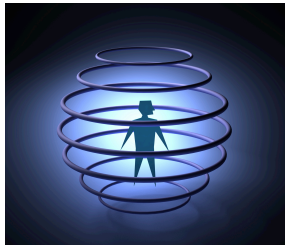
Objęcie gier wideo prawem ochrony własności intelektualnej. Stworzenie prawnej definicji gier, udział w bieżących konsultacjach dotyczących zmian w Intellectual Property Rights Enforcement Directive.

.

IARC – International Age Rating Coalition – koalicja instytucji i organizacji powołanych do klasyfikacji gier wideo w celu wypracowania uniwersalnych kryteriów oceny treści.

Opracowanie wspólnego z ISFE stanowiska branży gier wideo odnośnie Jednolitego Rynku Telekomunikacyjnego.

Przedstawianie stanowiska branży wobec Komisji Europejskiej w kwestii CSR, Community of Practice, poprawy wiarygodności samoregulacji, rozprządzeń dotyczących monitoringu sieci.



Consumer Protection Coalition i Digital Market Strategy odnośnie: zakupów w aplikacji, płatności online, przetwarzania i usuwania danych.

Upowszechnianie zasad etyki branżowej

PEGI Pan European Game

3 www.pegi.info

7 www.pegi.info

12 www.pegi.info

16 www.pegi.info

18 www.pegi.info

SPIDOR

Promocja bezpiecznego korzystania z gier

Popularyzacja systemu ratingowego PEGI

PEGI Pan European Game

SPIDOR

System informacji i klasyfikacji gier wideo

Pan European Game Information (PEGI)

Pegi 2.0

Zmiany w systemie obowiązują od 09.2009.

Nowe ikony klasyfikacji treści

Gdzie znaleźć oznaczenia PEGI?

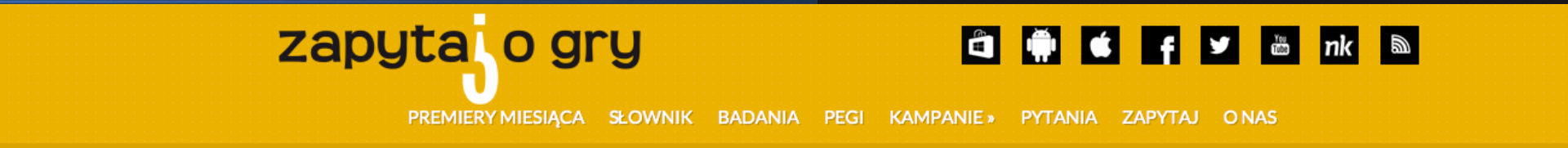
- Oznaczenia klasyfikacji wiekowej znajdują się w lewym dolnym rogu na froncie opakowania

- Oznaczenia dotyczące treści zawartych w grze znajdują się z tyłu opakowania

Podział gier komputerowych ze względu na klasyfikację wiekową w systemie PEGI

3 www.pegi.info	9992	46,9%
7 www.pegi.info	2973	13,9%
12 www.pegi.info	4505	21,1%
16 www.pegi.info	2528	11,9%
18 www.pegi.info	1317	6,2%
Razem	21315	100%

NASZE KAMPANIE



Piknik naukowy Radia BIS – czerwiec 2008

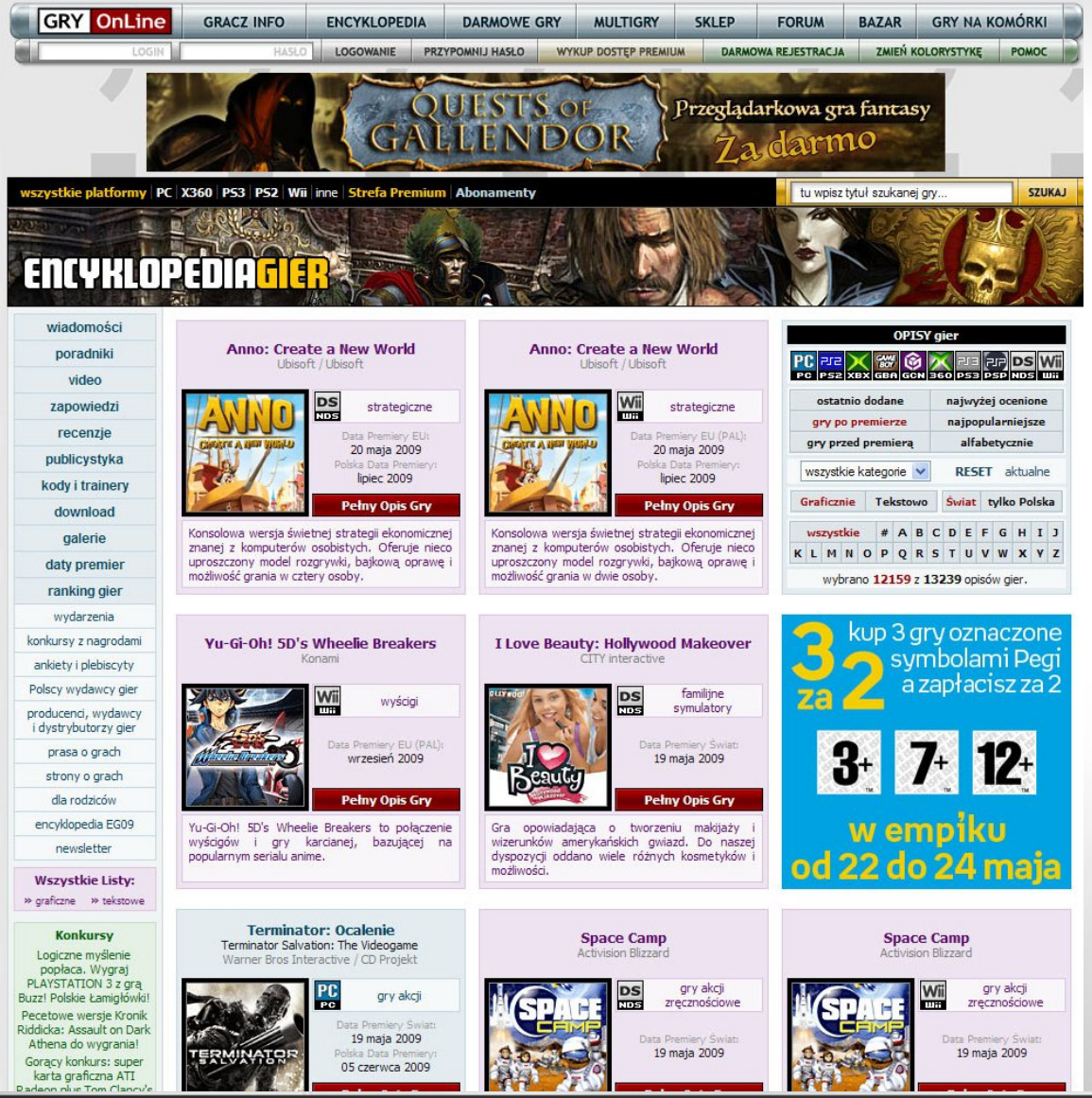
PEGI
GRAJ BEZPIECZNIE
7+

7+
www.pegi.info

18+
14/06/2008

12+ 18+ 16+
7+

Biennale Sztuki Dziecka – Poznań 2009

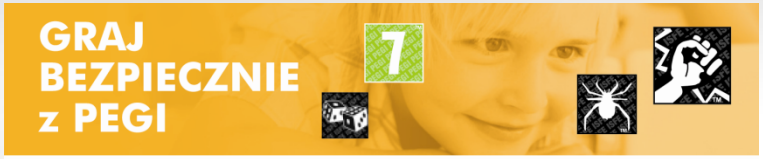


Kampania

GRAJ BEZPIECZNIE z

Empik i Gry-OnLine

Kampania dla sieci handlowych



PEGI online banner

PEGI description

PEGI poster

GRAJ BEZPIECZNIE z TPSA
1,9 mln ulotek dołączonych do faktur

PEGI Pan European Game Information

Graj bezpiecznie

Grupa TP wspiera bezpieczeństwo w mediach elektronicznych.

Każdy gracz powinien móc znaleźć grę, która będzie mu najbardziej odpowiadać.

Obecnie gry są jednym z najpopularniejszych typów rozrywki w Europie. I chociaż graczami są w takim samym stopniu dorośli jak i dzieci, informacja odnośnie wieku gracza jest istotna.

Przemysł gier komputerowych od dawna jest wierny temu podejściu. Kamieniem milowym było opracowanie w 2003 roku jednolitego systemu klasyfikacji PEGI (Pan-European Game Information), który zastąpił krajowe systemy klasyfikacji.

Obecnie ten jednolity system oceny oprogramowania interaktywnego stosowany jest w blisko trzydziestu krajach Europy.

Komisja Europejska w pełni popiera PEGI i uważa ten system klasyfikacji gier za modelowy dla standaryzacji europejskiej w zakresie ochrony małoletnich.

Rozwój gier sieciowych stawia graczy przed nowymi możliwościami. PEGI Online został wprowadzony jako dodatek do systemu PEGI w celu zagwarantowania ochrony młodszym graczom w środowisku gier sieciowych.

PEGI ONLINE www.pegionline.eu

Strony internetowe, które posługują się logo PEGI Online są zobowiązane do przestrzegania następujących wymogów wyznaczonych przez Kod Bezpieczeństwa PEGI Online:

- utrzymać stronę wolną od nielegalnych i obraźliwych treści tworzonych przez użytkowników;
- usunąć wszelkie nieodpowiednie linki;
- zapewnić odpowiednie mechanizmy raportowania;
- zapewnić spójną politykę prywatności.

Niewielkie gry dostępne w Internecie, które nie zawierają nieodpowiednich treści mogą otrzymać prawo do używania oznaczenia PEGI OK. W grę posiadającą to oznaczenie mogą bezpiecznie grać dzieci w każdym wieku.

PEGI OK www.pegi.info

www.pegi.info
www.pegionline.eu
www.tp.pl

Logo sugerujące minimalny wiek gracza.

Logo sugerujące minimalny wiek gracza.
Przedziały wiekowe stosowane w PEGI to: 3, 7, 12, 16 i 18.

Seria piktogramów informujących o rodzaju treści zawartych w grze.
Ikony są umieszczone na tylnej ściance pudełka z grą i sugerują charakter treści zawartych w grze.
Do opisu treści używanych jest osiem ikon.

Gra może przestraszyć młodsze dzieci | Gra zawiera elementy przemocy | W grze jest używany wulgarny język | W grze pojawia się nagość lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym | Gra zachęca do uprawiania hazardu lub go uczy | W grze występują nawiązania do używek lub pokazane jest ich zażywanie | Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać | Gra może być rozgrywana w sieci

Skąd mogę wiedzieć, czy gra nadaje się dla mojego dziecka?

Oznaczenie gry umieszczane jest z przodu i z tyłu pudełka. Nie wahaj się poprosić o radę kompetentnego sprzedawcę dysponującego informacjami dotyczącymi systemu PEGI. W ten sposób, możesz być pewien, że gra w którą będzie grało Twoje dziecko jest odpowiednia dla jego wieku.

Połączenie oznaczenia klasyfikacji wiekowej oraz obrazków informujących o treściach zawartych w grze pomaga rodzicom oraz innym kupującym mieć pewność, że gra, którą kupują jest odpowiednia dla wieku odbiorcy.

Kto klasyfikuje gry?

KLasyfikacja jest przyznawana przez administratora PEGI, niezależny europejski instytut specjalizujący się w ocenie treści. Administrator PEGI sprawdza grę i przyznaje wydawcy licencję uprawniającą go do umieszczenia na opakowaniu rekomendacji wiekowej oraz określonego oznaczenia przedstawiającego zawarte w grze treści.

Objaśnienia do faktury

Faktura dotyczy usług realizowanych przez Telekomunikację Polską.
Opłaty są naliczane zgodnie z aktualnymi cennikami.
Informacje dotyczące cenników i regulaminów usług świadczonych przez Telekomunikację Polską są dostępne pod bezpłatnym numerem błękitnej linii tp 19393 oraz na stronie internetowej www.tp.pl.

- Numer ewidencyjny – nadany przez TP, unikatowy numer Abonenta
- Do zapłaty – kwota do zapłacenia, z uwzględnieniem przyznanych rabatów i ewentualnych odszkodowań oraz wystawionych w bieżącym miesiącu faktur korygujących
- Pakiety ryczałtowe – opłaty miesięczne za wybrane pakiety usług
- Abonamenty – opłaty abonamentowe i miesięczne
- Połączenia – opłaty za rozmowy lokalne, międzymiastowe i międzynarodowe oraz połączenia z sieciami komórkowymi, z liniami 0-20..., 0-30..., 0-40..., 0-70... i infolniami 0-80...
- Inne usługi i opłaty – opłaty za inne usługi telekomunikacyjne, np. instalację telefonu
- Odliczenia – wszelkiego rodzaju rabaty i opusty stosowane zgodnie z cennikami TP
- Saldo – stan rozliczeń pomiędzy TP a Abonentem na dany dzień
  - saldo dodatnie (większe od zera) – oznacza niedopłatę Abonenta
  - saldo ujemne (mniejsze od zera) – oznacza nadpłatę Abonenta
- Nota odsetkowa – wysokość naliczonych odsetek, wynikająca z opóźnień w płatnościach z poprzednich miesięcy.
  Kwota odsetek doliczona jest do kwoty do zapłaty. Abonenci na życzenie mogą otrzymać notę odsetkową zawierającą szczegółowy opis powodu oraz podstawy naliczenia odsetek

graj bezpiecznie
Sprawdź klasyfikację gier – PEGI.
www.pegi.info
Szukaj oznaczeń na opakowaniach.

Termin płatności

Kwotę wykazaną na fakturze w polu Do zapłaty należy uregulować do dnia określonego w polu Termin płatności.
Za dzień zapłaty uważa się dzień wpływu środków na rachunek TP. Za każdy dzień opóźnienia, poczynając od następnego dnia po upływie terminu płatności naliczane będą odsetki ustawowe oraz rozpoczną się działania windykacyjne.
Płatności powinny być dokonywane na podany na fakturze, indywidualny dla każdego Abonenta numer rachunku bankowego.

Sposoby płatności

Proponujemy kilka sposobów opłacania faktur za usługi TP:

- polecenie zapłaty – usługa polegająca na opłacaniu faktur bezpośrednio z konta bankowego. Wystarczy wypełnić druk zgody na obciążanie rachunku i odesłać go do TP
- płatność elektroniczna tp – wygodny i bezpłatny sposób opłacania faktur za usługi TP poprzez bankowość elektroniczną dla Klientów korzystających z faktury elektronicznej
- VIA – Moje Rachunki, PayTel i Unikasa – w sieciach kas opatrzonych znakiem VIA – Moje Rachunki, PayTel lub Unikasa w wybranych kioskach i salonach prasowych, sklepach i hipermarketach oraz na stacjach benzynowych i w wypożyczalniach wideo, w których można opłacić rachunek gotówką
- na poczcie i w banku – opłaty za faktury są przyjmowane we wszystkich bankach i na poczcie

Ważne: Abonentów korzystających z innego formularza wpłaty niż formularz dołączony do faktury lub dokonujących wpłaty np. przez Internet, prosimy o podanie w tytule zlecenia następujących danych: pełny numer faktury, nr ewidencyjny, nr telefonu wraz z nr. kierunkowym, imię i nazwisko Abonenta.

Reklamacje faktury

Reklamacje można wnosić w ciągu 12 miesięcy, licząc od końca okresu rozliczeniowego, którego reklamacja dotyczy.
Reklamacje można składać telefonicznie, dzwoniąc pod bezpłatny numer błękitnej linii tp 19393, oraz korespondencyjnie, pisząc na adres podany na fakturze nad polem Informacje, oraz za pośrednictwem Internetu, wypełniając formularz zgłoszenia reklamacji dostępny na stronie www.tp.pl. Dzwoniąc z telefonu komórkowego, niekiedy należy poprzedzić numer 19393 dowolnym numerem kierunkowym.

Informujemy, że zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Infrastruktury z dnia 28 lutego 2008 r. w sprawie planu numeracji krajowej dla publicznych sieci telefonicznych, z dniem 15 lutego 2010 r. nastąpi likwidacja cyfry „0" w prezentacji numeru w sieciach stacjonarnych.

23.09.2009/ **Faktura REWERS, PKI 2** – DRUK 1 KOLOR / 210 x 305 mm – **ELEKTRONICZNA**

PANTONE 220 CVC

Przygotował Wydział Zarządzania Marką / Departament Marki, Mediów i Komunikacji – Artur Ilczuk, tel.: (022) 527 07 12

Media Markt

TREŚĆ GRY
Piktogramy treści wskazują na występowanie w grze elementów decydujących o klasyfikacji wiekowej lub treści nieodpowiednich dla młodszych dzieci.

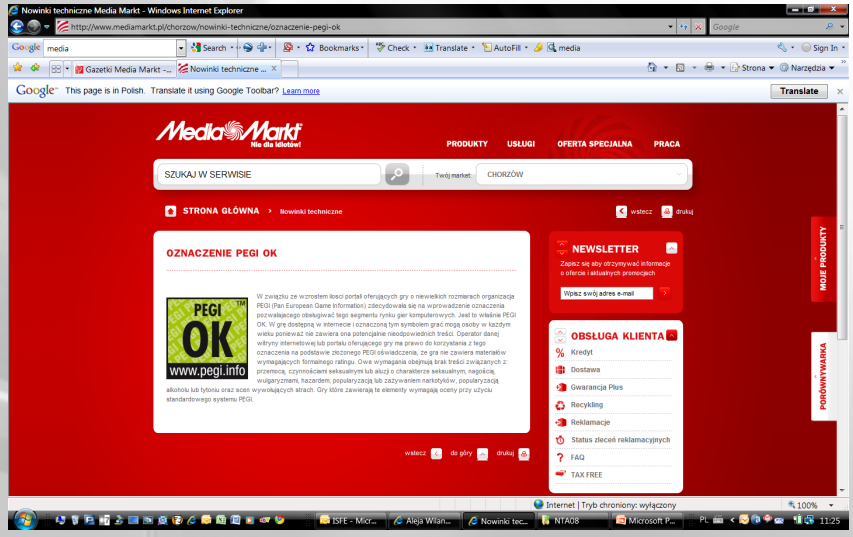
STRACH	PRZEMOC	WULGARNY JĘZYK	SEKS	HAZARD	UŻYWKI	DYSKRYMINACJA	ONLINE
Gra może przestraszyć młodsze dzieci.	Gra zawiera elementy przemocy.	W grze jest używany wulgarny język.	W grze pojawia się nagość lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.	Gra zachęca do uprawiania hazardu lub go uczy.	W grze występują nawiązania do używek lub pokazane jest ich zażywanie.	Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.	Gra może być rozgrywana w sieci.

Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego www.spidor.pl

WIEK
Klasyfikacja wiekowa informuje o stosowności gry dla danego wieku, natomiast nie uwzględnia poziomu trudności (oraz umiejętności wymaganych do korzystania z danej) gry.

3 7 12 16 18
www.pegi.info

Wiecej informacji na temat systemu PEGI znajdziesz na stronie: www.pegi.info



PEGI – kampania w sieci Empik

KAŻDY GRACZ POWINIEN MÓC ZNALEŹĆ GRĘ, KTÓRA BĘDZIE MU NAJBARDZIEJ ODPOWIADAĆ.

Obecnie gry są jednym z najpopularniejszych typów rozrywki w Europie. I chociaż graczami są w takim samym stopniu dorośli jak i dzieci, informacja odnośnie wieku gracza jest istotna. Służy temu opracowany w 2003 system Pegi. System Pegi stosowany jest w blisko trzydziestu krajach Europy. Komisja Europejska w pełni popiera PEGI i uważa ten system klasyfikacji gier za modelowy dla standaryzacji europejskiej w zakresie ochrony małoletnich.

PEGI ONLINE

PEGI ONLINE
pegionline.eu

Strony internetowe, które posługują się logo PEGI Online są zobowiązane do przestrzegania następujących wymogów wyznaczonych przez Kod Bezpieczeństwa PEGI Online:

- utrzymać stronę wolną od nielegalnych i obraźliwych treści tworzonych przez użytkowników;
- usunąć wszystkie niepożądane linki;
- zapewnić odpowiednie mechanizmy raportowania;
- zapewnić spójną politykę prywatności

Niewielkie gry dostępne w Internecie, które nie zawierają nieodpowiednich treści mogą otrzymać prawo do używania oznaczenia PEGI OK. W grę posiadającą to oznaczenie mogą bezpiecznie grać dzieci w każdym wieku.

WSKAZÓWKI DLA RODZICÓW

- PEGI zapewnia doradztwo dotyczące stosowności gier dla poszczególnych grup wiekowych. Jednak każde dziecko jest inne. To rodzice powinni podjąć ostateczną decyzję co do tego, jakie obrazy i doświadczenia są odpowiednie dla ich dzieci. Poniżej podajemy kilka wskazówek.
- Zawsze sprawdzaj klasyfikację wiekową podaną na opakowaniu gry lub poszukaj jej, korzystając z wyszukiwarki udostępnionej w portalu www.pegi.info.
- Z góry ustal, w co, jak długo i kiedy Twoje dziecko może grać. W razie sprzeciwu dziecka wyjaśnij przyczyny swojej decyzji.
- Poszukaj streszczenia lub opisu treści gry, a najlepiej sam w nią najpierw zagraj.
- Graj ze swoimi dziećmi, nadzoruj je podczas gry i rozmawiaj o tym. Wyjaśnij im, dlaczego niektóre gry nie są dla nich odpowiednie.
- Zachęcaj dzieci do rozmowy o grach.
- Pamiętaj, że niektóre gry internetowe umożliwiają pobranie dodatkowego oprogramowania, które może zmienić treść gry i jej klasyfikację wiekową.
- W gry internetowe zazwyczaj gra się w wirtualnych grupach, w których konieczne jest kontaktowanie się z nieznanymi osobami. Powiedz dzieciom, aby nie podawały swoich danych i mówiły Ci o niewłaściwych zachowaniach.

GRY I ZDROWIE

Gry nie stanowią zagrożenia dla zdrowia. Radzimy jednak graczom, aby:

- zawsze grali w dobrze oświetlonym pomieszczeniu;
- regularnie robili przerwy;
- nie grali całymi godzinami, nawet jeżeli gra jest bardzo wciągająca;
- zachowywali odpowiednią minimalną odległość od monitora.

Czy moje dziecko może się uzależnić od gier?

Gry wideo nie oddziałują uzależniająco. Dzieci grają, bo lubią grać. Niektóre lubią to bardziej niż inne. Podczas gry mogą być niewrażliwe na wszelkie bodźce zewnętrzne (to samo dotyczy oglądania telewizji lub filmów).

Czy przemoc w grach wideo może wpłynąć na zachowanie mojego dziecka?

Nie ma dowodów na to, że gra w gry komputerowe zawierające elementy przemocy może spowodować długotrwały lub stały wzrost poziomu agresji albo przemocy. Badania nad wpływem gier wideo na przemoc koncentrują się na efektach krótkoterminowych i są niespójne. Aby jednak mieć pewność, że dziecko nie gra w gry uznane za zbyt brutalne, należy przestrzegać ratingów wiekowych.

Czy gry mogą powodować epilepsję?

Nie. W wyniku wyczerpujących badań stwierdzono, że gry wideo nie powodują epilepsji. W przypadku niewielkiej grupy ludzi cierpiących na epilepsję fotogenną przypadłość ta może się ujawnić podczas gry. To samo jednak może nastąpić podczas oglądania telewizji, zabawy w dyskotece, a nawet oglądania światła migoczącego przez gałęzie drzew.

PEGI empik.com

empik wspiera promocję klasyfikacji PEGI we współpracy ze Stowarzyszeniem Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego www.spidor.pl

Graj bezpiecznie

Zwracaj uwagę na oznaczenia gier

PEGI empik.com

empik wspiera promocję klasyfikacji PEGI we współpracy ze Stowarzyszeniem Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego www.spidor.pl

Przed czym ostrzega złowrogi pająk?

Czy znajdujący się na opakowaniu gry znaczek z pająkiem oznacza, że to gra z dziedziny entomologii? A ze strzykawką – medycyny? Jeśli tak myślisz – pora, żebyś zapoznał się z Europejskim Systemem Klasyfikacji Gier – w skrócie PEGI

System ten został stworzony w celu ochrony niepełnoletnich przed grami o treści nieodpowiedniej dla ich grupy wiekowej. Został opracowany przez ISFE (Interactive Software Federation of Europe) i wprowadzony do użytku wiosną 2003 roku.

System klasyfikacji gier składa się z dwóch oddzielnych, ale uzupełniających się elementów. Pierwszym elementem jest klasyfikacja wiekowa, podobna do innych obecnie używanych systemów klasyfikacji. Przedziały wiekowe stosowane w PEGI to 3+, 7+, 12+, 16+, 18+. Oznaczenie 3+ oznacza np., że dana gra nie zawiera treści szkodliwych dla dzieci starszych niż trzy lata.

Drugim elementem nowego systemu są piktogramy widniejące na okładce, które opisują rodzaj treści obecnych w grze. Na okładce może znajdować się do sześciu piktogramów w zależności od rodzaju gry. Niestety, piktogramy na okładkach są mało intuicyjne - dlatego jeśli kupujący nie zapoznał się wcześniej z ich znaczeniem - będzie z nich miał niewielki pożytek. Poniżej - wszystkie ikony systemu PEGI i ich znaczenia.

Źródło: www. pegi.info

TOMASZ STANISZEWSKI

GRY DLA DZIECI

Gra „Ratujmy dzikie zwierzęta" (Cd Projekt). Oprócz oznaczenia PEGI (3+) i informacji o wersji językowej znajduje się tu dodatkowa informacja, że gra jest przeznaczona dla dzieci w wieku 4-7 lat.

„Moja farma" (IQ Publishing) na gorze okładki umieszczona jest dodatkowa informacja, że gra jest dla dzieci starszych niż 5 lat. Oznaczenie to bierze pod uwagę zdolności dziecka (np. czytanie) na danym etapie jego rozwoju.

Gry interaktywne mogą być bezpieczne

Ponad połowa Polaków ma w domu komputer i dostęp do internetu. Co więcej: blisko 90% młodych mieszkańców Polski korzysta z dostępu do komputerów i sieci. Pod tym względem przodujemy w Unii Europejskiej, w której 75% obywateli w wieku od 6 do 17 lat serfuje w cyberprzestrzeni. Jednocześnie w błyskawicznym tempie rozwija się technologia cyfrowa, w tym gigantyczny przemysł rozrywkowy związany z produkcją gier komputerowych i wideo. Jednak zbyt mały odsetek rodziców wie, jak zabezpieczyć swoje dziecko przed negatywnymi skutkami korzystania z najnowszych technologii. Właśnie do nich adresowana jest kampania informacyjna „Graj bezpiecznie z PEGI", która wystartowała w Polsce we wrześniu.

Multimedia - wady i zalety

Na temat zagrożeń korzystania z gier interaktywnych narosło wiele mitów, ale warto pamiętać, że pewne niebezpieczeństwa faktycznie istnieją. Z badań amerykańskich naukowców z Centrów Kontroli i Prewencji Chorób w Atlancie wynika, że dorośli miłośnicy gier wideo są bardziej narażeni na nastroje depresyjne i mają większe problemy z nadwagą. Z kolei Tim Willocks, z wykształcenia psychiatra specjalizujący się w leczeniu uzależnień, a na co dzień pisarz, scenarzysta i producent filmowy, zwraca uwagę na to, że gry komputerowe są zaprogramowane na to, żeby łatwo było wygrywać. - Wydaje mi się, że może to powodować uzależnienie. Poza tym gry często są brutalne i jest w nich wiele przemocy, kwestia odrodzenia się w kolejnych życiach wykoślawia rzeczywistość. Ale to, co niepokoi mnie najbardziej, to fakt, że w grach często nie ma wymiaru moralnego - uważa Willocks zastrzegając jednak, że sam nie korzysta z gier komputerowych. Z drugiej strony badania naukowców z Mayo Clinic w stanie Minnesota wykazały, że gry komputerowe, podobnie jak czytanie książek czy... robótki ręczne, mogą dodatnio wpływać na problemy z pamięcią. Co więcej, gry komputerowe mogą sprzyjaw kształcaniu twórczego myślenia. Tak wynika z badań naukowców z Penn State University w Stanach Zjednoczonych, którzy pod kierunkiem Shyama Sundara próbowali zrozumieć wpływ gier komputerowych na rozwój pozytywnych cech umysłowych takich jak kreatywność. Co ciekawe, w grupie badanych studentów najwięcej kreatywności wykazali się ci, którzy byli zadowoleni ze zwycięstwa, albo zmartwieni przegraną.

Gry interaktywne to nie zabawki

Nie ma sensu demonizować gry komputerowe to taki sam produkt jak każdy inny. Może być znakomitą i użyteczną pod warunkiem, że nie dawkuje się go w nadmiarze i serwuje odpowiedniemu odbiorcy. Tak jak mamy książki i filmy adresowane do czytelników i widzów w określonym wieku, tak i gry multimedialne przeznaczone są dla użytkowników wystarczająco dojrzałych. Najważniejsze, by nie utożsamiać słowa „gra" ze słowem „zabawka", ponieważ niektóre z tych „zabawek" przeznaczone są wyłącznie dla osób pełnoletnich. Aby ułatwić rodzicom dobranie gry odpowiedniej do wieku dziecka, w 2003 roku powołano do życia europejski system klasyfikacji gier (Pan-European Game Information - PEGI). Każda gra multimedialna dostępna na rynku europejskim powinna mieć zaznaczoną na opakowaniu kategorię wiekową użytkownika. Ale uwaga! Nie chodzi o stopień trudności gry, lecz o treść odpowiednią dla wieku zamaczonego na pudełku. Gry adresowane do 3-latków nie zawierają elementów przemocy, w grach dla co najmniej 7-letnich użytkowników mogą pojawić się takie elementy, ale delikatnie zamaczone i na pewno nie będzie w nich wulgaryzmów. W multimediach dla 12-latków może pojawić się odrobina nagości, ale bez kontekstu seksualnego, a gry dla 16-letnich odbiorców mogą zawierać dosyć brutalne sceny, ale nie tak drastyczne, jak w grach dla użytkowników dorosłych. Dodatkowo na opakowaniu powinny znaleźć się znaki ostrzegające przed nieodpowiednimi dla dzieci treściami wulgarnymi, przemocą, hazardem, narkotykami czy seksem.

Czy można zaufać PEGI?

System nadawania kategorii wiekowej jest stosunkowo prosty: wydawca wypełnia kwestionariusz zawierający 50 pytań dotyczących treści gry. Na podstawie odpowiedzi następuje klasyfikacja wiekowa. Ale na tym nie kończy się procedura. - Po wypełnieniu kwestionariusza każdy wydawca zobowiązany jest przesłać próbki, czyli screeny oraz fragmenty gry do administratora systemu. System PEGI administrują dwie organizacje: Holenderski Instytut Klasyfikacji Mediów Audiowizualnych i brytyjska Rada Standardów Wideo. Te dwie instytucje zajmują się sprawdzaniem, czy klasyfikacja jest zgodna z odpowiedziami wydawcy na pytania kwestionariusza – wyjaśnia dr Dominika Urbańska-Galanciak - przedstawicielka Polski w europejskiej komisji do spraw klasyfikacji gier komputerowych i wideo PEGI Complaints Board, a także rzeczniki Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego.

Chociaż system PEGI działa w dużym stopniu na zasadzie samoregulacji, jednak jest stosunkowo pewny i bezpieczny. - Nie słyszałam o żadnych przypadku, żeby na polski rynek trafiła źle oznakowana gra komputerowa, natomiast zdarzały się takie przypadki w Europie. Jak w każdym systemie tak i tutaj mają miejsce reklamacje zgłaszane zarówno przez wydawców jak i przez nabywców czy użytkowników gry – mówi Dominika Urbańska-Galanciak.

Próba manipulacji kategorią wiekową w celu zwiększenia grupy docelowej odbiorców może zakończyć się dla wydawcy paskudnie: kary finansowe nakładane za świadome oszukiwanie klientów wynoszą od 1000 do 500 tysięcy Euro.

Kontrola rodzicielska

na okładkach gier komputerowych. Z badania TNS OBOP przeprowadzonego dla tej firmy wynika, że 58% dorosłych klientów zauważyło na opakowaniach ikony informujące zarówno o wieku użytkownika, jak i o treści niebezpiecznej dla dzieci. Zdaniem Dominiki Urbańskiej -Galanciak mogłoby być lepiej i właśnie temu ma służyć specjalna akcja informacyjna - Mam nadzieję, że kampania „Graj bezpiecznie" to zmieni i że rodzice zaczną zauważać, że nie wszystkie gry są dla dzieci oraz że trzeba zwracać uwagę na to, co jest napisane na opakowaniu – mówi Urbańska-Galanciak. Warto też samemu przetestować grę lub przyjrzeć się jej w trakcie zabawy swojej pociechy. I nie wpadać w panikę, gdy w programie komputerowym dla 7-latka pojawią się elementy przemocy charakterystyczne dla kreskówek. - Bajki muszą zawierać elementy rywalizacji. Musi być pokazany czarny charakter, ten zły Wilk, który targa biednego zajączka za uszy i robi mu różne psikusy, ale w ten sposób skonstruowane są wszystkie teksty kultury skierowane do dzieci, nie tylko kreskówki. Postać antagonisty jest konieczna. Pokazanie dobra bytu kłuby bez opozycji – uważa Dominika Urbańska-Galanciak, która jest także kulturoznawcą i badaczem kultury audiowizualnej, a na swoim koncie ma publikację „Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych". Wiarę we wrodzony zmysł sprawiedliwości, który pozwala dzieciom na rozpoznawanie dobra i zła deklaruje popularny pisarz brytyjski Neil Gaiman. - Nam ten zmysł już zanikł, ponieważ dziś wszechobecny jest relatywizm moralny, który sprawia, że patrzymy na obie strony konfliktu. Wiemy, że czarownice też muszą coś jeść. Czasami sami znajdujemy się w takich sytuacjach, że musimy podrzeć jakieś dziecko, żeby przeżyć. Natomiast dzieci wiedzą, co jest dobre, a co złe. Wiedzą, że czasami trzeba jakąś wiedźmę wsadzić do piecka – twierdzi Dominika. Jak widać, rola dzieci świetnym narzędziem może być gra

RADZIMY

Nie kupuj gier bez sprawdzenia

Gry komputerowe mogą być nie tylko znakomitym źródłem rozrywki, ale także rozwijać umiejętności naszego dziecka. Je jedno „ale" – należy wybierać określone gry, takie, które na przykład nie zawierają brutalnych scen przemocy. Dlatego ka rodzic, zanim grę kupi, powinien obejrzeć pudełko i poszukać ikon PEGI – pisze **Michał Kowal**

Gry, podobnie jak książki czy filmy, są przeznaczone dla odbiorców w różnym wieku. Można wśród nich znaleźć tytuły dla dzieci, ale także produkcji przeznaczone wyłącznie dla dorosłych odbiorców. Kiedy dziecko prosi o kupno jakiejś gry, przed sięgnięciem do portfela lepiej sprawdzić, czy jest to odpowiedni produkt dla naszej pociechy. Jak to zrobić? Przede wszystkim trzeba poznać na opakowaniu pudełka ikon PEGI.

Ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier (PEGI – Pan-European Game Information) ma chronić dzieci przed dostępem do nieodpowiednich dla ich wieku treści. To także system, który we wszystkich krajach Unii Europejskiej ma ułatwić rodzicom dobranie gry adekwatnej do wieku dziecka, w 2003 roku powołano do życia europejski system klasyfikacji gier (Pan-European Game Information - PEGI). Każda gra multimedialna dostępna na rynku europejskim powinna mieć zaznaczoną na opakowaniu kategorię wiekową użytkownika. Ale uwaga! Nie chodzi o stopień trudności gry, lecz o treść odpowiednią dla wieku zamaczonego na pudełku. Gry adresowane do 3-latków nie zawierają elementów przemocy, w grach dla co najmniej 7-letnich użytkowników mogą pojawić się takie elementy, ale delikatnie zamaczone i na pewno nie będzie w nich wulgaryzmów. W multimediach dla 12-latków może pojawić się odrobina nagości, ale bez kontekstu seksualnego, a gry dla 16-letnich odbiorców mogą zawierać dosyć brutalne sceny, ale nie tak drastyczne, jak w grach dla użytkowników dorosłych. Dodatkowo na opakowaniu powinny znaleźć się znaki ostrzegające przed nieodpowiednimi dla dzieci treściami wulgarnymi, przemocą, hazardem, narkotykami czy seksem.

Kupno gry jest banalnie proste, ale nie każda z nich nadaje się dla dziecka

gra, która nie zawiera nieodpowiednich dla dziecka treści, nieko- nieodpowiednich treści dla dziecka w tym wieku. – To jak- stacha- Też można dać je trzylatkowi, jednak on nie zrozumie zasad. Będzie po prostu bawił się pisto- łkami – wyjaśnia Dominika Urbańska-Galanciak.

Jak więc zorientować się, czy gra jest dobra dla dziecka? Po obejrzeniu opakowania można znaleźć ikonki wskazujące na konkretne, potencjalnie niebezpieczne treści, jakie występują w danej grze. To piktogramy oznaczające przemoc, wulgarny język, strasznie elementy, dyskryminację, hazard lub możliwości grania na sieci. Klasyfikacja PEGI nie jest dowolnym pomysłem producentów oprogramowania rozrywkowego. W praktyce jednak taty (czyli ocena danej gry) znajduje się niemal na każdym pudełku z grą. Obecności ikon PEGI wymagają często sami sprzedawcy, zwłaszcza duże sieci sklepów.

Dominika Urbańska-Galanciak z polskiego Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego (SPIDOR) zaznacza, że producenci chętnie sięgają po rating PEGI.

– Przecież sam system powstał z oddolnej inicjatywy twórców gier, którzy chcieli, aby nawyw- wiedział, czego po grze się spodziewa? – wyjaśnia. – Producenci chcą dbać o wizerunek swojej marki, więc korzystają z tej klasyfikacji.

Ratingowstanie na podstawie formularza, który musi wypełnić wydawca. Zawiera on około pięćdziesięciu pytań dotyczących gry. Sam system jest aktualizowany i zmieniany. Pod uwagę bra- ne są także uwagi zgłaszane przez użytkowników ze wszystkich krajów Europy.

– PEGI można zaufać. Ta klasyfikacja jest pisemną przy udziale psychologów, socjologów i medaniczów z całej Europy. To oni ustalają kryteria dla gier – tłumaczy Dominika Urbańska-Galanciak.

Trzeba jednak zaznaczyć, że

BRUTALNE GRY

Gry nasycone scenami przemocy, gdzie zabija się przeciwników hurtowo, a samemu nie ginie, są szczególnie niebezpieczne- na dzieci – alarmują psychologizy.

Wszystko przez to, że dzieci- ko nie potrafi odróżnić fik- cji od rzeczywistości. Tym samym może przenosić zachowania z gier na realne życie. Amerykańskie bada- nia dowodzą, że sprawcy głośnych masaki w amerykańskich szkołach byli nałogo- wymi graczami komputero- wymi. W Polsce postukuje się, by brutalne gry były dozwolone dopiero od 16 roku życia.

w sklepie. W dużych sieciach te sprzęm elektronicznym i grami sprzedawcy potrafią pomóc w doborze odpowiedniego tytułu dla dziecka w określonym wieku i o sprecyzowanych zainteresowaniach. Opręcz tego można sięgnąć po prasę branżową. Na tyniku ukazują się wydawnictwa skierowane bezpośrednio do rodziców i dzieci. Gry da się sprawdzić także bez wychodzenia z domu. Na stronie internetowej www.pegi.info można wpisać dowolny tytuł i zobaczyć jego klasyfikację w systemie PEGI. Na stronie można także znaleźć wiele informacji dotyczących tego, jak gry wpływają na rozwój dziecka, jak rozmawiać z dziećmi o grach oraz zgłosić uwagi na temat funkcjonowania systemu PEGI. Z kolei w serwisie internetowym www.gry-online.pl znajduje się specjalna zakładka dla rodziców. To miejsce, gdzie można sprawdzić, jakie gry są odpowiednie dla dziecka w danym wieku nie tylko pod względem treści, ale również poziomu trudności.

Sam system PEGI nie daje ostatecznej gwarancji, że dziecko sięga po odpowiednie dla jego wieku gry. Niezbędna jest także kontrola. Obecnie zdobycie gry nie jest dużo trudniejsze od pożyczenie książki, czy ściągnięcie z internetu filmu. Warto więc z dzieckiem porozmawiać, w co gra i sprawdzić, czy to odpowiedniti tytuł.

Michał Kowal

Sprawdź, w co gra twoje dziecko

Warto dopilnować, aby wybór gry komputerowej dla dziecka nie był przypadkowy.

Gry komputerowe mają wiele zalet: uczą samodzielnego myślenia, wyrabiają refleks, kształtują właściwe zachowania społeczne. Niestety, nie wszystkie gry odgrywają pozytywną rolę w rozwoju dziecka. Tylko te, które są dostosowane do wieku, pozbawione agre-

sywnych treści, czegoś uczą. Jeśli nie masz pewności, czy gra, którą chcesz kupić swojemu kilkulatkowi, będzie dla niego odpowiednia, sprawdź, jakie ikony (tzw. PEGI) ma na opakowaniu. PEGI (Ogólnoeuropejski System Informacji i Klasyfikacji Gier) powstał siedem lat temu po to, by chronić dzieci przed treściami nieodpowiednimi dla ich wieku. Czytelne piktogramy, które znajdują się z przodu i z tyłu opakowania wskazują zalecany wiek, a także informują, czy gra nie zawiera elementów przemocy, wulgarnego języka lub nie stwarza niebezpieczeństwa uzależnienia. Po prostu dają gwarancję bezpiecznego grania. Warto pamiętać, że istnieją także PEGI online opracowane dla gier internetowych, ściąganych z sieci.

SPiDOR Stowarzyszenie Producentów i Dystrybytorów Oprogramowania Rozrywkowego

Partnerzy: NICAM VSC ISFE PEGI

PEGI – reklama TV (82 min emisji)

- TV4 – 26 emisji/ 13 min
- TVN – 5 emisji/ 2,5 min
- TVN Style – 20 emisji / 7,5 min
- TVN Turbo – 20 emisji/ 7,5 min
- TVN 7 – 20 emisji/ 7,5 min
- Comedy Central – 50 emisji/ 20 min
- VH1 – 50 emisji/ 20 min
- TVP1/TVP2 – 8 emisji/ 4 min

Andrzej Mleczko – rysunki PEGI w kampanii GRAJ BEZPIECZNIE

Reklama prasowa PEGI

publikowana w:

Newsweek

Forbes

Fakt

Komputer Świat

Play

Auto Świat

AŚ 4x4

CD Action

Przegląd Sportowy

Ile lat ma PEGI? - warsztaty dla dziennikarzy

- Moderator: Olivier Janiak
- Specialiści: Małgorzata Ohme, dr Mirosław Filiciak

Część praktyczna z udziałem gwiazd:

ANNA NOWAK-IBISZ
ANNA POPEK
MICHAŁ FIGURSKI
ODETA MORO-FIGURSKA
ZBIGNIEW URBAŃSKI

MEDIA EXPERT

TYDZIEŃ Z PEGI NA GRAM.PL

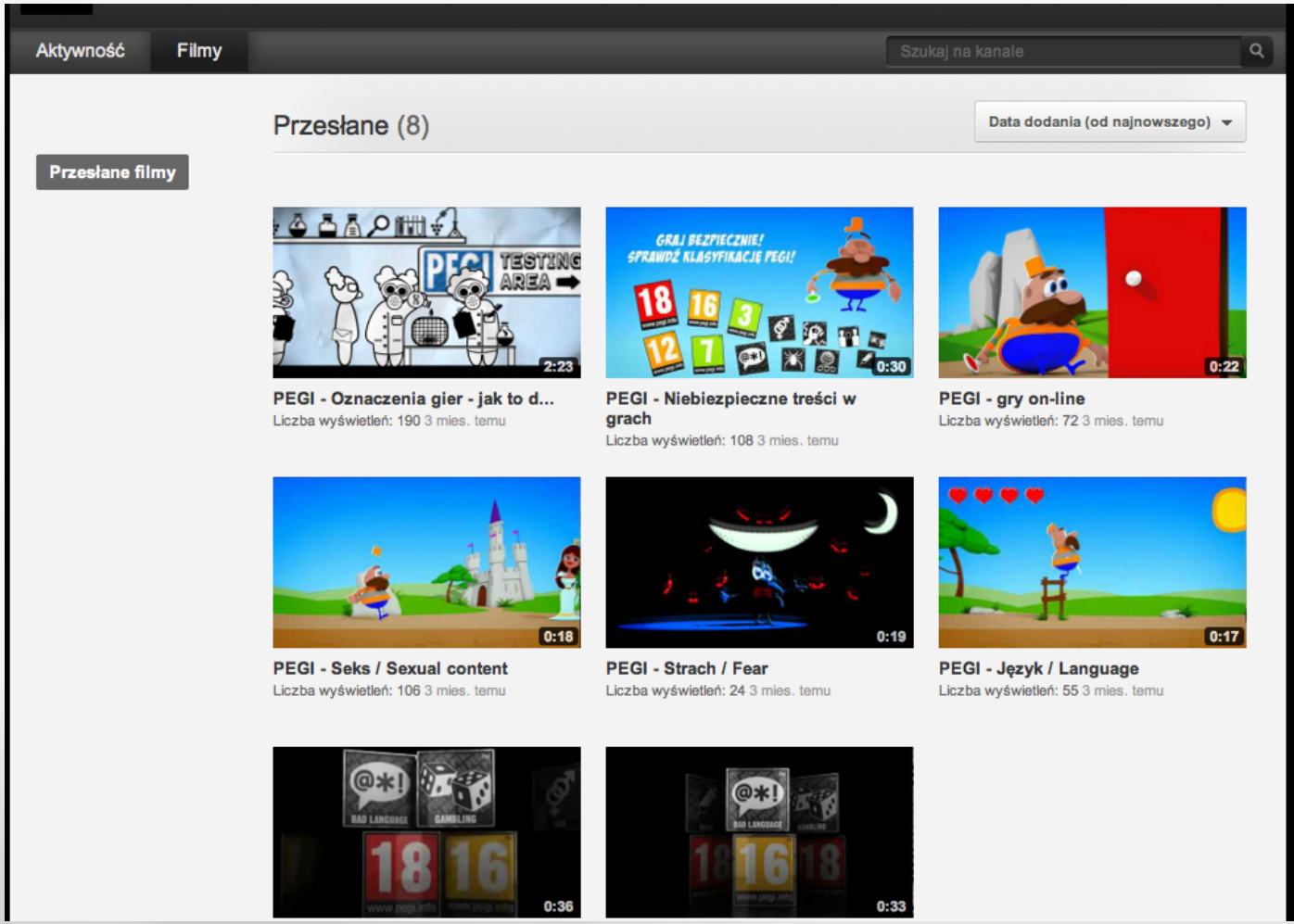
- 21000 wejść na www.pegi.info z Polski
- 6751 wejść z www.gram.pl

Bannery PEGI/SPIDOR wykorzystane:

- przez firmy członkowskie podczas imprez i akcji promujących gry, konsole, akcesoria
- podczas konferencji i szkoleń
- na stronach członków SPIDOR oraz partnerów kampanii GRAJ BEZPIECZNIE

Kanał SPIDOR na YouTube:

- Jak działa PEGI?
- Filmy animowane wyjaśniające oznaczenia treści
- Spot reklamowy promujący PEGI



GRAJ BEZPIECZNIE – gadżety rozdane podczas premier gier oraz imprez promocyjnych, przesłane do szkół akredytowanych do programu Szkoła Bezpiecznego Internetu, przekazane na ogólnopolski turniej „Szachiści grają dla Polonii, dystrybuowane w sieciach handlowych.

- Kalendarze – 1000 sztuk;
- podkładki pod myszy – 3000 sztuk;
- Biuletyny PEGI – 800 sztuk;
- zakładki do książek – 30000 sztuk

- Konferencja odbyła się 06.02.2012.
- SPIDOR jest partnerem w organizacji konferencji
- Konferencja pod patronatem Rzecznika Praw Dziecka i Ministerstwa Edukacji Narodowej
- Nagrody dla wyróżnionych szkół wręczali: Rzecznik Praw Dziecka - Marek Michalak, Generalny Inspektor Danych Osobowych - Wojciech Wiewiórowski, Naczelnik Wydziału Profilaktyki i Współpracy ze Społeczeństwem Ministerstwa Spraw Wewnętrznych - Elżbieta Rusiniak

Link do multimedialnych materiałów edukacyjnych PEGI:

http://www.szkolabezpiecznegointernetu.pl/multimedia.php

Prezentacje SPIDOR dostępne:

http://www.szkolabezpiecznegointernetu.pl/prezentacje.php

Biuletyn PEGI oraz Podręcznik dla nauczycieli:

http://www.szkolabezpiecznegointernetu.pl/scenariusze.php

TVN Style – udział w programie Między nami rodzicami, sezon 2 odcinek 6: Uzależnienia dzieci od telewizji, komputera i gier.

DO DOBREJ ZABAWY
POTRZEBA TAK NIEWIELE.
PATRZ, W CO GRA
TWOJE DZIECKO.

SZUKAJ OZNACZEŃ NA OPAKOWANIACH GIER

WWW.PEGI.INFO

PEGI Pan European Game Information

Najmłodsi wkraczają do gry

Fantastyczna rozrywka dla całej rodziny, która jednocześnie bawi i uczy? A może niepotrzebna strata czasu odciągająca dziecko od innych zajęć? Opinie o grach wideo są skrajnie różne. Jak jest naprawdę?

Są rodzice, którzy z góry przekreślają wszelkie walory gier – rozrywkowe, czy edukacyjne, po prostu obawiając się tej formy zabawy. Kiedy jednak lepiej się zastanowić, równie dobrze można by odrzucić wszelkie dostępne na rynku zabawki, czy gry planszowe. Przecież ukła-danie klocków na dywanie i na monitorze tak naprawdę niczym się nie różni.

WSZYSTKO GRA

Do lamusa trzeba odłożyć plotki o negatywnym wpływie gier na zachowanie i edukację najmłodszych. Szybsze podejmowanie decyzji, lepszy refleks, większa kreatywność, ambicja i zorientowanie na cel – wszystkie te cechy, niezwykle przydatne najpierw w szkole a potem w pracy – pomaga wykształcić właśnie kontakt z wirtualnym światem. Co więcej, okazuje się, że doświadczeni gracze są w stanie w krótkim czasie przyswoić dużą partię wiedzy. Mają też lepszą pamięć i umiejętność analizy związków przyczynowo-skutkowych. W pracy są z kolei zorientowani na efekty a nie „odsiedzenie" wskazanej liczby godzin.

W TO MI GRAJ

Na pytanie, czy pozwolić dziecku grać odpowiedź może być więc tylko jedna – zdecydowanie tak. Tyle, że w odpowiednie gry. Obawy rodziców przed tą formą rozrywki nie biorą się bowiem „z powietrza", ale są efektem sięgania przez maluchy po nieodpowiednie dla ich wieku gry albo granie zbyt długo i często. Oba te problemy mają jedno rozwiązanie: rodzice. To od nich zależy, czy maluch spędzi cały weekend przed monitorem komputera. Czasem dziecko po prostu nie znajduje żadnej alternatywy. Warto wówczas mu ją zapewnić. Przyłączyć się do małego gracza i wspólnie z nim spędzić miłe chwile przed ekranem, a następnie – również całą rodziną – wybrać się na spacer, czy rowery. W ten sposób rodzic cały czas trzyma rękę na pulsie. Jeżeli chodzi o wybór odpowiedniej gry, również wiele zależy od rodziców, ale tym razem mają oni dobrego sojusznika.

CO JEST GRANE?

Mowa o PEGI, czyli uniwersalnym systemie klasyfikacji gier. Każde sprzedawane w naszym kraju pudełko z grą ma specjalne oznaczenia sugerujące minimalny wiek użytkownika oraz szereg informacji odnośnie treści gry. Piktogramy PEGI znajdują się z przodu i z tyłu opakowania. Podobne informacje muszą również występować w systemach cyfrowej dystrybucji treści. W praktyce oznacza to, że wystarczy rzut oka, żeby stwierdzić, który tytuł nadaje się najlepiej dla dziecka w danym wieku. Wybór staje się więc znacznie łatwiejszy. A pewność, że gra będzie właściwa dla dziecka – znacznie większa.

Kampania w serwisie koktajl24.pl

Kampania w serwisie wspodnicy.pl

Patrz w co gram – kampania skierowana do mężczyzn

Seria artykułów w serwisie komputerswiat.pl

Seria artykułów na stronie newsweek.pl

Newsweek.pl

Polska Świat Społeczeństwo Biznes Opinie Kobieta Styl Życia Sport Kultura Wiedza Let's Newsweek

Kultura: Wiadomości Muzyka Gra Komiks Film Książka DVD Jazz

Jak wybrać grę dla swojego dziecka?

komputerswiat.pl 30 maja 2012 17:36, ostatnia aktualizacja 30 maja 2012 18:36

Dziecko przed monitorem; fot. PAP

Bezpieczny nie znaczy nudny. Oto poradnik, jak wybrać odpowiednią grę dla swojego dziecka, korzystając z oznaczeń PEGI.

Odpowiednia gra dla dziecka? Obecnie to nic trudnego. Udając się do sklepu z grami w towarzystwie dziecka można już z pełną odpowiedzialnością zadbać o to, by przeznaczony dla niego produkt nie zawierał treści nieadekwatnych do jego intelektualnego i emocjonalnego rozwoju. **Pomagają w tym ratingi wiekowe i oznaczenia organizacji PEGI (Pan-European Game Information).**

O tym czym są PEGI i jak z nich korzystać przeczytać można w serwisie komputerswiat.pl

Zobacz także
- "Fantasy Manager Przeglądu Sportowego", czyli Euro 2012 na Twoim komputerze
- Alan Turing. Ojciec komputerów
- Ludzki komputer. Rozmowa z Cleverbotem

TRENTINO Włoska rozkosz
Rowerem przez DOLOMITY i nad JEZIORO GARDA

Najnowsze
Popularne
- 10:45 Rekordzista Federer. Pokonał Sampraса
- 09:30 Bezradny polski konsument
- 08:45 Generał od forbradarów
- 07:35 Błąd urzędników? Życie bez etatu i emerytury
- 07:25 Egipscy manifestanci zaatakowali konwój Hillary Clinton

WIĘCEJ

Polecamy

Koszmar all inclusive

Z Modlina pod niebo [GALERIA]

REKLAMY GOOGLE
undefined
undefined undefined
http://ignore_this_destination.com
Follow @NewsweekPolska 46K followers
Reklamy Business Click
Reklamy Businessclick

Newsweek.pl

Polska Świat Społeczeństwo Biznes Opinie Kobieta Styl Życia Sport Kultura Wiedza Let's Newsweek

Kultura: Wiadomości Muzyka Gra Komiks Film Książka DVD Jazz

Gry komputerowe uczą?

komputerswiat.pl 30 maja 2012 19:00, ostatnia aktualizacja 18 czerwca 2012 13:02 2 komentarze

Screen z gry 'Wiedźmin 2'. Źródło: CD Projekt

Dzieci dzięki grom uczą się i przygotowują do przyszłego życia. Ważne jednak, żeby dobrze wybrać dla nich rozrywkę.

Gry wideo mówią językiem współczesności? Okazuje się, że tak a ich użyteczność w edukacji staje się coraz bardziej oczywista. **Mechanizmy zaczerpnięte z gier motywują pracowników, są używane w szkołach.** Gra angażuje, rzuca wyzwanie, skłania do aktywnego podejścia do problemu. Przy okazji obiecuje zabawę. Brzmi jak rozwiązanie problemów z motywacją do nauki.

Jak znaleźć takie gry czytajcie na komputerswiat.pl ▸

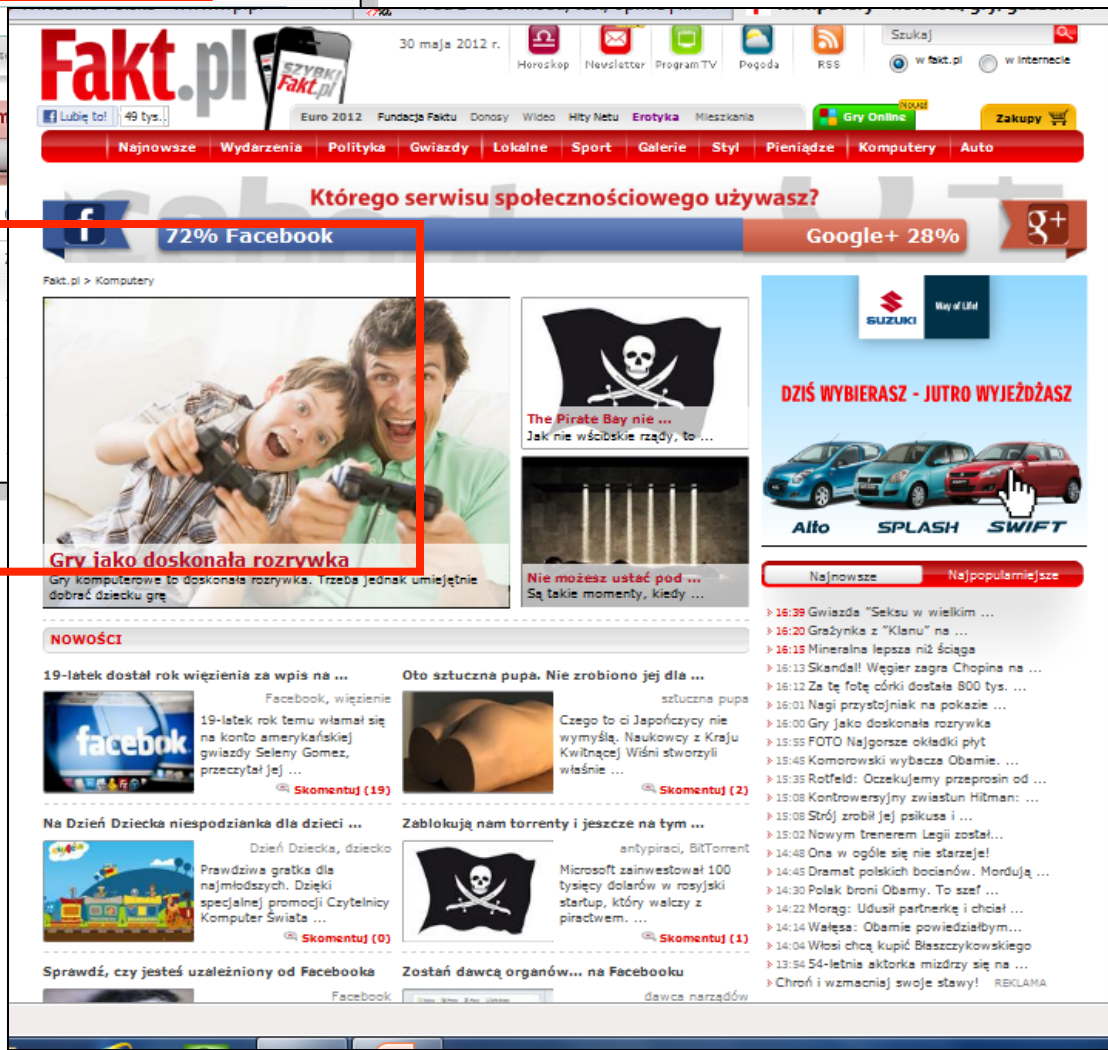
Zobacz także
- Jak wybrać grę dla swojego dziecka?
- "Fantasy Manager Przeglądu Sportowego", czyli Euro 2012 na Twoim komputerze
- Alan Turing. Ojciec komputerów

TRENTINO Włoska rozkosz
Rowerem przez DOLOMITY i nad JEZIORO GARDA

Najnowsze
Popularne
- 10:45 Rekordzista Federer. Pokonał Sampraса
- 09:30 Bezradny polski konsument
- 08:45 Generał od forbradarów
- 07:35 Błąd urzędników? Życie bez etatu i emerytury

REKLAMY GOOGLE
undefined
undefined undefined
http://ignore_this_destination.com
Follow @NewsweekPolska 46K followers
Reklamy Business Click
Reklamy Businessclick
Zielony Żoliborz
Nowe Mieszkania w Zielonej Okolicy. Teraz w
Technikum Ekonomiczne przy WSGN
Rabat 50% na wpisowe i czesne przy zapisie do końca

www.pegi.info
12
16
18
SZUKAJ OZNACZEŃ
NA OPAKOWANIACH GIER
PEGI
www.pegi.info
PRZEGLĄD SPORTOWY
przegladsportowy.pl
Czy Polacy zdobędą na igrzyskach co najmniej 3 złote m
82% TAK
NA SKRÓTY
Transfery 2012
Liga Mistrzów
Liga Europejska
Tour de Pologne 2012
LONDYN 2012
Wiadomości dnia
Giełda transferowa ekstraklasy - część II
Fabio Capello selekcjonerem piłkarzy Rosji!
Leoh go raczej nie zatrudni, bo...
Słowacy wściekli na Legię
Wisła wysycha! Nie ma pieniędzy na transfery
Piłka nożna - Ligi zagraniczne - Premier League


Fakt.pl
30 maja 2012 r.
Horoskop
Newsletter
Program TV
Pogoda
RSS
Szukaj
Lubię to!
49 tys.
Euro 2012
Fundacja Faktu
Donosy
Wideo
Hity Netu
Erotyka
Mieszkania
Gry Online
Zakupy
Najnowsze
Wydarzenia
Polityka
Gwiazdy
Lokalne
Sport
Galerie
Styl
Pieniądze
Komputery
Auto
Którego serwisu społecznościowego używasz?
72% Facebook
Google+ 28%
Fakt.pl > Komputery
Gry jako doskonała rozrywka
Gry komputerowe to doskonała rozrywka. Trzeba jednak umiejętnie dobrać dziecku grę
The Pirate Bay nie ...
Jak nie wścibskie rządy, to ...
Nie możesz ustać pod ...
Są takie momenty, kiedy ...
SUZUKI
DZIŚ WYBIERASZ - JUTRO WYJEŻDŻASZ
Alto
SPLASH
SWIFT
NOWOŚCI
19-latek dostał rok więzienia za wpis na ...
Facebook, więzienie
19-latek rok temu włamał się na konto amerykańskiej gwiazdy Seleny Gomez, przeczytał jej ...
Skomentuj (19)
Oto sztuczna pupa. Nie zrobiono jej dla ...
sztuczna pupa
Czego to ci Japończycy nie wymyślą. Naukowcy z Kraju Kwitnącej Wiśni stworzyli właśnie ...
Skomentuj (2)
Na Dzień Dziecka niespodzianka dla dzieci ...
Dzień Dziecka, dziecko
Prawdziwa gratka dla najmłodszych. Dzięki specjalnej promocji Czytelnicy Komputer Świata ...
Skomentuj (0)
Zablokują nam torrenty i jeszcze na tym ...
antypiraci, BitTorrent
Microsoft zainwestował 100 tysięcy dolarów w rosyjski startup, który walczy z piractwem. ...
Skomentuj (1)
Sprawdź, czy jesteś uzależniony od Facebooka
Facebook
Zostań dawcą organów... na Facebooku
dawca narządów
Najnowsze
Najpopularniejsze
16:39 Gwiazda "Seksu w wielkim ...
16:20 Grażynka z "Klanu" na ...
16:15 Mineralna lepsza niż ściąga
16:13 Skandal! Węgier zagra Chopina na ...
16:12 Za tę fotę córki dostała 800 tys. ...
16:01 Nagi przystojniak na pokazie ...
16:00 Gry jako doskonała rozrywka
15:55 FOTO Najgorsze okładki płyt
15:45 Komorowski wybacza Obamie. ...
15:35 Rotfeld: Oczekujemy przeprosin od ...
15:08 Kontrowersyjny zwiastun Hitman: ...
15:08 Strój zrobił jej psikusa i ...
15:02 Nowym trenerem Legii został...
14:48 Ona w ogóle się nie starzeje!
14:45 Dramat polskich bocianów. Mordują ...
14:30 Polak broni Obamy. To szef ...
14:22 Morąg: Udusił partnerkę i chciał ...
14:14 Wałęsa: Obamie powiedziałbym...
14:04 Włosi chcą kupić Błaszczykowskiego
13:54 54-letnia aktorka mizdrzy się na ...
Chroń i wzmacniaj swoje stawy!
REKLAMA

Ambasadorzy kampanii ZAPYTAJ O GRY

„Odpowiedzialny rodzic, powinien kontrolować dwie kwestie: jakich gier używa dziecko oraz jaką ilość czasu poświęca na granie. „Jeżeli chodzi o dobór gier staram się przede wszystkim kierować oznaczeniami na opakowaniu i nie dopuszczam do używania przez mojego syna gier przeznaczonych dla starszych dzieci.” – ***Adama Sztaba.***

„Słowa uczą, ale to przykłady pociągają. Dlatego myślę, że nie wolno pozostawiać dziecka samemu sobie w żadnej dziedzinie - od sprzątania, wspólnego gotowania aż po wspólne oglądanie telewizji albo gry w gry komputerowe. Emocje dzielone z dziećmi podczas gry to coś, co najbardziej łączy i jednocześnie uczy. Wymaga to nieco zaangażowania od rodziców, ale ten wysiłek sprawi, że połączą nas z dziećmi wspólne więzy i przeżycia, do których zawsze będzie można się odwołać” – ***Anna Popek.***

DZIAŁANIA MEDIA RELATIONS:

Telewizja

- TVP 1 wywiad w programie „Kawa czy Herbata" (dr. Dominika Urbańska-Galanciak)
- TVP 2 wywiad w programie „Pytanie na śniadanie"(dr. Dominika Urbańska-Galanciak i Adam Sztaba)

2. **Stacje radiowe**

- Polskie Radio PR4 – wywiad (dr. Dominika Urbańska-Galanciak)
- TOK FM – wywiad (dr. Dominika Urbańska-Galanciak i dr. Mirosław Filiciak)

3. **Media internetowe – 28 publikacji o przeprowadzonych kampaniach**
4. **Dzienniki – 3 publikacje**
5. **E-PR, działania w sieci - 5267** unikalnych wejść/kliknięć w wątkach tematycznych

GRAJ BEZPIECZNIE

Szukaj oznaczeń na opakowaniach

PREMIERY MIESIĄCA

The Amazing Spider-Man 2

by ZAPYTAJ O GRY

LEGO The Hobbit

The Elder Scrolls Online

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Men of War: Oddział Szturmowy 2

BADANIA

Raport Polska branża gier komputerowych

by ZAPYTAJ O GRY

Badania Newzoo

GameTrack Q3 2012

VIDEOGAMES IN EUROPE 2012

VIDEOGAMES IN EUROPE: CONSUMER STUDY – POLAND

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Co to jest PEGI?

by ZAPYTAJ O GRY

PEGI

System klasyfikacji PEGI

by ZAPYTAJ O GRY

SPRAWDŹ KLASYFIKACJĘ GRY

ZE ŚWIATA GIER

Wieści ze świata (Mortal Kombat, Halo, Kingdom Come: Deliverance) 13/5/14

Mass Effect 4 – kompendium wiedzy

Neverwinter: Curse of Icewind Dale – premiera trzeciego dodatku do darmowego MMO

Darksiders „nie jest martwe" – Nordic Games zamierza kontynuować serię

Wiedźmin 3: Dziki Gon – kompendium wiedzy [aktualizacja #1: wieści z CD-Action EXPO]

Diablo III: Reaper of Souls nieprzerwanie rządzi na pecetach, Top Empik - Tydzień 19

zapytaj o gry

PREMIERY MIESIĄCA SŁOWNIK BADANIA PEGI KAMPANIE » PYTANIA ZAPYTAJ O NAS

Czy gry wideo stanowią zagrożenie dla zdrowia?

Posted on Luty 21, 2012, No comments

Gry wideo nie stanowią zagrożenia dla zdrowia, jeśli korzysta się z nich w sposób właściwy. Grając należy przestrzegać poniższych zasad: grać w dobrze oświetlonym pomieszczeniu regularnie robić przerwy w grze zachować odpowiednią odległość od monitora/telewizora grać z umiarem pamiętać o prawidłowej postawie

Read More »

Czy przemoc w grach może wpłynąć na zachowanie dziecka?

Posted on Luty 21, 2012, No comments

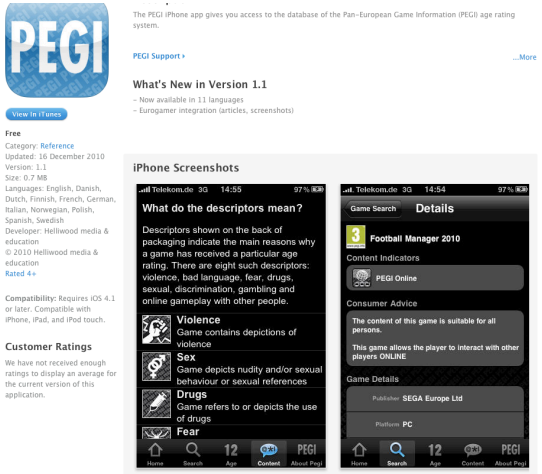
Nie ma dowodów na to, że gra w gry zawierające elementy przemocy może powodować długotrwały lub stały wzrost poziomu agresji lub przemocy. Badania nad wpływem gier wideo na przemoc koncentrują się na efektach krótkoterminowych i są niespójne. Aby jednak mieć pewność, że dziecko nie gra w gry zbyt brutalne, należy[...]

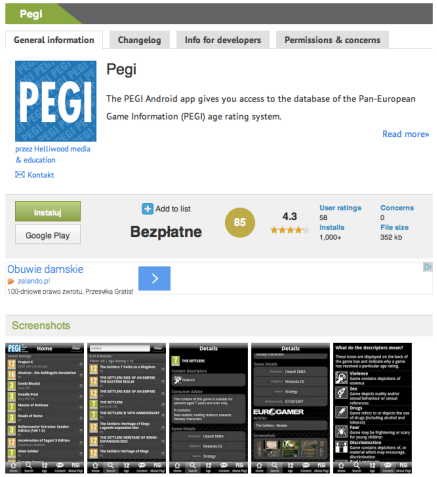
Read More »

Czy dziecko może się uzależnić od gier?

Posted on Luty 21, 2012, No comments

Każdy człowiek może uzależnić się niemal od wszystkiego. Dzieci grają w gry, bo lubią, sprawia im to radość, gra jest dla nich formą relaksu. Zdarza się, że są tak zaangażowane w grę, iż wydają się niewrażliwe na bodźce zewnętrzne. Nie jest to

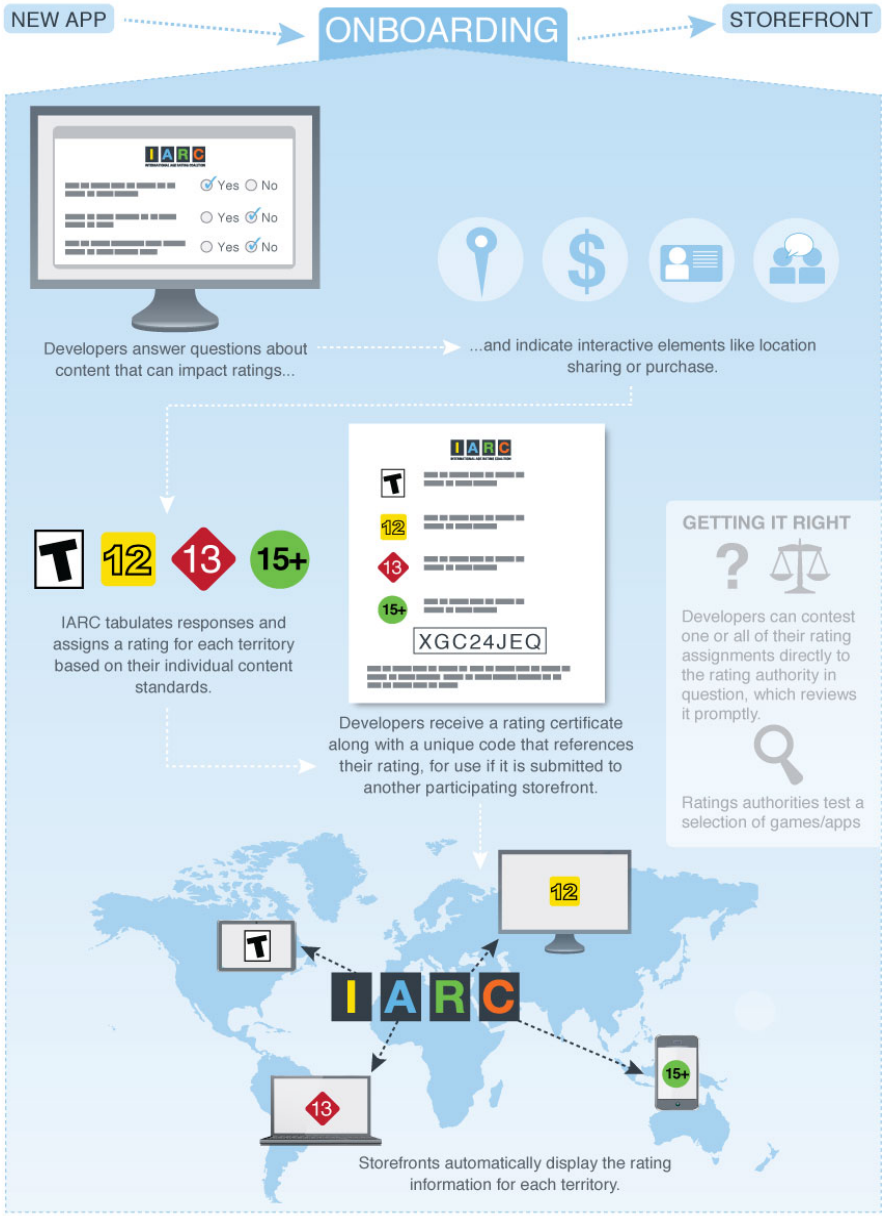




Wybieramy aplikację

IARC to koalicja instytucji oraz organizacji powołanych do klasyfikacji gier w różnych regionach świata. Połączyły one siły, aby wypracować uniwersalne rozwiązania dla globalnego rynku gier wideo, w tym także gier przeglądarkowych i aplikacji. Celem IARC jest ujednolicenie i ukierunkowanie procesu klasyfikacji gier, również dla gier dystrybuowanych cyfrowo.
Ogromną zaletą projektu IARC jest to, iż pozwala on wydawcom na uproszczony proces aplikacji o klasyfikację poprzez jeden kwestionariusz zawierający zestaw pytań dotyczących treści gry.

Kwestionariusz opracowany przez IARC łączy wszystkie kryteria uwzględniane w poszczególnych systemach klasyfikacji. Wydawca, po wypełnieniu tego dokumentu, uzyskuje automatycznie wygenerowany zestaw oznaczeń wieku oraz oceny treści właściwych dla wszystkich systemów i regionów. Oznacza to, że wydawca, wypełniając online jeden dokument, uzyskuje rating ESRB dla USA i Kanady, USK dla Niemiec, PEGI dla pozostałych krajów europejskich oraz oznaczenia typowe dla innych systemów obecnych w koalicji.



Dziękujemy za uwagę

SPIDOR

www.spidor.pl

durbanska@spidor.pl