



EUROPE'S
VIDEO GAMES
INDUSTRY

Stanowisko ISFE w kwestii loot boxów

Styczeń 2019

Cieszymy się z możliwości dialogu z różnymi organizacjami w odniesieniu do obaw związanych z "zacieraniem linii między hazardem a grami". Sektor gier wideo ma spore osiągnięcia w zakresie współpracy z organami regulacyjnymi w ważnych sprawach dotyczących ochrony konsumentów i bardzo poważnie bierze na siebie odpowiedzialność za rzetelne informowanie odbiorców gier, szczególnie w kwestii ochrony najmłodszych. Na każdej platformie dostępne są narzędzia kontroli rodzicielskiej, dzięki którym rodzice mogą zapewnić swoim dzieciom bezpieczną, rozsądną i odpowiedzialną grę. Narzędzia te umożliwiają ponadto rodzicom dokonywanie wyborów dotyczących sposobu korzystania z gier w tym kontrolowanie i ograniczanie wydatków, ustawianie czasu przeznaczonego na elektroniczną rozrywkę oraz surfowanie w Internecie, a także zarządzanie informacjami, jakimi dzieci mogą dzielić się z innymi graczami.

Więcej informacji na temat narzędzi kontroli rodzicielskiej na stronie PEGI.info:

<https://pegi.info/pl/node/45>

Kiedy firmy zrzeszone w SPiDOR i ISFE oferują konsumentom zakupy w grze, robią to w sposób transparentny i opcjonalny. Ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier – PEGI, który informuje rodziców o klasyfikacji wieku dla gier wideo, został w sierpniu 2018 roku poszerzony o nowy piktogram treści. Informuje on rodziców o możliwości dokonywania zakupów w grze. Znaczek został dodany do 8 innych oznaczeń treści w celu zwiększenia przejrzystości i wiarygodności systemu. Aktualnie zestaw piktogramów treści obejmuje następujące oznaczenia:



Firmy zrzeszone w naszych organizacjach nie promują hazardu ani nie oferują gier hazardowych. Jesteśmy zaniepokojeni istnieniem witryn, które wykorzystują postaci i grafiki z gier wideo, aby przyciągnąć małoletnich do hazardu. Branża gier wideo nie ustaje w wysiłkach zmierzających do powstrzymania nielegalnych praktyk, w których strony hazardowe umożliwiają małoletnim handel wirtualnymi przedmiotami. Firmy zajmujące się grami wideo nie zezwalają, nie ułatwiają ani nie akceptują konwersji walut wirtualnych lub innych przedmiotów w grze na pieniądze oraz na korzystanie z nich w nielicencjonowanych witrynach hazardowych stron trzecich.