

**NAJNOWSZE BADANIA GAME TRACK POKAZUJĄ, ŻE 85% RODZICÓW MA UMOWY Z DZIEĆMI DOTYCZĄCE WYDATKÓW W GRACH WIDEO**

Zgodnie z badaniem GameTrack opublikowanym w tym tygodniu 85% rodziców, których dzieci robią zakupy w grach, zawarły umowy ze swoimi podopiecznymi. Jest to znaczący wzrost w porównaniu do ubiegłego roku (z 79% w 2018 do 85% w 2019).

Prezes ISFE Simon Little powiedział: *"Cieszymy się, że zaangażowanie rodziców w kontrolę wydatków w grach rośnie i że odnotowujemy coraz większą świadomość klasyfikacji wiekowych PEGI. Zawsze poszukujemy sposobów, by rzetelnie informować graczy o zawartości gier i angażujemy firmy z branży w kampanie informacyjne prowadzone w całej Europie. Mają one na celu zachęcanie rodziców do prowadzenia dialogu z dziećmi na temat ich aktywności w sieci oraz do korzystania z kontroli rodzicielskiej w celu ograniczenia lub blokowania wydatków, ustawiania czasu gry, kontroli interakcji online i ustawień prywatności. "*

Trzy czwarte dzieci i młodzieży w wieku 6-15 lat w Niemczech, Hiszpanii, Włoszech, Wielkiej Brytanii i Francji to aktywni gracze. Daje to ponad 24 mln grających młodocianych tylko na pięciu rynkach europejskich.

* Zgodnie z badaniem GameTrack **około 1/3 rodziców pozwala swoim dzieciom wydawać pieniądze w grach.** Na poziomie europejskim liczba ta zmniejszyła się od ubiegłego roku (42% w 2018 do 36% w 2019).
* **Zdecydowana większość (8 na 10) rodziców, których dzieci wydają pieniądze w grze, ma z dzieckiem porozumienie w tej kwestii. Tu również odnotowano wzrost w stosunku do wyników z ubiegłego roku (z 79% do 85%).** Rodzice, którzy sami są graczami częściej zawierają z dziećmi umowy dotyczące kontroli wydatków (85% vs 89%).
* **Dwie trzecie osób słyszało o systemie klasyfikacji PEGI** i jest to stosunkowo porównywalny poziom do ubiegłego roku. Nadal oznaczenia wieku są bardziej znane niż oznaczenia treści.

**Simon Little** komentuje: *"Gry wideo dostarczają doświadczeń, które wzbogacają codzienne życie kulturalne ponad połowy Europejczyków. Gry ustanawiają nowe standardy w innowacjach, sztuce i edukacji oraz zmieniają sposoby percepcji i interakcji z otaczającym nas światem. Zachęcanie do odpowiedzialnego korzystania z gier wideo jest kluczem do zapewnienia, by dzieci doświadczały wszystkich zalet tego wyjątkowego medium. Dlatego zarówno przemysł oprogramowania rozrywkowego jak i rodzice mają tu do odegrania ważną rolę".*

GameTrack jest prowadzony przez Ipsos MORI i jest zlecony przez ISFE. Pełny przegląd można uzyskać tutaj:

<https://www.isfe.eu/news/85-of-parents-have-agreement-with-their-children-on-in-game-spending-in-video-games-reveals-new-survey/>

**Kontakt:**

Aby uzyskać więcej informacji, prosimy o kontakt z Heidi Lambert

Tel: + 44 1245 476 265

Email: [heidilambert@hlcltd.demon.co.uk](mailto:heidilambert@hlcltd.demon.co.uk)

https://www.isfe.eu

Twitter: [@ISFE\_Games](mailto:.@ISFE_Games)

***Gracze są w centrum tego, co robimy.***

***ISFE sprawia, że głos całego ekosystemu gier wideo jest słyszalny i zrozumiały, że jego potencjał twórczy i gospodarczy jest wspierany, a gracze na całym świecie mogą korzystać z walorów tego medium.***