

Bruksela 16.06.2020

**STANOWISKO**

**RAPORT UNICEF PODKREŚLA POZYTYWNE DZIAŁANIA PODJĘTE PRZEZ BRANŻĘ GIER WIDEO**

**W KWESTII BEZPIECZEŃSTWA DZIECI**

Po opublikowaniu raportu UNICEF pt. **“Child Rights and Business – Recommendations for the Online Gaming Industry** " europejski przemysł gier wideo potwierdza swoje stanowisko w kwestii zapewnienia graczom, a w szczególności dzieciom pozytywnych i bezpiecznych doświadczeń związanych z grami wideo. Z zadowoleniem przyjmuje także włączenie do zawartych w raporcie rekomendacji tak wielu kroków, które branża gier już podejmuje.

Simon Little powiedział: *"Gry wideo przynoszą ogromne korzyści społeczeństwu i graczom w każdym wieku. Cieszymy się ze spostrzeżeń UNICEF, że gry online dają dzieciom możliwość uczenia się, współpracy, nawiązywania kontaktów z przyjaciółmi na całym świecie i po prostu zabawy, mając na uwadze dobro dziecka. Podzielamy cele i zalecenia UNICEF w odniesieniu do ważnej kwestii, jakim jest bezpieczeństwo młodych użytkowników gier i zobowiązujemy się do kontynuowania prac nad zapewnieniem bezpiecznych, przyjemnych i pozytywnych doświadczeń wszystkim graczom."*

Zapewnienie dopasowania treści gry do wieku odbiorcy poprzez system klasyfikacji, porady dotyczące korzystania z kontroli rodzicielskiej, która umożliwia regulowanie czasu gry, kodeksy postępowania, zapewnienie różnorodności treści, zachęcanie graczy do pozytywnych zachowań w sieci czy współpraca z organami ścigania to tylko niektóre z wielu działań podejmowanych już przez branżę gier i zalecanych przez UNICEF w raporcie.

Simon Little dodaje: *"Ochrona małoletnich jest w centrum zainteresowania naszego sektora. Producenci i dystrybutorzy gier w Europie nieustannie starają się, aby młodzi gracze mogli cieszyć się rozrywką w bezpiecznym środowisku dzięki promocji ustawień kontroli rodzicielskiej oraz systemu klasyfikacji gier PEGI* [*Pan European Gaming Information system*](https://pegi.info/)  *stosowanemu w 38 krajach Europy."*

[Wskazówki dla rodziców](https://www.isfe.eu/news/5-tips/) oraz [działania branży](https://www.isfe.eu/responsible-gameplay/) na rzecz promowania korzystania z [narzędzi kontroli rodzicielskiej](https://pegi.info/parental-controls) oraz odpowiedzialnej rozgrywki w całej Europie można znaleźć na stronie ISFE wraz z oświadczeniem europejskiego przemysłu gier wideo na temat tych zaleceń. Stale modernizowany system klasyfikacji wiekowej PEGI zawierający oznaczenia to najlepszy przykład współregulacji i samoregulacji, który umożliwia ochronę małoletnich.

W stale zmieniającym się środowisku internetowym kluczowe jest, by rodzice nawiązali dialog ze swoimi dziećmi i zainteresowali się ich aktywnościami online. Branża gier wideo podejmuje liczne działania by rodziców do tego zachęcić. Badania konsumenckie pokazują, że rodziny, które wspólnie korzystają z gier wideo i znajdują trochę czasu, aby omówić z dziećmi gry mają lepszy stosunek do tej formy rozrywki i częściej dostrzegają korzyści wynikające z grania.

Wszystkie firmy i stowarzyszenia zrzeszone w ISFE zobowiązały się do stosowania i promowania klasyfikacji wiekowej PEGI i oznaczeń treści oraz narzędzi kontroli rodzicielskiej, które pozwalają rodzicom na ustawienie limitów czasowych, limitów wydatków, zasad prywatności i filtrowania treści online.

Kontakt ISFE:

Heidi Lambert tel: +44 1245 476 265

Email: heidilambert@hlcltd.co.uk

https://www.isfe.eu

Twitter: @ISFE\_Games