

Kodeks dobrych praktyk w sprawie stosowania ratingu gier wideo w Polsce

Stowarzyszenie Polskie Gry & Fundacja Indie Games
Polska

Warszawa, 10.11.2016





Preambuła

1. Mając na względzie treść pkt 10 preambuły dyrektywy 2000/31/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 8 czerwca 2000 r. w sprawie niektórych aspektów społeczeństwa informacyjnego, w szczególności handlu elektronicznego w ramach rynku wewnętrznego (dyrektywa o handlu elektronicznym)¹, przewidujący m.in. obowiązek zapewnienia wysokiego poziomu ochrony małoletnich, godności ludzkiej i konsumenta oraz przepisy ustawy o prawach konsumenta z dnia 30 maja 2014 r. (Dz.U. z 2014 r. poz. 827) określającej obowiązki informacyjne przedsiębiorców;
2. Zakładając, że celem niniejszego kodeksu jest określenie szczegółowych obowiązków informacyjnych przedsiębiorców, dotyczących informacji podawanych przez producentów, wydawców i dystrybutorów gier wideo związanych przede wszystkim z ochroną małoletnich konsumentów przed odbiorem nieodpowiednich treści przekazywanych za pośrednictwem gier wideo;
3. Przyjmując, że kodeks powstał z inicjatywy Stowarzyszenia Polskie Gry oraz fundacji Indie Games Polska, czyli podmiotów zaangażowanych w kształtowanie rynku polskich przedsiębiorstw zajmujących się produkcją gier wideo, zarówno tych najmniejszych jak i małych studiów niezależnych;
4. Przyjmując, że podczas opracowywania niniejszego kodeksu kierowano się potrzebą zapewnienia skutecznej ochrony małoletnich przed ujemnymi następstwami korzystania z gier wideo, uwzględniając możliwości techniczne i biznesowe producentów, wydawców i dystrybutorów gier wideo jak również stopień szkodliwości nieodpowiednich treści dla małoletnich w poszczególnych kategoriach wiekowych oraz specyfikę medium, jakim są gry wideo;
5. Przyjmując ponadto, że zamieszczona w niniejszym kodeksie propozycja klasyfikacji oraz opisu treści gier wideo dla poszczególnych oznaczeń wiekowych nie różni się w znaczny sposób od ogólnoeuropejskiego, komercyjnego systemu klasyfikacji gier wideo PEGI, (Pan European Game Information) stosowanego przez producentów, wydawców i dystrybutorów gier wideo w 32 państwach członkowskich UE, w tym również w Polsce, oraz że proponowany w niniejszym kodeksie system oznaczeń gier wideo jest zbliżony do polskiego systemu klasyfikacji programów telewizyjnych pod względem przeznaczenia wiekowego.;

niniejszym ustanawia się na zasadzie samoregulacji kodeks dobrych praktyk w sprawie stosowania ratingu gier wideo w Polsce będący regulacją środowiskową, zapisem zasad i norm postępowania w sprawach dotyczących oznakowania gier wideo.

¹ Dz.Urz. UE C 303 z 2007 r. s.1 ze zm.



I. Definicje

Przez wymienione niżej i użyte w niniejszym Kodeksie wyrazy lub zwroty Strony rozumieją:

1. **SPG** – stowarzyszenie pod nazwą Stowarzyszeniem Polskie Gry z siedzibą w Warszawie (03-301 Warszawa) przy ul. Jagiellońskiej 74, wpisane w rejestrze stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000569533 posiadające numer NIP 1132893461, które zostało założone w 2015 roku. Firmy zrzeszone w SPG stanowią najlepszą reprezentację twórców największych i najbardziej rozpoznawanych gier wideo opracowanych w Polsce;
2. **IGP** – fundacja pod nazwą Indie Game Polska z siedzibą w Warszawie (01-875 Warszawa), przy ul. Zgrupowania AK „MIJA” 2, wpisana w rejestrze stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000569533 posiadająca numer NIP 5223043902, która została założona w 2015 roku. Fundacja Indie Games Polska stanowi najlepszą i najliczniejszą reprezentację niezależnych [ang. indie] deweloperów gier wideo w Polsce;
3. **Rating gier wideo** – to klasyfikacja stosowana przez producentów, wydawców oraz dystrybutorów gier wideo w celu zapewnienia, że treści audiowizualne utworów rozrywkowych, takich jak gry wideo, są opatrzone jednoznaczną informacją o grupie wiekowej, dla której są najbardziej odpowiednie. Rating gry wideo to informacja dla konsumentów (przede wszystkim dla rodziców małoletnich) pomagająca im w podjęciu decyzji co do zakupu danego produktu;
4. **PEGI** – Pan European Gaming Information (pol. Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier, OSKG) europejski system oceniania gier komputerowych, założony przez Interactive Software Federation of Europe (ISFE) w kwietniu 2003 roku, używany w 32 krajach. 1 września 2009 r. oznaczenia PEGI zostały uznane za powszechnie obowiązujące w Polsce;
5. **IARC** – International Age Rating Coalition międzynarodowy rating gier komputerowych powstały przy współpracy największych na świecie agencji ratingowych (jak PEGI czy Entertainment Software Rating Board), mający na celu ułatwienie developerom gier komputerowych procesu starania się o uzyskanie ratingu dla gry. Podmioty, które wspierają IARC to m.in. Windows, Firefox, Google Play i Nintendo eShop;
6. **Kodeks** – przyjęty i stosowany przez SPG i IGP „Kodeks dobrych praktyk w sprawie stosowania ratingu gier wideo w Polsce”;
7. **Małoletni** – osoby poniżej 18stego roku życia;
8. **Treści nieodpowiednie** – treści zagrażające fizycznemu, psychicznemu lub moralnemu rozwojowi małoletnich w szczególności treści nawołujące do nienawiści lub dyskryminacji ze względu na rasę, niepełnosprawność, płeć, wyznanie lub narodowość, treści pornograficzne lub treści w sposób nieuzasadniony eksponujące przemoc;



9. **gra wideo** – (inaczej gra komputerowa) zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym rodzaj oprogramowania komputerowego przeznaczonego głównie do celów rozrywkowych (rozrywka interaktywna) bądź edukacyjnych, informacyjnych lub użytkowych, spełniającego funkcję ludyczną przez umożliwienie manipulacji elementami generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym zgodnie z określonymi przez twórców regułami gry i wymagającego od użytkownika (gracza) rozwiązywania wyznaczonych zadań w celu jej ukończenia bądź też zdobycia największej ilości punktów. Gry wideo mogą być uruchamiane na komputerach osobistych, dedykowanych automatach, konsolach stacjonarnych i przenośnych, telewizorach, telefonach komórkowych, smartwatchach, tabletach lub przeglądarkach internetowych nazywanych łącznie platformami sprzętowymi. Zadania stawiane przed graczem w grach komputerowych różnią się w zależności od gatunku i mogą polegać na przykład na rozwiązaniu zadania logicznego, eliminacji wirtualnych przeciwników czy też rywalizacji ze sztuczną inteligencją bądź innymi graczami (gra wieloosobowa);²
10. **Strona** – Stroną Kodeksu jest każdy Podmiot dostarczający konsumentom grę wideo, który złoży SPG i IGP pisemne oświadczenie o przystąpieniu do Kodeksu (wzór oświadczenia stanowi Załącznik nr 1 do Kodeksu) z chwilą doręczenia SPG lub IGP tego oświadczenia;
11. **Podmiot** – producent, wydawca i dystrybutor dopuszczający gry wideo do sprzedaży detalicznej na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

II. Postanowienia ogólne

Niniejszy Kodeks:

1. stanowi kodeks dobrych praktyk w rozumieniu art. 2 punkt 5) Ustawy o przeciwdziałaniu nieuczciwym praktykom rynkowym z dnia 23 grudnia 2007 r.³ czyli zbiór zasad postępowania, a w szczególności norm etycznych i zawodowych Stron, które zobowiązały się do ich przestrzegania;
2. posiada charakter komplementarny w stosunku do przepisów prawa obowiązujących na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
3. jest przejawem samoregulacji, której podstawowym celem jest upowszechnienie dobrych obyczajów, służących ochronie małoletnich konsumentów oraz pozostałych odbiorców gier wideo przed nieuczciwymi praktykami, a także dostępem do Treści nieodpowiednich, a także umacniania zaufania społecznego do działalności producentów, wydawców i dystrybutorów gier wideo;
4. obowiązuje Strony niezależnie od tego jakie technologie wykorzystują w celu dostarczania konsumentom gier wideo.

² S.Łukasz, *Magia Gier wirtualnych*, Warszawa 1998, s. 11;

³ (Dz. U. nr 171 poz. 1206 z późn. zm.).



III. Warunki stosowania ratingu gier wideo w Polsce

Poniżej określono **MINIMALNE** wymagania dotyczące oznaczeń gier wideo dystrybuowanych (w zapisanych na dowolnym nośniku lub w postaci cyfrowej) na terenie Rzeczypospolitej Polskiej. Wszelkiego rodzaju uwydatnienia polegające na rozmiarze czcionki oznaczenia czy też zamieszczanie dodatkowych informacji opisujących treści gry wideo **są dopuszczalne**.

1. **Gra wideo powinna być opatrzona oznaczeniem wskazującym na minimalny wiek odbiorcy bez względu na jej platformę, gatunek czy autora.**
2. Oznaczenie zamieszczone na cyfrowej stronie produktu i opakowaniu musi być czytelne, wyraźne, zrozumiałe, umieszczone w miejscu łatwym do zlokalizowania, a jednocześnie nie może być mniejsze niż najmniejsze informacje tekstowe na danym fragmencie.
3. Za dobór odpowiedniego oznaczenia odpowiadają solidarnie producent i wydawca, i dystrybutor dystrybuowanej gry wideo chyba, że zawarli oni umowę ograniczającą odpowiedzialność tylko do jednej ze stron.
4. Odpowiedzialni za odpowiednie oznaczenie wiekowe są zobowiązani do rzetelnego informowania nabywców i użytkowników o treściach zawartych w programie rozrywkowym oraz o minimalnym wieku potencjalnego odbiorcy;
5. Opisane w pkt. 6 poniżej oznaczenia (np. "3+") powinno być poprzedzone frazą: "Ograniczenie wiekowe:".
6. Dopuszczalne jest zastąpienie oznaczenia opisywanego w niniejszym dokumencie poprzez zastosowanie analogicznego systemu ratingowego (np. PEGI lub IARC) jeśli opis treści gier wideo i wyróżnionych kategorii dla poszczególnych oznaczeń nie różni się w znaczny sposób od niniejszej klasyfikacji.
7. Oznaczenia dla gier wideo poszczególnej treści przyjmą formę opisaną w tabeli poniżej:



Oznaczenie	Opis treści
3+	<p>Gra jest odpowiednia dla wszystkich grup wiekowych.</p> <p>Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy o ile jest ona prezentowana w komicznym kontekście, podobnym do przemocy w kreskówkach, np. struś i kojot. Użytkownik nie powinien utożsamiać postaci pojawiających się na wyświetlaczu z postaciami rzeczywistymi.</p> <p>Niedopuszczalne są wulgaryzmy i treści mogące przestraszyć użytkownika.</p>
7+	<p>Gra, która spełnia warunki kategorii "3+", ale zawiera elementy (np. dźwięki/obrazy), które mogą przestraszyć użytkownika.</p>
12+	<p>Gra pokazuje przemoc w bardziej realistycznym kontekście skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc przeciw postaciom ludzkim lub zwierzętom.</p> <p>Dopuszczalne są wulgaryzmy o łagodnym charakterze, ale pozbawione odwołań do seksu.</p> <p>Dopuszczalne są elementy nagości, ale niedopuszczalne jest przedstawienie aktywności seksualnej imitującej rzeczywistość.</p>
16+	<p>Gra pokazuje przemoc i/lub aktywność seksualną w sposób imitujący rzeczywistość.</p> <p>Dopuszczalne jest wykorzystywanie wulgaryzmów, używek oraz prezentacja przestępstw.</p>
18+	<p>Gra przedstawia daleko posuniętą, długotrwałą przemoc, która może u użytkownika wywołać silną reakcję emocjonalną.</p> <p>Dopuszczalna jest aktywność seksualna zaprezentowana w bardzo obrazowy sposób.</p>



IV. Naruszenia postanowień Kodeksu

1. Każda Strona Kodeksu jest zobowiązana przestrzegać postanowień Kodeksu.
2. Każda Strona Kodeksu jest zobowiązana do dokonywania oceny skuteczności stosowanych przez siebie oznaczeń co najmniej raz na dwa (2) lata.
3. W przypadku stwierdzenia przez SPG lub IGP poważnego naruszenia Kodeksu przez Stronę, odpowiedni organ SPG lub IGP albo osoba lub osoby przez te organy wyznaczone poinformują Stronę o stwierdzonym fakcie naruszenia, wyznaczając jednocześnie odpowiedni termin na ustosunkowanie się do zarzutów i usunięcie naruszenia pod rygorem powołania Sądu Koleżeńskiego. Przekazanie ww. informacji może nastąpić drogą elektroniczną na adres poczty elektronicznej wskazany przez Stronę w oświadczeniu stanowiącym Załącznik nr 1 do Kodeksu.

V. Postanowienia końcowe

1. Informacje na temat podmiotów posiadających status Strony Kodeksu będą podane do publicznej wiadomości przez SPG i IGP za pośrednictwem stron internetowych SPG i IGP.
2. Nadzór nad przestrzeganiem Kodeksu oraz orzekanie w sprawach stwierdzonych naruszeń należą do kompetencji Sądu Koleżeńskiego SPG i IGP. Sąd Koleżeński SPG i IGP będzie niezawisłym ciałem a jego skład będzie wyłaniany spośród osób będących ekspertami w obszarze związanym z przedmiotem Kodeksu.
3. Sąd Koleżeński SPG i IGP zostanie powołany przez SPG i IGP w terminie dwóch (2) miesięcy kalendarzowych licząc od dnia zgłoszenia domniemanego naruszenia Kodeksu i nieusunięcia tego naruszenia przez Stronę w tym terminie.
4. Kodeks uwzględnia w szczególności treść Sprawozdania z dnia 13 września 2011 r. Komisji dla Parlamentu Europejskiego, Rady, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego oraz Komitetu Regionów w sprawie stosowania zalecenia Rady z dnia 24 września 1998 r. dotyczącego ochrony małoletnich i poszanowania godności ludzkiej oraz prawa do odpowiedzi w odniesieniu do konkurencyjności europejskiego przemysłu audiowizualnego oraz internetowych usług informacyjnych, zatytułowane „Ochrona dzieci w świecie cyfrowym” oraz zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 20 grudnia 2006 r. w sprawie ochrony małoletnich, godności ludzkiej oraz prawa do odpowiedzi w odniesieniu do konkurencyjności europejskiego przemysłu audiowizualnego oraz internetowych usług informacyjnych - 2006/952/WE.
5. W przypadku zmiany Kodeksu każda jego Strona zostanie o tym powiadomiona z wyprzedzeniem co najmniej 30 dni za pośrednictwem poczty elektronicznej wskazanej w oświadczeniu stanowiącym Załącznik nr 1 do Kodeksu, przy czym uznaje się iż dla skuteczności zawiadomienia wystarczające jest samo wysłanie korespondencji mailowej na wskazany adres. W razie braku odstąpienia przez Stronę od Kodeksu w powyższym terminie uznaje się, że akceptuje ona nowe postanowienia.
6. Każda Strona jest uprawniona do odstąpienia od Kodeksu w dowolnym momencie. Do powyższego powinno dojść w formie pisemnej.
7. Załączniki do niniejszego Kodeksu stanowią jego integralną część.
8. Kodeks wchodzi w życie w terminie 30 dni licząc od dnia jego uchwalenia.



Informacja dla podmiotów niebędących Stronami Kodeksu: Informuje się, że – zgodnie z art. 7 pkt 1) Ustawy o przeciwdziałaniu nieuczciwym praktykom rynkowym – podawanie przez przedsiębiorcę informacji, że zobowiązał się on do przestrzegania niniejszego Kodeksu, jeżeli jest to niezgodne z prawdą, stanowi nieuczciwą praktykę rynkową w rozumieniu ww. Ustawy i może stanowić podstawę do wszczęcia przez Prezesa UOKiK postępowania w/s praktyk naruszających zbiorowe interesy konsumentów.



Załącznik nr 1

..... (miejsowość), (data)

Oświadczenie o przystąpieniu do Kodeksu dobrych praktyk w sprawie stosowania ratingu gier wideo w Polsce

Działając w imieniu, z siedzibą w, numer KRS/NIP (dalej jako „**Strona**”), niniejszym oświadczam o przystąpieniu Strony do Kodeksu dobrych praktyk sprawie stosowania ratingu gier wideo w Polsce w brzmieniu określonym w dokumencie stanowiącym załącznik do niniejszego oświadczenia.

Niniejszy podaję adres mailowy w celu wykonania doręczeń o których mowa w Kodeksie:.....

W imieniu Strony:

.....

(proszę wpisać imię i nazwisko osoby, która złożyła podpis powyżej)

.....

(proszę wpisać imię i nazwisko osoby, która złożyła podpis powyżej)

Załączniki:

1. Kopia odpisu KRS (lub innego właściwego rejestru) Strony i pełnomocnictwo (jeżeli występuje);
2. Kodeksu dobrych praktyk w sprawie stosowania ratingu gier wideo w Polsce.