



RZECZPOSPOLITA POLSKA
Rzecznik Praw Obywatelskich

Irena LIPOWICZ

RPO-751137-I/13/AKB

00-090 Warszawa

Tel. centr. 22 551 77 00

Al. Solidarności 77

Fax 22 827 64 53

Warszawa, 31. X. 2013

Pan

Janusz Piechociński

Minister Gospodarki

Wiceprezes Rady Ministrów

Plac Trzech Krzyży 3/5

00 - 507 WARSZAWA

Stanowmy Powie Preuzene,

Gry komputerowe stały się obecnie jednym z podstawowych sposobów spędzania wolnego czasu przez dzieci i młodzież. Wsłuchując się w alarmujące głosy płynące od organizacji pozarządowych, w niniejszym piśmie pragnę zwrócić uwagę Pana Premiera na **problem dostępności dla dzieci i młodzieży gier komputerowych o treściach przesyconych brutalnością i przemocą.**

Wskazana powyżej kwestia aktualizuje się zwłaszcza w odniesieniu do gry o nazwie „Grand Theft Auto V (GTA V),” która od niedawna dostępna jest na polskim rynku. Moje szczególne zaniepokojenie wzbudza okoliczność, że twórcy tego tytułu proponują jego nabywcom rozgrywkę wypełnioną aktami przemocy i okrucieństwem. Dla przykładu można wskazać, że gracz, wcielając się w głównego bohatera gry, w wirtualnym świecie jest zmuszany do dokonywania brutalnych zabójstw oraz torturowania ludzi. W ramach tego producenci przewidzieli możliwość wyboru wielu metod zadawania cierpienia, a wśród nich m. in. rażenie prądem, zadawanie obrażeń kończynom kluczem do wymiany kół, wrywanie zębów obcęgami czy podtapianie skrupowanego więźnia. Uczestnictwa w tego rodzaju scenach nie sposób uniknąć - twórcy zaprojektowali je w ten sposób, że są one elementem koniecznym do kontynuowania gry. Stanowczy sprzeciw budzi okoliczność, że przemoc i nieludzkie traktowanie są w tym przypadku sprowadzone do funkcji rozrywkowej.

Wiele godzin spędzonych na kontynuowaniu rozgrywki sprawia, że często zaciera się granica pomiędzy światem fikcji a rzeczywistością. Nie można bagatelizować sytuacji, w której młody człowiek uczestniczy w aktach niehumanitarnego i poniżającego traktowania, nawet jeśli w czasie gry nie wyrządza krzywdy realnej osobie, a wirtualnemu przeciwnikowi. Taki stan rzeczy zdaje się zagrażać dzieciom i młodzieży, którzy z racji wieku oraz braku doświadczenia życiowego wykazują się dużo mniejszą odpornością i krytycyzmem w stosunku do treści, do których mają dostęp. W konsekwencji oznacza to, że producenci gry, zorientowani na odniesienie sukcesu finansowego, umieszczając w swoich produktach elementy okrucieństwa i zadawania cierpienia, narażają młode osoby na negatywne skutki psychiczne, oferując im pozornie niewinną zabawę przed komputerem, czy ekranem telewizora.

Tymczasem zgoda na korzystanie z rozrywek, w których zadawanie bólu, cierpienia i zabijanie spełniają funkcje zabawy, stoi w sprzeczności z podstawowymi wartościami chronionymi przez Konstytucję RP, w szczególności zaś z koncepcją ochrony ludzkiej godności jako podstawy porządku prawnego. Natomiast zgodnie z przepisem art. 72 ust. 1 Konstytucji RP rolą państwa jest zapewnienie ochrony praw dziecka, zwłaszcza przed przemocą okrucieństwem, wyzyskiem i demoralizacją. Dzieci, spędzające czas na zabawie przy użyciu gier komputerowych, ze względu na swą niedojrzałość wymagają nadzoru nad treściami, z którymi się stykają. Obowiązkiem państwa jest wspomaganie rodziców, którzy pomimo najlepszych chęci, często nie są w stanie zapewnić potrzebnej w takich sytuacjach ochrony.

Ograniczeniami obrotu gospodarczego w związku z zagrożeniami naruszenia godności osoby ludzkiej zajmował się Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej, w związku z postępowaniem o wydanie orzeczenia prejudycjalnego w sprawie zakazu użytkowania instalacji o nazwie „laserdrome”, która przeznaczona była do uprawiania tzw. gier laserowych. Krajowy organ porządkowy wydający zakaz uzasadnił swoją decyzję zagrożeniem porządku publicznego ze względu na niezgodność symulowanego zabijania i banalizowania przemocy, jakie niosły ze sobą gry odbywające się w tym obiekcie, z podstawowymi wartościami wyznawanymi przez przeważającą część opinii publicznej .

¹ Wyrok Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej z dnia 14 października 2004 r. w sprawie C-36/02 Omega (Zbiór Orzeczeń 2004I-09609).

Trybunał orzekł, że „prawo wspólnotowe nie stoi na przeszkodzie wydaniu przez władze krajowe zakazu prowadzenia działalności gospodarczej polegającej na wykorzystywaniu do celów handlowych gier opartych na symulacji zabijania ludzi, uzasadnionych ochroną porządku publicznego w związku z naruszeniem w ramach tej działalności godności ludzkiej.”

W mojej opinii całkowite wyeliminowanie ze sprzedaży gier takich jak GTA V, mogłoby stanowić zbyt daleko posuniętą ingerencję m. in. w wolność działalności gospodarczej. Rozwiązanie przedstawionego problemu dostrzegam natomiast **we wprowadzeniu prawnie uregulowanej kontroli obrotu grami komputerowymi w zakresie tytułów, które ze względu na określone wątki, nie powinny być dostępne dla konsumenta będącego dzieckiem lub nastolatkiem.** Warto zwrócić uwagę na ideę tzw. ratingów wiekowych będących systemami stosowanymi w celu zapewnienia, że treść utworów rozrywkowych, takich jak filmy, nagrania wideo, DVD czy gry komputerowe, są opatrzone jednoznaczną informacją o grupie wiekowej, dla której są najbardziej odpowiednie ze względu na treść.

Jednym z tego rodzaju systemów jest Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier (Pan-European Game Information, PEGI), stworzony w celu udzielenia rodzicom pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Jego twórcy przyjęli założenie, że dorośli odbiorcy mają prawo grać w tytuły dla nich przeznaczone, natomiast młodzież powinna być pod tym względem kontrolowana. W 2003 r. system PEGI został uruchomiony, zastępując liczne krajowe systemy ratingu wiekowego. Obecnie jest stosowany w znacznej części Europy. Od 2009 r. oznaczenia PEGI zostały uznane za jedyne obowiązujące w Polsce. Niemniej jednak, w obecnym stanie prawnym, system PEGI jest jedynie pewnego rodzaju sugestią dla konsumenta o treściach, jakie zawiera dany produkt, oraz grupie wiekowej, dla której dana pozycja jest odpowiednia.

W przedstawionym powyżej kontekście należy zwrócić uwagę na rozwiązanie brytyjskie, które mogłoby stać się inspiracją dla polskiego ustawodawcy, zasugerowane także przez Helsińską Fundację Praw Człowieka. W lipcu 2012 r. w Wielkiej Brytanii PEGI stało się prawnie obowiązującym systemem oznaczania gier komputerowych, co oznacza, że wszystkie nowe tytuły na rynku brytyjskim obowiązkowo oznaczają się symbolem

systemu klasyfikacji PEGI . Ponadto na sprzedawców gier nałożony został obowiązek kontroli wieku kupujących, tak, aby nieodpowiednie dla zbyt młodego gracza pozycje, nie trafiły w jego ręce. Sprzedawcy w Wielkiej Brytanii mogą zostać ukarani grzywną w wysokości 5000 funtów lub do 6 lat pozbawienia wolności za sprzedaż gier oznaczonych PEGI 12, 16 lub 18 osobom nie spełniających wymagań wiekowych.

W związku z powyższym, działając na podstawie przepisu art. 13 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 15 lipca 1987 r. o *Rzeczniku Praw Obywatelskich* (Dz. U. z 2001 Nr 14, poz. 147 ze zm.), zwracam się do Pana Premiera z uprzejmą prośbą o pogłębioną analizę opisanej sytuacji oraz odniesienie się do przedstawionego w niniejszym piśmie problemu. W szczególności będę wdzięczna za udzielenie informacji o podjętych lub planowanych działaniach Rządu w przedmiocie dostępności brutalnych gier komputerowych dla dzieci i młodzieży, w tym o pracach legislacyjnych w tym obszarze.

Z poważaniem
Jana Jijon

² Digital Economy Act, section 40: Classification of video games etc, UK Government, http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2010/24/pdfs/ukpga_20100024_en.pdf.