

Krótki przewodnik po ogólnoeuropejskim systemie klasyfikacji gier – PEGI dla rodziców.

Gry wideo stały się powszechną formą rozrywki. W rankingach popularności wyprzedziły już inne formy rozrywki, takie jak kino czy telewizja. Wzbudzają różne reakcje – zarówno bardzo pozytywne jak i bardzo negatywne. Pośród tak skrajnych ocen trudno jednak wciąż o wyważoną i wypośrodkowaną opinię. Przeprowadzono bardzo wiele badań dotyczących wpływu gier wideo na odbiorców – jednakże wyniki w nich uzyskane wzajemnie się wykluczają. Tym trudniej więc znaleźć odpowiedź na pytanie czy gry wideo są bezpieczne dla dzieci. I chociaż przemysł rozrywkowy produkuje gry wideo od ponad 30 lat, temat ten wzbudza wciąż zainteresowanie i przy różnych okazjach do mediów wraca dyskusja na temat ich wpływu na odbiorcę.

Jak więc sobie poradzić pośród sklepowych półek? Skąd czerpać wiedzę na temat treści prezentowanych w grach? Jak też uchronić się przed grami, których zawartości nie akceptujemy? Na terenie Unii Europejskiej od 2003 roku obowiązuje ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier (rating) **PEGI - Pan-European Game Information**. Powstał on w dużej mierze po to, by klienci nabywający gry mieli świadomość jakiego rodzaju treści są w danym produkcie zawarte i do jakiego przedziału wiekowego dana gra jest adresowana. Obecnie wszystkie gry sprzedawane w sklepach, dystrybuowane przez europejskich producentów i wydawców posiadają oznaczenia zgodne z tym systemem. Ponieważ system jest jednolity, w każdym kraju zrzeszonym w Unii Europejskiej spotkamy te same oznaczenia na opakowaniach, co ułatwi podjęcie decyzji, czy dana gra jest odpowiednia dla dziecka. Co istotne, system ten jest używany także w innych państwach, Izraelu, Norwegii, Islandii czy Szwajcarii. Wiele innych krajów takich jak Japonia, czy USA rozwija też inne - własne systemy klasyfikowania treści gier.

System PEGI jest systemem opartym o znaki graficzne. Oznacza to, że informacje dotyczące gier są prezentowane za pomocą specjalnych kwadratowych ikon. Symbole te dzielą się na dwie kategorie – treści i wieku. Z jakimi więc treściami można spotkać się we współczesnych grach, o których to system PEGI informuje?



Wulgarny język

Taka ikona oznacza, że w grze jest używany wulgarny język.



Dyskryminacja

Dzięki tej ikonie wiadomo, że gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.



Narkotyki

Ta ikona informuje, że w grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.



Strach

Taki symbol wskazuje, że gra może przestraszyć młodsze dzieci.



Hazard

To oznaczenie otrzymują gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą.



Seks

Taki znak informuje, że w grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.



Przemoc

Ten symbol informuje, że gra zawiera elementy przemocy.



Online

Ta ikona oznacza, że w daną grę można grać online (poprzez sieć)

Informacje przekazywane za pomocą powyższych znaków mogą rodzicom dostarczać rzetelnej wiedzy na temat tego, z jakimi treściami spotka się w grze ich dziecko i mogą świadomie podjąć decyzję, czy chcą by młody człowiek grał w taką grę.

Źródłem dodatkowej wiedzy są znaki klasyfikatora wieku.



PEGI 3

Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście (zwykle podobna do prezentowanej w kreskówkach w rodzaju Królika Bugsa czy Toma i Jerry'ego). Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi. Powinny one być w całości wytworem fantazji. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Nie powinny w niej występować wulgaryzmy, sceny zawierające nagość ani odwołania do życia seksualnego.



PEGI 7

Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3, lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, mogą być uznane za odpowiednie dla tej grupy wiekowej. Dopuszczalne są sceny obejmujące częściową nagość, ale nigdy w kontekście seksualnym.



PEGI 12

Gry wideo pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim lub rozpoznawalnych zwierząt, ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nieco bardziej dosłowna nagość. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu.



PEGI 16

Ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. Młodzież w tym wieku powinna również być odporna na brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków oraz sceny popełniania przestępstw.



PEGI 18

Za gry dla dorosłych uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy. Daleko posunięta przemoc jest najtrudniejsza do zdefiniowania, ponieważ w wielu przypadkach jest to pojęcie bardzo subiektywne, ale ogólnie można ją określić jako sceny przemocy powodujące u widza uczucie odrazy.

Jak widać system PEGI w bardzo szeroki sposób klasyfikuje treści zawarte w grach. Warto jednak wiedzieć, że nie ma on mocy prawnej, a jest jedynie systemem informacyjnym. Oznacza to, że sprzedawca w sklepie nie może odmówić zakupu niepełnoletniemu klientowi gry oznaczonej symbolem PEGI-18. Jednak z drugiej strony rodzice widząc odpowiednie oznaczenia na opakowaniu gry mogą sami określić czy dana produkcja jest adekwatna do wieku ich dziecka oraz czy nie dostarcza potencjalnie szkodliwych treści dla odbiorcy. Systemem PEGI oznaczane są tylko i wyłącznie oryginalne gry. Kopie pobierane nielegalnie z Internetu, kupowane od nieuczciwych sprzedawców, lub kopiowane od kolegów zazwyczaj są takiej informacji pozbawione. Trudno jest więc stwierdzić z czym gracz będzie miał do czynienia w trakcie zabawy.

Warto pamiętać, że powszechność klasyfikowania gier w systemie PEGI pozwala też na pewnego rodzaju monitorowanie rynku gier wideo. Raporty ratingu PEGI wskazują, iż do połowy 2008 roku sklasyfikowano blisko 10000 gier nadając im odpowiednie kategorie wiekowe. 50% gier (4899 tytułów) zostało umieszczonych w kategorii PEGI-3, czyli odpowiednich dla każdego bez względu na wiek. Równocześnie w tym samym czasie 4% (423 tytuły) uzyskały kategorię PEGI-18. Pokazuje to, że gier skrajnie brutalnych i niebezpiecznych dla młodszych użytkowników jest zdecydowanie mniej niż się powszechnie sądzi. Gier pozbawionych przemocy, a więc należących do kategorii PEGI-3, PEGI-7 oraz PEGI-12 sklasyfikowano łącznie 8259 tytułów (84% gier poddanych ocenie).

W dobie popularności mini gier dostępnych na stronach internetowych, utrudnione staje się określenie treści zawartej w często amatorskich produkcjach. Przede wszystkim dlatego, że twórcy takich gier nie mają obowiązku oddawać swoich produkcji do oceny. Jednak system PEGI przewiduje i taką ewentualność. Widząc na stronie internetowej znak PEGI-OK, możemy być pewni, że w grze opatrzonej takim znakiem nie znajdziemy żadnych niebezpiecznych treści i jest ona przeznaczona dla każdego odbiorcy bez względu na wiek.



Oznaczenie „PEGI OK”

Operator witryny internetowej lub portalu oferującego gry ma prawo do korzystania z oznaczenia „PEGI OK” na podstawie złożonego PEGI oświadczenia, że gra nie zawiera materiałów wymagających formalnego ratingu.

Gry kwalifikujące się do oznaczenia „PEGI OK” nie mogą zawierać żadnego z poniższych elementów:

- przemoc
- czynności seksualne lub aluzje o charakterze seksualnym
- nagość
- wulgaryzmy
- hazard
- popularyzacja lub zażywanie narkotyków
- popularyzacja alkoholu lub tytoniu
- przerażające sceny

Ponieważ świadomość systemu PEGI w Polsce wciąż jest niska, warto zapoznać się z nim chociażby pobieżnie, by móc być świadomym nabywcą treści multimedialnych. Przestrzeganie systemu klasyfikacji treści może pozwolić uchronić dzieci przed obrazami, których nie powinny oglądać.

Aby pogłębić wiedzę, można odwiedzić stronę organizacji PEGI: <http://www.pegi.info/pl/index/> lub Encyklopedię Gier prowadzoną przez portal Gry-Online: <http://www.gry-online.pl/S015.asp>

Pod pierwszym adresem można znaleźć wszelkich informacji o systemie PEGI, także wyjaśnienie oznaczeń i procedur klasyfikowania treści. Drugi adres, to encyklopedia zawierająca większość gier wideo wydanych w Polsce (ale i nie tylko) zawierająca poza opisami poszczególnych tytułów także odnoszącą się do poszczególnych gier klasyfikację PEGI.

Niniejsze opracowanie zostało opracowane przede wszystkim na podstawie treści udostępnionych przez Interactive Software Federation of Europe, jednego z założycieli PEGI oraz administratora w/w strony internetowej.