



RZECZNIK PRAW OBYWATELSKICH

Irena Lipowicz

Warszawa, 17.04.2014

I.550.2.2014.AKB

Pani

Joanna Kluzik-Rostkowska

Minister Edukacji Narodowej

al. J. Ch. Szucha 25

00-918 Warszawa

Szanowna Pani Minister,

Gry komputerowe stały się obecnie jednym z podstawowych sposobów spędzania wolnego czasu przez dzieci i młodzież. W dzisiejszych czasach korzystanie z komputerów i innych urządzeń elektronicznych jest powszechnie dostępne dla każdego, natomiast elektroniczne formy rozrywki są coraz bardziej popularne wśród młodych ludzi. W niniejszym wystąpieniu pragnę zwrócić uwagę Pani Minister na **problem świadomości dzieci i młodzieży oraz ich rodziców co do negatywnych skutków gier komputerowych o treściach przesyconych brutalnością i przemocą.**

Moje szczególne zaniepokojenie wzbudza okoliczność, że twórcy gier komputerowych proponują ich nabywcom rozgrywkę wypełnioną aktami przemocy i okrucieństwem. Dla przykładu można wskazać, że gracz, wcielając się w głównego bohatera rozgrywki, w wirtualnym świecie jest zmuszany do dokonywania brutalnych zabójstw oraz torturowania ludzi. W ramach tego producenci przewidują 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.

pozytywnego, gdyż może kojarzyć się ze zdobywaniem punktów czy przechodzeniem do kolejnego etapu gry.

W celu zminimalizowania negatywnego wpływu gier komputerowych na dzieci i młodzież, nie tylko rodzice, ale także nauczyciele powinni być zorientowani i uświadamiani w zakresie oddziaływania gier oraz dostępności różnych pozycji na rynku. Tylko wówczas można mówić o rozsądnym korzystaniu z gier przez dzieci. Kolejnym rozwiązaniem mogłoby być zamieszczenie na stronie internetowej Ministerstwa Edukacji Narodowej listy preferowanych gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci i młodzieży w różnym wieku. Taki spis pomógłby oddziaływać na wybór przez rodziców konkretnych tytułów, co jednocześnie mogłoby wpłynąć na rozwój dziecka pod kątem edukacyjnym.

W związku z powyższym, działając na podstawie 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 Pani Minister 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 Pani Minister w przedmiocie zwiększania świadomości nauczycieli i uczniów w zakresie skutków i oddziaływania gier komputerowych.

Z poważaniem

Zena Jipow