Warszawa, 20 marca 2017 r.

DPPI-DPPI.070.2.2017.RLS

Szanowni Państwo,

…

W związku z niepokojącymi doniesieniami dotyczącymi pojawiających się zagrożeń w internecie zwracam się z uprzejmą prośbą o zwrócenie szczególnej uwagi na poniższe informacje.

…

Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania[[1]](#footnote-1), a 94% nastolatków   
w wieku 12-17 lat gra w gry wideo[[2]](#footnote-2).

Gry komputerowe mogą wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci. Wpływają pozytywnie na: spostrzegawczość, reakcje na bodźce, zdolności przestrzenne, procesy myślowe oraz koncentrację uwagi. Poprawiają refleks i koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczą umiejętność współdziałania w grupie.

Jednak nadmierne granie może powodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami. Może ono prowadzić również do rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet zaniedbywania czynności takich, jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach doprowadzić nawet do uzależnienia.

W naszym kraju wiele gier komputerowych oznaczonych jest wg systemu PEGI (Pan-European Game Information). Jest to ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier stworzony przez producentów gier w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Symbole PEGI znajdują się na opakowaniu gry. Wskazują one następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18 lat, nadane zgodnie z zawartością gry   
i poziomem rozwoju młodego użytkownika. Na stronie internetowej www.pegi.info można sprawdzić klasyfikację gry i jej kategorię wiekową.

W systemie PEGI poza klasyfikacją wiekową można znaleźć oznaczenia informujące o potencjalnie szkodliwych treściach występujących w grze, takich jak przemoc, wulgaryzmy czy hazard. Przed zakupem gry warto zapoznać się  
z jej klasyfikacją, aby podjąć przemyślaną decyzję.

Gry zawierające agresję i brutalną przemoc powodują wzrost poziomu agresji   
u dzieci, uczą wrogich zachowań wobec innych ludzi oraz tego, że jedynym sposobem na rozwiązywanie problemów jest używanie siły.

Media donoszą o nowej grze pn. „Blue Whale Challenge” czyli „niebieski wieloryb”, która pojawiła się w internecie i zagraża życiu dzieci   
oraz nastolatków. Z doniesień medialnych wynika, że początek gry miał miejsce w Rosji, gdzie już ponad setka młodych internautów popełniła samobójstwo.

Z doniesień mediów wynika, że gra jest bardzo popularna i wzbudza zainteresowanie młodych internautów. Psychologowie ostrzegają,   
że szczególnie narażone na udział w grze są osoby o niskiej samoocenie   
i poczuciu własnej wartości.

Z informacji uzyskanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej wynika,   
że aktualnie Prokurator Okręgowy w Szczecinie prowadzi śledztwo w sprawie usiłowania doprowadzenia trójki małoletnich do targnięcia się na własne życie pod wpływem wspomnianej gry.

Mając na uwadze powyższe informacje zwracam się z prośbą o podjęcie działań zmierzających do zapoznania rodziców z zagrożeniami płynącymi   
z uczestnictwa we wspomnianej grze, szczególnie tymi tragicznymi. Warto podkreślić, że nie wszystko, co pojawia się w internecie, chociaż modne,   
jest bezpieczne i rozsądne. Podejmowane działania nie powinny w żaden sposób przyczyniać się do reklamy wyżej wymienionej gry wśród dzieci.

Proszę również, aby podczas spotkań z rodzicami zachęcać ich do rozmowy   
z dzieckiem, omówienia jego aktywności w internecie, dopytania o ewentualne problemy, z jakimi być może się boryka. Dodatkowo istotne jest, aby zwrócić uwagę na zachowanie ucznia w ostatnim czasie – jego ogólne samopoczucie, poziom zmęczenia, rodzaj filmów i muzyki jakiej słucha. Należy również wspomnieć o możliwości założenia filtrów ochrony rodzicielskiej, aby uchronić dziecko przed szkodliwymi treściami.

**Poniżej przekazuję informacje zamieszczam dotyczące zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych[[3]](#footnote-3):**

• Określ zasady dotyczące czasu, jaki twoje dziecko może przeznaczać na gry komputerowe.

• Zadbaj o to, aby dziecko nie grało codziennie, ale też nie rób tradycji   
z tej formy spędzania czasu. Jeśli ustalisz, że w waszym domu gra się w określone dni, np. w piątki i niedziele, dziecko przez cały tydzień będzie żyło oczekiwaniem na włączenie komputera.

• Zainteresuj się, w co gra twoje dziecko i czy gra jest dla niego odpowiednia. Porozmawiaj z dzieckiem o grach, z których korzysta, sprawdź, czego może się z nich nauczyć.

• Zanim kupisz swojemu dziecku grę, upewnij się, że jest odpowiednia do jego wieku. Może ci w tym pomóc system oceny gier PEGI.

• Zwróć uwagę, czy w zachowaniu twojego dziecka nie pojawiają się sygnały uzależnienia od komputera.

• Upewnij się, że twoje dziecko z powodu grania nie zaniedbuje obowiązków domowych i szkolnych.

• Sprawdź, czy gra jest pozbawiona mikropłatności.

• Pamiętaj, że istnieją minigry, które nie wymagają instalacji, a zawierają treści nieodpowiednie dla dzieci.

• Zwróć uwagę na to, czy w grze można kontaktować się z innymi graczami.

Jeśli tak – sprawdź, czy znajomości, jakie zawiera twoje dziecko, są bezpieczne. Kontakt z innymi użytkownikami może być potencjalnym źródłem niebezpiecznych sytuacji i podejmowania ryzykownych zachowań.

**Gdzie można uzyskać pomoc**[[4]](#footnote-4)

W celu uzyskania porad i wskazówek rodzice mogą dzwonić pod nr telefonu 800 100 100, oferujący bezpłatną i anonimową pomoc dla dorosłych (rodziców, nauczycieli, pedagogów). Dzieci i młodzież, którzy potrzebują pomocy, chcą z kimś porozmawiać o swoich problemach mogą dzwonić pod   
nr telefonu 800 121212 (Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży Rzecznika Praw Dziecka).

…

Nie zapominajmy, że problemy dzieci i młodzieży, mimo że dla nas dorosłych wydają się błahe i nieistotne, dla nich mogą być bardzo poważne, niekiedy wydają się być sytuacją bez wyjścia.

Dziękując Państwu za dotychczasowe uwrażliwianie uczniów   
w zakresie bezpiecznego korzystania z zasobów internetu proszę o dalsze działania dotyczące cyberbezpieczeństwa.

*Z wyrazami szacunku*

Maciej Kopeć

Podsekretarz Stanu  
/ – podpisany cyfrowo/

1. Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych, 2014. [↑](#footnote-ref-1)
2. The report of the APA Task Force on Violent Media, American Psychological Association, 2015. [↑](#footnote-ref-2)
3. Wskazówki pochodzą z broszury pt.: „Zagrożenia w Internecie. Zapobieganie-reagowanie. Gry komputerowe”. Broszura dostępna jest pod adresem: <https://www.ore.edu.pl/materialy-do-pobrania/category/55-profilaktyka-agresji-i-przemocy>. [↑](#footnote-ref-3)
4. Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w Internecie: www.dyżurnet.pl, www.ore.edu.pl, [www.akademia.nask.pl](http://www.akademia.nask.pl), www.kursor.edukator.pl, www.saferinternet.pl, www.plikifolder.pl. [↑](#footnote-ref-4)