



24 sierpnia 2020, Kraków

### **Prawo a gry komputerowe - kiedy i gdzie gra może być zablokowana?**

**Zakaz prezentowania symboli nazistowskich, krwi lub szkieletów to tylko niektóre z obostrzeń, które poszczególne kraje nakładają na gry komputerowe. O to, by dany tytuł otrzymał odpowiedni rating, który umożliwi jego dystrybucję w danym państwie, zadbać muszą wydawcy.**

Gracz zwykle nie zastanawia się nad tym, jak długą drogę musi przejść gra, by ostatecznie trafiła do jego konsoli. Poza samym procesem produkcyjnym i marketingowym, tytuł musi spełnić też pewne wymagania formalne. Jednym z ważniejszych, obok podpisania umowy z platformą sprzedażową (np. PlayStation lub Xbox) jest uzyskanie ratingu, który określa wymagany minimalny wiek gracza. Bez otrzymania ratingu, przyznawanego przez specjalistyczne agencje, nie dojdzie do premiery na danym rynku.

- Wśród najbardziej znanych agencji są m.in. CERO w Japonii, ESRB w USA, Kanadzie i Meksyku, czy też PEGI, która obowiązuje w większości krajów europejskich, w tym w Polsce. Funkcjonują też mniejsze, krajowe agencje, jak np. ELSPA w Wielkiej Brytanii, USK w Niemczech, VET/SFB w Finlandii, czy też OFLC w Austrii. Ratingi przyznawane są tylko grom na konsole, a platforma Steam na PC takich ratingów nie wymaga. Do tego dochodzą regulacje prawne zapisane w ustawach poszczególnych krajów - tłumaczy Iwona Gaura-Chlewicka, Director of Release & Business Development krakowskiego wydawnictwa gier komputerowych, All in! Games mającego w swoim portfolio zarówno polskie, jak i zagraniczne projekty, m.in. Ghostrunnera.

### **Faszyzm dozwolony od 18.roku życia**

- Żeby wydać grę, trzeba najpierw uzyskać rating organizacji odpowiedniej dla danego kraju. Wśród państw, które nakładają najwięcej restrykcji są m.in. Niemcy, gdzie bardzo zwraca się uwagę na nazistowskie lub faszystowskie treści i symbole. Jeśli w grze znajduje się wizualizacja krwi, zabijania lub broni to otrzyma ona oznaczenie +16 lub +18, czyli będzie dostępna tylko dla osób w odpowiednim wieku, które przy zakupie muszą okazać dokument tożsamości. Prawo w Niemczech jasno określa, jakich rzeczy nie wolno pokazywać, choć ostatnio te obostrzenia zaczęły być luzowane - dodaje Iwona Gaura-Chlewicka.

Są przykłady gier, które w Niemczech nie zdołały otrzymać żadnego rankingu i automatycznie, niezależnie od kontekstu pojawiających się treści nazistowskich, trafiły na "czarną listę" (zgodnie z ustawą "Strafgesetzbuch, sekcją 86a", określającą zasady stosowania "symboli organizacji niekonstytucyjnych"). Tak było do 2018 roku. Potem jednak poluzowano przepisy i od tamtego momentu nawiązania do faszyzmu, jak np. swastyka, mogą pojawić się w grze, o ile kontekst jest akceptowany społecznie. W przeszłości część wydawców decydowało się na modyfikowanie swoich tytułów poprzez usunięcie kontrowersyjnych znaków, misji lub opcji, by był on dopuszczony na dany rynek. Tak było w przypadku "Wolfenstein: The New Order", gdzie zastąpiono nazistowskie symbole innymi.

### **Gra Made in China**

- Ciekawie wygląda także sytuacja z rynkiem chińskim. Jest on bardzo specyficzny pod względem tego, co jest dozwolone kulturowo. Tam wizualizacja np. szkieletu jest zabroniona, gdyż jest to społecznie niedopuszczalne, by pokazywać szczątki ludzkie - wyjaśnia dyrektor działu release w All in! Games.

Zgodnie z wytycznymi chińskiego Ministerstwa Kultury niedozwolone mogą być gry, w których treści nawiązują do przemocy, hazardu, seksu, narkotyków, podważają chińską konstytucję, tradycję, kulturę, krytykują władze, wojsko, albo przedstawiają Tybet jako niezależne państwo. Do tego dochodzi fakt, że wiele platform, takich jak Steam, GOG.com, Origin, PlayStation Store, czy Xbox Store są tam po prostu zablokowane i mają swoje krajowe odpowiedniki.

### **Prawo na świecie**

W Wenezueli wprowadzono prawo (Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos), zgodnie z którym zakazane są gry, w których strzela się do innych ludzi. Był to jeden ze sposobów rządu na zmniejszenie wysokiej przestępczości w kraju. W Japonii restrykcje są stosunkowo luźne, choć niektóre produkcje musiały być ocenzurowane, a w przypadku Fallout 3 trzeba było zmienić nazwę broni z Fat Man na Nuka Launcher. Wynikało to z tego, że bomba atomowa, która w 1945 spadła na Nagasaki, nazywała się właśnie Fat Man. Co ciekawe, w prefekturze Kagawa władze zakazały dzieciom poniżej 18. roku życia grać dłużej niż 60 minut w dni tygodnia i 90 minut w weekend. Był to pierwszy tego typu zakaz na świecie.

Pojedyncze gry, w których pojawiały się bardzo brutalne sceny, były blokowane w Brazylii. Z tego samego powodu, lub z powodu występowania scen hazardu, nagości, seksu, postaci

homoseksualnych, czy też przedstawiania danej religii lub kraju w złym świetle, podobny los spotkał również niektóre tytuły w krajach muzułmańskich. Do takich można zaliczyć Zjednoczone Emiraty Arabskie, Iran, czy też Pakistan. Gry w Rosji (podobnie jak filmy i inne publikacje) są oceniane przez tamtejszą agencję ratingową i podlegają regulacjom zawartym w ustawie 436-FZ. Zgodnie z jej treścią, zabronione jest dystrybuowanie materiałów "szkodliwych dla zdrowia i rozwoju dzieci". Z powodu stosunkowo restrykcyjnych obostrzeń więcej produkcji otrzymuje tam rating 18+.

Korea Południowa zdecydowała się zablokować jedną z gier, w której występowały niebezpieczne nawiązania do Korei Północnej (tu z kolei blokowane są praktycznie wszystkie produkty z zagranicy). W Nowej Zelandii prawo "veta" ma tzw. Chief Censor, mianowany przez Ministra Spraw Wewnętrznych, jeśli uzna on, że gra jest zbyt kontrowersyjna. Natomiast w Malezji na taki krok może zdecydować się Islamski Departament Religii (JAIS), gdy zauważy elementy sprzeczne z wiarą muzułmańską.

- Jako All in! Games nigdy nie mieliśmy problemu z zakazaniem sprzedaży gry przez określone treści. Jeśli zawiera ona kontent odpowiedni tylko dla starszych graczy, to otrzymuje po prostu wyższy ranking, co wiąże się z bardziej ograniczoną grupą odbiorców. W przypadku Japonii, nasze tytuły są czasami wydawane z kilkutygodniowym opóźnieniem wobec głównej premiery, gdyż wymagania lokalnej agencji ratingowej CERO są cięższe do spełnienia pod względem formalnym. Z podobnego powodu nie publikujemy gier w Arabii Saudyjskiej, czy Korei Południowej. Pozyskanie ratingów dla tych kierunków jest trudniejsze, a też potencjalny zarobek jest mniejszy - podsumowuje Iwona Gaura-Chlewicka z All in! Games.

\*\*\*

### **Więcej o All in! Games**

All in! Games to wydawca gier komputerowych z siedzibą w Krakowie, działający w branży gamingowej od 2018 roku. Firma wydaje i tworzy wyjątkowe gry na komputery osobiste i konsole, pracując nad polskimi i międzynarodowymi projektami. All in! Games jest wydawcą takich tytułów jak Ghostrunner (One More Level, współwydawca 505 Games), Paradise Lost (PolyAmorous), Alaloth - Champions of The Four Kingdoms (Gamera Interactive) i Tools Up! (The Knights of Unity). Od 2020 roku, po połączeniu ze spółką Setanta, All in! Games jest notowany na Głównym Rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.

[www.allingames.com](http://www.allingames.com)

\*\*\*

### **Kontakt**

Adam Sikora – PR Manager  
allingames.com  
adam.sikora@allingames.com  
tel. +48 577 55 66 49