

Lektury szkolne w ratingu PEGI

Michał Mochocki

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Wstęp

PEGI (Pan European Game Information) to międzynarodowy system ratingu (klasyfikacji) gier komputerowych przydzielający kategorie wiekowe „w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych” (PEGI, „Co to jest PEGI?”). Na oficjalnej witrynie w dziale „Informacje o PEGI. Czym są ratingi?” widnieje opis:

Ratingi wiekowe to systemy stosowane w celu zapewnienia, że [...] filmy, nagrania wideo, DVD czy gry komputerowe, są opatrzone jednoznaczną informacją o grupie wiekowej, dla której są **najbardziej odpowiednie ze względu na treść**. [...] Rating gry potwierdza, że jest ona odpowiednia dla graczy powyżej pewnego wieku. I tak, gra oznaczona symbolem PEGI 7 jest odpowiednia dla dzieci siedmioletnich i starszych. Gra oznaczona znakiem PEGI 18 jest odpowiednia wyłącznie dla dorosłych, czyli osób, które ukończyły 18 lat. (...) System PEGI jest stosowany i uznany w całej Euopie. (...) Uznaje się go za wzór harmonizacji w zakresie ochrony dzieci. [Wytłuszczenia w cytatach moje – M.M.].

Podstawą systemu ratingowego jest kwestionariusz złożony z 50 pytań typu „Czy gra zawiera...?”, na które odpowiedzieć można tylko *tak* lub *nie*. Producent gry wypełnia formularz – dostępny w formacie PDF na stronie PEGI – a z udzielonych odpowiedzi automatycznie wynikają kategoria wiekowa oraz graficzne symbole treści (przemoc, seks etc.). Następnie gra i formularz trafiają do weryfikacji do jednej z dwóch instytucji nadzorujących (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media lub brytyjskiej Video Standards Council). Po pozytywnej ocenie producent otrzymuje prawo do umieszczenia oznaczeń PEGI na opakowaniu gry.

System PEGI wyróżnia pięć kategorii wiekowych (od 3, 7, 12, 16 albo 18 lat). Ponadto do oznaczania gier stosuje osiem symboli graficznych, z których siedem ostrzega o potencjalnie szkodliwych treściach (wulgarny język, dyskryminacja, narkotyki, strach, hazard, seks, przemoc), ósmy zaś (online) informuje o możliwości grania w sieci internetowej. Znaki te mają informować klienta „o **stosowności treści gry** z punktu widzenia ochrony nieletnich” (PEGI, „Co oznaczają poszczególne znaki?”).

Osobnym, pojedynczym symbolem jest „PEGI OK”, przeznaczone dla minigier dostępnych przez przeglądarkę internetową: „W grę internetową niewielkich rozmiarów dostępną w portalu i oznaczoną symbolem ‚PEGI OK’ mogą grać osoby w każdym wieku, ponieważ **nie zawiera ona potencjalnie nieodpowiednich treści**” („Oznaczenie «PEGI OK»”).

Jak widać z wytluszczonego fragmentu, podstawowym kryterium przydzielania kategorii wiekowej PEGI jest treść (tematyka) i jej potencjalna szkodliwość wychowawcza. Celem moich rozważań jest sprawdzenie, jak ogólnoeuropejskie kryteria oceny treści gier komputerowych mają się do kryteriów oceny treści książek w polskiej praktyce edukacyjnej. Czy ta sama treść (np. czynności seksualne) w grze komputerowej traktowana jest z większą surowością, niż gdy zawarta jest w książce? Czy książkę ze sceną drastycznej przemocy udostępniamy młodszemu odbiorcom, niż grę komputerową z analogiczną sceną?

Nie sposób przeprowadzić takiego porównania, nie dysponując „ratingiem wiekowym” książek. Istnieją, oczywiście, „literatura dla dzieci” i „literatura młodzieżowa” w klasyfikacji bibliotekarskiej – to jednak zbyt mało precyzyjne wobec pięciostopniowej skali PEGI. Więcej precyzji znajdziemy w notkach typu „dla dzieci w wieku od – do”, jakie często widnieją na okładkach – tu jednak każdy wydawca dokonuje oceny samodzielnie, bez oparcia w jakimkolwiek ujednoliconym systemie. Odpowiednik ratingu wiekowego dla literatury można jednak odkryć poprzez listę obowiązkowych lektur szkolnych. Wiemy, jakie lektury są przypisane poszczególnym szczeblom edukacyjnym i w jakim wieku są wówczas uczniowie. Stąd prosty wniosek: książki będące lekturami zostały uznane za odpowiednie dla danej grupy. Jeśli, przykładowo, *Krzyżacy* figurują w spisie lektur III etapu edukacyjnego (MEN, 2008, s. 40), czyli gimnazjum kształcącego uczniów w wieku 13-16 lat, to *de facto* w ocenie pedagogów (autorów podstawy programowej) powieść ta zyskała rating „13+”.

W niniejszym tekście skupiam się na lekturach obowiązujących w Polsce według nowej podstawy programowej obowiązującej od 2009 roku. W dalszej kolejności planuję rozszerzyć pole badawcze o lektury szkolne krajów anglojęzycznych.

I. Kwestia kompatybilności mediów

Czy ogromne różnice w sposobie przekazywania treści nie przekreślają sensu tego rodzaju badań? Wszak rating PEGI powstał dla gier cyfrowych, które są zupełnie innym medium, a więc inaczej oddziałują na odbiorcę:

- prócz tekstu pisanego operują słowem mówionym, dźwiękiem, grafiką i animacją;

- kładą nacisk na *gameplay*, czyli daleko idącą interakcję odbiorcy z przekaznikiem;
- skutkiem tego odbiorca jest sprawcą znacznej części wydarzeń w świecie gry.

Zwłaszcza ten ostatni element jest podnoszony w dyskusjach nad przemocą w grach komputerowych: niepokój budzi sprawczość dająca graczowi kontrolę nad aktami przemocy, inaczej niż przy lekturze książki czy oglądaniu filmu. Znana z niechęci do gier komputerowych Braun-Gałkowska (1997) pisze:

Przy korzystaniu z telewizji, trening ogranicza się do wielokrotnego oglądania podobnych obrazów. W grach komputerowych gracz sam dokonuje czynów agresji. [...] Jest nie tylko obserwatorem przemocy, ale i jej egzekutorem. Można więc sądzić, że skoro oglądanie scen przemocy w telewizji wpływa na agresywność dzieci, to korzystanie z gier o podobnej treści ma na nie jeszcze silniejszy wpływ. (Akap. 8-10).

Jest to wszakże tylko jedna z możliwości. Raport opracowany dla British Board of Film Classification (Cragg, Taylor, Toombs, 2006), obszernie cytując graczy i profesjonalistów z branży gier, podaje różne poglądy, m.in. całkiem przeciwny do przytoczonego przed chwilą: że interaktywność gry wideo **osłabia** wpływ przemocy na psychikę widza, ponieważ:

- koncentracja na dążeniu do celu gry nie pozwala skupiać się na odbiorze obrazów przemocy (s. 84);
- wirtualne ofiary przemocy nie reprezentują żywych istot, są tylko symbolicznymi przeszkodami na drodze do dalszych etapów gry (s. 60);
- kontrola gracza nad aktami przemocy cały czas przypomina, że to nie dzieje się naprawdę (s. 61, 83).

Autorzy raportu nie zajmują jednoznacznego stanowiska, ograniczając się do zestawienia dwóch konkurencyjnych twierdzeń:

Profesjoniści nie są zgodni co do tego, czy interaktywność sprawia, że przemoc w grach jest gorsza czy nie. Być może jest gorsza, gdyż gracze sami się na nią decydują; być może nie jest, gdyż konieczność podjęcia decyzji przypomina im, że to tylko gra. (Tamże, s. 13, tłumaczenie moje).

Mimo wątpliwości, jednej rzeczy wszyscy zdają się pewni: interaktywność jest czynnikiem o istotnym znaczeniu. Można by więc sądzić, że książek i gier wideo obiektywnie porównać się nie da. Po jednej stronie mamy medium audiowizualne, interaktywne, czyniące odbiorcę współsprawcą wydarzeń – po drugiej medium tekstowe, nieinteraktywne (pre-interaktywne w terminologii Kluszczyńskiego, 1999, s. 215), bez sprawczości. Tak ogromne różnice uniemożliwiają – jak się zdaje – sprowadzenie tych dwóch mediów do wspólnego mianownika. Ja jednak uważam ten wniosek za błędny. Po pierwsze, rating PEGI bazuje na kryterium treściowym, ono zaś „widzi” tylko zawartość tematyczną, będąc ślepe na sposób jej zapisu i przekazu – zatem multimedialność i interaktywność schodzą na dalszy plan. W niniejszej pracy nie chodzi jednak o porównywanie nośników, lecz zawartych na nich treści. Po drugie, zbyt automatycznie i bez namysłu akceptuje się równania „gra wideo =

audio + wideo + interakcja” i „książka = tylko druk + ilustracje”. Obie te kwestie wymagają szerszego spojrzenia.

Książki. Książki nie zawsze mają formę zadrukowanego papieru. Postęp technologiczny zrodził bowiem audiobooki, z których jedne zawierają tylko głos lektora, inne wzbogacone są o wstawki muzyczne i efekty dźwiękowe. Czy zmiana nośnika z druku na głos zaostrza kryteria dostępności dla danej grupy wiekowej? W żadnym stopniu. Wersje audio adresowane są do tego samego odbiorcy co warianty tradycyjne, bez sprzeciwu ze strony pedagogów. Tym samym trzeba uznać, że wychowawcze kryteria przyznawania „kategorii wiekowej” dla książek obejmują także platformę audio. Z kolei książki ilustrowane są częściowo materiałem wizualnym. Na ogół audialność i wizualność występują tu osobno (albo audiobook, albo tekst drukowany z ilustracjami), nie zaś jako audiowizualność *sensu stricto* (dźwięk i grafika współgrające w jednym produkcie). Jednak i takie książki istnieją, przynajmniej w obszarze literatury dla dzieci (np. seria *Bajki-Grajki* łącząca ilustrowaną książeczkę z bajką muzyczną na CD). Wszystko to razem sprawia, że przepaść między książką a grą audiowizualną znacząco się zmniejsza. Nie można już twierdzić, że multimedialność to cecha w książkach niespotykana.

Gry. Gra komputerowa nie zawsze przemawia do odbiorcy jednocześnie dźwiękiem i animacją, nie składa się też w stu procentach ze scen interaktywnych. Wiele gier wyświetla na ekranie nieruchome grafiki i/lub tekst pisany, który czasem jest interaktywny (np. opcje dialogowe), a czasem nie (np. historia świata czy wprowadzenie do misji) – i w tym drugim przypadku odbiór treści odbywa się na tej samej zasadzie co przy lekturze książki. Również nagrania audio (dialogi, narracje, muzyka, efekty) z głośnika komputera docierają do odbiorcy tym samym kanałem co z audiobooków. System PEGI, jak każdy rating gier wideo, musi uwzględnić wszystkie możliwości, wszystkie tryby działania programu – również fragmenty nieinteraktywne, dźwiękowe czy graficzno-tekstowe. Trzy wymienione kanały medialne (pismo, dźwięk, grafika bez animacji) tworzą nareszcie wspólną płaszczyznę łączącą gry i książki – w jednych i w drugich są bowiem wykorzystywane do przekazu treści.

Niesprowadzalne do wspólnego mianownika (bo nieistniejące w książkach) pozostają jeszcze dwie różnice: interaktywność i animacja (wideo; ruchomy obraz). Jednak i te nie stanowią przeszkody w zestawianiu ze sobą gier i książek, gdyż odmienności takie można po prostu wyłączyć z analizy. Porównywanie zostanie tu ograniczone do tych aspektów gier / książek, które udało się powyżej sprowadzić na jedną płaszczyznę. Kluczowe pytanie tutaj brzmi: czy rating PEGI pozwala w wiarygodny sposób oddzielić animację i interaktywność, aby pozostały tylko te elementy gier, które pod względem przekazywania treści są porównywalne z książką? Analiza kwestionariusza ratingowego udowadnia, że jest to nie tylko możliwe, ale wręcz zamierzone przez autorów. Błędem byłoby sądzić, że skoro PEGI powstało dla oceny gier wideo, to jego twórcy mieli na myśli tylko przekaz wideo i tylko interaktywny. Jest wręcz odwrotnie – PEGI już na wstępie wyłącza spod swych kompetencji animowane fragmenty gier. Pytania nr 1-13 dotyczące przemocy, seksu i działań przestępczych **ukazanych w formie ruchomych obrazów** (*moving images*) tworzą wyodrębnioną sekcję, która

odszyła użytkowników do systemów ratingowych służących do oceny materiałów filmowych (BBFC i IFCO). Z tego płynie logiczny wniosek, że pozostałe sekcje kwestionariusza (w których powtarzają się pytania o seks, przemoc i przestępstwa) dotyczą **innych form przekazu niż ruchomy obraz**. Jakkolwiek paradoksalne by to było – system ratingowy gier wideo nie zajmuje się przekazem wideo. Zaś co się tyczy interaktywności, w całym kwestionariuszu zwracają na nią uwagę jedynie trzy pytania (27, 32, 50). Czy można założyć, że skoro chodzi o gry – medium z natury interaktywne – to interaktywność jest tu wszędzie implikowana? Sądzę, że nie. Struktura kwestionariusza wskazuje na przemyślane, precyzyjne rozróżnianie między poszczególnymi pozycjami, gdzie każdemu pytaniu towarzyszy dłuższe objaśnienie i/lub przykłady, aby jak najmniej pola pozostawić domysłom. Dlatego twierdzę, że jeśli ani pytanie, ani objaśnienie nie zwraca uwagi na interaktywność, to jest ona nieistotna.

Podsumowując – w kwestionariuszu PEGI z 50 pytań **tylko połowa bierze pod uwagę interaktywno-multimedialną specyfikę gry komputerowej**:

- pytania od 1 do 13, a także 25, 35, 38 i 42, które wyraźnie odnoszą się do materiałów wideo („moving images”);
- pytania 27 i 50, które wyraźnie odnoszą się do interaktywnego uczestnictwa w grze (27 wprost mówi o rozgrywce – „gameplay”; 50 o graniu przez sieć internetową);
- pytanie 44, które mówi ogólnikowo o przedstawianiu treści („depictions”), ale objaśnienie zawęża to do przedstawień graficznych (patrz niżej: przykładowe lektury – *Pinokio*);
- pytanie 47, które odnosi się do dźwięków i obrazów graficznych („pictures”).
- Trzy pytania wymykają się precyzyjnej klasyfikacji – trzeba je uznać za *częściowo* nieprzystawalne do tekstów pisanych:
 - pytanie 32, które w części odnosi się do interaktywnego procesu grania („gameplay”);
 - pytania 28 i 39, które w części odnoszą się do grafiki komputerowej („arcade style”).

Te punkty rzeczywiście należy wyeliminować z badań nad lekturami jako nieprzystawalne. Zwracają uwagę na te cechy produktu, których w literaturze nie znajdziemy wcale lub które odgrywają tam rolę drugorzędną (grafiki).

Natomiast druga połowa pytań, jak wyżej wspomniano, mierzy jedynie zawartość treściową, bez względu na formę przekazu medialnego i obecność lub brak interaktywności. Producent musi określić wyłącznie to, czy gra zawiera przedstawienia (ang. „depictions”) seksu, przemocy etc. o określonym stopniu drastyczności czy dosłowności, np. „sceny zmagania sportowych zawierające krwawą lub brutalną przemoc”. Angielski termin „depiction of” można przełożyć na „obraz [czegoś]” lub „przedstawienie [czegoś]” – i tak jak po polsku, może on oznaczać obrazy/przedstawienia/sceny literackie, nie tylko wizualne; tym bardziej, że przekazem wideo („moving images”) PEGI programowo się nie zajmuje (patrz wyżej). Skutkiem tego, mimo że domyślnie PEGI bada materiały audiowizualne, **połowa pytań jest tak sformułowana („depictions”), że odnosi się do wszelkich rodzajów przekazu – łącznie z nagraniami audio i nieinteraktywnym tekstem pisany**m. Sądzę, że tak szerokie pojmowanie „depiction” jest w kwestionariuszu wpisane celowo i pełni uzasadnione specyfiką

gier komputerowych, które przecież wiele komunikatów przekazują tylko werbalnie (i tam też mogą wystąpić bluźnierstwa, wulgaryzmy, reklamy alkoholu etc.). Na przykład czytany przez syntezytor lub wyświetlony na ekranie tekst pornograficzny spełnia kryteria pytania nr 19: „depictions of sexual activity with visible genital organs” / „przedstawienia czynności seksualnych z ukazaniem organów płciowych”. Kluczowe różnice między grą a książką – interaktywność i multimedialność – znikają tu z pola widzenia. Dlatego zastosowanie tych pytań do utworów literackich uważam za uprawnione.

Wszystkie tego rodzaju pytania cytuję poniżej we własnym przekładzie. Ze względów stylistycznych ‚depictions’ tłumaczę jako ‚obrazy’ – nie precyzując, czy mają być graficzne, czy literackie.

Kategoria wiekowa 18+

- (16) Obrazy okrutnej przemocy wobec postaci człecopodobnych („human-like”) i zwierzęcych („animal-like”)
- (17) Obrazy nieuzasadnionego zabijania lub ranienia wielu niewinnych postaci człecopodobnych
- (18) Obrazy przemocy wobec słabszych i bezbronnych postaci człecopodobnych
- (19) Obrazy czynności seksualnych z ukazaniem genitaliów
- (20) Obrazy seksualnej przemocy i grózb (w tym gwałtów)
- (21) Szczegółowe opisy technik przydatnych przy popełnianiu przestępstw
- (22) Gloryfikacja zażywania nielegalnych narkotyków
- (23) Obrazy etnicznych, religijnych i narodowych stereotypów, mogące budzić nienawiść
- (24) Wulgaryzmy o treści seksualnej oraz bluźnierstwa (tylko jeśli odpowiedź „tak” padła na któreś z pytań 16-23)

Kategoria wiekowa 16+

- (26) Realistyczne obrazy przemocy wobec postaci człecopodobnych lub zwierzęcych
- (28) Obrazy zmagają sportowych zawierające krwawą lub brutalną przemoc
- (29) Obrazy stosunków płciowych bez ukazania genitaliów
- (30) Obrazy nagości o charakterze erotycznym lub seksualnym
- (31) Wulgaryzmy o treści seksualnej lub bluźnierstwa
- (32) Zachęta do używania alkoholu lub tytoniu
- (33) Obrazy zażywania nielegalnych narkotyków
- (34) Gloryfikacja działań przestępczych

Kategoria wiekowa 12+

- (36) Realistyczne obrazy przemocy wobec postaci fantastycznych
- (37) Nierealistyczne obrazy przemocy wobec postaci człecopodobnych lub zwierzęcych
- (39) Obrazy zmagają sportowych ukazujące bezkrwawą przemoc
- (40) Słowa lub działania o wyraźnym podtekście seksualnym, śmiałe opisy/grafiki seksualne lub seksualne pozy
- (41) Łagodne przekleństwa lub wypowiedzi obraźliwe

Kategoria wiekowa 7+

- (43) Nierealistyczne obrazy przemocy wobec postaci fantastycznych

- (45) Obrazy domyślnej przemocy wobec ludzi, gdzie sama przemoc (śmierć i rany) nie jest ukazana
 (46) Humorystyczne obrazy przemocy, w stylu komiksowym, komediowym lub dziecięcym, które jednak mogą zaniepokoić młodsze dzieci

Kategoria wiekowa 3+

- (48) Obrazy nagoci pozbawione charakteru seksualnego
 (49) Humorystyczne obrazy przemocy w stylu komiksowym, komediowym lub dziecięcym (PEGI Questionnaire, s. 3-9).

II. Przykładowe lektury szkolne w kwestionariuszu PEGI

Teraz pora na sprawdzenie zgodności kryteriów PEGI z kryteriami przyjętymi domyślnie przez twórców nowej podstawy programowej do nauczania języka polskiego (MEN, 2008). W przypadku lektur szkolnych nie dysponujemy kwestionariuszem oceny treści, możemy jednak ustalić, czy zgadzają się kategorie wiekowe. „Rating wiekowy” według systemu szkolnego określamy bez trudu – to wiek, w którym uczniowie mają poznać daną lekturę. Przydzielenie ratingu PEGI wymaga więcej pracy – treść książki trzeba zanalizować według kwestionariusza.

I etap edukacyjny, czyli klasy I-III szkoły podstawowej, obejmuje dzieci w wieku 7-10 lat. Etap II (klasy IV-VI) przypada na wiek 10-13 lat. Etap III (gimnazjum) – 13-16 lat. Etap IV (liceum) – 16-19 lat. Gdyby kryteria oceny „stosowności treści do wieku” były jednakowe, wówczas lektury klas IV-VI szkoły podstawowej powinny mieć rating nie wyższy niż PEGI 7 (od V klasy PEGI 12), a lektury gimnazjalne PEGI 12 (bo kolejny stopień – PEGI 16 – objąłby tu jedynie ostatni semestr nauki). Przegląd wybranych lektur z II i III etapu edukacyjnego unaocznia, że wspomniane kryteria jednakowe nie są.

Przykładowe lektury gimnazjum

Wiek uczniów: 13-16 lat

Rating PEGI dopuszczalny dla tej grupy wiekowej: 12 lat

	Lektura	Rating PEGI wynikający z kwestionariusza
1.	H. Sienkiewicz, <i>Potop</i> lub <i>Krzyżacy</i>	18 (przemoc) 18 (dyskryminacja) 18 (błuznierstwa)
2.	W. Szekspir, <i>Hamlet</i>	16 (przemoc)
3.	Sofokles, <i>Antygona</i>	16 (przemoc)

Przykład 1

Henryk Sienkiewicz z *Potopem* lub *Krzyżakami* aż w trzech punktach kwestionariusza uzyskałby status PEGI 18, czyli tylko dla dorosłych:

- (16) Obrazy okrutnej przemocy wobec postaci człekopodobnych i zwierzęcych
- (20) Obrazy seksualnej przemocy i gróźb (w tym gwałtów)
- (23) Obrazy etnicznych, religijnych i narodowych stereotypów, mogące budzić nienawiść

Okrutnej przemocy (nr 16) nie brakuje ani w *Potopie*, ani w *Krzyżakach*. W scenach bitewnych trafiają się naturalistyczne, dosłowne opisy typu „mózg z roztrzaskanej czaszki obryzgał bliżej stojących” (*Krzyżacy*, tom 2, s. 14), spotykamy też sceny tortur (np. pojmanego Juranda w Szczytnie czy „przypiekanie boczków” Kuklinowskiemu). Groźby seksualnej przemocy (gwałtu; nr 20) także występują w obu książkach – w *Potopie* próby gwałtu dokonuje książę Bogusław, w *Krzyżakach* Danveld, porywacz Jurandowej córki, powiada jej ojcu: „Jeślić ją oddam – to z moim bękartem...” (tom 2, s. 12).

Na kartach *Trylogii* i *Krzyżaków* znajdziemy wiele pogardliwych i wrogich sądów o protestantach, Kozakach, Niemcach (określenie stosowane wymiennie z nazwą „Krzyżacy”) czy muzułmanach. Silna i negatywna stereotypizacja narodów i wyznań spełnia kryteria punktu nr 23. W większości wypadków dyskryminujące wypowiedzi padają z ust bohaterów i są zgodne z realiami historycznymi, jednak kwestionariusz PEGI nie uwzględnia tych okoliczności. Liczy się tylko to, czy utwór zawiera tego rodzaju treść:

zaraz na wstępie można było poznać twarde rządy niemieckie, albowiem ogromna murowana szubienica, wzniesiona za miastem przy drodze do Gorzenicy, ubrana była ciałami wisielców, z których jedno było kobiece. (*Krzyżacy*, tom 2, s. 113)

Niemce! Bo gdyby tu Krzyż zapanował, utraciliby pozór do najazdów, do panowania nad tą ziemią i do gnębienia tego nieszczęsnego ludu. Tyś ich przecie poznał, de Lorche, i wiesz najlepiej, zali sprawiedliwe są ich uczynki. (tamże, s. 182)

Jeśli zaś chodzi o obelżywy język, Sienkiewicz zasadniczo nie wychodzi poza PEGI 12, czyli „łagodne przekleństwa lub wypowiedzi obraźliwe” (*psubrat, kiep, złodziej, taki syn*), wystrzegając się wulgaryzmów seksualnych. Jednak od czasu do czasu trafia mu się wypowiedź spełniająca definicję bluźnierstwa z punktu 24 kwestionariusza („obrazy lub słowa okazujące brak szacunku wobec świętości lub wierzeń religijnych, niekoniecznie chrześcijańskich”), co automatycznie podnosi rating PEGI do 18 lat:

– Puściłbym może i ja was na stawiennictwo, gdyby nie to, żeście psom pogańskim przeciwko nam pomagali. (*Krzyżacy*, tom 2, s. 217)

– [...] to jest zbór helwecki, w którym co niedziela Bogu bluźnią – a tamto kościół luterski. [...] To jest papiernia od księcia założona, a tu obok drukarnia, w której się księgi heretyckie drukują.

– Tfe! – rzekł Zagłoba – zaraza na to miasto, gdzie człowiek innego powietrza jak heretyckie do brzucha nie wciąga. Lucyper mógłby tu tak dobrze panować jak i Radziwiłł. (*Potop*, tom 1, s. 175).

Przykład 2

Szekspirowski *Hamlet* ze względu na zawartość przemocy zyskałby PEGI 16 w dwóch punktach kwestionariusza:

(26) Realistyczne obrazy przemocy wobec postaci człekopodobnych lub zwierzęcych

(28) Obrazy zmagają sportowych zawierające krwawą lub brutalną przemoc

Przykładem pierwszego (nr 26) zabójstwo Poloniusza, a drugiego (nr 28) finałowy pojedynek Hamleta z Laertesem, który to pojedynek formalnie ma status koleżeńskiego sparringu odbywanego dla uciechy dworu królewskiego.

Natomiast w sferze seksualnej Szekspir także trzyma się w granicach PEGI 12, poważając się najwyżej na „(40) Słowa lub działania o wyraźnym podtekście seksualnym”, czego przykładem ten oto fragment:

HAMLET *do Ofelii*

Mogęż, o pani, lec na twym łonie?

OFELIA

Nie, mości książe.

HAMLET

To jest na twoim łonie głowę wsparłszy?

OFELIA

Możesz, książe.

HAMLET *kładąc się u jej stóp*

Sądziżli, zem miał w myśli co innego? (...) To by był pomysł nie lada położyć się między nogami dziewczyny. (s. 87-88)

Przykład 3

Antygona również zasłużyłaby na PEGI 16 ze względu na „(26) Realistyczne obrazy przemocy wobec postaci człekopodobnych lub zwierzęcych”. Cytat mówi sam za siebie:

W gniewie na siebie nad ostrzem się schyla
I miecz w bok wraża; lecz jeszcze w konaniu
Drętym ramieniem do zmarłej się tuli,
A z ust dyszących wytryska mu struga
Krwawa na blade kochanki policzki. (s. 59)

Czy wystarczy jeden czy dwa cytaty, by zaliczyć utwór do wyższej (surowszej) kategorii ratingowej? Praktyka PEGI każe odpowiedzieć twierdząco: tak, kwestionariuszowe pytania o zawartość treściową są traktowane bardzo rygorystycznie. Dobitnym przykładem *casus* polskiej gry *Speedway Liga* o sportowych wyścigach żużlowych, która otrzymała rating PEGI 16 i etykietkę „wulgarny język” za to, że wulgaryzmy padają w utworach muzycznych stanowiących ścieżkę dźwiękową. W ocenie recenzentów tak wysoki rating jest nonsensem (Welman, 2009).

Przykładowe lektury klas IV – VI szkoły podstawowej

Wiek uczniów: 10-13 lat

Rating PEGI dopuszczalny dla tej grupy wiekowej: 7 lub 12 lat

	Lektura	Rating PEGI wynikający z kwestionariusza
1.	C.S. Lewis, <i>Lew, Czarownica i stara szafa</i>	18 (przemoc)
2.	H. Sienkiewicz, <i>W pustyni i w puszczy</i>	18 (przemoc) 18 (dyskryminacja)
3.	C. Collodi, <i>Pinokio</i>	18 (przemoc)

Przykład 1

Lew, Czarownica i stara szafa, lektura omawiana na lekcjach 11- i 12-latków, zawiera treści zasługujące na PEGI 16, a nawet PEGI 18. Są to:

- (26) Realistyczne obrazy przemocy wobec postaci człekopodobnych lub zwierzęcych [PEGI 16]
- (18) Obrazy przemocy wobec słabszych i bezbronnych postaci człekopodobnych [PEGI 18]

Sceny realistycznej przemocy wobec zwierząt to np. chłostanie batem wycieńczonego renifera Białej Czarownicy czy zabicie wilka przez młodego Piotra. Przemoc wobec bezbronnych stosuje także Biała Czarownica, znęcając się nad wziętym w niewolę Edmundem (nie mówiąc już o rytualnym zabójstwie Aslana połączonym z torturami – to jednak według PEGI [nr 16] się nie liczy, skoro Aslan wraca do życia i zdrowia). Gdyby sceny tego typu pojawiły się w grze komputerowej, zapewniłyby jej etykietkę „tylko dla dorosłych”. Dopóki są w drukowanej książce lub nagrany audiobook, bez przeszkód trafiają do uczniów szkół podstawowych.

Przykład 2

Henryk Sienkiewicz, zgodnie z duchem czasu i własnym stylem pisarskim, nawet w „dziecięcej” książce *W pustyni i w puszczy* uzyskałby PEGI 18 w kategoriach przemocy i dyskryminacji:

- (23) Obrazy etnicznych, religijnych i narodowych stereotypów, mogące budzić nienawiść [PEGI 18]
- (18) Obrazy przemocy wobec słabszych i bezbronnych postaci człekopodobnych [PEGI 18]

(26) Realistyczne obrazy przemocy wobec postaci człekopodobnych lub zwierzęcych [PEGI 16]

Sam wszechwiedzący i obiektywny narrator stygmatyzuje tu islam jako przyczynę okrucieństwa i fanatyzmu: „Murzyni bowiem, póki mahometanizm nie wypełni ich dusz nienawiścią do niewiernych i okrucieństwem, są raczej bojaźliwi i łagodni” (s. 303). Nie trzeba więcej, żeby dać rating PEGI 18 na podstawie punktu nr 23. Przemoc wobec słabszych i bezbronnych (nr 18) jest w dzikiej Afryce na porządku dziennym, zarówno pośród Murzynów, jak i Arabów; wystarczy wspomnieć Gebhra chłосzczącego Nel i Stasia korbaczem. Bitwy, utarczki i polowania niejednokrotnie opisane są z brutalnym realizmem (nr 26), np.:

straszliwy kot (...) leżał jak łachman, nosem przy ziemi, z pazurami wbitymi w trawę, prawie bez drgawek. Pękająca kula odwalila mu cały tył głowy wraz z kręgam i karku. Nad oczyma bielily mu się krwawe, poszarpane zwoje mózgu. (s. 309)

Przykład 3

Pinokio Collodiego najlepiej uwidacznia rozbieżność między PEGI a pedagogami w ocenie „stosowności treści do wieku”. Natężenie przemocy i poziom jej drastyczności nie może przynieść niższego ratingu niż PEGI 18.

(16) Obrazy okrutnej przemocy wobec postaci człekopodobnych i zwierzęcych

(18) Obrazy przemocy wobec słabszych i bezbronnych postaci człekopodobnych

Mimowolne zabójstwo Gadającego Świerszcza za pomocą młotka, spalone w piecyku stopy Pinokia, groźby spalenia żywcem w teatrze lalek, przemoc fizyczna i psychiczna w środowisku szkolnym, niewola i zmuszanie do niewolniczej pracy (niekiedy prowadzące do śmierci z wycieńczenia) to tylko niektóre z przykładów. Takie treści zawiera książka uznana w Europie za klasykę **literatury dziecięcej**.

Warto w tym miejscu rozważyć, czy w przypadku *Pinokia* zamiast pytań 16 i 18 (rating PEGI 18) z kwestionariusza PEGI nie należałoby zastosować pytania 44, skutkującego ratingiem PEGI 7. Ma ono następującą treść (tłumaczenie moje):

(44) Nierealistyczne i nieszczegółowe obrazy przemocy wobec niedokładnie ukazanych postaci człekopodobnych (Depictions of non-detailed and non-realistic violence towards non-detailed human-like characters).

Przeciwko temu pogładowi przemawiają szczegółowe objaśnienia do pytań 16, 18 i 44, zawarte w tym samym kwestionariuszu. Po pierwsze, objaśnienie do pytań 16 i 18 precyzuje, że za postać człekopodobną (*human-like character*) uznać należy każdą istotę o ludzkim wyglądem, nawet jeśli jest to stwór fantastyczny typu zombie lub cokolwiek innego¹. Pino-

¹“If a character looks like a human it should be treated as human even if it is unrealistic (if something called a zombie or any other name looks like a human it should be treated as human).” (PEGI *Questionnaire*, s. 3).

kio jest wprawdzie drewnianym pajacem, ale wyrzeźbionym na kształt chłopca, a przy tym mówi, myśli, zachowuje się i nawiązuje relacje społeczne podobnie jak prawdziwy chłopiec – dlatego jestem zdania, że w kwestionariuszu PEGI zasługuje na miano człekopodobnego (*human-like*) nie mniej niż zombie. Po drugie, objaśnienie do pytania 44 precyzuje, że *non-detailed human-like characters* odnosi się do stopnia szczegółowości w graficznym przedstawianiu postaci. Za *non-detailed* (nieodkrywane) uznaje się sylwetki obrazujące tylko ogólny kształt człowieka – nakreślone kilkoma kreskami (*stick-men*) lub pikselami. Chodzi tu ewidentnie o formę prezentacji **graficznej**, trudno więc przekładać to na opis literacki – jak znaleźć narracyjny odpowiednik pikseli i kresek? Dlatego w analizie kwestionariusza uznałem pytanie 44 za nieprzystające do literatury. Jeśli mimo to zechcemy zastanowić się nad szczegółowością obrazów w *Pinokiu*, zauważymy, że narrator opisuje nawet drobne fragmenty ciała (wargi, zęby, oczy, uszy) i funkcje życiowe organizmu (oddychanie). Poniższe cytaty nie pozostawiają wątpliwości, że poziom szczegółowości jest dużo wyższy, niż zakłada pytanie 44:

Któryś z opryszków wyciągnął duży nóż i usiłował wepchnąć go między wargi pajacyka, by niczym dźwignią mu je otworzyć. Wówczas Pinokio szybkim kłapnięciem zębów pochwycił rękę bandziora i [...] odgryzł mu ją. Udało się, ale zamiast ręki wypłuł na ziemię kocią łapę... (s. 56).

Związali pajacowi ręce, zarzucili mu pętlę na szyję i wciągnęli, wierzgającego, na gałąź ogromnego drzewa [...] po trzech godzinach pajacyk miał nadal zamknięte usta i otwarte oczy, a wierzał bardziej niż przedtem. [...] zerwał się silny wiatr od gór, tramontana, i wyjąc wściekle, miotał biednym wisielcem na wszystkie strony [...] Dla Pinokia to kołysanie było udręką, tym bardziej że zaciskająca się na szyi pętla odbierała mu oddech (s. 60).

[...] pulchny Człowieczek się nie śmiał. Z miną dobrotliwego tatusia podszedł do zbuntowanego ośła i, udając, że chce go ucałować, odgryzł mu pół prawego ucha. [...] Pieszczośliwie pochylił się nad osiołkiem z lewej strony i odgryzł mu lewe ucho (s. 135).

Na koniec trzeba podkreślić, że *Krzyżacy*, *Hamlet* i reszta wybranych tytułów nie są przypadkami skrajnymi. Realistyczną przemoc (PEGI 16) znajdziemy w większości historii wojennych i bohaterskich (*Pieśń o Rolandzie*, *Dywizjon 303*, *Bracia Lwie Serce*, *Pamiętnik z powstania warszawskiego* etc.). Jeszcze bardziej powszechna jest przemoc wobec słabszych (PEGI 18); jej obrazy znajdziemy nawet w lekturach szkoły podstawowej, np. w *Szatanie z siódmej klasy*, *Hobbicie*, *Przygodach Tomka Sawyer*. Wypowiedzi głoszące negatywne stereotypy narodowe czy religijne (o Niemcach, Moskalach, Żydach, bisurmanach etc.) są typowe dla całej naszej wielkiej literatury XIX wieku. Oprócz *Pinokia* (który jest wyjątkowo drastyczny) omówione wyżej lektury nie odbiegają od szkolnej normy.

Wnioski

Przypomnijmy: celem tej pracy było sprawdzenie, czy funkcjonujące w Polsce ograniczenia dostępu dzieci i młodzieży do potencjalnie szkodliwych („dorosłych”) treści są jednakowe w przypadku książek i gier komputerowych. Do pomiaru posłużył uznany w 30 krajach kwestionariusz PEGI, który przydziela ograniczenia wiekowe na podstawie a) występowania i b) poziomu drastyczności scen ukazujących: przemoc, seks, zażywanie substancji odurzających, hazard, dyskryminację i wulgarne/obraźliwe wypowiedzi. Oto wnioski z dotychczasowych rozważań:

1. W przypadku seksu, używek i wulgaryzmów rating PEGI **zgodny jest** z katalogiem lektur szkolnych ustalonym przez polskich wychowawców i pedagogów.
2. W przypadku scen przemocy i nietolerancji PEGI nakłada ograniczenia **wyraźnie zawyżone** w zestawieniu z polską praktyką edukacyjną, co ukazuje poniższa tabelka.

Punkty z kwestionariusza PEGI	Rating PEGI	Rating MEN*
(16) Obrazy okrutnej przemocy wobec postaci człiekopodobnych i zwierzęcych	18	10
(18) Obrazy przemocy wobec słabszych i bezbronnych postaci człiekopodobnych	18	10
(20) Obrazy seksualnej przemocy i gróźb (w tym gwałtów)	18	13
(23) Obrazy etnicznych, religijnych i narodowych stereotypów, mogące budzić nienawiść	18	10
(26) Realistyczne obrazy przemocy wobec postaci człiekopodobnych lub zwierzęcych	16	10
(28) Obrazy zmagania sportowych zawierające krwawą lub brutalną przemoc	16	13
(31) Wulgaryzmy o treści seksualnej lub bluźnierstwa**	16	13

* Na podstawie treści lektur: od 10 lat – lektur II etapu edukacyjnego; od 13 lat – III etapu.

** Z pytania nr 31 wykreślono pierwszy element (wulgaryzmy seksualne), gdyż w omawianych utworach stwierdzono obecność tylko elementu drugiego (bluźnierstw).

Czy stosowanie tak odmiennych standardów jest uzasadnione z wychowawczego punktu widzenia? Jeśli (jak twierdzę) przytoczone punkty kwestionariusza PEGI obejmują wszelkie formy przekazu – w tym tekst pisany lub nagranie audio – to uzasadnienia brak. Nie ma przecież różnicy między nagraniem z audiobooka i nagraniem z komputera albo czytaniem z kartki i z ekranu, jeśli chodzi o wpływ czytanej treści na młode umysły. (Przynajmniej dopóki mówimy o nieinteraktywnych, werbalnych komunikatach wewnątrz gier). Mamy więc sytuację kuriozalną: oto niektóre sceny (przemoc) czy wypowiedzi (dyskryminacja) z lektur szkoły podstawowej i gimnazjum nie mogłyby pojawić się w grze komputerowej dostępnej poniżej 18 roku życia. Gdyby, na przykład, edukacyjna gra komputerowa na podstawie *W pustyni i w puszczy* wyświetliła (np. w oknie dialogowym zawierającym czysty tekst) cytowane wyżej zdanie o Murzynach mahometanach, otrzymałaby PEGI 18 w kategorii „dyskryminacja”. Ów wychowawczy absurd można by usunąć reformą katalogu lektur, wyrzucając zeń XIX-wiecznych klasyków w imię paneuropejskiej politycznej poprawności. Nie jestem jednak zwolennikiem tej koncepcji. Wolałbym, żeby kwestionariusz PEGI łagodniej traktował przynajmniej te wypowiedzi dyskryminujące, które są uzasadnione realiami historycznymi.

Na koniec kwestia interaktywności, której dotychczas poświęcałem niewiele uwagi. Odbiór przekazu nieinteraktywnego w grze i w książce wygląda podobnie, lecz w scenach interaktywnych pojawia się wspomniana sprawczość. Mogłoby się wydawać, że rating gier komputerowych zwróci na to baczną uwagę; wszak różnica między samym **przekazywaniem** i **generowaniem/współtworzeniem** treści jest niebagatelna. A jednak tylko trzy pytania (27, 32 i 50) z pięćdziesięciu uwzględniają tak kluczową dla gier interaktywność, pozostałe zaś traktują sceny z interakcją i bez interakcji jednakowo. Pojęcie „depictions of” okazuje się tu nazbyt szerokie – obejmuje trzy sytuacje, które być może należy traktować oddzielnie:

- nieinteraktywne sceny/obrazy przemocy lub dyskryminacji (w tym m.in. tylko tekstowe), gdzie gracz jest biernym obserwatorem;
- interaktywne sceny/obrazy przemocy lub dyskryminacji, w których bohater gracza jest ofiarą;
- interaktywne sceny/obrazy przemocy lub dyskryminacji, w których gracz jest sprawcą.

W drugim i trzecim przypadku można przyjąć, że interaktywność pogłębia zaangażowanie odbiorcy i identyfikację z postacią (jedna z opinii przytaczanych przez Cragga, Taylor & Toombsa, 2006, s. 77), a więc potencjalnie zwiększa oddziaływanie odbieranych treści na psychikę. To uzasadniałoby surowszy rating w grach. Lecz w pierwszym przypadku między grą a książką nie ma istotnych różnic w odbiorze treści. Dlatego rating PEGI 18 czy 16 dla wszelkich scen „przemocy wobec słabszych” czy „przemocy realistycznej” trzeba uznać za grubą przesadę, skoro akceptujemy je w książkach i audiobookach dla 10-latków.

Załącznik

Osobnym zastrzeżeniem wobec klasyfikacji przemocy w PEGI jest bezkontekstowość, czyli nieuwzględnianie pobudek i okoliczności. Problem ten poruszyłem w pracy *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych* (2008), krytykując podejście

na zasadzie „jest przemoc – źle / nie ma przemocy – dobrze”. Nie można poprzestać na tym, że przemoc **jest** – trzeba jeszcze zapytać: **dlaczego i przeciw komu?** (...) Jeśli nie zapytamy o motywacje, postawimy znak równości między bandytą krzywdzącym niewinnych a bohaterem, który z nim walczy (s. 234).

Niestety, kwestionariusz PEGI całkowicie ignoruje motywacje i okoliczności. Ze względu na ograniczoną objętość artykułu brak tutaj miejsca na rozwinięcie tego wątku. Niewykluczone, że stanie się on tematem osobnej pracy.

Literatura

- Braun-Gałkowska, M. (1997). Gry komputerowe a psychika dziecka. *Edukacja i Dialog*, 92. Online: <<http://www.eid.edu.pl/archiwum/1997,95/listopad,133>>.
- Collodi, C. (2009). *Pinokio* (tłum. K. i E. Kabatcowie). Warszawa: Świat Książki.
- Cragg, A., Taylor, C., Toombs, B. (2006). *Video Games*. Londyn: BBFC. Online: sekcja Games, <<http://www.videostandards.org.uk>>.
- Kluszczyński, R. (1999). *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Lewis, C.S. (2003). *Opowieści z Narni*. Tom 1 (tłum. A. Polkowski). Poznań: Media Rodzina.
- Ministerstwo Edukacji Narodowej (2008). *Podstawa programowa z komentarzami. Tom 2. Język polski w szkole podstawowej, gimnazjum i liceum*. Warszawa: Ministerstwo Edukacji Narodowej.
- Mochocki, M. (2008). Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych. *Homo Communicativus*, 3(5), 229-237.
- Pan European Game Information (bez daty). Czym są ratingi? W: *Informacje o PEGI*. Online: <<http://www.pegi.info/pl/index/id/359>>.
- Pan European Game Information (bez daty). Co to jest PEGI? W: *Informacje o PEGI*. Online: <<http://www.pegi.info/pl/index/id/364>>.
- Pan European Game Information (bez daty). Co oznaczają poszczególne znaki? W: *Informacje o PEGI*. Online: <<http://www.pegi.info/pl/index/id/369>>.
- Pan European Game Information (bez daty). Oznaczenie „PEGI OK”. W: *Informacje o PEGI*. Online: <<http://www.pegi.info/pl/index/id/1462>>.
- Pan European Game Information (bez daty). *PEGI Questionnaire*. Online: <<http://www.pegi.info/en/index/id/1184/media/pdf/235.pdf>>.
- Sienkiewicz, H. (1990). *Krzyżacy*. Tom 2. Warszawa: PIW.
- Sienkiewicz, H. (1984). *Potop*. Tom 1-2. Warszawa: PIW.
- Sienkiewicz, H. (1950). *W pustyni i w puszczy*. Warszawa: PIW.
- Sofokles. (1984). *Antygona*. Warszawa: Ossolineum.
- Szekspir, W. (1974). *Tragedie I* (tłum. J. Paszkowski). Warszawa: PIW.

Welman, A. (2009). „Speedway Liga” – recenzja gry. *Technopolis*. Online: <<http://technopolis.polityka.pl/2009/speedway-liga-recenzja-gry>>.

dr Michał Mochocki – filolog angielski, adiunkt w Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, michal.mochocki@gmail.com

* * *

Lektury szkolne w ratingu PEGI

Streszczenie

Praca ujawnia niespójność kryteriów oceny stosowności treści do wieku stosowanych w Polsce w odniesieniu do literatury i gier wideo. Odpowiednikiem kategorii wiekowych dla literatury są listy lektur szkolnych: np. lektury gimnazjum muszą być odpowiednie przynajmniej „od 13 roku życia”. Kryteria przyjęte w szkolnictwie można więc zestawić z ratingami gier wideo dzięki Kwestionariuszowi PEGI. 50 procent pytań z Kwestionariusza nie nadaje się do literatury (gdyż dotyczą interaktywności lub animacji komputerowej), lecz pozostałe 25 z 50 pytań dotyczy wyłącznie zawartości tematycznej, przystają więc do każdego medium, m.in. literatury. W przypadku wybranych lektur II i III etapu edukacyjnego (wiek 10-13 i 13-16) kryteria PEGI są generalnie zgodne z praktyką szkolną w zakresie seksu, narkotyków i wulgaryzmów, natomiast regularnie podają rating [16+] i [18+] w kategoriach przemocy i dyskryminacji.

Compulsory Reading at school rated under PEGI

Summary

The paper discloses the double standards in age ratings applied to literature and video games in Poland. The equivalent of age rating for literature can be found in school obligatory reading lists: e.g., books recommended for 13-15-year-olds must have been rated [13+]. Curricular criteria can, then, be compared to video games ratings thanks to the PEGI Questionnaire: 25 out of its 50 questions focus entirely on thematic content, which makes them applicable to any medium – including literature. Applied to selected books prescribed for Polish schoolchildren aged 10-13 (primary school, three final years) and 13-16 (junior high school), PEGI generally confirms school ratings of Sex, Drugs and Bad Language, but repeatedly produces ratings [16+] and [18+] in the Violence and Discrimination categories.