**ՅՈՒՆԻՍԵՖ-ը առաջարկությունների փաթեթ է հրապարակել առցանց խաղային ոլորտի համար**

*Փաթեթը մշակվել է խաղային ոլորտի՝ երեխաների վրա ազդեցության ուսումնասիրման արդյունքում*

**Ժնև, 23-ը հունիսի 2020թ.։** ՅՈՒՆԻՍԵՖ-ը առցանց խաղային ոլորտի վերաբերյալ [առաջարկությունների փաթեթ](https://www.unicef.org/csr/css/Recommendations_for_Online_Gaming_Industry.pdf) է հրապարակել, որի նպատակն է՝ առցանց խաղային ընկերություններին խորհուրդներ տրամադրել և աջակցել երեխայի իրավունքները բիզնես գործընթացների մեջ ներառելու հարցերում:

«Կորոնավիրուսային համավարակով պայմանավորված՝ զգալիորեն մեծացել է առցանց խաղերի մեջ ներգրավվածությունը (բոլոր տարիքային խմբերի կողմից), ինչը նշանակում է, որ խաղերը 21-րդ դարի ժամանցի և զվարճանքի առանցքային բաղադրիչն են», - նշել է ՅՈՒՆԻՍԵՖ-ի ֆոնդհայթայթման և գործընկերության բաժնի գլխավոր խորհրդատու Վիվինա Բելմոնտեն (Wivina Belmonte): «Որպես թվային միջավայր ստեղծող ընկերություններ, որոնք աշխարհում երեխաների ուշադրությունն ու ժամանակը դեպի իրենց են գրավում, առցանց խաղային ընկերությունները պատասխանատվություն են կրում իրենց հարթակները այնպես ստեղծելու հարցում, որ դրանք հարգեն երեխայի իրավունքները և աջակցեն իրավունքների իրացմանը։ Հուսով եմ, որ այս առաջարկությունները կօգնեն ընկերություններին, որպեսզի լիովին ըմբռնեն իրենց գործունեության ազդեցությունը երեխաների վրա և միջոցներ ձեռնարկեն դրանք բարելավելու ուղղությամբ»:

Առցանց խաղային ոլորտի՝ երեխաների վրա ազդեցության գնահատման վերաբերյալ առաջարկությունների փաթեթը, որ կազմվել է ոլորտի մասնագետների զգալի մասնակցությամբ, կարևորում է երեխայի հիմնարար իրավունքներից մի քանիսի ընդգրկումը բոլոր տիպի առցանց խաղային ընկերությունների կողմից, այդ թվում՝ խաղեր ստեղծողների, դրանք հանրայնացնողների, տարածողների, խաղային հարթակների, էլեկտրոնային սպորտային-մրցակցային ընկերությունների, ինչպես նաև՝ հեռարձակող ծառայությունների կողմից: Դրանք հիմնաված են [ՅՈՒՆԻՍԵՖ-ի՝ 2019թ. լույս տեսած առցանց խաղերի և երեխայի իրավունքների վերաբերյալ հետազոտության քննարկման](https://www.unicef-irc.org/article/1926-the-online-gaming-industry-and-child-rights.html) և առցանց խաղային համայնքի հետ համագործակության վրա:

«Ուրախ ենք, որ համագործակցել ենք ՅՈՒՆԻՍԵՖ-ի հետ այս առաջարկությունների փաթեթի ստեղծման շուրջ՝ հարցը խորությամբ վերլուծելով նաև ոլորտի մեր գործընկերների հետ: Այս առաջարկությունները փոքրերի նկատմամբ ունեցած մեր պատասխանատվության մի մասն են, բայց նաև նպատակ են հետապնդում հնարավորություն տալ անչափահասներին՝ օգտվել թվային աշխարհից և առցանց խաղերից անվտանգ ու պատասխանատու կերպով», - նշել է MTG- ի նախագահ և գործադիր տնօրեն Յուրգեն Մադսեն Լինդեմանը (Jørgen Madsen Lindemann):

Հանձնարարականները կարևորում են առողջության համար անվտանգ խաղային ժամանակի հետ կապված խնդիրները, ներառականությունը և ներկայացուցչականությունը, «թունավոր» միջավայրերից զերծ մնալը, հաշվի են առնում տարիքային սահմանափակումներն ու ստուգումները (verification), կարևորում անչափասներին սիրահետելու և սեռական բռնության դեմ պայքարը, ինչպես նաև՝ կոմերցիոն ազդեցության չափավորումը:

«Երեխաները և երիտասարդներն ավելի ու ավելի շատ են առցանց խաղերն և խաղային հարթակները օգտագործում` խաղից դուրս հանդիպելու և հարաբերություններ հաստատելու համար, հետևաբար՝ չափազանց կարևոր է ընդհանուր լեզու գտնել և հասկանալ դրանից բխող մարտահրավերներն ու հնարավորությունները», - նշել է LEGO խմբի երեխաների թվային անվտանգության հարցերով բաժնի ղեկավար Դիտեր Կարստենսենը (Dieter Carstensen): «Այս համապարփակ, գործնական գործիքակազմը հնարավորություն կտա խաղերի արժեքային շղթան ավելի լավ հասկանալ և երեխաների իրավունքները առավել արդյունավետ կերպով ինտեգրելու ուղիներ գտնել»:

«Մենք կարևորում ենք ՅՈՒՆԻՍԵՖ-ի ուղեցույցը, որը կօգնի արդյունաբերական ասոցիացիաներին, ֆորմալ և ոչ ֆորմալ ուսումնական հաստատություններին և խաղեր ստեղծող ստուդիաներին, ինչպես նաև՝ խաղերը հանրայնացողներին՝ հաշվի առնել երեխայի իրավունքներին վերաբերող խնդիրները», - նշել է Եվրոպայի խաղ ստեղծողների դաշնության գործառնական հարցերով ղեկավար Յարի-Պեկկա Կալևան (Jari-Pekka Kaleva)։

Այս առաջարկությունների փաթեթի նպատակն է՝ խորհուրդ տալ առցանց խաղային ոլորտի ընկերություններին՝ իրենց ներքին գործընթացների մեջ հաշվի առնել երեխայի իրավունքները` նպատակ ունենալով հնարավոր լավագույն փորձառություն ապահովել բոլոր այն երեխաների համար, ովքեր ցանկանում են խաղալ առցանց։

«Առաջարկությունների այս փաթեթի թողարկումով՝ ուրախ կլինենք առցանց խաղային ոլորտի հետ շարունակել մեր ճանապարհորդությունը։ Հուսանք, ընկերությունները կկիրառեն դրանք՝ խաղացող երեխաներին ավելի լավ պաշտպանելու նպատակով և կօգնեն հիմք ստեղծել հետագա հավաքական ջանքերի համար», - նշել է ՅՈՒՆԻՍԵՖ-ի ֆոնդհայթայթման և գործընկերության բաժնի երեխայի իրավունքների և բիզնեսի հարցերով ղեկավար Էնդրյու Մավսոնը (Andrew Mawson):

[Առաջարկությունների փաթեթին կարող եք ծանոթանալ այստեղ](https://www.unicef.org/csr/css/Recommendations_for_Online_Gaming_Industry.pdf)։