

KARTA PRZEJRZYSTOŚCI RELACJI

Polskie Stowarzyszenie Public Relations
Styczeń 2003

Członkowie Stowarzyszenia oczekują, że PR-owcy, dziennikarze i inni dostawcy materiałów redakcyjnych przestrzegać będą następujących zasad:

1. **Materiał redakcyjny.** Materiał redakcyjny ukazuje się w wyniku redakcyjnej oceny zaangażowanych w to dziennikarzy, a nie w wyniku płatności w gotówce lub w naturze przez zainteresowanych lub w wyniku transakcji barterowej (kompensaty) z zainteresowanymi stronami.

2. **Identyfikacja.** Materiał, który ukazuje się w wyniku bezpośredniej lub pośredniej płatności w gotówce lub w naturze lub w wyniku transakcji barterowej ma zostać wyraźnie zidentyfikowany jako materiał reklamowy lub jako płatny materiał promocyjny.

3. **Intencje.** Dziennikarz nie może w jakikolwiek sposób sugerować, że publikacja materiału redakcyjnego może zależeć od czegokolwiek innego niż jego wartość dziennikarska.

4. **Udostępnianie próbek.** Możliwe jest przekazywanie, użyczenie lub udostępnianie próbek produktów lub usług dziennikarzom – wówczas gdy do relacji dziennikarskiej niezbędne jest przetestowanie, używanie, zapoznanie się, spróbowanie danego produktu lub usługi dla obiektywnej opinii o danym produkcie lub usłudze. Czas niezbędny do próbowania powinien zostać z góry ustalony, a wszelkie użyte produkty powinny zostać zwrócone, a usługi zaprzestane po zakończeniu próby.

5. **Sformułowanie polityki.** Media powinny przygotować dokument formułujący politykę przyjmowania upominków bądź otrzymywania produktów lub usług po obniżonych cenach przez dziennikarzy i innych pracowników mediów. Od dziennikarzy i innych pracowników mediów powinno się wymagać, aby zapoznali się i przyjęli tą politykę. Dokument dotyczący polityki w tym zakresie powinien zostać udostępniony kontroli publicznej.

Definicje: „Materiał redakcyjny” oznacza publikację w prasie lub publikację elektroniczną, transmisję radiową, telewizyjną, internetową lub inną.

dla Polskiego Stowarzyszenia Public Relations

Gerald Stanisław Abramczyk