

# aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

---

## **DOSSIER DE PRENSA**

### **PEGI**

**Nuevo código europeo de  
autorregulación para videojuegos**



**Junio de 2003**

---

# INDICE

---

- 1. PEGI, el nuevo código europeo de autorregulación para videojuegos**
- 2. Una ampliación del código de aDeSe**
- 3. aDeSe**
- 4. Algunos datos clave sobre PEGI**

## ANEXOS

---

- Código de conducta de la industria europea del software interactivo relativo a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos de software interactivo
- Formulario de evaluación voluntaria de clasificación de edad para Europa

**Para más información:**  
**IMAGE PROFILE**  
**Pascale Erhart**  
**Tel: 91 351 16 57 / Fax: 91 351 30 09**  
**e-mail: perhart@image-profile.com**

# 1. PEGI, el nuevo código europeo de autorregulación para videojuegos

---

La industria europea del software de entretenimiento ha dado un paso más para la unificación del sector a escala continental con el desarrollo del nuevo código de autorregulación **PEGI** (**P**an **E**uropean **G**ame **I**nformation), que establece una clasificación por edades para videojuegos. **PEGI** es válido en 16 países europeos: todos los países de la Unión Europea (con excepción de Alemania), más Noruega y Suiza.

Auspiciado por la Comisión Europea, el proyecto **PEGI** se inició en mayo de 2001, en una asamblea plenaria en Bruselas a la que asistieron una amplia representación de gobiernos europeos, junto con los principales editores y productores de hardware para videojuegos.

Con motivo de la presidencia española de la Unión Europea en el primer semestre de 2002, se produjo un importante impulso en el desarrollo del código **PEGI**. Se creó un grupo de trabajo europeo compuesto por representantes de la industria, gubernamentales y de directivas de clasificación, coordinado por la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE), confiándole las siguientes tareas:

- El desarrollo de criterios y categorías de edad para la clasificación de contenidos de software interactivo homogeneizados para Europa, al mismo tiempo que descriptores de contenido vinculados a la clasificación de edad.
- El desarrollo de un sistema de administración y seguimiento del procedimiento de clasificación de edad para toda Europa.

El objetivo principal del código resultante, **PEGI**, es que los consumidores, en particular los padres y los educadores, cuenten con información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta, en España o en cualquier otro país europeo adscrito al código, para poder elegir los productos más adaptados a la edad del usuario, limitando así la exposición de los niños a contenidos que podrían resultarles inadecuados.

Para que este nuevo código funcione idóneamente, se combina la autoevaluación del contenido de los videojuegos por parte de los editores, con el análisis de dicha evaluación por parte de un organismo independiente, que es administrado, en representación de la ISFE, por el Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM).

## 2. Una ampliación del código de aDeSe

**PEGI** está constituido en base a los códigos nacionales ya existentes en Europa. Está diseñado de forma que abarque toda la variedad cultural y las actitudes de los países participantes, creando un código a escala continental.

Diseñado para todos los productos de software interactivo, independientemente de su formato y método de distribución, **PEGI** supone una ampliación del código de autorregulación creado en abril de 2001 por aDeSe, al que se han adherido la casi totalidad del sector.

Concretamente, aporta dos novedades respecto a este:

### → Más edades intermedias

#### Clasificación según el código aDeSe

- Todos los públicos.
- 13+ años.
- 16+ años.
- 18+ años.

#### Clasificación PEGI

- 3+ años.
- 7+ años.
- 12+ años.
- 16+ años.
- 18+ años.



### → Unos iconos descriptores de contenidos

Estos iconos orientan sobre el contenido que determina la clasificación del videojuego en la categoría de edad seleccionada. Los iconos utilizados son los siguientes:



**Violencia**



**Palabrotas**



**Miedo**



**Sexo o  
desnudos**



**Drogas**



**Discriminación**

### 3. aDeSe

---

Constituida en octubre de 1997, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) es la patronal del sector de los videojuegos en España.

Actualmente forman parte de aDeSe once compañías, que representan más de un 80% de la facturación del software de entretenimiento distribuido en el mercado español:

- Acclaim
- Atari
- Electronic Arts
- Fx Interactive
- Microsoft
- Planeta de Agostini Interactive
- Proein
- Sony
- Ubi Soft
- Virgin play
- Vivendi Universal Publishing

aDeSe tiene los siguientes objetivos:

- La representación de la industria ante los organismos públicos, privados, medios de comunicación y sociedad en general.
- La difusión de una mejor comprensión de la industria del software interactivo como componente importante de la economía y cultura en nuestro país.
- El impulso de los medios necesarios para informar a los consumidores acerca del contenido de los productos y de su adaptación para las distintas categorías de edad
- El fomento del desarrollo local de la industria, promocionando acuerdos con universidades y escuelas que desarrollen planes de estudio dirigidos al sector profesional.
- La potenciación de la lucha contra la piratería mediante la participación en la adopción de una legislación eficaz y el desarrollo de campañas de concienciación de la sociedad acerca de los perjuicios que esta causa.
- La defensa de los intereses de sus asociados, así como el establecimiento de relaciones y colaboraciones con el fin de incrementar la incorporación de nuevos miembros, asociaciones, confederaciones, etc., tanto nacionales como extranjeras.

## 4. Algunos datos clave sobre PEGI

---

### → ¿Qué es PEGI?

Es la abreviatura de **Pan European Game Information**. Se trata del primer código de autorregulación paneuropeo que establece una clasificación por edades para videojuegos, juegos de ordenador y para todos aquellos editores y creadores que quieran adoptarlo en toda Europa.

Además de los videojuegos que se adquieren por vías convencionales, PEGI se aplica también a todos los videojuegos que se obtienen a través de Internet o de cualquier otro medio.

### → ¿Por qué reemplazar los códigos nacionales existentes?

Por una sencilla razón. El mercado del videojuego está en pleno auge y representa millones de jugadores a nivel europeo. El tener un código de autorregulación paneuropeo permite a los consumidores disponer de la misma información al comprar un videojuego, sea en su país de origen, o en cualquier otro país europeo adscrito al código PEGI.

### → ¿Quién supervisa y administra el nuevo código?

El Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM) es el encargado de supervisar y administrar las clasificaciones PEGI.

Además, se han constituido 5 órganos reguladores:

- Un **consejo asesor** compuesto por representantes de los principales grupos de interés.
- Un **consejo independiente de reclamaciones** compuesto por representantes de los principales grupos de interés.
- Un **comité de aplicación**, encargado de la puesta en práctica de las recomendaciones del consejo asesor y, de forma más general, de la aplicación de las normas del código.
- Un **comité legal**, encargado de garantizar la coherencia del sistema con los marcos legales nacionales.

Un **comité de criterios**, responsable de mejorar la forma de evaluación empleada para determinar la clasificación de edades de manera continuada.

### → ¿Cómo funciona PEGI?

En una primera fase, los editores tienen que cumplimentar un formulario (disponible on-line) sobre los contenidos del videojuego y, a continuación, remitirlo al Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM), para que establezca una clasificación provisional.

Si esta clasificación corresponde a 3+ o 7+ años, quedará aprobada por el NICAM mediante la concesión de una licencia para reproducir el correspondiente logotipo en el empaquetado del videojuego. Cuando la clasificación provisional sea de 12+, 16+ o 18+ años, el NICAM revisará el videojuego antes de conceder la licencia.

La clasificación de edades se complementa por una serie de iconos descriptores de contenido, que serán elegidos por los propios editores y no necesitarán la aprobación del NICAM para su impresión en el embalaje. Tanto la clasificación de edades como los descriptores de contenido deben estar fácilmente visibles en el embalaje, situándose el primero en la parte frontal y el segundo en la parte trasera de la caja del videojuego.

**→ ¿Cuáles son los compromisos de la ISFE respecto a PEGI?**

La Federación Europea del Software Interactivo (ISFE) se compromete a asegurar y garantizar el cumplimiento del código por parte de sus miembros; a asegurar el conocimiento exhaustivo del código y su objeto por parte de todos los miembros de la industria; implantar y mantener las estructuras adecuadas para garantizar las labores de interpretación y actualización de este código; iniciar las actividades adicionales necesarias para apoyar los fines del código.

**→ ¿Dónde se aplica PEGI?**

El código PEGI se aplica en la actualidad en productos distribuidos en 16 países europeos: Austria, Bélgica, Dinamarca, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Países Bajos, Noruega, Portugal, España, Suecia, Suiza y Reino Unido.

**→ ¿Cuándo entra en vigor PEGI?**

Los primeros productos con los logos y descriptores de PEGI han tenido salida en Europa a finales del mes de abril. En España, PEGI entra en vigor con fecha del 3 de junio de 2003.

# **Código de conducta de la industria europea del software interactivo relativo a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos de software interactivo**

## **Artículo 1. ÁMBITO DE APLICACIÓN**

El presente Código será de aplicación a todos los productos de software interactivo siguientes: los videojuegos, los juegos de ordenador, los artículos de educación / referencia en CD ROM, independientemente de su formato o método de distribución, sea “on-line” o no, publicados por los miembros de la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE) o por cualquier otro editor o asociación comercial situados en los territorios del Espacio Económico Europeo y Suiza que, no siendo miembro de dicha asociación, decida acatar el código.

Este código se aplicará asimismo a los productos distribuidos por medios electrónicos de cualquier tipo, como Internet, respecto a actividades como el pedido “on-line” de productos empaquetados y distribución “on-line” siempre que dichas actividades se inicien en territorios del Espacio Económico Europeo, y en Suiza, sujetos al control de los signatarios del código.

Las normas que contiene el presente código se aplicarán al etiquetado de productos de software interactivo, así como a la publicidad y promoción de los mismos por cualquier medio.

## **Artículo 2. OBJETO**

Este código refleja el compromiso y preocupación de la industria del software interactivo para informar al público en general sobre el contenido de los productos de software interactivo de una forma responsable. La contribución de esta industria complementa las legislaciones, normativas y mecanismos de ejecución nacionales existentes.

En primer lugar, este Código pretende proporcionar a los padres y educadores información objetiva, inteligible y fiable acerca de la edad para la que se considera adecuado un determinado producto desde el punto de vista exclusivo de su contenido. Consecuentemente, las clasificaciones voluntarias que ofrece el sistema presentado como un instrumento del Código no hacen referencia, en ningún caso, a la dificultad del juego o la capacidad necesaria para jugarlo.

En segundo lugar, este Código pretende garantizar la conformidad de cualquier actividad de publicidad, comercialización o promoción de los productos de software interactivo, con la finalidad básica, de informar al público sobre el contenido de los productos de software interactivos de una forma responsable.



En tercer lugar, este código refleja el compromiso adquirido por la industria del software interactivo de no colocar en el mercado productos de software interactivo que puedan atentar contra la dignidad humana. La misma norma será de aplicación a la publicidad, comercialización y promoción de software interactivo.

### **Artículo 3. INSTRUMENTOS**

Para satisfacer los objetivos reflejados en el artículo 2, se dispone de cuatro tipos de instrumentos:

**A.** Un consejo asesor compuesto por representantes de los principales grupos de interés (padres, asociaciones de consumidores, expertos en psicología infantil, académicos, expertos de los medios de comunicación y la industria del software interactivo). Este órgano se encargará de la adaptación permanente del Código a los cambios sociales, legales y tecnológicos.

**B.** Un consejo independiente de reclamaciones compuesto, al igual que el consejo asesor, por representantes de los principales grupos de interés y encargado de las siguientes funciones:

La gestión de posibles reclamaciones acerca de la conformidad de las actividades de publicidad, comercialización y promoción de cualquier empresa participante en este código con la clasificación por edades finalmente o previsiblemente atribuida en virtud del sistema de clasificación por edades de la ISFE (véase más abajo)

La gestión de conflictos en torno a las propias clasificaciones por edades de la ISFE.

**C.** Un comité de aplicación encargado de la puesta en práctica de las recomendaciones del consejo asesor y, de forma más general, de la aplicación de las normas que contiene el presente código, incluidas las decisiones del consejo de reclamaciones

**D.** Un sistema de clasificación por edades (PEGI: Pan European Game Information System –Sistema Paneuropeo de Información sobre Juegos) manejado por la ISFE con la ayuda de un administrador, plasmado en licencias para el uso de etiquetas específicas indicativas de la categoría de edad para la que se considera adecuado un producto determinado en virtud de su contenido así como descripciones de por qué el producto pertenece a esa categoría de edad.

Este sistema incluye la revisión de contenidos y mecanismos de sanción. Será revisado y mejorado regularmente a través de las aportaciones de un comité Legal, encargado de garantizar la coherencia del sistema con los marcos legales nacionales, y un comité de Criterios, responsable de mejorar la forma de evaluación (cuestionario) empleada para determinar la clasificación por edades de manera continuada. Asimismo, el consejo independiente de reclamaciones deberá gestionar las reclamaciones de los editores y consumidores relativas a las clasificaciones.

## **Artículo 4. OBLIGACIONES DE LA ISFE RESPECTO AL CÓDIGO**

### **La ISFE se compromete a:**

- a/ Esforzarse al máximo para que el sistema PEGI funcione de la forma más eficiente posible.
- b/ Asegurar el conocimiento exhaustivo y concienzudo del Código y su objeto por parte de todos los participantes de la industria, como editores y promotores, mayoristas, minoristas, medios de comunicación comerciales y empresas publicitarias.
- c/ Implantar y mantener las estructuras adecuadas para realizar las labores de interpretación y actualización de este Código, su divulgación, la solución de controversias y la realización de estudios e informes sobre los productos afectados.
- d/ Iniciar las actividades adicionales necesarias para apoyar los fines del Código.

## **Artículo 5. OBLIGACIONES DE LOS MIEMBROS DE LA ISFE**

### **Los miembros de la ISFE deberán:**

- a/ Cumplir el Código por lo que respecta al etiquetado de productos (consultar el artículo 7 más abajo) actividades promocionales y de publicidad (consultar artículo 8 más abajo). Se entiende que la obligación de etiquetar los productos según el sistema PEGI será aplicable siempre y cuando no suponga violación de sistemas nacionales obligatorios (gubernamentales), futuros o actuales, de clasificación por edades y de etiquetado aplicables al software interactivo.
- b/ Acatar todas las decisiones adoptadas por el comité de reclamaciones y por el comité de aplicación y proporcionar toda la información adecuada para que el consejo asesor supervise la aplicación de este Código.
- c/ Ayudar a la ISFE a cumplir las obligaciones de la misma expuestas en el artículo 4.

Los miembros de la ISFE que sean asociaciones comerciales deberán asegurar que las obligaciones expuestas con anterioridad son parte de las obligaciones de sus propios miembros.

Las obligaciones enunciadas anteriormente deberán entrar en vigor tan pronto como el sistema PEGI comienza a funcionar, es decir, en cuanto el administrador de la ISFE procese las solicitudes de clasificación por edades (consulte el artículo 7 a continuación)

## **Artículo 6. ENTORNO LEGAL Y NORMATIVO**

Los signatarios del código velarán para que el contenido, distribución por cualquier medio, promoción y publicidad de los productos cubiertos por el mismo satisfagan las leyes y normativas tanto de la UE como de sus estados miembros.

## **Artículo 7. CLASIFICACIÓN POR EDADES Y ETIQUETADO**

Se describen a continuación los rasgos principales del sistema PEGI. Su aplicación estará sujeta a directrices que deberá aprobar el comité de aplicación y a los acuerdos concretos que suscriban los editores y la ISFE. Con anterioridad al lanzamiento del producto, el editor deberá completar el cuestionario “on-line” PEGI para cada uno de los productos interactivos y para cada versión en diferentes idiomas y formatos. Este cuestionario evaluará el contenido del producto según estos criterios: violencia, sexo, discriminación, drogas, miedo y lenguaje soez.

El cuestionario “on-line” generará automáticamente una clasificación por edades y un contenido indicativo de la razón por la que se ha clasificado el producto en la categoría de edad seleccionada.

Los grupos de clasificación por edades se dividen como sigue: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+

El administrado PEGI deberá revisar el cuestionario “on-line” según las siguientes normas:

1. Cuando la clasificación provisional sea +3 ó +7, el administrador PEGI aprobará la clasificación mediante una licencia para el uso del logotipo de edad y descriptores, a menos que crea que la clasificación provisional no sea la adecuada, en cuyo caso visionará el producto. Además, el administrador realizará regularmente revisiones aleatorias de muestras de productos con clasificación +3 y +7.
2. Cuando la clasificación provisional sea de +12, +16 ó +18, el administrador PEGI realizará un visionado completo del producto para conceder la licencia de utilización del logotipo y los descriptores.
3. En caso de que se recomiende una clasificación por edades que no sea la propuesta por el editor, se añadirá una explicación a dicho cambio.

Si el editor que ha facilitado la clasificación no está de acuerdo con la recomendación del administrador, podrá apelar al consejo de reclamaciones, el cual tomará la decisión final sobre la recomendación de clasificación por edades adecuada.

Como consecuencia, el editor recibirá una autorización para reproducir el logotipo y descriptores correspondientes a la recomendación final sobre el empaquetado del producto, o el lugar equivalente visible para los consumidores en aquellos casos en los que la distribución se realice por medios inmateriales, como por difusión o Internet.

El logotipo y los descriptores aparecerán en la parte exterior del empaquetado del producto de forma perfectamente legible y de forma que sea claramente visible por el consumidor en el punto de venta, según las plantillas de la ISFE para cada formato. Estos principios son igualmente aplicables a la distribución del producto a través de medios inmateriales como Internet o a la disposición al público a través de cualquier otro medio además de la venta como su alquiler o préstamo.

El editor deberá a su vez asegurar que el logotipo y los descriptores son utilizados de acuerdo a su legislación nacional, y en concreto, que en el caso de países en los que el producto sea prohibido o sometido a una clasificación legal no se utilicen los logotipos ni descriptores. Cuando un producto sea sometido a la clasificación legal del país, la utilización del logotipo PEGI y de los descriptores deberá ir acompañado de una destacada redacción explicativa en la que se especifique que el producto que lleva el logotipo PEGI y sus descriptores no deberá ser distribuido en el país en el que dicho producto esté sometido a clasificación legal.

## **Artículo 8. PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN**

a/ Los correspondientes materiales de publicidad deberán reflejar la clasificación por edades otorgada finalmente al producto en cuestión o, en caso de que esté pendiente la concesión de la licencia, deberán ser coherentes con la clasificación definitiva prevista, tomando como referencia, en caso de duda, la categoría de edad más alta.

b/ El diseño de la publicidad impresa, transmitida por radiodifusión u “on-line” de estos productos se ajustará a las leyes y normativas aplicables a la correspondiente categoría de edad.

c/ Con carácter más general, serán de aplicación los siguientes principios:

- Los anuncios deberán reflejar con precisión la naturaleza y contenido del producto que representa y las cuestiones relativas a su clasificación (es decir, no deberán inducir a los consumidores a error respecto a la verdadera naturaleza del producto).
- Los anuncios no deberán realizar un uso abusivo de la clasificación concedida a un producto por la ISFE, por cuanto que su intención es servir como mera recomendación.

Todos los anuncios deberán elaborarse con un sentido de responsabilidad hacia el público.

Ningún anuncio deberá incluir contenidos que puedan suponer una ofensa seria o generalizada contra el consumidor medio al que va dirigido.

Las empresas deberán abstenerse de dirigir su publicidad de productos de software de entretenimiento clasificados 16+ ó 18+ específicamente a consumidores para los que el producto no es adecuado de conformidad con dicha clasificación.

Las empresas deberán garantizar que los productos secundarios o separados que se venden o promocionan junto con el producto principal contienen contenidos adecuados para el público al que va dirigido dicho producto principal.

Las empresas no deberán realizar promociones de productos de software interactivo clasificados 16+ ó 18+ junto con marcas, productos o acontecimientos de otra empresa si es razonable estimar que los productos, marcas o acontecimientos de dicha otra empresa llegarán a consumidores para los que el producto de software interactivo no tiene la clasificación adecuada.

d/ Los editores de revistas podrán acceder al sistema PEGI de clasificación por edades de discos compactos y/o DVD que se incluyan con sus revistas (cubiertas de discos) cuando contengan extractos de productos de software interactivo y/o material audiovisual relacionado con dichos productos

## **Artículo 9. CONSEJO ASESOR**

Para garantizar que la aplicación continuada del presente Código refleja los potenciales cambios sociales, legales y tecnológicos, se establece un consejo asesor que se encargará de interpretar sus disposiciones y sugerir la utilización de las herramientas de implementación adecuadas. El Consejo estará compuesto por:

- Organizaciones de padres / consumidores.
- Expertos en psicología infantil.
- Expertos de los medios de comunicación.
- Abogados expertos en legislación europea de protección de menores.
- Académicos.
- Una representación del comité de aplicación .
- Una representación del administrador de la ISFE.

## **Artículo 10. CONSEJO DE RECLAMACIONES**

Se establece un consejo independiente de reclamaciones para el presente código de conducta con las siguientes funciones:

La gestión de posibles reclamaciones respecto a la conformidad de las actividades de publicidad, comercialización y promoción de cualquiera de las empresas participantes en este código con la clasificación por edades finalmente o previsiblemente atribuida en virtud del sistema de clasificación por edades de la ISFE.

La gestión de posibles conflictos en la clasificación entre los editores y el administrador del sistema y la tramitación de reclamaciones presentadas por los consumidores respecto a la clasificación por edades.

El consejo de reclamaciones tendrá facultades similares al del consejo asesor.

## **Artículo 11. COMITÉ DE APLICACIÓN**

Para garantizar el cumplimiento del presente Código, ofrecer asesoramiento a todas las empresas que decidan acatar el sistema de clasificación por edades así como a su administrador e imponer sanciones a las empresas que infrinjan el Código. Estará compuesto por representantes de la industria nominados por el consejo de la ISFE y designados por la Asamblea general de la ISFE.

## **Artículo 12. SANCIONES**

a/ Corresponde al comité de aplicación y al consejo de reclamaciones identificar y documentar conjuntamente posibles aplicaciones erróneas del Código. De forma razonable, gozarán de discrecionalidad no arbitraria para examinar todos los datos relevantes necesarios para determinar las sanciones adecuadas. El comité de aplicación y el consejo de reclamaciones sugerirán medidas correctoras proporcionadas a la infracción, que serán aplicadas inmediatamente.

b/ En caso de no hacerlo así, los infractores quedarán expuestos al re-etiquetado obligatorio del empaquetado, la revocación de una licencia sobre un logotipo particular, la retirada del producto, la suspensión temporal de los servicios de clasificación, la modificación obligatoria de anuncios, y a la litigación a definir por ISFE con la recomendación del comité de aplicación y con anterioridad a la puesta en práctica del sistema de la ISFE.

c/ Las infracciones cubiertas por estas sanciones son la presentación de material engañoso o incompleto para la clasificación, la no-presentación de modificaciones, actualizaciones o cambios que afecten al contenido de un producto una vez que éste ha recibido la clasificación, la auto aplicación o exhibición viciada de logotipos o descriptores de contenidos, la comercialización dirigida a un público inadecuado y, de forma más general, todos los actos u omisiones que no reflejen un sentido de la responsabilidad hacia el público general.

## **FORMULARIO DE EVALUACIÓN VOLUNTARIA DE CLASIFICACIÓN DE EDAD PARA EUROPA.**

Formulario de evaluación del producto

### **DETALLES DEL PRODUCTO**

<b>TÍTULO DEL PRODUCTO</b>	
<b>EDITOR</b>	
<b>FORMATO(S) DEL PRODUCTO*</b>	
<b>CATEGORÍA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DEL PRODUCTO**</b>	
<b>FECHA APROXIMADA DE PUBLICACIÓN</b>	
<b>SINOPSIS DEL PRODUCTO</b>	

*\* Si el contenido o la presentación del juego difiere significativamente de un formato a otro, por favor, envíen formularios separados para cada formato. En caso de no enviar formularios diferentes para un mismo producto significará que el producto es idéntico desde el punto de vista de su clasificación por edades.*

*\*\*Nuevo producto: el producto que no haya sido clasificado con anterioridad por el sistema PEGI*

*Producto similar: producto, cuyo contenido es similar a otro que con anterioridad haya sido clasificado con el sistema PEGI, y que haya sido convertido a otra plataforma de hardware.*

*Producto local: producto que no haya sido clasificado por el sistema PEGI y que se pretendan distribuir en un número limitado de países, a excepción del Reino Unido y Francia.*

## CLASIFICACIÓN VOLUNTARIA POR EDADES

3A - ¿SI SE JUEGA COMPLETAMENTE, INCLUYE EL JUEGO ALGO DE LO SIGUIENTE?

<b>Violencia brutal realista hacia seres humanos o animales Brutalidad = desmembramiento, tortura, pérdida masiva de sangre y heridas sangrantes, sadismo y otros tipos de violencia brutal</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Violencia gráfica, detallada y mantenida hacia seres humanos o animales realistas. Gráfica = sangre y heridas sangrantes</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Violencia hacia seres humanos vulnerables o indefensos</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Actividad sexual con órganos genitales visibles</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Violencia sexual o amenazas (incluida la violación)</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Descripciones detalladas de técnicas que puedan ser utilizadas en delitos criminales</b>	<b>Sí/No</b>
<b>La presentación atractiva del uso de drogas ilegales</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Detalles étnicos, religiosos, nacionalistas u otros estereotipos que puedan animar al odio</b>	<b>Sí/No</b>

SI SU RESPUESTA A CUALQUIER PARTE DE 3A ES “SÍ”, TIENE QUE ETIQUETAR EL JUEGO COMO +18



3B – ¿INCLUYE EL JUEGO ALGO DE LO SIGUIENTE?

<b>Violencia gráfica, detallada y mantenida hacia seres humanos o animales no realistas</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Exposición gráfica y detallada de muerte o heridas de seres humanos o animales no realistas</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Intercambio sexual sin mostrar los genitales</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Desnudez erótica o sexual = expresando despertar de la sexualidad</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Interjecciones sexuales o blasfemia</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Estimulación a la utilización del tabaco o el alcohol</b>	<b>Sí/No</b>
<b>La utilización de drogas ilegales</b>	<b>Sí/No</b>
<b>La presentación atractiva del crimen</b>	<b>Sí/No</b>

SI SU RESPUESTA A CUALQUIER PARTE DE 3B ES “SÍ”, TIENE QUE ETIQUETAR EL JUEGO COMO +16





## 3C – ¿INCLUYE EL JUEGO ALGO DE LO SIGUIENTE?

<b>Violencia gráfica hacia personajes de fantasía</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Violencia no gráfica hacia seres humanos o animales</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Descripciones sexuales explícitas o imágenes, como por ejemplo gente desnuda en un contexto sexual</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Juramentos moderados</b>	<b>Sí/No</b>

**SI SU RESPUESTA A CUALQUIER PARTE DE 3C ES “SÍ”, TIENE QUE ETIQUETAR EL JUEGO COMO 12+**



## 3D – ¿Incluye el juego algo de lo siguiente?

<b>Violencia ocasional hacia personajes fantásticos no realistas</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Imágenes o sonidos que puedan producir miedo o espanto a los chicos pequeños</b>	<b>Sí/No</b>
<b>Desnudez en un contexto no sexual</b>	<b>Sí/No</b>

**SI SU RESPUESTA A CUALQUIER PARTE DE 3D ES “SÍ”, TIENE QUE ETIQUETAR EL JUEGO COMO 7+**



## 3E – ¿Incluye el juego algo de lo siguiente?

<b>Alguna violencia en un contexto cómico</b>	<b>Sí/No</b>
---	--------------

**SI SU RESPUESTA A TODAS LAS PARTES DE LAS SECCIONES 3A, 3B, 3C Y 3D ES “NO”, DEBERÁ ETIQUETAR EL JUEGO COMO 3+**



**INDEPENDIEMENTE DE LA RESPUESTA A LA SECCIÓN 3E.**