



Universidad
Rey Juan Carlos

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Curso Académico 2022/2023

Trabajo Fin de Grado

**ANÁLISIS Y COMPARATIVA DE LOS SISTEMAS DE
CLASIFICACIÓN POR EDADES DE VIDEOJUEGOS A NIVEL
MUNDIAL**

Autor: Gonzalo Lobo González

Tutor: Daniel Palacios Alonso



Universidad
Rey Juan Carlos

Escuela Técnica Superior
Ingeniería Informática

©2023 Gonzalo Lobo González

Algunos derechos reservados

Este documento se distribuye bajo la licencia "Atribución- CompartirIgual 4.0 Internacional" de Creative Commons,

disponible en: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>



Esta obra está bajo licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. To view a copy
of this license, visit
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



Quiero agradecer a mis padres, Mayte y Benito, la oportunidad que me han dado de que pueda escribir este mismo documento, apoyándome desde el principio con lo que he querido conseguir.

También quiero darles las gracias a Stefan y a Furones por haber podido desarrollar con ellos mi pasión por los videojuegos y a mis amigos y compañeros y excompañeros de la universidad, en especial a Javi y Javie, por pasar unos 5 años espectaculares y poder haber conocido más gente que comparte mi pasión.

También agradecer a Cooper su existencia, alumbrando cada día por oscuro que sea; y darle las gracias a Alberto porque en parte le debo mi amor por los videojuegos.



Resumen

Si uno se para a observar, cuando está comprando un videojuego ya sea en formato físico o digital, podrá ver que éste viene acompañado de una etiqueta con unos números con un fondo de colores. Esta etiqueta representa la edad mínima a partir de la cuál es recomendable que una persona juegue a este videojuego. Si se da el caso de estar comprando el juego en una tienda de segunda mano, puede ocurrir que, justo al lado, esté el mismo videojuego, pero con una etiqueta que no reconozcas. Asumes que significa lo mismo que la etiqueta del videojuego que has cogido, pero, curiosamente, la edad que marca es distinta. Quizás en un arrebato de curiosidad te pongas a buscar qué era esa etiqueta y verás que, no solo el videojuego que cogiste cuenta con una edad distinta, sino que también pasa con otros muchos más videojuegos con más etiquetas distintas.

Lo que ocurre es que has visto que, para una región, un videojuego es solo apto para adultos mientras que, en otra región, lo pueden jugar adolescentes que acaban de entrar al instituto y sin que cuenten con ninguna restricción o diferencia de contenido.

Este documento recoge la investigación y comparación de los distintos umbrales de tolerancia respecto a los contenidos que se pueden encontrar en los videojuegos como la violencia, el sexo o las drogas; a través de la investigación de los criterios de evaluación usados por los principales sistemas de clasificación de videojuegos en todo el mundo.

Para conseguirlo, se ha consultado la información ofrecida por los propios sistemas sobre ellos mismos, además de la información que se ha podido recopilar de otras diversas fuentes como documentos legales, noticias y entrevistas. Para poder completar toda esta información se ha realizado además el análisis de un determinado conjunto de videojuegos interesantes para este tema, buscando el contenido o los motivos por los que recibieron su etiqueta de edad.

El presente documento consta de 3 apartados:

- Primero un apartado que refleje la investigación correspondiente a las propias entidades, documentando toda la información que puedan aportar sobre sus propios sistemas: etiquetado, si cuenta solo con etiquetas para las edades o cuenta con descriptores de contenido, los criterios usados para la clasificación de los conceptos principales de contenido, etc.
- Segundo un apartado dedicado a la recogida de datos de un conjunto fijo de videojuegos y a la evaluación de su contenido, el cual permita rellenar huecos en cuanto a la información oficial aportada por las entidades clasificatorias o que permita precisar más sus criterios.
- Tercero la comparativa final entre todos los sistemas usando la información previamente obtenida con el objetivo de buscar las diferentes perspectivas en cuanto al contenido presente en los videojuegos.



Tras terminar la investigación, se concluye en que sí existen diferencias entre las entidades de clasificación de videojuegos, existiendo unas diferencias más significativas entre las entidades europeas y las americanas y asiáticas y unas diferencias menos significativas entre las entidades Europeas.

Palabras Clave: Trabajo Fin de Grado, Videojuegos, Edad, Criterios de evaluación, Comparación, Contenido

Abstract

If you stop to observe, when you are buying a video game either in physical or digital format, you can see that it is accompanied by a label with numbers with a colored background. This label represents the minimum age from which it is recommended for a person to play this video game. If it is the case that you are buying the game in a second-hand store, it may be the case that, right next to it, there is the same video game but with a label that you do not recognize. You assume that it means the same as the label from the video game you have taken but, curiously, the age it marks is different. Perhaps in a fit of curiosity you start looking for what is that label and you will see that, not only the video game you picked has a different age, but also happens with many other video games with more different labels.

What happens is that you have seen that, for one region, a video game is only suitable for adults while, in another region, it can be played by teenagers who have just gotten into high school and without having any restrictions or differences in content-wise.

This document shows the comparison between the different thresholds of tolerance concerning the content found in videogames such as violence, sex or drugs; through the investigation of the evaluating criteria used by the main videogame classification systems around the world.

To achieve this, it has been consulted the information offered by the systems themselves, along with the information that has been gathered from various sources such as legal documents, news, and interviews, along with the analysis of a certain set of videogames interesting for this matter.

This present document consists in 3 sections:

- The first one, gathering all the information about how those systems represent their decisions and the criteria they use for accomplishing their work.
- The second one consists of a list of analyses of a group of videogames where it is taken into consideration the content by which they got the age label for each system, using this information later to better define their unknown criteria.
- The third one where, combining the information from the previous sections, all the systems are compared to find the differences between how each of them sees the same content.

Once accomplished this research, it is concluded that there are indeed differences between videogame classification entities, with more significant differences between European and American-Asian entities and less significant differences between European entities.

Keywords: Final Degree Project, Videogames, Age, Evaluation criteria, Comparison, Content



Índice de contenidos

Índice de contenidos	9
Índice de ilustraciones	11
Índice de tablas	12
Glosario	13
Capítulo 1	
Introducción	14
1.1 Breve historia sobre los sistemas de clasificación	14
1.2 Apartado de estado del arte	21
Capítulo 2	
Objetivos	23
2.1 Descripción del problema	23
2.2 Objetivos	24
2.3 Metodología empleada	24
2.4 Planificación	26
Capítulo 3	
Sistemas de clasificación por edades	27
3.1 Sistema y estándares de clasificación del ESRB	27
3.2 Sistema y estándares de clasificación del BBFC	30
3.2 Sistema y estándares de clasificación del PEGI	37
3.3 Sistema y estándares de clasificación del ACB	42
3.4 Sistema y estándares de clasificación del USK	48
3.5 Sistema y estándares de clasificación del CERO	52
Capítulo 4	
Especificación de los criterios de clasificación	57
4.1 Análisis de videojuegos	57
4.2 Resultados del análisis	91
4.2.1 PEGI	92
4.2.2 BBFC	96
4.2.3 ACB	98
4.2.4 ESRB	100
4.2.5 USK	102
4.2.6 CERO	104
Capítulo 5	
Comparativa entre cada entidad	106
5.1 Violencia	106
5.2 Lenguaje soez	107
5.3 Sexo y desnudez	108



5.4 Drogas	108
5.5 Misceláneos	109
Capítulo 6	
Conclusiones	111
6.1 Resultado final	111
6.2 Lecciones aprendidas	112
6.3 Líneas futuras	113
Bibliografía	114
Ludografía	118
Anexo I	
Galería de imágenes	120



Índice de ilustraciones

Fig. 1 Primer conjunto de etiquetas de edad del ESRB [3]	15
Fig. 2 Ejemplos de cómo aparecen de forma final las etiquetas del BBFC en las carátulas de los videojuegos	17
Fig. 3 Conjunto de etiquetas usado por CERO antes de la remodelación del 2006	20
Fig. 4 Conjunto actual de etiquetas de edad y de etiquetas de contenido usados por CERO	20
Fig. 5 Cronología del trabajo	26
Fig. 6 Conjunto de etiquetas de edad usadas actualmente por el ESRB	28
Fig. 7 Ejemplos de cómo aparecen de forma final las etiquetas del ESRB en las carátulas y en las tiendas digitales	30
Fig. 8 Conjunto de etiquetas de edad usadas actualmente por el BBFC	36
Fig. 9 Conjunto de etiquetas de edad usadas actualmente por el PEGI	38
Fig. 10 Etiqueta de contenido violento del PEGI	38
Fig. 11 Etiqueta de lenguaje soez del PEGI	39
Fig. 12 Etiqueta de contenido terrorífico del PEGI	39
Fig. 13 Etiqueta de la presencia de apuestas del PEGI	40
Fig. 14 Etiqueta de contenido sexual del PEGI	40
Fig. 15 Etiqueta sobre la aparición de drogas del PEGI	41
Fig. 16 Etiqueta sobre contenido discriminatorio del PEGI	41
Fig. 17 Etiquetas sobre la aparición de compras dentro del juego del PEGI	42
Fig. 18 Etiquetas de edad sin restricción del ACB	43
Fig. 19 Etiquetas de edad con restricción del ACB	44
Fig. 20 Ejemplos de cómo aparecen de forma final las etiquetas del ACB en las carátulas de los videojuegos.	48
Fig. 21 Etiqueta de edad 0 del USK	49
Fig. 22 Etiqueta de edad 6 del USK	49
Fig. 23 Etiqueta de edad 12 del USK	50
Fig. 24 Etiqueta de edad 16 del USK	51
Fig. 25 Etiqueta de edad 18 del USK	51
Fig. 26 Etiquetas de edad usadas actualmente por CERO	53
Fig. 27 Etiquetas de contenido usadas por CERO	56



Índice de tablas

Tabla 1.- Tabla resumen del nivel de impacto máximo permitido por cada tipo de contenido para cada una de las etiquetas de edad del ACB.	45
Tabla 2. Contenidos de Forza Horizon 4	58
Tabla 3.- Contenidos de Sunset Overdrive	59
Tabla 4. Contenidos de Fallout 1 y 2	61
Tabla 5. Contenidos de Elden Ring	62
Tabla 6. Contenidos de Hotline Miami	64
Tabla 7. Contenidos de Prey	65
Tabla 8. Contenidos de The Elder Scrolls Oblivion	66
Tabla 9. Contenidos de Halo 2	67
Tabla 10. Contenidos de Tails of Iron	69
Tabla 11. Contenidos de Splinter Cell Pandora Tomorrow	70
Tabla 12. Contenidos de Splinter Cell Double Agent	72
Tabla 13. Contenidos de Grand Theft Auto San Andreas	74
Tabla 14. Contenidos de God Of War I, II y III	76
Tabla 15. Contenidos de Fahrenheit Indigo Prophecy	78
Tabla 16. Contenidos de Star Wars Republic Commando	80
Tabla 17. Contenidos de Bioshock	81
Tabla 18. Contenidos de Killzone 2 y 3	83
Tabla 19. Contenidos de Call of Duty World At War	85
Tabla 20. Contenidos de Fable The Lost Chapters y Anniversary	87
Tabla 21. Contenidos de It Takes Two	89
Tabla 22. Contenidos de Los Sims 4	91
Tabla 23. Tabla resumen de PEGI	95
Tabla 24. Tabla resumen de BBFC	97
Tabla 25. Tabla resumen de ACB	100
Tabla 26. Tabla resumen de ESRB	101
Tabla 27. Tabla resumen de USK	103
Tabla 28. Tabla resumen de CERO	105



Glosario

Lootbox	Ítem representado normalmente en forma de caja el cual, a la hora de abrirlo, otorga un elemento aleatorio al jugador. Este elemento puede ir desde un detalle cosmético hasta objetos que pueden afectar a la jugabilidad sustancialmente. Aunque estas cajas pueden ser ganadas a través de misiones o eventos dentro del juego, también pueden ser compradas usando dinero real.
HQ	Acrónimo de High Quarters, traducido a Centro de Mando.
Hack'n Slash	Subgénero de los videojuegos de acción centrado en el combate en el que el jugador se enfrenta a una gran cantidad de enemigos de manera simultánea en combates cercanos usando armas blancas con un ritmo frenético o muy acelerado.
Mod	Modificación realizada por los jugadores al videojuego, cambiando partes del mismo o añadiendo nuevo contenido.
HUD	Interfaz visual del jugador que es usada para informarle de su estado.



Introducción

En esta sección se aporta información sobre los orígenes y parte de la historia de cada una de las entidades de clasificación de videojuegos principales que existen por el mundo. Además, se habla sobre el estado reciente de estas entidades: si siguen existiendo, si han realizado o añadido algún cambio a su funcionamiento o si han extendido sus funciones.

1.1 Breve historia sobre los sistemas de clasificación

Los sistemas de clasificación por edades en videojuegos no surgieron con el medio, allá por los años 70. El origen se remonta mucho tiempo más tarde, aunque el año y la situación exacta que lo motiva varía según el sistema.

El **Entertainment Software Ratings Board (ESRB)** se fundó en el año 1994 debido a que, con el avance de las tecnologías en la industria del videojuego, estos se iban volviendo cada vez más y más realistas, algo que estaba empezando a preocupar a la gente debido a la influencia que pudieran tener sobre los niños ya que el público objetivo en ese entonces eran los niños [1]. Esta tensión se empezó a motivar con juegos como *DOOM*, aunque estalló finalmente con el juego *Mortal Kombat* [1], el cual permitía hacer movimientos finales (denominados *fatalities*) a los rivales que acababa con ellos decapitados, desmembrados o, en general, brutalmente asesinados, usando actores reales para los modelos de los personajes. En EE. UU. estas controversias llamaban la atención del gobierno central, lo cual era peligroso ya que, al no haber ningún sistema regulador por parte de la industria (en ese momento los principales pilares eran *Sega* y *Nintendo* y ninguno se había puesto de acuerdo para fundar alguno o para crear el suyo propio) esto podía permitirle empezar a censurar ciertos contenidos. *Nintendo* se desentendió debido a que su público y sus productos no eran los que estaban generando estas controversias [1], pero a *Sega* sí que le afectaba ya que su público era más adulto. Por lo cual, acabó creando un sistema propio para sus juegos [1], no muy elaborado. Gracias a esto *Mortal Kombat* pudo salir en las consolas de *Sega* sin censura [1], mientras que en las de *Nintendo* se tuvo que censurar, lo cual les repercutió en ventas [1] debido a que el *marketing* del juego giraba en torno a la violencia que había en este.

Aun así, no fue suficiente y fueron llamados al congreso por un senador el cual todavía se mostraba disconforme con las medidas aplicadas por las empresas [1]. Por ello, algunas tiendas como *Toys R' Us* prohibieron la venta de videojuegos violentos en sus tiendas [1] y generó el temor en el resto de las empresas del sector como *Electronic Arts*, *Sierra* o *Activision*, de que esto fuera a más. En el *Consumer Electronic Show* (CES) de 1994 se reunieron los CEOs de las principales empresas de desarrollo de videojuegos para discutir la situación en la que se encontraban y como esto amenazaba a sus negocios [2]. Decidieron que contaban con dos opciones: o se unían a un sistema de clasificación por edades ya existente (con sus reglas y etiquetas ya establecidas) o creaban el suyo propio [2]. La primera opción no les gustó debido a que, por aquel entonces, la industria del videojuego todavía se la veía como algo menor, y si intentaban incorporarse a una como el *Software Publishers Association* (SPA) iban a ser tratados con desdén y superioridad [2]. Por lo que al final decidieron optar por la creación de un sistema propio para videojuegos, cuyo boceto mostraron durante uno de los juicios del congreso en marzo de 1994 [2] con la intención de ver si les convencía. Les acabó gustando, por lo que les instaron a seguir con la creación de dicho sistema para resolver el asunto, aunque no podían relajarse ya que prometían tener el sistema para navidades de ese mismo año [2]. Junto con *Sega* y *Nintendo*, aquellas otras compañías que habían decidido apuntarse eran *Electronic Arts* (EA), *3DO*, *Acclaim*, *Atari* y *Phillips* [2]; pero, por el momento, no todas se habían apuntado.

Para empezar a trabajar en el sistema se pusieron en contacto con Gail Markels, miembro del *Motion Picture Association of America* (MPAA) y Arthur Pober, doctor especializado en psicología y sociología [3]. Gail ayudaría en la creación y gestión del sistema en sus inicios, de modo que fuese sólido aprovechando sus conocimientos del MPAA [3]. Mientras, Arthur usaría sus contactos de asociaciones de padres y del mundo de la psicología para poder pensar en unos descriptores de contenido con los que establecer los umbrales de contenido permitidos [3], además de comunicarse con, negociar con y mantener colaborativos a las distintas empresas de videojuegos que habían aceptado usar el nuevo sistema [3]. Con el trabajo de los dos se acabaron haciendo las primeras etiquetas descriptoras del sistema (*Fig.1*) que se acabaría llamando Entertainment Software Ratings Board (ESRB) [3].

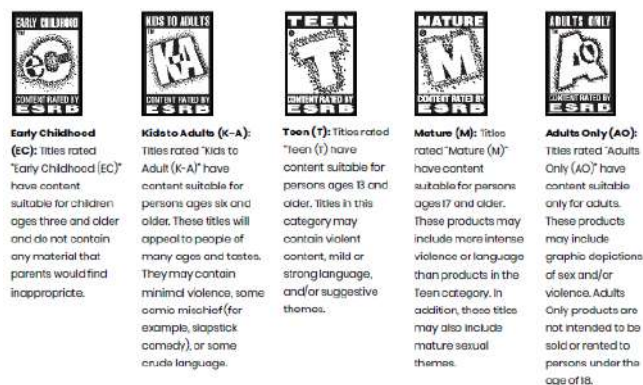


Fig. 1 Primer conjunto de etiquetas de edad del ESRB [3]

Además de Gail y Arthur, se pusieron en contacto con Doug Lowenstein. El papel de Doug sería el de crear la asociación de comercio de videojuegos necesaria para enmarcar a todas las empresas desarrolladoras de videojuegos y de consolas [3], de modo que pudieran ya ser considerados como industria. Dicha asociación se acabó llamando *Interactive Digital Software Association* (IDSA), actual *Entertainment Software Association* (ESA) [3]. Para mejorar su estatus y su imagen dentro de la sociedad, además de para mostrar los futuros productos de las empresas de dicha industria, decidieron irse del CES para fundar el *Electronic Entertainment Expo* (E3) [3], siendo su primer evento celebrado en mayo de 1995.

En origen, el ESRB se encargaba de clasificar los juegos que salían en consola. Esto permitió que surgiera otra entidad clasificadora para videojuegos de PC, el cual se llamó *Recreational Software Advisory Council* (RSAC) (perteneciente al grupo de SPA) [4], aunque acabó cerrando, ya que con el paso de los años el ESRB fue creciendo cada vez más y más, gracias en parte a la aparición de *Sony* [4] en el mercado de las consolas con su *PlayStation*, la cual contaba con un público objetivo más adulto; y la voluntad de *Sony* de dar fiabilidad a la gente y las familias que compraban sus juegos de los contenidos de estos [4].

El origen de la historia del **British Board of Film Classification** (BBFC) se remonta a 1912 [5]. En aquel entonces era una organización sin ánimo de lucro ajena al gobierno cuya tarea consistía en evitar que se prendieran las cintas de películas en los cines [5]. Su relación con los videojuegos no llegará hasta mucho más tarde, por motivos truculentos. En 1993 se produjo en Reino Unido el asesinato de Jamie Bulger [6], un niño de dos años, a manos de otros dos niños de diez años los cuales lo torturaron y lo mataron. Tal fue el impacto sobre la sociedad británica y la búsqueda de la explicación de semejante acto atroz que le echaron la culpa a la violencia presente en las películas [6]. Como medida, el gobierno británico obligó al BBFC a blindar sus criterios de clasificación y a aumentar el tipo de productos que clasificaban, incluyendo en el nuevo grupo a los videojuegos [7].

El videojuego más antiguo del que haya sido encontrada clasificación por parte del BBFC es el *DOOM 2*, en el año 1995 [8]. A parte de los juegos que las empresas voluntariamente mandasen al BBFC para clasificar, el BBFC se encontraba en la obligación de clasificar aquellos videojuegos cuyos contenidos fuesen delicados, tales como videojuegos con contenido sexual, violento o que contasen con desnudez [9]; siguiendo el mismo conjunto de reglas que el que usaba para películas, series y videoclips. Su historia con los videojuegos terminó en el 2012 debido a 2 motivos: el primero tenía que ver con los costes que suponía a las distribuidoras el pagar la valoración y el etiquetado específico de las copias que se vendían en el país [39]. Al existir ya el *Pan European Game Information* (PEGI), ser éste usado por múltiples países europeos y siendo Reino Unido, por aquel entonces, un país miembro de la Unión Europea era lógico que usase ese sistema compartido. El segundo motivo se debía a un debate abierto que se inició a mediados del 2008 en el que psicólogos y figuras políticas criticaban las reglas que usaba el BBFC para clasificar videojuegos, no encontrándose apropiadas para estos [9], además de que los detalles aportados por el BBFC como la justificación de la edad de un juego no eran lo suficientemente informativos (*Fig.2*) y de que el esquema de descriptores que usaban era más confuso que el que usaba el PEGI, sobre todo en la falta de uso de colores (*Fig.2*) para diferenciar las edades [10]. A partir del

30 de Julio de 2012, el BBFC dejó la clasificación de videojuegos [11], salvo para algunos casos concretos como juegos con un alto contenido pornográfico o juegos complementarios a películas, además de otras excepciones; y le dejaba la clasificación de videojuegos en el Reino Unido al *Video Standards Council Rating Board* (VSC), el cual seguiría las reglas del PEGI [12].



Fig. 2 Ejemplos de cómo aparecen de forma final las etiquetas del BBFC en las carátulas de los videojuegos

Para hablar sobre el origen del **Pan European Game Information (PEGI)** antes hay que hablar sobre la situación general europea con los sistemas de clasificación por edades. Después de todo el escándalo que provocó el nacimiento del ESRB, en Europa cada país creó y usó su propio sistema de clasificación de videojuegos: Reino Unido, a parte del BBFC contaba con el *Entertainment and Leisure Software Publishers Association* (ELSPA) [13], el cual se encargaba de valorar aquellos juegos que no valoraba el BBFC, juegos que se acababan distribuyendo por el resto de Europa; España contaba con Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) [14], Alemania contaba **(y sigue contando)** con el *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK)... A nivel europeo varios países miembros fundaron en 1998 la *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE), una federación independiente al Gobierno Europeo formada por países miembros de la Unión Europea [15]. El objetivo de dicha federación era el de defender y representar los intereses de la industria del videojuego en Europa [15]. Al principio la ISFE solo la conformaban algunos países miembros como Reino Unido, Francia, Alemania y Países Bajos, aunque con el paso del tiempo se fueron incorporando más países hasta el 2002, cuando ya había representación de todos los países. Debido a la existencia de tanto sistema distinto dentro de los confines de la Unión Europea, el Consejo Europeo hizo una solicitud a los países miembros en 2003 para crear un sistema por edades único en toda Europa. De esta petición acabó surgiendo el PEGI en el mismo año [16].

Para profundizar más en la explicación del por qué el PEGI era necesario, hay que hablar sobre aDeSe. aDeSe fue una organización que se fundó en 1997 con el objetivo de representar la industria del videojuego a nivel nacional y ser el organismo principal en España [14], luchando contra la piratería y defendiendo los derechos de las propiedades intelectuales y sus creadores [14]. Además de esto, también se encargó de clasificar los juegos distribuidos en España, siguiendo su propio conjunto de reglas. Como ya se ha mencionado antes, los juegos valorados por el ELSPA se acaban distribuyendo por Europa, incluyendo España. Esto provocaba que hubiese más de un sistema regulatorio en el mismo país, el cual contaba con unas reglas distintas a las del nacional, otorgando clasificaciones distintas a los mismos juegos. Esto suponía unas complicaciones innecesarias tanto en los distribuidores como en los consumidores. Además, debido a que aDeSe quería conseguir mayores contactos y establecer lazos con otras asociaciones y organizaciones europeas [14], cuando el ISFE creó el PEGI, aDeSe decidió deshacerse de su sistema y usar el PEGI en su lugar.

La historia del *Office of Film and Literature Classification (OFLC)* es un poco distinta. Fundada en 1970 [17] con el objetivo de proteger a los menores del consumo de contenido inadecuado para su edad, no empezaría a clasificar videojuegos hasta 1994 [17] tras una reorganización del organismo. Además, a diferencia del resto de sistemas, el OFLC sí que es un organismo gubernamental [17], teniendo un impacto directo en la distribución y comercialización de productos en territorio australiano. La clasificación que hacían sobre videojuegos era distinta que la que se aplicaba sobre las películas: no seguían las mismas reglas y restricciones y no contaban con las mismas etiquetas de clasificación [18]. Mientras que las películas se clasificaban con las etiquetas:

- G: apropiado para todas las edades.
- G8+: apto solo para gente con ocho años o más.
- M15+: recomendado para aquellos menores con más de quince años.
- MA15+: inadecuado para menores con una edad inferior a quince años, restringiéndoles el acceso sin el permiso paterno.
- R18+: solo apto para adultos.

Los videojuegos se clasificaban con todas salvo con R18+. Además, la gestión del sistema no la llevaba exactamente la OFLC, sino la *Australian Classification Board (ACB)* [18], una suborganización miembro del OFLC.

En el año 2005 la OFLC se disolvió, siendo la ACB quien pasase a gestionar el sistema de clasificación para videojuegos y el sistema de clasificación para películas [18]. Esta disolución se hizo debido a las múltiples quejas de los grupos parentales que se mostraban confundidos al tener que saber sobre dos sistemas distintos, las cuales se solucionaron al fusionar ambos sistemas en uno y aplicar más cambios, como el cambio de la etiqueta G8+ por la etiqueta PG y empezar a usar colores para diferenciar las distintas etiquetas de edad [19]. Aun así, la etiqueta R18+ todavía seguía sin aplicarse a videojuegos, solo a películas y series.



Esto provocó controversia y quejas ya que aquellos juegos los cuales superasen el nivel de impacto de la clasificación MA15+ eran rechazados a ser clasificados por la organización [18], lo cual suponía un problema para su distribución en el país debido a que, a nivel legal, los productos audiovisuales no clasificados no podían ser distribuidos en el país, considerándose delito. De esta manera, el gobierno podía censurar ciertos contenidos en el país, obligando a los desarrolladores a censurar su contenido para que pudiesen ser aptos para ser clasificados. Casos como *Fallout 3* [20] con el cambio del nombre de sus drogas para no usar los nombres reales o los *Grand Theft Auto* censurando la mecánica de la prostitución [21] o eliminando el contenido relacionado con el *mod Hot Coffee* fueron censurados en Australia para poder recibir la clasificación MA15+. A pesar de las posiciones positivas al uso de esta etiqueta R18+ tanto entre la ciudadanía como en la política [22], esta no se veía implantada debido a oposición activa del por aquel entonces Secretario General de Abogacía de Australia del Sur, Michael Atkinson, el cual desestimaba cualquier propuesta de implantación del R18+ bajo el argumento de “porque eso aumentará significativamente el riesgo para niños y adultos vulnerables de estar expuestos a imágenes y mensajes dañinos” [23]. Gracias a su posición dentro del cuerpo gubernamental encargado del sistema estatal de ley y justicia, Michael podía desestimar cualquier propuesta. Esto ocurrió varias veces hasta su jubilación en 2010, cuando ya se pudo presentar una actualización del código de clasificación en el que se establecía que el R18+ ya podía ser usado para los videojuegos, entrando en vigor el 1 de enero de 2013 [24].

Desde la disolución del OFLC, el ACB fue apoyado por el Departamento de Comunicaciones y Artes australiano hasta 2020, cuando fue absorbido por el Departamento de Infraestructuras, Transportes, Desarrollo Regional y Comunicaciones.

El ***Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)*** es la respuesta alemana a la clasificación por edades. Fundada en 1994 [25] como una organización nacional sin ánimo de lucro, se convirtió en el sistema oficial obligatorio por ley en 2003 tras la modificación de la Ley de Protección del Menor [26]. A pesar de no ser una organización gubernamental, sí que cuenta con el apoyo de la Junta de Ayuda, conformada por representantes del Ministerio Federal de la Familia y las Autoridades Supremas de Protección de Menores de los Estados Federados [27].

El USK es un ejemplo de los sistemas que aplican un cierto nivel de censura a los juegos que clasifica y se distribuyen en Alemania. Según el Artículo 18 Sección 1 del Acto Alemán de Protección al Menor [30], el USK puede “indexar” un videojuego que contenga ciertos contenidos, algunos de ellos prohibidos por ley. Esta indexación lo que produce es que dicho juego, aunque pueda ser vendido, no puede ser publicitado de ninguna manera para evitar cualquier daño hacia los jóvenes y tampoco puede ser distribuido vía correo, pudiendo ser adquirido solamente en tiendas para adultos específicas [25] y [29]. Debido a esta situación, muchos juegos cuentan con versiones exclusivas alemanas que censuran ciertos contenidos, llegando en algunos casos a alterar la estructura del juego, de modo que puedan ser publicitados y vendidos sin problemas en el país, como es el caso de los *Grand Theft Auto 3* al *Vice City Stories* [28], aunque otros juegos se niegan a la autocensura, no pudiendo ser comprados en el país, como el *Gears of War* original [25].

Computer Entertainment Rating Organization (CERO) es la variante japonesa de los sistemas de clasificación por edades de videojuegos. Es una organización sin ánimo de lucro fundada en 2002, usando como modelo el ESRB [35], como respuesta al avance y evolución de las tecnologías de videojuegos y a la influencia que estas pueden ejercer sobre la gente joven [31]. Estas motivaciones vienen del pánico social generado durante la década de los 90 por los casos de violencia como los Asesinatos de Niños de Kobe o el Asesino Otaku y sus supuestas conexiones con productos de la cultura popular [32].

Los objetivos de CERO son el informar a la gente sobre el contenido de los videojuegos de consola, ayudando así a proteger el crecimiento de los más jóvenes con la creación de entornos seguros y manteniendo unos ciertos estándares éticos sociales. Para poder llevar a cabo bien esta tarea sin provocar tensiones con las empresas desarrolladoras y distribuidores de videojuegos, CERO estableció sus normas y métodos en conjunto con estas, llegando a un consenso general [31].

Originalmente CERO contaba con cuatro etiquetas de edad: todos los públicos, 12, 15 y 18 (Fig.3):



Fig. 3 Conjunto de etiquetas usado por CERO antes de la remodelación del 2006

Aunque en 2006 llevó a cabo una reestructuración del sistema [33], cambiando las etiquetas previamente enseñadas a un conjunto más preciso (Fig.4):



Fig. 4 Conjunto actual de etiquetas de edad y de etiquetas de contenido usados por CERO

Con este cambio de etiquetas, la clasificación +18 sufrió también otro cambio: los juegos que recibiesen esta etiqueta estaban regulados directamente por el Gobierno y no por CERO [33]. CERO es uno de los sistemas de clasificación por edades con más censura ejercida, contando con una lista específica de contenidos los cuales, de estar presentes en el juego, prohíben la distribución del juego en el país [34], acompañada de detalles concretos sobre estos contenidos prohibidos, de los cuales no se cuenta una lista exacta [35], aunque a la hora de comparar las distintas versiones lanzadas sí que se pueden averiguar, tales como la prohibición de los pezones femeninos [36].

1.2 Apartado de estado del arte

En la actualidad estos sistemas de clasificación siguen existiendo, sin que ninguno haya desaparecido. Aunque hayan recibido grandes o pequeños cambios e incorporaciones.

En el caso del **ESRB**, este creó en **2010** [37] un algoritmo para facilitar la clasificación de videojuegos ante el auge de los sistemas móviles y las aplicaciones, debido a que podría suponerles un problema la clasificación de estos por el formato que ellos usaban, el cual estaba hecho para juegos lanzados en sistemas controlados y por un número manejable de desarrolladoras, no para el lanzamiento casi constante de contenido que este auge podía suponer. Para ponerlo a prueba, en 2011 se oficializó el uso de este algoritmo en las tiendas digitales como la *Xbox Store* y la *PlayStation Store* [37]. En **2014** se juntó con algunos de los sistemas de clasificación más importantes del mundo como el PEGI, el USK y ClassInd (el sistema brasileño) para crear el *International Age Rating Coalition* (IARC), una coalición de sistemas de clasificación los cuales colaborarían para controlar el lanzamiento de aplicaciones móviles en las tiendas digitales por todo el mundo [37]. Más adelante se fueron incorporando otras organizaciones como el *Game Rating and Administration Committee* (GRAC) (Corea del Sur) en 2017 y el ACB (Australia) en 2015 [37]. En **2018** empezó a incluir como aviso la presencia de compras dentro del juego e interacción entre usuarios en los lanzamientos físicos [38], con la introducción oficial de la etiqueta relacionada con las *lootboxes* en **2020** [38].

El **BBFC**, como ya se mencionó previamente, dejó su tarea de clasificación de videojuegos el 30 de Julio de **2012** tras la decisión de que era mejor y más apropiado usar el PEGI en vez del BBFC [39]. Con esta decisión, quien se encarga de clasificar videojuegos en Reino Unido es el *Video Standards Council Rating Board* (VSC) [12], el cual es la organización encargada de evaluar los videojuegos dentro del PEGI que puedan conseguir una clasificación 12, 16 o 18 [40]; además de que fueron quienes gestionaron en Reino Unido el antiguamente conocido ELSPA [41], la otra entidad encargada de la clasificación de videojuegos en el mismo país. Aunque el BBFC sí que ha clasificado algún juego desde su cambio, como es el caso del remaster de *L.A.Noire* lanzado en 2017 [42].



El **PEGI** se ha visto adoptado oficialmente por más países europeos, como es el caso de Portugal en **2021** [43], además de haber incluido, debido a los cambios en los métodos de monetización de la industria, etiquetas para las compras dentro del juego con el uso de dinero real (conocidas como micro transacciones), primero creando y aplicando un descriptor de contenido específico desde **2018** [44] y más tarde, en **2020** [44], con un aviso detallando el tipo de compra interna que contienen (por ejemplo, la compra de objetos aleatorios sin previo conocimiento de que son exactamente, como es el caso de las *lootboxes* o los paquetes de cartas). Además, según la información encontrada sobre las reglas del PEGI y el contraste que se puede hacer con las clasificaciones otorgadas por ellos a juegos previos al 2011 y el cambio en la reclasificación de algunos de estos títulos reestrenados tiempo después, se puede deducir que el PEGI ha realizado un cambio de sus normas en algún punto previo al 2011 [45].

El **ACB** no ha tenido muchos cambios en estos últimos años. Como eventos destacables para ellos han sido la incorporación al IARC en **2015** y el uso de sus herramientas para los productos lanzados en tiendas digitales, oficializando su uso en 2017 [46]. También han seguido con la aplicación de su censura al rechazar la clasificación de videojuegos como el caso de *We Happy Few* en **2018** [47] o *Disco Elysium* en **2021** [48], al cual le otorgaron finalmente el R18+; además de lanzar la plataforma *classification.gov.au* en **2019** [49] con la que poder consultar las clasificaciones otorgadas por el ACB de manera más cómoda y colaborar con *Netflix* para desarrollar una herramienta que permita clasificar su contenido más rápido siguiendo la normativa australiana [50], en el mismo año. En **2020** introdujeron como elemento clasificador las *lootboxes* [51]. De la misma forma que se ha deducido el cambio en las reglas del PEGI, las reglas de clasificación del ACB cambiaron con la incorporación del R18+ en 2013 [24].

El **USK** ha recibido un pequeño cambio en los últimos años, solucionando parte de la situación de censura. Aquellos juegos no clasificados directamente por el USK reciban directamente el +18, sin necesidad de realizar cortes [25].

CERO ha sufrido un cambio principal en los últimos años, pasando de solamente clasificar juegos de consola a clasificar además los juegos lanzados en PC y sistemas móviles en octubre de **2020** [52], adaptándose así a la evolución del medio para poder seguir defendiendo uno de sus objetivos: la seguridad de los entornos seguros.



Objetivos

En esta sección se describe cual es el problema que este documento pretende resolver o discutir, junto con una lista de objetivos que busca completar para poder resolver dicho problema. También incluye un apartado dedicado a la explicación sobre la metodología de trabajo realizada y la organización que se ha tenido en cuenta a la hora de desarrollar todo el trabajo.

2.1 Descripción del problema

Como se ha podido ver en cada historia de origen de cada una de las entidades, de haber algún documento que lo corrobore, acaban apareciendo puntos de similitud y puntos de diferencia con respecto al resto, como es el caso del pánico generado debido a actos violentos y su supuesta relación con el medio y los objetivos de información y protección al menor con los que cuenta la mayoría de ellos. Aunque también se ha podido ver ligeramente que cada una se preocupa más por unos detalles u otros como la censura en CERO o en el ACB.

Debido a esto y a las condiciones culturales en las que se han creado y evolucionado, es de suponer que cada una contará con sus propios valores a la hora de evaluar los contenidos de los videojuegos que salen al mercado o, al menos, que contarán con umbrales distintos en cuanto a lo permitido para la violencia o lenguaje, por ejemplo.

A pesar de que dichos valores y umbrales se encuentran definidos dentro de dichas organizaciones, no siempre son oficializados de forma pública, por lo que los criterios de evaluación no son totalmente conocidos. Es por eso por lo que, ante esta desinformación, es necesario llevar a cabo una investigación previa que permita clarificar cómo ve cada sistema los temas de contenido principales que existen para después comparar cada perspectiva y comprobar el nivel de diferencias que existe.

2.2 Objetivos

Ante esta situación, se definen los principales objetivos que va a buscar resolver la investigación resumida en el presente documento:

- Averiguar los criterios de evaluación con los que cuentan cada una de las principales organizaciones de evaluación de videojuegos a nivel mundial y los detalles de estos criterios.
- Comparar dichos criterios para ver si existen diferencias en cuanto a los umbrales de tolerancia de contenidos y, en el caso de existir, como son estas diferencias.

2.3 Metodología empleada

Para recoger la información del primer bloque se recurrirá a los medios oficiales, es decir las entidades, de modo que también se puedan sacar conclusiones en cuanto a su transparencia. Alternativamente, en el caso de no encontrar suficiente información se recurrirá a buscar versiones antiguas de sus propias páginas web, por si se encuentra información relevante para este bloque. Para el segundo bloque se definirá una lista de videojuegos que abarque las distintas temáticas sobre las que se clasifican los videojuegos en todos los rangos de edad, para poder cubrir todos los niveles de la mejor forma posible. Finalmente, para el tercer bloque se comparará cada sistema agrupando por temáticas de contenido e, internamente, por edad.

Para la investigación se ha recurrido a varios tipos de fuentes para obtener la información. Por un lado, se ha recurrido a las mismas entidades de clasificación, buscando y consultando la información que pudieran aportar en cuanto a su historia, normativa y cambios. Por otro lado, se ha recurrido a noticias de distintos medios, reportajes, entrevistas, documentos legales y *Web Archive* para poder ampliar y contextualizar la información encontrada en los medios oficiales.

En el caso del análisis de los videojuegos se ha basado principalmente en la experiencia personal debido a que, aunque se hayan consultado a las bases de datos de cada una de las entidades de clasificación donde se recoge la información por la que un videojuego ha recibido una etiqueta de edad, esta información no era suficiente para poder alcanzar el nivel de detalle deseado. Para ello se han jugado a varios de los videojuegos recogidos, anotando cualquier elemento que apareciese que fuese relevante para la adjudicación de una etiqueta de edad.

Se empezó con la fase de investigación (*Fig.5*) debido a que primero iba a ser necesario tener una idea de cuáles son los temas que se clasifican y cuáles son los elementos de cada uno de estos temas que son considerados, de modo que la fase de análisis pudiese ser productiva,

además de confirmar que la fase de análisis fuese necesaria. Dentro de esta fase de investigación se decidieron qué entidades iban a ser investigadas, siendo elegidas las actuales debido a que son las más utilizadas y las que pueden aportar una perspectiva útil para lo que se busca investigar, cubriendo gran parte de las regiones del mundo.

Después de haber obtenido la suficiente información de cada una de las entidades, se pasó a la fase de análisis (*Fig.5*). Por cada videojuego analizado se anotó la fecha de lanzamiento, las etiquetas de edad recibidas por parte de cada entidad y los contenidos sensibles encontrados en él.

Con esta información obtenida de los análisis, combinada con la información oficial aportada por las entidades, se desarrolló un análisis más profundo sobre los criterios de evaluación de cada entidad, pudiendo especificar, por ejemplo, qué palabras concretas corresponden a qué nivel de lenguaje soez, qué actos violentos pasan el corte para un nivel de intensidad más alto o bajo o qué tipos de actividades sexuales son permitidas.

Ya con este nivel de detalle se pasó al apartado de comparativa, perteneciente a la fase de escritura (*Fig.5*), donde finalmente se comparaban por cada tema y cada grupo de edad similar que tipos de contenido permitían unas entidades y restringían otras, buscando así encontrar las diferencias que pudiese tener cada región/país.

2.4 Planificación

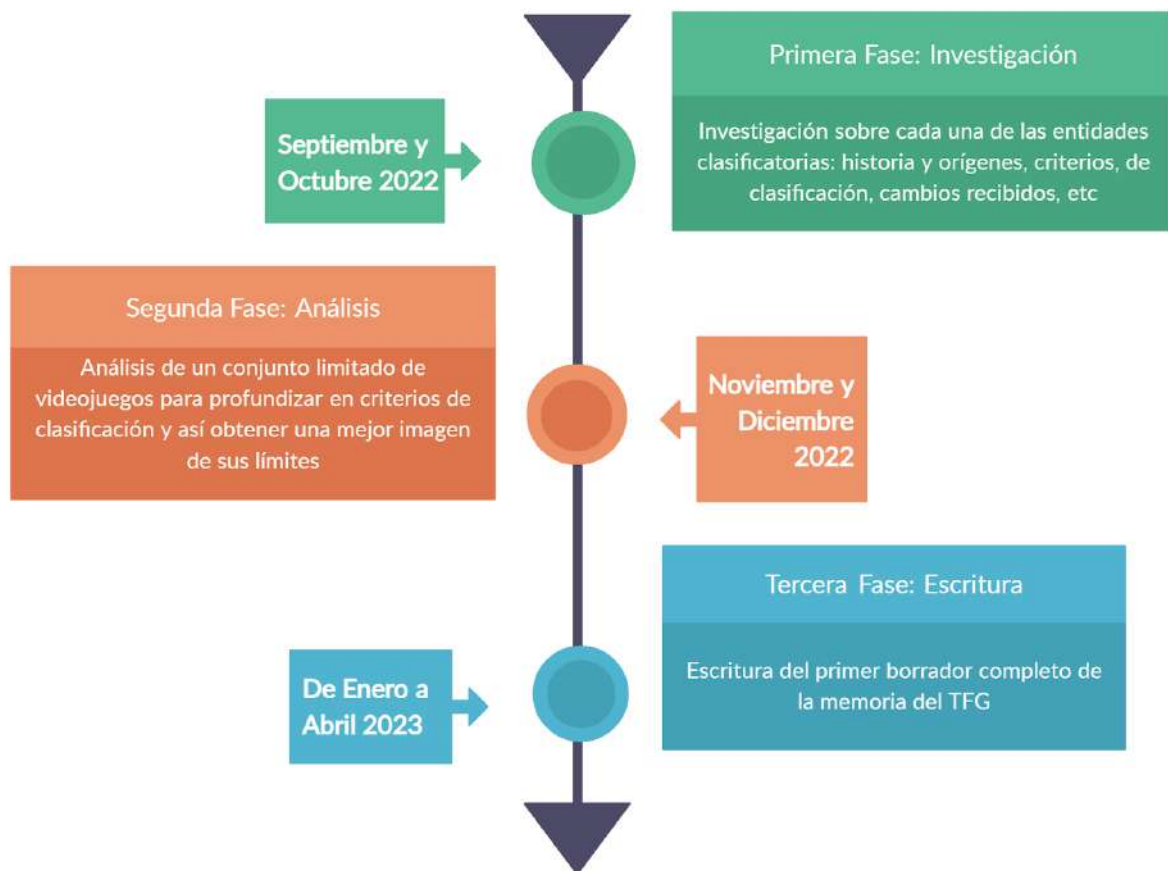


Fig. 5 Cronología del trabajo



Sistemas de clasificación por edades

En esta sección se procederá a detallar la información aportada de forma oficial por cada una de las entidades principales encargadas de la clasificación de videojuegos en el mundo. Por cada una de ellas se busca definir si usan o no etiquetas de edad y cuáles son y entre que rangos se mueven, además de los temas que evalúan para otorgar una etiqueta de edad, incluyendo si usan alguna etiqueta para representarlos, y cuáles son sus criterios o umbrales para cada uno de los temas, en el caso de que lo especifiquen.

3.1 Sistema y estándares de clasificación del ESRB

El ESRB cuenta con dos grupos de descriptores: los descriptores de edad, los cuales indican la edad mínima a partir de la cual se recomienda jugar al juego y que se divide en seis grupos; y los descriptores de contenido, los cuales resumen los contenidos presentes en el juego y los motivos por los que el juego ha recibido la etiqueta de edad que usa [53]. Algunos de los descriptores de contenido cuentan con rangos de severidad para precisar mejor el contenido presente usando ante el nombre del descriptor la palabra “leve” [53].

Los descriptores de edad son los siguientes:

- **Everyone**: el contenido de estos juegos es apto para todas las edades (*Fig.6*). Puede contener violencia animada, fantástica o directa; al igual que puede estar presente el uso infrecuente de lenguaje ligeramente soez.
- **Everyone Over 10**: el contenido es apto para gente de diez años en adelante (*Fig.6*). Aquí la violencia animada, fantástica o ligera puede estar presente, al igual que se puede hacer un uso más frecuente de lenguaje ligeramente soez. También pueden estar presentes, aunque en menor medida, temas sugerentes (más orientados a la sexualidad).

- **Teen:** contenido apto para gente mayor de trece años, considerados adolescentes (Fig.6). Puede haber presente contenido violento, temas sugerentes, humor gamberro, algo de sangre, apuestas simuladas o algo de uso de lenguaje soez obsceno.
- **Mature:** solo apropiado para gente mayor de diecisiete años (Fig.6). Puede haber presente violencia fuerte, sangre y/o gore, contenidos sexuales más explícitos o un uso más frecuente de lenguaje soez fuerte.
- **Adults Only:** solo apto para adultos mayores de dieciocho años (Fig.6). Puede haber presente escenas prolongadas de violencia fuerte, contenido sexual gráfico o apuestas con dinero real. Por normativa nacional los juegos que cuenten con esta etiqueta solo pueden ser comercializados en vendedores específicos, negándose el resto de las empresas a comercializarlos.
- **Rating Pending:** es el descriptor usado para el material promocional de aquellos juegos que no han salido y no han sido aún clasificados (Fig.6) por el ESRB pero que serán clasificados por ellos. Esta etiqueta se cambia una vez se cuenta ya con la etiqueta final.



Fig. 6 Conjunto de etiquetas de edad usadas actualmente por el ESRB

Existen 30 descriptores de contenido [53] y son los siguientes:

- **Referencias al alcohol:** en el juego existen referencias al alcohol o a la aparición de imágenes de este.
- **Sangre:** en el videojuego aparece sangre.
- **Violencia animada:** en el videojuego la violencia ocurre dentro de un contexto animado o se ejerce sobre un personaje animado. También puede ocurrir que, una vez se haya infligido la violencia sobre dicho personaje, no se le muestre herido. Esto está más asociado a la violencia ejercida en un contexto cómico.
- **Humor gamberro/vulgar:** en el videojuego existen diálogos o muestras de humor tonto, absurdo o vulgar.
- **Violencia fantástica:** en el videojuego hay presentes acciones violentas dentro de un contexto fantástico, involucrando a personajes humanos o no humanos en situaciones que se pueden diferenciar fácilmente de la realidad.
- **Lenguaje soez:** en el videojuego se hace uso de un lenguaje obsceno bajo o moderado.
- **Humor adulto:** en el videojuego existen diálogos o muestras de humor adulto, incluyendo referencias sexuales.



- **Desnudez parcial:** en el videojuego hay representaciones ligeras o breves de desnudez.
- **Contenido sexual:** en el videojuego aparecen comportamientos sexuales no explícitos, posiblemente contando con desnudez parcial.
- **Violencia sexual:** en el videojuego se hacen representación de violaciones u otro tipo de actos violentos sexuales.
- **Lenguaje soez fuerte:** en el videojuego hay presente un uso de lenguaje soez fuerte o de manera continuada.
- **Contenido sexual fuerte:** en el videojuego existen representaciones de comportamientos sexuales explícitos o con cierta regularidad, posiblemente incluyendo desnudez.
- **Referencias al tabaco:** en el videojuego hay referencias al tabaco o aparecen imágenes de este.
- **Uso de drogas:** en el videojuego está presente el consumo o uso de drogas ilegales.
- **Violencia:** en el videojuego existen escenas de conflicto a las que se les da solución de forma violenta. Puede incluir desmembramiento sin derramamiento de sangre.
- **Sangre animada:** en el videojuego aparece representada sangre descolorida o no realista.
- **Sangre y gore:** en el videojuego existen escenas en las que se muestra sangre o mutilaciones de partes del cuerpo.
- **Contenido humorístico:** en el videojuego existen escenas en las que se hace uso de diálogos con humor “slapstick” o sugerente.
- **Referencias a drogas:** en el videojuego existen referencias a las drogas o la aparición de imágenes de estas.
- **Violencia fuerte:** en el videojuego existen escenas en las que aparece violencia gráfica y realista en conflictos físicos. Puede incluir la representación de sangre realista o de vísceras y mutilaciones, buscando reflejar el sufrimiento humano y la muerte de manera directa.
- **Letras obscenas:** en el videojuego existen referencias leves a temas sexuales, lenguaje soez, alcohol, actos violentos o drogas en la letra de las canciones.
- **Desnudez:** en el videojuego se muestra desnudez gráfica o prolongada.
- **Apuestas reales:** los jugadores del videojuego pueden hacer uso de dinero real en apuestas.
- **Temas sexuales:** en el videojuego existen referencias al sexo o la sexualidad.
- **Apuestas simuladas:** los jugadores del videojuego pueden hacer apuestas sin usar dinero real.
- **Letras con contenido explícito:** en el videojuego existen referencias frecuentes o explícitas sobre temas sexuales, lenguaje soez, alcohol, actos violentos o drogas en la letra de las canciones.
- **Temas sugerentes:** en el videojuego se hace referencia o aparecen materiales sexuales levemente provocativos.
- **Uso de alcohol:** en el videojuego existe el consumo de bebidas alcohólicas.
- **Uso de tabaco:** en el videojuego existe el consumo de productos que contengan tabaco.
- **Referencias a violencia:** en el videojuego se hace referencia a actos violentos.



Fig. 7 Ejemplos de cómo aparecen de forma final las etiquetas del ESRB en las carátulas y en las tiendas digitales

Los descriptores de temas sugerentes, violencia, lenguaje soez y letras obscenas cuentan con el modificador “leve” (Fig.7). Algunos descriptores de contenido ya no se usan debido a que se han quedado obsoletos, como el de violencia o sangre animadas.

3.2 Sistema y estándares de clasificación del BBFC

El sistema del BBFC se basa en tres pilares fundamentales [54]: un conjunto de etiquetas de edad, al igual que el resto de sistemas; una consideraciones específicas por cada tipo de contenido que puede encontrarse en un videojuego y unas consideraciones generales que son tomadas en cuenta cuando hay conflicto en la asignación entre varios grupos de edad.

Las consideraciones generales que se aplican son:

- **Contexto:** se refieren al contexto que rodea a una característica del videojuego cuando aparece. También se refiere a la forma de presentar o usar dicha característica, a la estética central bajo la que tiene lugar la aparición de la característica, las intenciones del videojuego o la influencia por parte del momento histórico y del mundo en el que sale el videojuego.
- **Tema:** se tiene en consideración el tema a tratar y la manera de presentar dicho tema, por ejemplo, siendo un tema adulto, su representación se hace de manera



adecuada para otras edades inferiores o el resultado de su tratamiento es positivo, aportando. En el caso contrario, si el tratamiento de ese mismo tema se hace de tal manera que genere malestar o ansiedad, recibirá una calificación mayor.

- **Tono e impacto:** puede que las acciones relacionadas con ciertos contenidos, como la violencia o el sexo, no sean muy dañinas o duras per se, pero si el mundo o el tono con el que son presentadas dichas acciones es oscuro y turbio, recibirá una clasificación mayor que sin tener ese tono. También si el mundo en el que ocurren se presenta como desalentador o si esas mismas acciones se presentan como algo normal, lo que acaba aportando a favorecer ese tono oscuro y lúgubre. También se tiene en consideración el impacto que pueda tener sobre los espectadores, estando relacionado con las expectativas que se generan según la obra (por ejemplo, en una película de miedo se espera que se generen tensiones, luego la clasificación por miedo tendrá un menor impacto de decisión sobre la edad que si aparece en otra obra que no se centre en ello).

Las consideraciones específicas del contenido se aplican en todos los rangos de edad sin distinción, contando con una mayor o menor severidad en función de la etiqueta de edad. Estas consideraciones específicas son:

- **Comportamiento peligroso:** se tiene en consideración la aparición de cualquier comportamiento criminal o violento y de si estos comportamientos se promueven o romantizan, lo cual haría que se restringiera a edades más altas. También se incluyen en estos comportamientos peligrosos las conductas antisociales como el *bullying* o las acciones que puedan provocar autolesiones. Sin embargo, si estas mismas conductas se presentan de modo que quede evidente para la audiencia objetivo que estas conductas son peligrosas y que no deben imitarse, podrán estar presentes en videojuegos con etiquetas de edad más bajas.
- **Discriminación:** se refiere a contenido potencialmente ofensivo por motivos de discriminación ya sea sexual, étnica o religiosa. Pueden estar presentes en productos para edades más jóvenes si dichos contenidos son criticados de manera directa o indirecta o si, por motivos de la época en la que se ambienta la obra, son comunes o si de por sí la obra es antigua. Si dicho contenido se junta con amenazas o violencia, no se critica o se asume como norma, entonces las edades que puedan acceder tendrán que ser más adultas.
- **Drogas:** no se acepta ningún videojuego que promocióne el consumo inadecuado de drogas. Si el consumo se idealiza o normaliza, esto solo se permite en videojuegos para edades mayores, mientras que si apareciendo el uso de drogas, también se muestran los peligros y desventajas del uso de estas, entonces podrán aparecer en videojuegos cuyo público objetivo sea más joven.
- **Lenguaje soez:** se refieren a cualquier tipo de lenguaje (verbal o no verbal) en el que se haga uso de términos que puedan ser ofensivos por motivos religiosos, sexuales, etc. Como esta consideración depende de qué sea o no sea ofensivo según la edad, la etnia, el género y las creencias del espectador/jugador, además del contexto y la manera en la que es usado, no existe una lista de términos concretos ofensivos según



el grupo de edad, por lo que este contenido queda en manos del espectador/jugador el valorar el impacto que tiene para sí mismo.

- **Desnudez:** la desnudez sin ningún contexto sexual es admisible para prácticamente todas las edades. Según el nivel de sexualidad asociado a la presentación de esa desnudez, la edad permitida será mayor o menor, hasta el punto de que, si la desnudez viene acompañada de acoso o abuso, entonces solo será apta para los grupos de edad más adultos.
- **Sexo:** el rango de contenido sexual que se evalúa va desde besos hasta pornografía. La normalización del contenido sexual no es algo común en los grupos de edad más jóvenes, mientras que en obras que se centran exclusivamente en el sexo solo son aptas para los grupos de edad adultos (18 y R18).
- **Violencia y amenaza sexual:** las representaciones más claras de violencia sexual, como una violación, están prohibidas en los grupos de edades jóvenes. Según el contenido asociado a esta violencia sexual, existen factores que pueden hacer que la clasificación sea más restrictiva o menos restrictiva. En el caso de ser más restrictiva la edad, estos contenidos asociados son tales como centrarse en el papel de la víctima indefensa, centrarse en la desnudez de la víctima, en el placer del abusador, la representación gratuita y prolongada de dicha violación o la existencia de dinámicas de grupo. En cambio, la clasificación será menos restrictiva si la situación es rápida y con falta de detalle, existe una fuerte justificación narrativa de por qué ocurre o el objetivo de la escena es educacional. Directamente no se clasifican aquellos contenidos que promueven o muestran de forma aceptable la violación de una persona o el contenido sexual no consentido. Si la violencia sexual no se muestra sino que se referencia, puede aparecer en grupos de edad más jóvenes, aunque no deben ser detallados en lo más mínimo, solo referenciadas, y se deben denotar como negativas.
- **Amenaza y horror:** se tiene en cuenta la frecuencia o duración de las escenas aterradoras o incómodas, al igual que el uso del sonido que se hace en ellas o de cómo es el resultado final de dicha escena (si reconforta y tranquiliza será permitido en grupos de edad más jóvenes). También se tiene en consideración el tono, el impacto y el realismo de la escena, haciendo que para entornos fantásticos o con toques de humor no sean muy restrictivos, mientras que, si se presentan de manera realista, con miedos reales, actuarán como agravante.
- **Violencia:** se tiene en cuenta el grado y la naturaleza de la violencia representada. Agravantes para este tipo de contenido son la violencia gratuita, el mostrar la violencia como buena medida resolutoria de problemas, que el héroe cause daño y dolor, que los personajes disfruten al infligir dolor o si la violencia se presenta en entornos realistas o de manera realista. Mientras, la violencia se tratará de manera menos restrictiva si se da dentro de un contexto histórico, dedicado a la acción, fantástico, no detallado o que parezca poco realista o falso, si la violencia se usa de manera cómica o de forma que se perciba como algo negativo. No clasifican videojuegos donde la violencia se use de maneras extremadamente deshumanizantes o degradantes (por ejemplo, en una tortura).



En cuanto respecta a las etiquetas de edad, el BBFC cuenta con siete categorías de edad. Un videojuego pertenecerá a una u otra categoría en función de los umbrales máximos establecidos para cada una de las consideraciones específicas, aunque no se aplican de forma exhaustiva debido a algún cambio que pueda haber en el futuro. Cada una de las categorías de edad y los elementos aceptados para contenido específico según la categoría son:

- **U:** son videojuegos los cuales son aptos para gente a partir de los cuatro años de edad (*Fig.8*). En general deben ser positivos y enseñar lecciones positivas a la hora de mostrar cualquier acto de violencia, amenaza u horror.
 - Comportamiento peligroso: cualquier comportamiento peligroso que pueda ser imitado por niños debe ser presentado de manera irrealista o de forma claramente negativa. No puede haber armas realistas o a las que se pueda acceder de forma sencilla.
 - Discriminación: el lenguaje o los comportamientos discriminatorios no son aceptados a no ser que se muestren de forma explícitamente negativa.
 - Drogas: las referencias al uso de drogas deben de ser infrecuentes o solo pueden ocurrir en un contexto educativo o antidrogas de manera que sea adecuado para los niños.
 - Lenguaje soez: solo se permite el uso poco frecuente de lenguaje poco soez.
 - Desnudez: está permitida la desnudez ocasional siempre y cuando no ocurra en un contexto sexual.
 - Sexo: solo están permitidas las muestras de comportamientos sexuales muy inocentes, como besos, o la referencia a ellos.
 - Horror: las escenas aterradoras deben ser breves, débiles y que no generen demasiado temor en los niños. El final de dichas escenas debe ser reconfortante.
 - Violencia: la violencia permitida debe ser débil y aceptada según el contexto, por ejemplo, si el contexto es cómico, fantástico, animado o muy irrealista.
- **PG:** el contenido del videojuego no debería de incomodar a los niños de ocho años en adelante (*Fig.8*), además de que los niños de todas de las edades deberían poder verlo sin necesidad de ir acompañados de sus padres, aunque los tutores legales/padres deberían de considerar si es adecuado o no para su menor.
 - Comportamiento peligroso: el videojuego no debe centrarse en mostrar comportamientos antisociales que un niño pueda copiar, de la misma manera que no puede haber romantización de las armas realistas ni tampoco detalle en cuanto a comportamientos dañinos para los niños que puedan ser imitados por ellos.
 - Discriminación: el lenguaje discriminatorio no puede ser aceptado a no ser que se muestre el desacuerdo con respecto al uso de este lenguaje o al comportamiento o que dicho lenguaje se use en un contexto histórico o educativo o que se dé el caso de que un videojuego es particularmente antiguo y que no sea del interés actual del público infantil.
 - Drogas: las referencias a las drogas ilegales o al mal uso de ellas debe ser inocuo o venir acompañado de un mensaje antidrogas adecuado.



- Lenguaje soez: el lenguaje soez leve está aceptado. Si dicho lenguaje soez leve se usa de manera agresiva o de forma muy frecuente no será admitido en esta categoría.
- Desnudez: se pueden mostrar desnudos si no hay contexto sexual.
- Sexo: las actividades sexuales pueden ser implícitas pero poco llamativas, además de poco frecuentes. Solo se acepta que haya un número reducido de referencias sexuales y de sugerencias.
- Horror: las situaciones en las que los personajes están en peligro no deben ser prolongadas o intensas. Que esas situaciones se desarrollen en temáticas fantasiosas o cómicas ayudan a mitigar el efecto aterrador.
- Violencia: esta debe ser débil, aunque se permite violencia moderada sin detalle si se encuentra justificada por el contexto (que sea un contexto histórico, cómico o fantástico).
- **12/12A**: no se recomienda su consumo por parte de gente con una edad menor a doce años (*Fig.8*), salvo si lo hace acompañado de un adulto. Se prohíbe la venta y alquiler a gente menor de doce años de los videojuegos con esta etiqueta.
 - Comportamientos peligrosos: no está permitida la promoción de comportamientos potencialmente peligrosos para los niños que puedan ser copiados por ellos. No se pueden romantizar las armas realistas o de fácil acceso. No se pueden respaldar comportamientos antisociales.
 - Discriminación: el uso de lenguaje discriminatorio no debe ser completamente respaldado por el videojuego. El uso agresivo de lenguaje discriminatorio no está aceptado a no ser que esté claramente condenado.
 - Drogas: el mal uso de las drogas debe ser poco frecuente y no se debe idealizar o dar detalles de su uso.
 - Lenguaje soez: puede haber presente el uso de lenguaje soez moderado. Se permite el uso de lenguaje soez fuerte dependiendo de la manera en la que sea usada, por quién, la frecuencia con la que aparece en el videojuego o si hay alguna justificación especial debido al contexto.
 - Desnudez: puede haber desnudez, incluso en un contexto sexual, pero debe aparecer rápida y discretamente.
 - Sexo: las actividades sexuales pueden estar presentes si ocurren de forma breve y discreta. Se permiten referencias sexuales moderadas, pero el uso frecuente de referencias sexuales muy explícitas no está aceptado.
 - Violencia sexual: se pueden hacer referencias verbales sobre actos de violencia sexual mientras que no sean gráficas. Las formas más fuertes de violencia sexual solo pueden ser implícitas, además de que cualquier comportamiento abusivo debe ser breve y presentado como un comportamiento negativo.
 - Horror: pueden ocurrir secuencias de horror psicológico y físico moderado. Aunque pueda haber escenas perturbadoras, el tono general de la obra no debe serlo. Las secuencias de horror no deben ser frecuentes o sostenidas.
 - Violencia: puede estar presente la violencia moderada siempre y cuando no se muestre en detalle. No se puede hacer énfasis en heridas y sangre, aunque se



permiten momentos con *gore* de manera ocasional si están debidamente justificadas por el contexto.

- **15:** no se permite a gente menor de quince años (*Fig.8*) el visionado, compra o alquiler de videojuegos con esta clasificación.
 - Comportamientos peligrosos: comportamientos peligrosos tales como el suicidio o la autolesión no deben ser mostrados en detalle, ya que podrían ser copiados. Aunque la representación del fácil acceso a armas puede ser mostrada, esta dependerá bastante de si es armamento realista, del contexto en el que ocurra o de la ambientación de la obra.
 - Discriminación: no se puede respaldar el lenguaje o comportamiento discriminatorio, aunque este lenguaje puede ser racista, homófobo o sobre cualquier otro tema discriminatorio.
 - Drogas: se puede mostrar el uso de drogas, aunque no se debe promover su uso. El mal uso de sustancias peligrosas o fácilmente accesibles probablemente no será aceptado, aunque puede acabar presente en el videojuego.
 - Lenguaje soez: puede estar presente el uso de lenguaje malsonante fuerte. El uso de lenguaje malsonante muy fuerte puede estar permitido, dependiendo de la manera en la que es usado, de la frecuencia con la que aparece, de quién usa este lenguaje y de cualquier justificación especial que se aporte según el contexto.
 - Desnudez: no existen límites en cuanto a la aparición de desnudez en contextos sexuales, no sexuales y educacionales. Se permite la desnudez en contextos sexuales mientras que cualquier detalle explícito sea breve o sea presentado de forma cómica.
 - Sexo: se puede mostrar contenido sexual, pero sin detalles explícitos. Puede haber referencias sexuales crudas, aunque las muy explícitas, como las pornográficas, pueden no ser aceptadas en esta categoría. Si el objetivo principal del videojuego es el erotismo este no será aceptado en esta categoría.
 - Violencia sexual: se pueden hacer referencias verbales fuertes sobre actos de violencia sexual pero cualquier muestra de las formas más fuertes de violencia sexual, como una violación, no deben ser detalladas o prolongadas. Si el videojuego se centra de forma sostenida en amenazas sexuales éste no será aceptado en esta categoría.
 - Horror: pueden aparecer escenas de horror fuertes. Cualquier enfoque que se haga sobre amenazas sádicas no será aceptado.
 - Violencia: están permitidas las escenas en las que aparezca violencia fuerte, pero en ellas no se debe centrarse en el dolor infligido o en la herida producida. Las imágenes con *gore* más fuertes no serán aceptadas en esta categoría. El uso de violencia sádica puede no ser admitido en esta categoría.
- **18:** cualquier persona menor de dieciocho años (*Fig.8*) no podrá ver, comprar o alquilar un videojuego con esta etiqueta de edad. No hay muchos límites en cuanto a los contenidos permitidos en esta categoría de edad, ya que al ser el público objetivo el adulto estos pueden decidir con libertad qué consumir. Aunque sí hay algunas

excepciones en cuanto al contenido que sobrepasaría el umbral para esta clasificación, las cuales son las siguientes:

- Si lo que se muestra rompe alguna ley o ha sido creado mediante algún acto criminal.
- Si el material o el tratamiento de este puede ser dañino para los individuos o para la sociedad en su conjunto. Por ejemplo, cualquier uso de drogas que pueda poner en entredicho la salud o la moral pública, la representación de una violación o cualquier contenido sexual no consentido de forma atractiva para ser replicado.
- Si hay más imágenes sexuales explícitas como por ejemplo en el contexto de un videojuego pornográfico.

En el caso de videojuegos eróticos o pornográficos cuyo material sea simulado pueden pertenecer a este grupo de edad. Ahora bien, si el sexo no es simulado, las imágenes animadas sexuales son muy explícitas o hay cualquier otra imagen muy sexual no podrán pertenecer a este grupo de edad.

- **R18:** solo pueden ser mostrados, comprados o alquilados en locales específicos y licenciados para poder distribuir estos videojuegos o tiendas sexuales con licencia vigente, solo a adultos. Normalmente el contenido de estos videojuegos es exclusivamente sexual como es el caso de la pornografía. Eso sí, no están aceptados los siguientes contenidos en los videojuegos con esta etiqueta:
 - Cualquier material que rompa la ley o que pueda ser considerado obsceno según la actual interpretación del Acto de Publicaciones Obscenas de 1959.
 - El material que promueva las actividades sexuales abusivas, como la interpretación de menores en juegos de rol sexuales.
 - La muestra de actividad sexual real que no esté consentida o que cualquier sujeto que aparezca no pueda corroborar si está o no consentido.
 - No puede haber daños físicos serios durante actos sexuales, ya sean reales o simulados, aunque se permite si se hace de manera consentida y no abusiva.
 - Penetración con cualquier objeto que pueda causar daño físico.
 - Cualquier humillación, amenaza sexual o abuso que no se muestre como algo claramente consentido en un juego de rol sexual.



Fig. 8 Conjunto de etiquetas de edad usadas actualmente por el BBFC



3.2 Sistema y estándares de clasificación del PEGI

El PEGI hace uso de dos tipos de etiquetas/descriptores [55]: un conjunto de etiquetas que indican la edad mínima a partir de la cual se recomienda jugar al videojuego con la etiqueta y otro conjunto de etiquetas dedicadas a indicar los contenidos por los que el videojuego ha recibido la etiqueta de edad. Además, la combinación de la etiqueta de edad con las de contenido indican el nivel de severidad de los contenidos descritos.

Las etiquetas dedicadas a la edad son las siguientes:

- **PEGI 3:** es la categoría de edad apta para todas las edades (*Fig.9*). En los videojuegos con esta etiqueta no puede haber ni sonidos ni imágenes espeluznantes o que puedan agobiar a niños pequeños. Tampoco puede haber presente ningún tipo de lenguaje malsonante. Se permite violencia siempre y cuando sea muy leve y ocurra en un contexto cómico o infantil. La desnudez a este nivel no se etiqueta. Se permite desnudez parcial sin genitales visibles, además de que no sea en un contexto sexual o con connotaciones sexuales, por ejemplo, una madre dando el pecho o mujeres haciendo *topless* en la playa mientras toman el sol.
- **PEGI 7:** los juegos con esta etiqueta son aptos para menores de siete años (*Fig.9*) en adelante. Aquellos juegos que cuenten con sonidos o escenas que puedan atemorizar a niños pequeños son los que cuentan con esta edad. Se acepta violencia siempre y cuando sea una violencia leve, implícita, no detallada o no realista, infligida hacia humanos no detallados o personajes fantásticos.
- **PEGI 12:** los juegos con esta etiqueta son aptos para menores de doce años (*Fig.9*) en adelante. La violencia en los juegos que cuenten con esta etiqueta puede ser de una naturaleza algo más realista pero ejercida contra personajes fantásticos o no realistas o contra personajes humanoides. Puede contener contenido ligeramente sugerente, mientras que el lenguaje malsonante de esta categoría debe ser leve. También se incluyen en esta categoría aquellos juegos cuya violencia ocurra en un contexto de pelea arcade en *scroll* lateral donde no se vea sangre y/o *gore*, además de juegos deportivos de acción donde la violencia forme parte de las reglas (como el hockey). Otro caso de violencia permitido en los videojuegos de esta categoría es el de asaltos menores realistas ejercidos hacia humanos pero que no acaban en herida o dolor aparente (por ejemplo, un bofetón o un puñetazo).
- **PEGI 16:** los juegos con esta etiqueta son aptos para menores de dieciséis años (*Fig.9*) en adelante. Los videojuegos con esta etiqueta de edad cuentan con una violencia cuyo nivel de representación alcanza un punto en el que se asemeje a lo esperable en la realidad. Las actividades sexuales también se ajustarían al mismo requisito. El lenguaje malsonante puede ser mucho más grave en comparación con la anterior etiqueta y el consumo de tabaco, alcohol o drogas ilegales puede estar presente.
- **PEGI 18:** los juegos con esta etiqueta son aptos para menores de dieciocho años (*Fig.9*) en adelante. En los juegos con esta etiqueta el nivel de violencia alcanza unas

cotas en las que se hace difícil de digerir o en la que se aplica matando sin motivo aparente otros personajes o la violencia se ejerce contra personajes indefensos. También juegos donde se detallan técnicas que puedan ser usadas en actos criminales reales o donde se vean actos violentos sexuales hacia personajes humanoides con falta de consentimiento, como por ejemplo una violación; usarán esta etiqueta. La idealización del uso de drogas o de las apuestas solo puede estar presente en videojuegos con esta etiqueta, además de aquellos videojuegos que muestren actividad sexual explícita. Los juegos *NFTs* se encuentran dentro de esta categoría de edad, haciendo uso del descriptor de contenido “Compras dentro del juego”. Un juego no puede haber recibido esta etiqueta exclusivamente por lenguaje malsonante, por muy severo que sea. En tal caso, aparecerá acompañando a otra etiqueta que recoja el contenido previamente descrito para esta edad.



Fig. 9 Conjunto de etiquetas de edad usadas actualmente por el PEGI

Las etiquetas de contenido de las que hace uso el PEGI son ocho [55] y son las siguientes:

- **Violencia:** los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.10*) cuentan con escenas donde se muestran actos violentos. En los videojuegos con PEGI 7 la violencia solo puede ser no realista o no detallada. En los videojuegos con PEGI 12 la violencia puede ocurrir dentro de un contexto fantástico o no realista, pero realizada contra personajes humanoides. En los videojuegos con PEGI 16 y PEGI 18 la violencia se vuelve de manera incremental más realista a medida que pasa del 16 al 18.



Fig. 10 Etiqueta de contenido violento del PEGI

- **Lenguaje Malsonante:** en el videojuego se hace uso de lenguaje malsonante (*Fig.11*). En los videojuegos con la etiqueta PEGI 12 dicho lenguaje malsonante serán insultos leves, mientras que para PEGI 16 el lenguaje malsonante puede estar relacionado con la sexualidad o la blasfemia. Para PEGI 18, se admite el mismo tipo de comentarios ofensivos, salvo que pueden ser más frecuentes o groseros.



Fig. 11 Etiqueta de lenguaje soez del PEGI

- **Miedo:** el miedo (*Fig.12*) presente en los videojuegos con PEGI 7 consiste en escenas o sonidos que puedan aterrorizar a niños pequeños. A partir de PEGI 12 se empieza a considerar "Horror" si contiene escenas moderadas de horror. En el caso del PEGI 16 las escenas perturbadoras permitidas son intensas o sostenidas (sin necesidad de contener imágenes violentas).



Fig. 12 Etiqueta de contenido terrorífico del PEGI

- **Apuestas:** son juegos que contienen elementos que fomentan o enseñan a jugar a juegos de apuestas (*Fig.13*). Con "juegos de apuestas" se refiere a juegos que son propios de los casinos. Anteriormente se podían encontrar videojuegos con esta etiqueta de contenido y con la etiqueta de edad de PEGI 12 o 16, aunque a partir de un cambio de normativa de 2020 solo son permitidos en juegos con PEGI 18.



Fig. 13 Etiqueta de la presencia de apuestas del PEGI

- **Sexo:** con esta etiqueta (*Fig.14*) en los videojuegos con la edad PEGI 12 el contenido sexual se limita a contenido sugerente, en aquellos con PEGI 16 puede haber presencia de desnudos eróticos o relaciones sexuales sin la aparición visible de genitales, y ya para PEGI 18 la actividad sexual puede ser explícita. En el caso de los desnudos no sexuales o eróticos no se encuentran limitados por etiquetas de edad, así que en esos casos no se hace uso de esta etiqueta de contenido.



Fig. 14 Etiqueta de contenido sexual del PEGI

- **Drogas:** aparece en aquellos videojuegos en los que hay presentes referencias o muestras del consumo de drogas ilegales, tabaco o alcohol (*Fig.15*). Los videojuegos con esta etiqueta son o PEGI 16 o PEGI 18.



Fig. 15 Etiqueta sobre la aparición de drogas del PEGI

- **Discriminación:** en los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.16*) se pueden encontrar representaciones de estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas o de otro tipo; además de promover el odio. Sólo está permitido en videojuegos con etiqueta PEGI 18 (probablemente infringiendo alguna ley nacional).



Fig. 16 Etiqueta sobre contenido discriminatorio del PEGI

- **Compras dentro del juego:** los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.17*) ofrecen la posibilidad al jugador de comprar bienes o servicios digitales con dinero real. Dichas compras pueden ser de contenido adicional del videojuego, dinero virtual del mismo, mejoras, entre otros tipos. En el caso de que estas compras en el videojuego incluyan la compra de objetos aleatorios (como *lootboxes*) la etiqueta vendrá acompañada de un aviso extra. Estos objetos aleatorios pueden ir desde elementos cosméticos hasta elementos que afecten a la jugabilidad del videojuego.



Fig. 17 Etiquetas sobre la aparición de compras dentro del juego del PEGI

3.3 Sistema y estándares de clasificación del ACB

La ACB cuenta con cinco etiquetas de clasificación por edades, las cuales se dividen en dos grupos [56]:

- **Categorías de advertencia:** los videojuegos con una de las etiquetas pertenecientes a este grupo no cuentan con ninguna restricción legal a la hora de ser vendidos. Las etiquetas de este grupo son:
 - **G:** *General (Fig.18)*. El contenido encontrado en los videojuegos con esta clasificación es de muy bajo impacto, haciéndolo adecuado para todo el mundo. Pueden contener lenguaje o temas de bajo impacto.
 - **PG:** *Parental Guidance (Fig.18)*. El impacto del contenido de los videojuegos con esta etiqueta es bajo, aunque pueden incluir contenido que confunda o incomode a los niños pequeños, de ahí que se necesite la guía de los propios padres o tutores para considerar lo apto que es para el menor. En general, los videojuegos con esta etiqueta no son recomendados para ser jugados por gente menor de quince años sin la guía de unos padres o tutores legales.
 - **M:** *Mature (Fig.18)*. El contenido de los videojuegos con esta etiqueta es de impacto moderado. No son recomendados para ser jugados por gente menor de quince años, aunque pueden legalmente adquirirlo sin restricciones. Se consideran de impacto moderado aquellos elementos como la violencia o la

temática de la obra que requieran de una perspectiva madura para ser comprendidas. Los tutores legales deben informarse sobre el contenido de los videojuegos con esta etiqueta para poder tomar una decisión sobre si permitir o no a su menor jugarlos.



Fig. 18 Etiquetas de edad sin restricción del ACB

- **Categorías restringidas:** los videojuegos con las etiquetas de este grupo cuentan con restricciones legales a la hora de ser vendidos, necesitando de aportar algún documento legal que corrobore la edad del comprador antes de poder adquirirlos. Las etiquetas pertenecientes son:
 - **MA+15:** *Mature Accompanied (+15)* (Fig.19). El contenido de los videojuegos con esta etiqueta es de un fuerte impacto por lo que solo pueden ser adquiridos por gente mayor de quince años. De ir acompañado de un adulto una persona menor de quince años a la hora de comprarlo, el adulto podrá comprar el videojuego.
 - **R+18:** *Restricted (+18)* (Fig.19). El contenido de los videojuegos con esta etiqueta es de un impacto muy elevado, como contenido que puede ofender a sectores de la comunidad adulta. Solo puede ser adquirido por una persona mayor de dieciocho años.



Fig. 19 Etiquetas de edad con restricción del ACB

Al igual que los otros sistemas, la ACB acaba escogiendo una edad en concreto en función de unos temas de contenido concretos [57]. Dichos temas de contenido son:

- Temas
- Violencia
- Sexo
- Lenguaje Soez
- Uso de Drogas
- Desnudez

El funcionamiento que usan es que el tema que presente un mayor nivel de impacto en el videojuego será el que acabe determinando la etiqueta de edad a usar. Aunque, para poder determinar el nivel de impacto de este tema se tiene en cuenta el contexto en el que se produce dicho impacto, además de la frecuencia y la intensidad con la que el tema en concreto aparece a lo largo del videojuego, además del efecto general que le acaba otorgando a la obra. También se tiene en cuenta el propósito y el tono de la escena o escenas en las que aparece el elemento. Un impacto será mayor si:

- Es detallado
- Es prolongado
- Es realista
- Es interactivo

Mientras que el impacto será menor si:

- Es verbal y no visual
- Es accidental y no es provocado directamente

El contexto de evaluación se relaciona con el impacto en el sentido de cómo ayuda a definir el nivel de intensidad según la justificación que tiene dicho tema con la narrativa del



videojuego; lo cual hace que, según el contexto, un mismo nivel de contenido pueda ser aceptable en una categoría más baja o alta.

Category	Level of impact
G	Very mild
PG	Mild
M	Moderate
MA 15+	Strong
R 18+	High
RC	Very high

Tabla 1.- Tabla resumen del nivel de impacto máximo permitido por cada tipo de contenido para cada una de las etiquetas de edad del ACB.

Además, como se mencionó previamente en el apartado de Historia, el ACB se reserva la posibilidad no clasificar un videojuego en el caso de que este contenga contenido prohibido, siendo catalogado como *Refused Classification (RC)* y siendo ilegal la distribución del videojuego en el territorio australiano. Los contenidos por los cuales un videojuego puede acabar recibiendo la etiqueta RC [58] son los siguientes:

- **Crimen y violencia**

- Instrucciones detalladas o la promoción sobre la realización de actos delictivos o violentos
- Promoción o instrucción sobre actos pedófilos
- Abuso sexual a menores o muestras de ofensas reiterativas hacia gente que es, o aparenta ser, menor de edad
- Muestras de actos violentos de gran impacto de manera excesivamente reiterada, prolongada o detallada.
- Muestras de crueldad o violencia realista muy detalladas con bastante impacto.
- Muestras de violencia sexual real.
- Violencia sexual implícita que fomente la obtención de recompensas con su realización.

- **Sexo**

- Actos sexuales reales
- Actos sexuales simulados pero que parecen realistas y son explícitos
- Bestialidad
- Muestras gratuitas u ofensivas de actos fetichistas



- Muestras gratuitas u ofensivas de fantasías incestuosas o cualquier tipo de fantasía que pueda ser horrenda u ofensiva.
- **Uso de drogas**
 - Detalles sobre el uso de drogas de prescripción médica.
 - Material que promueva el consumo de drogas con prescripción médica.
 - Consumo de drogas ilícitas o prescritas que sea fomentado bajo la obtención de recompensas e incentivos.
 - Uso interactivo de drogas de manera detallada y realista.

De una manera más detallada, a continuación, se aportan los contenidos permitidos según el tema y la edad [58]:

- **Violencia:**
 - **G:** la violencia debe generar como mucho una baja sensación de amenaza y debe estar justificada por el contexto. La violencia sexual, ya sea implícita o explícita, no está permitida.
 - **PG:** la violencia debe ser leve e infrecuente, además de estar justificada por el contexto. La violencia sexual no está permitida.
 - **M:** se permite violencia moderada, si está justificada por el contexto. No se permite la violencia sexual.
 - **MA+15:** la violencia debe estar justificada por el contexto. La violencia fuerte y realista no debe ser frecuente o vaciamente repetitiva. No se permite la violencia sexual.
 - **R+18:** la violencia está permitida. Aquella violencia de alto impacto que sea, en contexto, frecuentemente gratuita, excesiva u ofensiva para un adulto promedio no está permitida. La violencia sexual implícita que sea interactiva o no esté justificada por el contexto o esté relacionada con recompensas e incentivos no está permitida.
- **Temas:**
 - **G:** el tratamiento de los temas debe generar, como mucho, una muy leve sensación de amenaza y estar justificada por el contexto.
 - **PG:** el tratamiento de los temas debe generalmente tener solo un bajo nivel de amenaza y estar justificada por el contexto.
 - **M:** el tratamiento de los temas puede generar una sensación de amenaza o peligro moderada, si está justificada por el contexto.
 - **MA+15:** el tratamiento de temas fuertes debe estar justificado por el contexto.
 - **R+18:** no hay virtualmente ninguna restricción en el tratamiento de los temas.
- **Lenguaje Soez:**
 - **G:** el lenguaje malsonante debe ser muy leve e infrecuente, además de estar justificado por el contexto.
 - **PG:** el lenguaje malsonante debe ser leve e infrecuente y estar justificado por el contexto.



- **M:** el lenguaje malsonante puede ser usado. El lenguaje malsonante fuerte o agresivo debe ser infrecuente y estar justificado por el contexto, además de no ser gratuito, excesivo u ofensivo.
- **MA+15:** el lenguaje malsonante fuerte puede ser usado. El lenguaje malsonante muy fuerte y agresivo debe ser poco frecuente y no ofensivo.
- **R+18:** no hay ninguna restricción.
- **Uso de Drogas:**
 - **G:** el uso de drogas debe ser implícito de manera muy discreta y estar justificado por el contexto. El uso de drogas relacionado con incentivos o la obtención de recompensas no está permitido. El uso interactivo de drogas ilegales o prescritas no está permitido.
 - **PG:** el uso de drogas debe ser infrecuente y estar justificado por el contexto. El uso de drogas relacionado con incentivos y la obtención de recompensas no está permitido. El uso interactivo de drogas ilegales o prescritas no está permitido.
 - **M:** el uso de drogas debe estar justificado por el contexto. El uso de drogas relacionado con incentivos y la obtención de recompensas no está permitido. El uso interactivo de drogas ilegales o prescritas no está permitido.
 - **MA+15:** el uso de drogas debe estar justificado por el contexto. El uso de drogas relacionado con incentivos y la obtención de recompensas no está permitido. El uso interactivo de drogas ilegales o prescritas no está permitido.
 - **R+18:** el uso de drogas está permitido. El uso de drogas relacionado con incentivos y la obtención de recompensas no está permitido. El uso interactivo de drogas ilegales o prescritas que sea realista y detallado no está permitido.
- **Desnudez:**
 - **G:** la desnudez debe ser poco frecuente y estar justificada por el contexto. La desnudez no debe estar relacionada con incentivos o la obtención de recompensas.
 - **PG:** la desnudez debe ser poco frecuente y estar justificada por el contexto. La desnudez no debe estar relacionada con incentivos o la obtención de recompensas.
 - **M:** la desnudez debe estar justificada por el contexto. La desnudez no debe estar relacionada con incentivos o la obtención de recompensas.
 - **MA+15:** la desnudez debe estar justificada por el contexto. La desnudez no debe estar relacionada con incentivos o la obtención de recompensas.
 - **R+18:** la desnudez está permitida.
- **Sexo:**
 - **G:** las actividades sexuales deben ser muy leves y estar implícitas de manera muy discreta, además de estar justificadas por el contexto. Las actividades sexuales no deben estar relacionadas con incentivos o la obtención de recompensas.
 - **PG:** las actividades sexuales deben ser leves y estar implícitas discretamente, además de estar justificadas por el contexto. Las actividades sexuales no deben estar relacionadas con incentivos o la obtención de recompensas.

- **M**: las actividades sexuales deben estar implícitas discretamente y estar justificadas por el contexto. Las actividades sexuales no deben estar relacionadas con incentivos o la obtención de recompensas.
- **MA+15**: las actividades sexuales pueden estar implícitas. Las actividades sexuales no deben estar relacionadas con incentivos o la obtención de recompensas.
- **R+18**: las representaciones de actos sexuales reales no están permitidas. Las representaciones de actividades sexuales simuladas pueden estar permitidas. Las representaciones de actos sexuales simulados que sean explícitos y realistas no están permitidas.

Una vez es evaluado un videojuego y le es adjudicada una etiqueta de edad, esta aparecerá en la carátula (*Fig.20*) acompañada del tipo de contenido por el que ha recibido dicha etiqueta.



Fig. 20 Ejemplos de cómo aparecen de forma final las etiquetas del ACB en las carátulas de los videojuegos.

3.4 Sistema y estándares de clasificación del USK

El USK hace uso solamente de etiquetas de edad [59]. Estas etiquetas de edad son:

- **0**: los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.21*) de edad no cuentan con ningún tipo de restricción de edad. Son juegos aptos para toda la familia como juegos de deportes, de rol, plataformas o de aventuras. En general son juegos que no suponen ningún riesgo para el menor. En estos videojuegos la violencia no está presente o no pone al niño en una situación de ansiedad. Esto se debe a su atmósfera amigable y colorida, con una estructura más relajada la cual no cuenta con momentos de presión incluyendo las tareas a realizar en el videojuego. Eso sí, no aporta información sobre si es apto para preescolares o si cuenta con algún valor educacional.



Fig. 21 Etiqueta de edad 0 del USK

- **6:** los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.22*) son aptos para menores de entre seis y once años. Son juegos aptos para la familia, pero de una naturaleza más emocionante y competitiva. Ya en este rango de edad, los menores cuentan con una mayor capacidad de diferenciación entre realidad y ficción, además de que ya son capaces de soportar pequeños periodos de emoción y tensión. Las tareas para realizar en el videojuego pueden ser rápidas y requerir de una coordinación mano-ojo básica para poder ser completadas. Algunos conceptos y temáticas propias de los juegos de esta categoría son: juegos con un componente deportivo o de habilidad o juegos que se desarrollen en mundos fantásticos con personajes claramente caricaturescos cuya estructura y dinámica de juego les permite distanciarse de los eventos. De haber violencia, como peleas, estas deben ser abstractas para asegurar el distanciamiento con la realidad. Tampoco deben de hacer sentir inseguros a los jugadores ni enseñarles malos roles a seguir ni tampoco generarles estrés, ansiedad, sobrecarga emocional o excitación innecesaria o elevada.



Fig. 22 Etiqueta de edad 6 del USK

- **12:** los videojuegos de esta categoría (*Fig.23*) son aptos a partir de los doce años. Estos presentan una inclinación más competitiva o emocionante. Los escenarios en los que se desarrollan son contextos históricos, futuristas o fantasiosos, de modo que permiten al jugador distanciarse lo suficiente de los eventos que ocurren en estos. Los menores a partir de este rango de edad cuentan con una aún mayor habilidad y capacidad de diferenciación entre realidad y ficción, por lo que son capaces de soportar periodos más largos de intensidad. Cualquier escena violenta o en la que haya conflictos debe estar presentada de manera claramente reconocible como ficción para un menor de doce años. Las tareas para realizar pueden ser más complejas y requerir de un pensamiento lógico y abstracto. Algunos temas

recurrentes en los videojuegos de este grupo de edad son los relacionados con la fascinación por la tecnología o la historia o la motivación de convertirse en un héroe en una fantasía compleja o en mundo mitológico. Aunque puedan contar con secciones oscuras y amenazantes, estas no deben dominar el discurso del juego. En el caso de haber actos violentos, estos deben ser claramente irrealistas de modo que no puedan ser copiados en el día a día o que puedan actuar como modelo de resolución de conflictos. Si los actos violentos son de una naturaleza más realista, aunque ocurran dentro del marco de la historia y no se muestren en mucho detalle, pueden ser tematizados y permitidos. De la misma manera, otros temas violentos o sexuales que puedan jugar un rol en escenas similares a las del día a día, de ser tratadas de manera correcta, estarían permitidas. Eso sí, la confrontación o identificación con personajes sobre estos problemas, aunque posible y costoso, no debe desorientar o perturbar al jugador.



Fig. 23 Etiqueta de edad 12 del USK

- **16:** los videojuegos que cuentan con esta etiqueta (*Fig.24*) son aptos para menores a partir de los dieciséis años. Son videojuegos los cuales cuentan con una mayor fijación en la violencia y en los conflictos que lo rodean, aunque se encuentran justificados por la trama o la historia, típicamente bélica. En el caso de juegos multijugador, dicha justificación viene del trabajo en equipo o de la competición deportiva. Los menores de este rango de edad ya cuentan con la suficiente experiencia de modo que puedan soportar periodos aún más largos de emoción y presión, pero que no afecten al desarrollo de su personalidad. Aunque haya contenido violento en estos videojuegos, ni la historia ni el *gameplay* enseñan modelos de comportamiento o mensajes socialmente dañinos. Los conflictos y las peleas deben mantenerse reconociblemente ficticias. Las tareas de estos juegos requieren de un pensamiento táctico y estratégico para ser superadas. A pesar de que los videojuegos de esta categoría puedan meter al jugador en situaciones emocionalmente exigentes o estresantes, los componentes no violentos y realistas del juego permiten distanciarse de los eventos del juego, de modo que no supongan un efecto negativo en su desarrollo.



Fig. 24 Etiqueta de edad 16 del USK

- **18:** los videojuegos de esta categoría (*Fig.25*) están catalogados como solo para adultos. Estos videojuegos siempre cuentan con violencia presente o con ambientes oscuros y amenazadores. Las historias en estos videojuegos ocurren dentro de conflictos bélicos o dentro de enfrentamientos brutales entre grupos rivales. No son aptos para menores debido a que les pueden afectar negativamente enseñándoles actos violentos crudos o ideologías antisociales. El objetivo de esta clasificación es el de proteger a los menores de imágenes vehementes o conceptos violentos, además de cualquier identificación con personajes cuyos actos puedan ser contrarios a las normas éticas y morales socialmente aceptadas. La intensa atmósfera o la autenticidad del *gameplay* hace difícil a los jugadores el distanciarse de los eventos ocurridos. La naturaleza de los videojuegos de esta categoría y la manera en la que se presentan requiere de una madurez social no muy habitual entre los menores de dieciseis y diecisiete años. Esta categoría se encuentra regida por el Artículo 18 Sección 1 del Acto Alemán de Protección del Menor.



Fig. 25 Etiqueta de edad 18 del USK

Ese mismo acto legal regula las condiciones bajo las cuales un videojuego puede no recibir una etiqueta del USK, pasando a estar “**indexado**”. En términos generales, los videojuegos “**indexados**” deben contener una dominancia de la violencia o de la representación de la violencia a lo largo de todo el *gameplay* o que la violencia solo sigue un propósito vacío (no hay fin en sí mismo más allá de el de vivirlo o hacerlo). Estos videojuegos “**indexados**” no pueden ser vendidos a menores ni tampoco ser publicitados en el país [29].

El Artículo 18 Sección 1 del Acto [30] especifica que un juego puede ser indexado de manera general de contener contenido que pueda impactar severamente en el desarrollo y educación de niños y adolescentes. El tipo de contenido incluido que puede tener este

impacto es aquel inmoral o brutal o que instigue a la violencia, el crimen y el racismo presentando actos violentos, asesinatos o masacres de manera detallada sin ningún motivo justificable o promoviendo la ley de la selva como única herramienta de impartir justicia. Además de esto mencionado, un videojuego puede ser indexado de contener:

- La violación de la dignidad humana
- Discriminación hacia grupos sociales
- Glorificación o trivialización del nacionalsocialismo
- Glorificación o trivialización del uso de drogas
- Glorificación o trivialización del abuso del alcohol
- Sugestión del cometimiento de actos autolesivos

Eso sí, que presente uno o varios de los casos previamente mencionados no significa que se le otorgue directamente una indexación, ya que antes hay que ver qué otros derechos civiles tienen peso en la decisión de dárselo o no, debido al conflicto de intereses que pueda surgir, para después finalmente decantarse con indexarlo o no.

A parte existe otra lista de contenidos ofensivos registrados dentro del Código Penal alemán, los cuales pueden suponer la prohibición de la distribución del videojuego en el país. Estos contenidos son:

- Diseminación de material propagandístico de organizaciones anticonstitucionales
- Negación del Holocausto e incitación al odio
- Intento de ofensa seria
- Representaciones de violencia que violen la dignidad humana o que expresen glorificación de la violencia
- Pornografía
- Pornografía representando violencia o sodomía o pornografía infantil
- Glorificación o trivialización de la guerra
- Muestra de niños y adolescentes en posturas sexuales o provocativas
- Materiales que puedan tener un impacto dañino severo en el desarrollo y educación de los niños y adolescentes para la visión de personalidades responsables en la sociedad

3.5 Sistema y estándares de clasificación del CERO

CERO cuenta con un conjunto de etiquetas que determinan la edad mínima apta para jugar a un videojuego y otro conjunto de etiquetas de contenido usadas para mostrar el contenido por los que ha sido evaluado el videojuego. El conjunto de etiquetas de edad sufrió una reestructuración en 2006 [33], sustituyendo las etiquetas previamente usadas por otras. Las nuevas etiquetas [33] son las siguientes:

- **A:** el videojuego es apto para todas las edades (*Fig.26*). Las expresiones y los contenidos correspondientes a las limitaciones por edad no están permitidas en esta categoría, lo que hace que esta categoría sea apta para todos.
- **B:** las expresiones y los contenidos de los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.26*) son aptos a partir de los doce años.
- **C:** las expresiones y los contenidos de los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.26*) son aptos a partir de los quince años.
- **D:** las expresiones y los contenidos de los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.26*) son aptos a partir de los diecisiete años.
- **Z:** las expresiones y los contenidos de los videojuegos con esta etiqueta (*Fig.26*) son solo aptos para adultos mayores de dieciocho años. Con esto, los videojuegos con esta etiqueta no pueden ser vendidos a gente menor de edad y deberán estar regulados por el gobierno japonés.



Fig. 26 Etiquetas de edad usadas actualmente por CERO

Para poder otorgar una o varias de las etiquetas del grupo de los contenidos, CERO usa un conjunto de términos o expresiones que buscan resumir la aparición de ciertos elementos por los cuales dicha etiqueta debiera aparecer, agrupándolos en cuatro categorías de evaluación [34]. Esas categorías y las expresiones [34] o términos pertenecientes son:

- **Expresiones de tipos sexual:**
 - Beso
 - Abrazo
 - Ropa interior
 - Relaciones sexuales
 - Desnudez
 - Expresiones eróticas
 - Adulterio
 - Defecación
 - Industria sexual del entretenimiento
 - Ropa de baño y disfraces
- **Expresiones de tipo antisocial:**
 - Descripciones de crímenes
 - Sustancias controladas como narcóticos
 - Abuso



- Fumar y/o beber alcohol ilegalmente
- Apuestas ilegales
- Incesto, crímenes sexuales, etc.
- Proporcionar o solicitar prostitución
- Suicidio y/o autolesiones
- Tráfico de personas, etc.
- **Expresiones de tipo violento:**
 - Representación de sangre animada
 - Representación de mutilaciones o laceraciones
 - Representaciones de cadáveres
 - Matar y/o herir
 - Horror
 - Representaciones de peleas
- **Expresiones de idioma o ideología:**
 - Expresiones impropias relacionadas con el lenguaje o la ideología

Junto con estas expresiones, también se evalúa para cada expresión el grado de intensidad o severidad [34] de las siguientes maneras:

- ¿Se muestra la expresión de manera directa o se intuye indirectamente?
- ¿Esta expresión se trata como algo positivo o como algo negativo?
- ¿La expresión es necesaria de alguna forma para el videojuego u ocurre de forma espontánea?
- ¿La expresión está íntimamente relacionada con el tema principal del videojuego o se encuentra más en segundo plano?

Además, CERO cuenta con unas tablas más descriptivas en cuanto a los contenidos que se corresponden a cada una de las expresiones. Lamentablemente esas tablas no son públicas. Pero sí que se puede consultar otra lista: la de las expresiones prohibidas [34]. Expresiones las cuales, de estar presentes en el videojuego a evaluar, se rechazaría su evaluación. Cada una de estas expresiones prohibidas se relaciona con las otras expresiones actuando como un umbral máximo de lo permitido por la expresión. Estas expresiones son:

- **Expresiones de tipo sexual:**
 - Expresión de genitales y partes relacionadas (como vello púbico).
 - Expresión de relación sexual o de interacción sexual con intenciones excitantes.
 - Expresión de orinar, defecar, etc.; con intención de provocar estímulos sexuales.
- **Expresiones de violencia:**
 - Expresión de sangre animada que acabe generando una impresión de extrema crueldad.
 - Expresiones de mutilaciones y/o laceraciones que generen una impresión de extrema crueldad.



- Expresión de cadáveres de modo que acabe generando una impresión de extrema crueldad.
- Expresiones de matar y/o herir de modo que generen una impresión de extrema crueldad.
- Expresión de horror que genere una impresión de extrema crueldad.
- **Expresiones de actos antisociales:**
 - Expresión de un genocidio o violencia ejercida en masa que no está necesariamente relacionado con el tema o concepto.
 - Expresión del uso de narcóticos o drogas psicoactivas de forma ilegal sin el propósito de ser usado como tratamiento médico.
 - Expresión de abusos de modo que justifiquen dichos abusos.
 - Expresión de que un crimen pueda ser defendido o alabado.
 - Expresiones que muestren positivamente la solicitud o proporción de prostitución o expresiones de prostitución infantil.
 - Expresión de incesto, violación o casi violación, acto sexual en contra de la voluntad de una de las partes, además de expresiones que refuercen cualquiera de esos actos.
 - Expresiones de recomendaciones explícitas dirigidas a menores sobre el consumo de alcohol o tabaco.
 - Expresiones que recomienden el suicidio o la autolesión.
 - Expresiones que recomienden el adulterio.
 - Expresiones que recomienden la trata de blancas.
- **Expresiones de idioma e ideológicos:**
 - Expresiones relacionadas con el uso de lenguaje prohibido en retransmisiones; el uso de lenguaje discriminatorio y el lenguaje incómodo en general; el uso de frases que puedan difamar o menospreciar, incluyendo expresiones directas o indirectas y metáforas. Se excluye la expresión de esta categoría en el caso de que esta sea necesaria de acuerdo con el sentido común.
 - Expresiones y usos del lenguaje que inciten a la discriminación.
 - Expresiones sobre individuos, países, banderas nacionales, razas, grupos étnicos, religiones, ideologías u organizaciones políticas que los dejen como enemigos o que expresen desdén en su contra, criticando y difamando unilateralmente.
- **Tema, concepto o sistema:**
 - Focalización excesiva e innecesaria en el sexo, la violencia, en actos antisociales y en el lenguaje o la ideología.

Las expresiones permitidas y los contenidos globales a los que pertenecen son ilustrados en las carátulas mediante unos iconos (*Fig.27*) [52], de la misma manera en la que son usados los iconos del PEGI. Estos iconos son:

Amor



Contenido sexual



Violencia



Alcohol/Tabaco



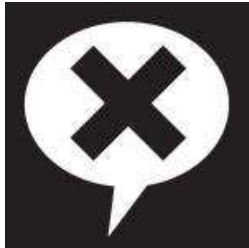
Apuestas



Crimen



Lenguaje y otros



Sustancias controladas (Drogas)



Horror



Fig. 27 Etiquetas de contenido usadas por CERO



Especificación de los criterios de clasificación

Debido a la falta de información oficial por parte de las organizaciones, se ha procedido a hacer un análisis de contenidos de un conjunto reducido de videojuegos de forma que se pueda obtener información específica de cada uno de los temas generalmente evaluados para cada uno de los rangos de edad generalmente reconocidos. Para cada videojuego se definirán los contenidos más destacables por los que pueda haber recibido su etiqueta de edad, además de aportar las edades recibidas por cada una de las organizaciones. A continuación, se detallarán las conclusiones sacadas de esta sección, consistiendo en los detalles de evaluación no aportados por las organizaciones tales como los niveles de violencia o el lenguaje permitido para cada edad.

4.1 Análisis de videojuegos

En 2011 (última fecha conocida) el PEGI realizó un cambio no público en las reglas usadas para evaluar. Debido a ello, solo se usará la información aportada por PEGI para aquellos videojuegos que fuesen lanzados a partir de esa fecha o videojuegos que fuesen lanzados originalmente antes, pero recibiesen un relanzamiento post-2011. Esto significa que la información aportada por PEGI sobre *The Elder Scrolls Oblivion*, *Splinter Cell Double Agent*, *Call of Duty World At War* y *Killzone 2* no se usará más adelante.

Forza Horizon 4



Año de lanzamiento: 2-10-2018

Contenido:

- En la última misión de la serie de misiones de taxista, en el diálogo se hace uso de lenguaje soez moderado (*hostia, mierda*). Sin embargo, esto es exclusivo de la versión española. En el idioma original no se habla con el lenguaje equivalente en inglés.








Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	No hay etiqueta de contenido presente
	Sin información
	Temática con muy bajo impacto, Interacción online
	No hay descriptores de contenido
	Sin información

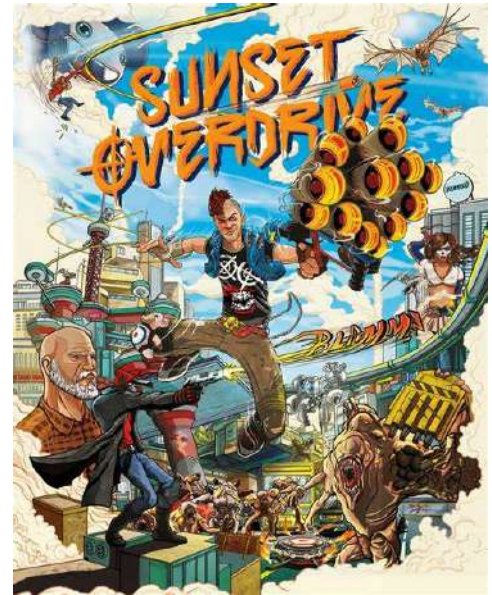
Tabla 2. Contenidos de Forza Horizon 4

Sunset Overdrive

Año de lanzamiento: 28-10-2014

Contenido:

- Se usa como lenguaje soez las palabras *fuck* y *shit*, entre otras. Aun así, se deja la opción de censurar el lenguaje más fuerte en el menú de opciones.
- En una de las cinemáticas, un personaje humano no enemigo es decapitado, mostrando la cabeza cortada y la sangre en un primer plano. Los enemigos mutantes pueden morir explotando y esparciéndose en varios trozos. Los enemigos humanos también pueden morir convirtiéndose en una nube de sangre








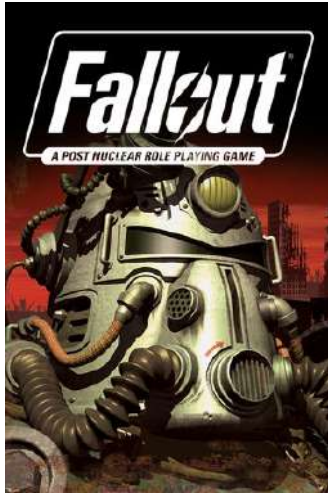
Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez
	Sin información
	Violencia fuerte, Interacción online
	Sangre y <i>Gore</i> , Referencias a drogas, Temas sexuales, Fuerte lenguaje soez, Violencia
	Sin información

Tabla 3.- Contenidos de Sunset Overdrive

Fallout 1 y 2



Años de lanzamiento: 10-10-1997 y 30-09-1998, respectivamente.

Contenido:

- Se hace uso de lenguaje soez tal como *shit*, *fuck* y *asshole*, aunque esta puede ser censurada mediante una opción en el menú.

- Hay consumo de drogas, aunque son inventadas, aportando ventajas al jugador cómo mejorar sus estadísticas o mejorar las posibilidades de interacción con el escenario.

- En el caso de Fallout 2, el jugador puede tener relaciones sexuales con otros personajes, aunque los actos no son visibles. También puede convertirse en actor/actriz pornográfica y, para una misión, si el avatar del jugador es una mujer puede hacer un favor sexual para disminuir el precio de una compra.

- En el videojuego se ve presentada la esclavitud y la prostitución, pudiendo el jugador convertirse en un esclavista.

- Aunque el juego se vea desde una perspectiva isométrica y distanciada, la violencia que ocurre sigue siendo igual de explícita, aunque no se puede centrar en los detalles. Los personajes, tanto humanos como mutantes y animales, pueden morir quemados, desintegrados, transformados en pringue, explotados y despedazados, partiéndose en trozos de carne y pudiendo ver hueso o ser cortados por la mitad. En el caso de las versiones no



europas, los niños también pueden ser matados de estas mismas formas y con la misma representación, recibiendo el jugador el apodo de "Asesino de niños". En algunos puntos del escenario se pueden encontrar cuerpos empalados rodeados de sangre.





Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez, Apuestas
	Sin información
	Nivel intermedio de violencia animada, lenguaje soez de bajo impacto (M) Fuerte lenguaje soez (MA+15)
	Sangre y <i>Gore</i> , Fuerte lenguaje soez

Tabla 4. Contenidos de Fallout 1 y 2

Elden Ring

Año de lanzamiento: 25-02-2022

Contenido:

- Se usa lenguaje soez como *bitch* y *shit*.
- El juego gira en torno a la acción mediante el uso de armas blancas como espadas, espadones, hachas, lanzas y demás; saliendo sangre a la hora de herir a un enemigo o de ser herido. Existen varios movimientos especiales para las armas entre las que se incluyen empalaciones y apuñalamientos. Con algunas magias se puede quemar a los enemigos.



- En una de las peleas contra jefes finales, salta una cinemática en la que el jefe final se corta el brazo, pasando a un primer plano del muñón sangrante, para después injertarse la cabeza de un dragón.






Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin información
	Fuerte temática de fantasía y violencia fuerte, interacción online
	Sangre y <i>Gore</i> , Lenguaje soez, Temas sugestivos, Violencia
	Sin información

Tabla 5. Contenidos de Elden Ring

Hotline Miami



Año de lanzamiento: 23-10-2012

Contenido:

- El juego gira en torno a la violencia. El jugador puede ejecutar a los enemigos de múltiples formas bastante brutales, consiguiendo puntos que aumentan la calificación del jugador para el nivel. Dicha puntuación permite desbloquear nuevas armas, de modo que se premia al jugador cuanto más brutal sea. Algunas de las ejecuciones consisten en abrir la cabeza a los enemigos, viendo el cerebro; aplastarles la cara, cortarles por la mitad, eviscerarles o arrancarles la mandíbula. Todo se ve con una estética píxel desde una vista completamente cenital, lo que disminuye el nivel de detalle de las muertes, aunque siguen siendo explícitas.

- Se hacen algunos usos de lenguaje soez tal como *fuck, shit* y *bitch*.








Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez
	Sin información
	Violencia fuerte
	Sangre y <i>Gore</i> , Fuerte lenguaje soez, Referencias a drogas, Violencia intensa, Humor crudo
	Sin información

Tabla 6. Contenidos de Hotline Miami

Prey

Año de lanzamiento: 05-05-2017

Contenido:

- Se hace uso de lenguaje soez como *shit*.
- A lo largo del juego el jugador se enfrenta a alienígenas que no sangran. También, en un escenario, puede enfrentarse a humanos controlados mentalmente, los cuales sangran al ser atacados. Si el jugador se acerca mucho, les explota la cabeza.








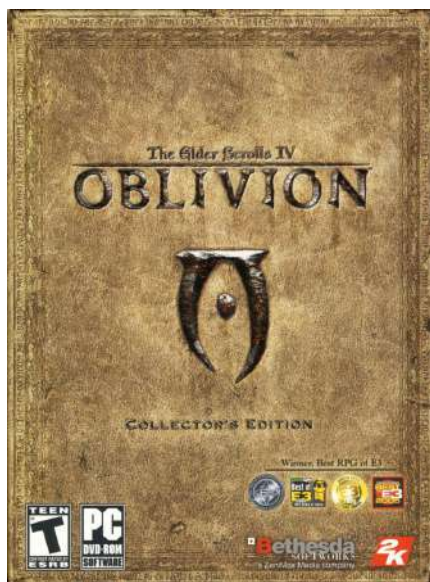
Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin información
	Violencia fuerte
	Sangre, Lenguaje soez, Uso de alcohol, Violencia
	Sin información

Tabla 7. Contenidos de Prey

The Elder Scrolls Oblivion



Año de lanzamiento: 20-03-2006

Contenido:

- Apenas hay lenguaje soez. Como mucho *damn*.
- El jugador puede hacer sangrar a sus enemigos en los combates, con algunos golpes. También se puede encontrar sangre en algunos lugares del escenario. El jugador lucha cuerpo a cuerpo con armas blancas o con armas a distancia como arcos.



- El único *gore* con el que cuenta el juego es que en algunas localizaciones se encuentran cabezas cortadas en descomposición, al igual que cadáveres u otros miembros amputados en el mismo estado.







Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin informacion
	Violencia, Temas adultos
	Sangre y <i>Gore</i> , Lenguaje soez, Temas sexuales, Uso de alcohol, Violencia
	Sin información
	Violencia moderada

Tabla 8. Contenidos de *The Elder Scrolls Oblivion*

Halo 2

Año de lanzamiento: 09-11-2004

Contenido:

- El lenguaje soez usado es *damn, bitch, shit* y *bastard*.
- El juego es un shooter de acción, luego a lo largo de todo el videojuego lo que se hace es disparar. El combate es solo contra alienígenas, aunque se puede ver cómo hieren a humanos y su sangre.
- A la hora de combatir contra los *Flood* (uno de los enemigos) estos pueden ser desmembrados con los disparos y las explosiones, aunque con sangre verde. Los *Flood* son mutaciones de alienígenas del *Covenant* (una facción enemiga) y de humanos los cuales acaban deformados.








Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin informacion
	Violencia animada de intensidad media
	Sangre y Gore, Lenguaje soez, Violencia
	Sin información

Tabla 9. Contenidos de Halo 2

Tails of Iron



Año de lanzamiento: 17-09-2021

Contenido:



- No hay lenguaje soez.



- El jugador controla a una rata la cual se enfrenta a otros animales, principalmente ranas, aunque también contra topes, mosquitos, escarabajos y otras ratas. A la hora de herir a un enemigo, este sangrará sangre amarilla (bichos), verde (ranas) y roja (topes y ratas), además de que salpicará al jugador y lo cubrirá en sangre, junto con su arma.



- Cada tipo de arma cuenta con sus propias ejecuciones, las cuales van desde apuñalamientos hasta aplastamientos de cabeza, evisceraciones, decapitaciones, abriéndoles la espalda o abriéndoles la cabeza al enemigo. Algunos enemigos zombis aparecen descompuestos y, a medida que se les hace daño, van perdiendo trozos de su cuerpo, desde trozos de carne hasta miembros. Algunos zombies explotan al morir y se esparcen en cachos. En el caso de las armas a distancia, la ejecución de la pistola consiste en quitarle la mandíbula al enemigo.

- Al principio del juego en algunos lugares del escenario te encuentras cadáveres de ratas cubiertas de sangre y/o ahorcadas, colgando del techo.

- Cada jefe cuenta con su propia ejecución a la hora de ser derrotado. Habitualmente contienen *gore*, como una en la que le abres la espalda y le cortas la columna vertebral.





Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin información
	Violencia fuerte
	Sangre y <i>Gore</i> , Violencia

Tabla 10. Contenidos de Tails of Iron

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Año de lanzamiento: 23-03-2004

Contenido:

- El lenguaje soez varía en función del idioma. En inglés se hace uso de *damn* y *damnit*, mientras que en español se usa mierda y joder.
- El jugador puede usar combate cuerpo a cuerpo para reducir a enemigos, además de armas de fuego para disparar a los enemigos. Los enemigos son humanos terroristas y estos no sangran al ser alcanzados.



- En un nivel del juego te encuentras con cerebros esparcidos por el suelo junto con marcas de sangre seca. Si se les dispara, estos se fragmentan en trozos de cerebro. Más adelante te encuentras con cadáveres con el casquete craneal abierto y limpio.
- Se puede atacar a civiles en varias misiones, aunque matarles suponga el *Game Over* de la misión.
- Un civil es ejecutado por un terrorista mediante un disparo a quemarropa. No hay sangre. También se interroga y tortura a un civil, aunque la violencia ejercida son bofetadas/puñetazos.
- En una escena se ven de cerca las llagas y marcas de un enfermo de viruela.







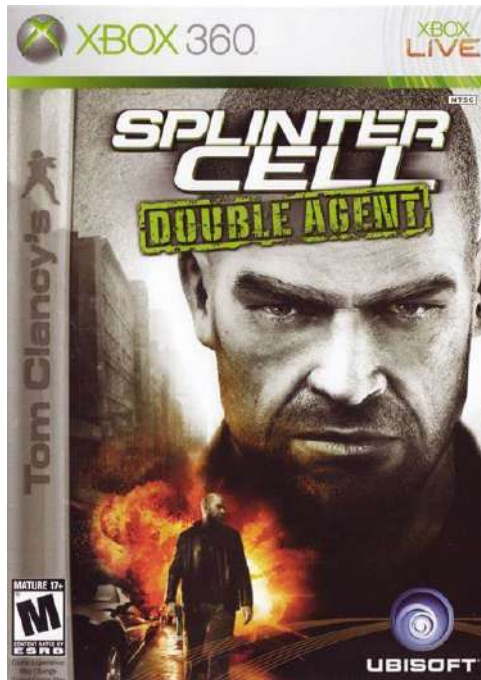
Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin información
	Violencia
	Sangre, Referencias a drogas, Violencia
	Sin información
	Violencia fuerte

Tabla 11. Contenidos de Splinter Cell Pandora Tomorrow

Splinter Cell Double Agent



Fecha de lanzamiento: 24-10-2006

Contenido:



- Se puede ejecutar a los enemigos mediante bajas sigilosas a cuchillo. La ejecución consiste en apuñalarlos, pero no hay sangre, salvo en algunas bajas específicas como sucumbiendo el suelo bajo el que está el enemigo y apuñalándolo bajo el agua.

- Un compañero del jugador es ejecutado de un disparo en la primera misión, sin sangre.

- Hay un dibujo de una mujer desnuda en la misión de la prisión.



- En la primera misión del HQ, al jugador se le da opción de ejecutar a un rehén civil el cual ha sido visiblemente torturado. De ejecutarlo, se hace mediante un disparo a la cabeza, salpicando la pared de atrás con la sangre de la víctima.
- En la misión del barco, el jugador cuenta con el objetivo secundario de no matar a civiles. En el caso de matar a alguno, se falla el objetivo secundario, pero sigue el videojuego.
- En la misión en Oriente Medio, el jugador se encuentra con la ejecución pública de varios civiles. Si quiere puede intervenir y evitarlo, aunque él no hacerlo no fallará la misión.
- En la última misión del HQ, se le da opción al jugador de ejecutar a un personaje amigo del protagonista, el cual ha sido torturado; o disparar a uno de los terroristas, delatando la tapadera del jugador.
- En la última misión se puede reducir y matar a un villano forcejeando con él y rompiéndole el cuello, sonando los huesos al hacerlo.









Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin información
	Violencia fuerte
	Sangre, Lenguaje soez, Violencia
	Sin información
	Violencia fuerte

Tabla 12. Contenidos de Splinter Cell Double Agent



Grand Theft Auto San Andreas

Fecha de lanzamiento: 26-10-2004

Contenido:

- En el videojuego se hace uso de lenguaje soez fuerte de manera sostenida, incluyendo palabras como *fuck, shit, asshole, motherfucker, bitch, nigger*, etc.

- El jugador tiene bastante libertad a la hora de actuar, pudiendo armar el caos en el mapa explotando vehículos y matando gente sin motivo más allá del propio disfrute.

- El combate gira en torno al uso de armas de fuego, con algunos usos de armas blancas. El cuchillo permite hacer bajas sigilosas mediante apuñalamientos. Después de morir un personaje, sale un charco de sangre debajo suya. También al recibir disparos.

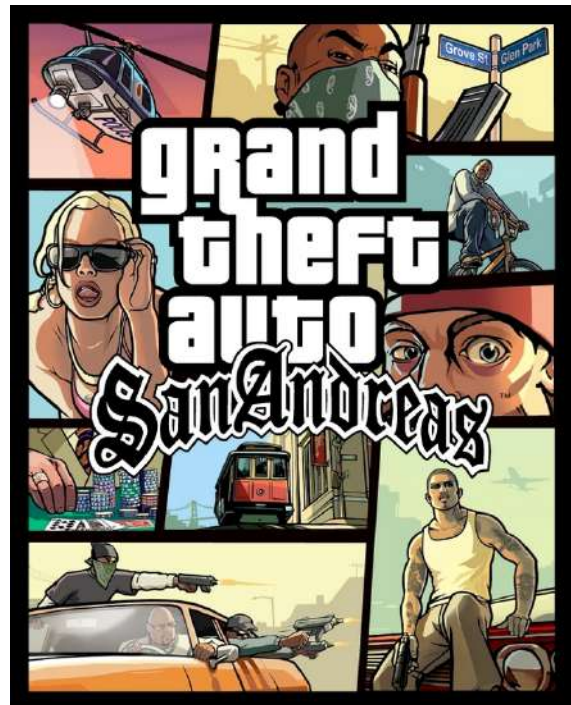
- Si se dispara a la cabeza con un arma de fuego potente, el personaje perderá la cabeza mientras sale una fuente de sangre del cuello.

- Si el jugador o cualquier personaje pasa por encima de un charco de sangre, producirá huellas de sangre. Lo mismo ocurre al ser un vehículo quien pasa por encima, dejando las marcas de los neumáticos ensangrentadas.

- El jugador puede emborracharse y acabar vomitando, mientras que el resto de los personajes se les puede ver consumiendo drogas como marihuana.

- El jugador puede solicitar servicios sexuales, aunque estos no se ven, solo se oyen. Ocurre lo mismo a la hora de tener relaciones sexuales con las posibles parejas que puede tener el jugador. En algunos puntos del juego se pueden ver directamente actos sexuales, tales como masturbaciones o sexo oral, pero sin detalle.

- Surgió un escándalo alrededor del videojuego debido a que salió un *mod* para la versión de PC el cual, aprovechando datos oficiales pero descartados encontrados dentro del disco del videojuego, habilitaba un minijuego sexual descartado. En él el jugador mantiene relaciones sexuales con su pareja y, mediante el uso de los controles, se busca maximizar el placer



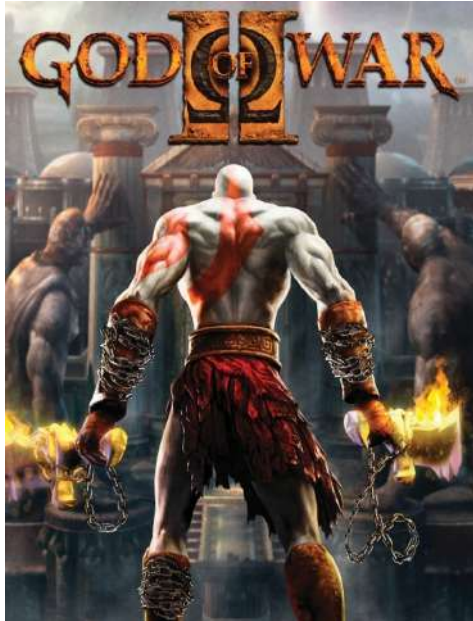
sexual de ésta. Durante este minijuego se ve más directamente distintos actos sexuales, aunque sin desnudez, tales como penetración y sexo oral. Debido a que estos contenidos se encontraban parcialmente en el propio disco, sufrió un cambio en algunas de las clasificaciones por edades, prohibiendo su distribución hasta que finalmente borraron esos contenidos del disco.

- En su versión australiana y alemana tuvo que censurarse para poder distribuirse en los respectivos países. Por eso el que haya más de una categoría de edad por sistema.

Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez, Apuestas
 	Censurado (16) Sin censura (18)
 	Violencia fuerte, Referencias sexuales, Referencias a drogas, Lenguaje Soez (MA+15) Actividades sexuales relacionados con los incentivos y las recompensas (R+18)
 	Sangre y Gore, Fuerte lenguaje soez, Violencia intensa, Contenido sexual, Uso de drogas (M) Sangre y Gore, Fuerte lenguaje soez, Violencia intensa, Fuerte contenido sexual, Uso de drogas, Desnudez (AO)
	Sin información
	Lenguaje soez, referencias sexuales

Tabla 13. Contenidos de Grand Theft Auto San Andreas

God Of War 1,2 y 3



Fechas de lanzamiento: 22-03-2005, 13-03-2007, 16-03-2010, respectivamente

Contenido:



- No se hace uso de lenguaje soez en ninguno de los 3 videojuegos, solo en los documentales del material adicional.



- El videojuego es un *hack'n slash*, un género de acción constante en la que el jugador combate cuerpo a cuerpo o con armas blancas.



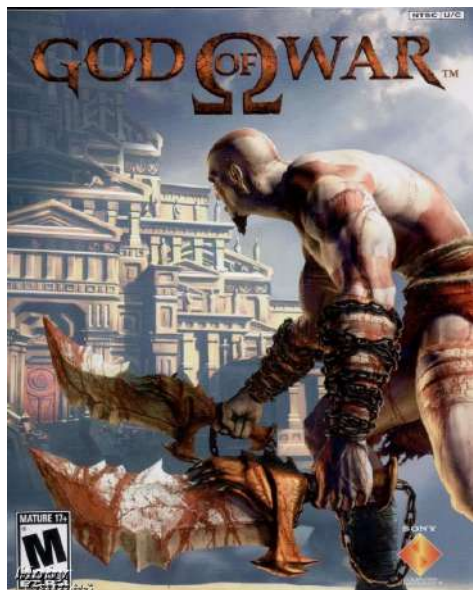
- Los enemigos sangran cuando son heridos. Estos pueden ser ejecutados de formas brutales, siendo descuartizados, eviscerados, empalados o aplastados. Algunas de las ejecuciones específicas consisten en apuñalar o arrancar ojos o arrancar cabezas.



- Cada jefe final también cuenta con su propia ejecución, variando según cada uno, aunque siendo la brutalidad el elemento principal como por ejemplo, arrancarle la cabeza y ver cómo se va desgarrando la piel.



- En cada juego existe un minijuego sexual en uno de los niveles, el cual consiste en seguir una combinación de botones dirigidos por el videojuego. De hacerlo correctamente, se recompensa al jugador con experiencia. Durante este minijuego sexual solo se oyen los gemidos de las mujeres con las que el personaje del jugador mantiene relaciones sexuales, además de algún punto del escenario a donde se aparta la mirada. En el tercero hay una ligera diferencia debido a que en él la cámara se centra en ver a dos sirvientas desnudas de cintura para arriba, las cuales se van excitando a medida que se va siguiendo correctamente la combinación de botones hasta que, al final, se unen a la actividad sexual. De



forma general las actividades sexuales de estos minijuegos son orgías.

- Tanto las mujeres de los minijuegos previamente descritos como algunos enemigos o personajes femeninos se muestran desnudos de cintura para arriba, viéndoles los senos. En el caso del tercer videojuego, los senos cuentan con físicas.







Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia
	Sin información
	Violencia animada de nivel medio, Referencias sexuales (1) Violencia fuerte, Referencias sexuales (2) Violencia fuerte, Sangre y <i>Gore</i> , Sexo, Desnudez (3)
	Sangre y <i>Gore</i> , Fuerte lenguaje soez, Violencia intensa, Contenido sexual, Desnudez (1 y 2) Sangre y <i>Gore</i> , Fuerte lenguaje soez, Violencia intensa, Fuerte contenido sexual, Desnudez (3)
	D (1 y 2) Z (3)
	Violencia fuerte, Lenguaje soez (1 y 2) Violencia sangrienta fuerte (3)

Tabla 14. Contenidos de *God Of War I, II y III*



Fahrenheit Indigo Prophecy

Fecha de lanzamiento: 16-09-2005

Contenido:

- Se hace uso de lenguaje soez fuerte tal como *fuck*, *shit*, *asshole* y *bitch*.

- Al ser un videojuego narrativo no hay muchas escenas de acción o de violencia, aunque las hay. Normalmente no son muy violentas, siendo combates cuerpo a cuerpo, aunque en la primera escena el protagonista apuñala a un civil y acaba cubierto de sangre, tanto él como el baño en el que ocurre el asesinato. También se puede ver que uno de los personajes se corta las venas, mostrando las muñecas y su cama ensangrentadas.

- Cada personaje cuenta con un medidor de su salud mental, la cual va variando en función de cómo se desarrollen ciertos momentos de la historia. Si el medidor llega a su mínimo, el personaje se suicidará, ya sea saltando desde un balcón o mezclando pastillas con alcohol.



- Uno de los personajes jugables se le ve una vez fumando marihuana.



- Hay 2 escenas de sexo en el videojuego. En la primera esta se desarrolla como un minijuego, teniendo el jugador que interactuar para cumplir la escena. Lo que debe hacer el jugador es empujar el joystick del mando o el ratón en caso de jugar en ordenador, simulando la penetración que está haciendo el personaje controlado. El acto sexual de dicha escena se ve perfectamente, aunque no se ven genitales o senos, solo los dos cuerpos llevando a cabo el acto. En la segunda escena el jugador no interactúa, aunque se ve perfectamente el acto sexual y en él se ven los senos de uno de los personajes.

- La versión estadounidense fue censurada en su lanzamiento original, ya que recibió al principio la clasificación *Adults Only*. La versión censurada recibió la categoría *Mature*, aunque en su remasterización de 2015 recibió la clasificación *Mature* la versión sin censura.








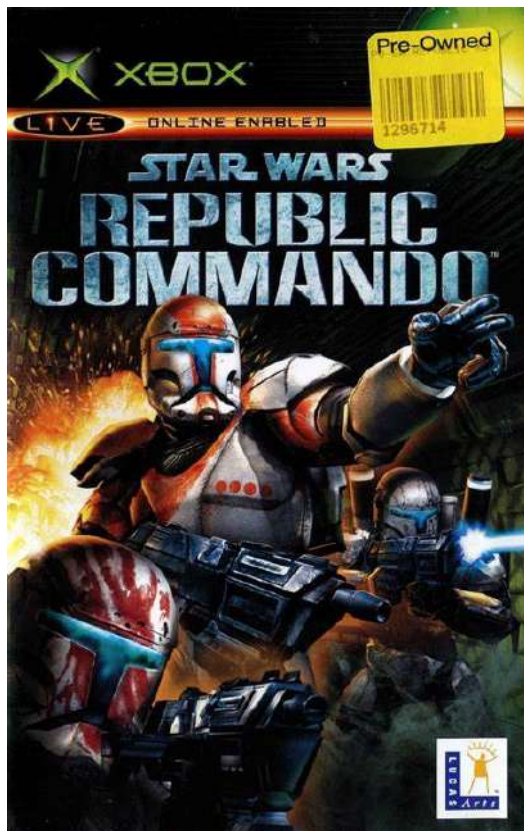
Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Sexo, Drogas
	Sin información
	Violencia fuerte, Escena fuerte de sexo
	Sangre, Lenguaje soez, Violencia, Contenido sexual, Uso de alcohol y drogas, Desnudez (M, sin censura relanzamiento) Sangre, Desnudez, Fuerte lenguaje soez, Fuerte contenido sexual, Uso de drogas y alcohol, Violencia (AO, lanzamiento original sin censurar)
	Horror moderado, Sexo

Tabla 15. Contenidos de Fahrenheit Indigo Prophecy

Star Wars Republic Commando



Fecha de lanzamiento: 28-02-2005

Contenido:

- Se hace uso de lenguaje poco soez en los diálogos, por ejemplo, *damn*, *damnit*, *ass* y *scumbag*.
- Al ser un *shooter* en primera persona, el combate con armas de fuego es constante a lo largo del videojuego.
- La violencia es moderada, aunque es debido al color de la sangre y a que solo te enfrentas a alienígenas.
- Todos los enemigos sangran, cada uno de un color distinto, como amarillo, marrón o negro. En el caso de herir a un enemigo muy cerca de ti, la sangre salpica la pantalla y se limpia.
- Los *wookies* no son enemigos, pero cuando son heridos sangran con sangre roja. En uno de los niveles te encuentras cadáveres de *wookies* desperdigados.



- Los cadáveres de los enemigos cuentan con físicas y tardan en desaparecer. Si se les sigue disparando sigue saliendo sangre de ellos.

- Los geonosianos son una de las razas alienígenas enemigas. Al morir, en ocasiones serán desmembrados. Por ejemplo, se les puede quitar la cabeza con un rifle francotirador, quedando la cabeza y el cadáver sin desaparecer. Si, por ejemplo, se les dispara con el francotirador al pecho, les seccionará por la mitad. También se pueden amputar brazos y piernas y sus crías también se rompen en extremidades al morir.

- Tanto los aliados como los enemigos pueden realizar ejecuciones cuerpo a cuerpo. Algunas de ellas consisten en empalar, clavar cuchillos en la columna vertebral a la altura del cuello, partir la espalda, estrangular, romper el cuello o disparar con una escopeta a quemarropa.

- En algunos escenarios también se encuentran cadáveres clones manchados de sangre. En estos mismos escenarios se pueden encontrar trozos de armadura de clon (pueden ser extremidades amputadas, pero debido a la falta de información se desconoce). En algunos

puntos de estos mismos niveles se puede encontrar paredes ensangrentadas de color rojo y un pozo lleno de cadáveres clones.

- En una escena un soldado clon muere empalado con una bayoneta, siendo levantado y clavado en una pared.






Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Miedo
	Sin información
	Violencia
	Sangre y Gore, Violencia
	Sin información

Tabla 16. Contenidos de Star Wars Republic Commando

Bioshock

Fecha de lanzamiento: 18-08-2007

Contenido:

- Está presente lenguaje soez fuerte a lo largo del videojuego, como por ejemplo *fuck*; además de lenguaje menos soez como *shit*, *bitch* o *damn*. También se usan términos racistas y xenófobos.

- El jugador hace uso de los “plásmidos”, los cuales actúan como superpoderes. Al usarlos se reduce una barra en el HUD y para poder rellenarlo el



jugador debe inyectarse unas jeringuillas. Lo mismo ocurre para la barra que indica la vida restante del jugador. En ambos casos se ve como el jugador se inyecta la jeringuilla.

- A la hora de herir a los enemigos, estos sangran con sangre roja. En algunos lugares del escenario también se pueden encontrar manchas de sangre por las paredes.
- En algunas escenas se hace daño a personajes indefensos, como una mujer la cual es pinchada mientras grita de dolor. En otra escena, un enemigo es empujado contra una pared y atravesado con un taladro gigante, salpicando de sangre toda la habitación.
- Las *Little Sisters*, las cuales son niñas, pueden ser matadas por los enemigos, quedando sus cadáveres por el escenario. No se pueden defender. También el jugador puede “cosecharlas”, absorbiendo su poder y transformándolas en sanguijuelas.







Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez, Apuestas
	Sin información
	Fuerte temática de terror, Violencia fuerte
	Sangre y Gore, Referencias a drogas, Violencia intensa, Temas sexuales, Fuerte lenguaje soez
	Sin información
	Fuerte y sangrienta violencia

Tabla 17. Contenidos de Bioshock

Killzone 2 y 3



Fechas de lanzamiento: 27-02-2009 y 22-02-2011, respectivamente

Contenido:

- Se hace uso de lenguaje soez fuerte como *fuck* y lenguaje menos soez como *shit* y *asshole*.

- Al ser un *shooter* en primera persona, a lo largo del juego el jugador se mete en combates haciendo uso de armas de fuego. Mediante el uso de rifles de francotirador o escopetas, el jugador puede quitarles la cabeza a los enemigos en una nube de sangre. También, en el caso del 2, se puede usar un lanzallamas para quemar vivos a los enemigos, los cuales gritan de dolor hasta morir.

- También se pueden realizar ejecuciones a los enemigos, especialmente en el 3, donde se les puede cortar el cuello, apuñalarles, romperles el cuello o aplastarles los ojos con los dedos.

- En el 3 el jugador pasa por un escenario donde se encuentran desperdigadas extremidades humanas, con sangre salpicada por el lugar.











Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez (Los dos)
	Sin información
	Batallas fuertemente violentas, Lenguaje soez (2) Violencia fuerte (3)
	Sangre y <i>Gore</i> , Violencia intensa, Fuerte lenguaje soez (Los dos)
	Sin información
	Fuerte y sangrienta violencia (2) Fuerte y sangrienta violencia, Fuerte lenguaje soez (3)

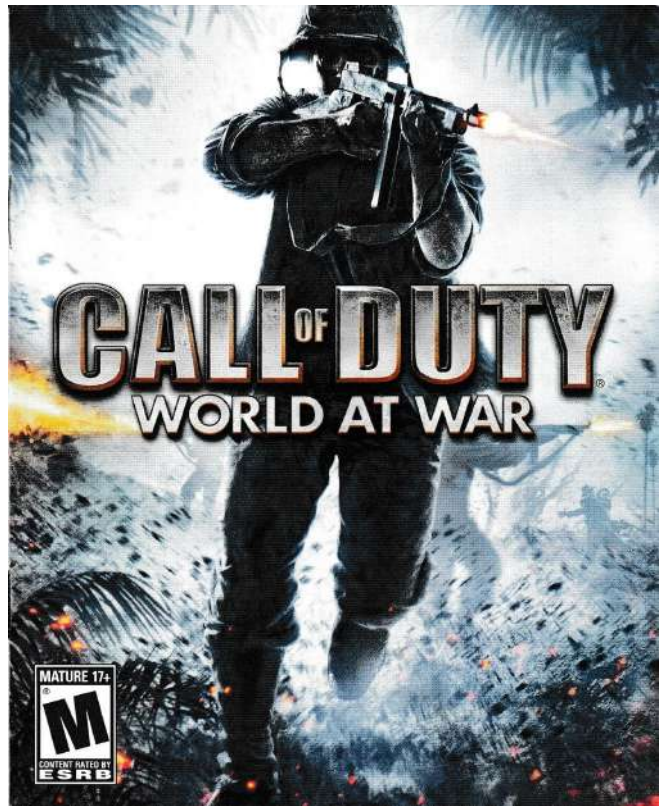
Tabla 18. Contenidos de Killzone 2 y 3

Call of Duty World At War

Fecha de lanzamiento: 11-11-2008

Contenido:

- Se hace uso de lenguaje soez fuerte como *fuck*, además de lenguaje soez menos fuerte como *shit*.
- Es un *shooter* en primera persona que se desarrolla durante la campaña del Pacífico y la campaña Soviética en la Segunda Guerra Mundial.
- A lo largo del videojuego los enemigos pueden ser descuartizados ya sea mediante armas de gran calibre como ametralladoras o explosivos. Al ser heridos con estos tipos de armas pierden brazos, piernas, cabezas o pueden incluso ser partidos por la mitad. En ocasiones, antes de morir, se les puede ver retorciéndose de dolor. También pueden ser quemados vivos mediante el uso de lanzallamas.



- En algunas escenas hay un mayor foco de la violencia. Por ejemplo, al principio del juego tu personaje está capturado por tropas japonesas y se ve a un compañero ensangrentado el cual es torturado quemándole el ojo con un puro para después ser ejecutado cortándole el cuello con un cuchillo, salpicando la pared que tiene al lado con su sangre. En otra escena te arrastras por una fuente en Stalingrado mientras te abres paso entre cadáveres de soldados.

- La versión alemana fue censurada para poder pasar el corte de sus criterios.








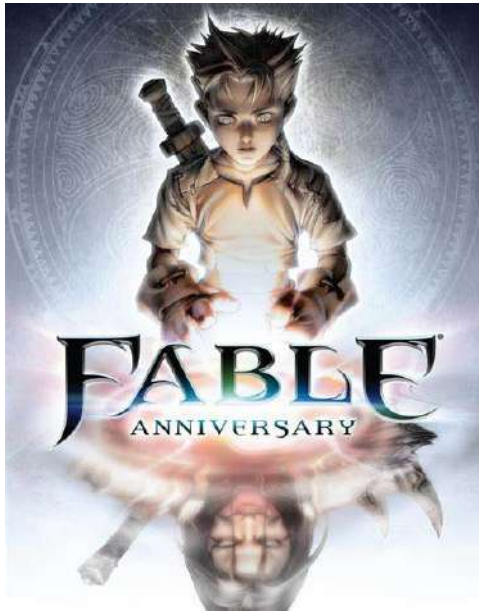
Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez
	Sin información
	Violencia fuerte, Lenguaje soez
	Sangre y Gore, Violencia intensa, Fuerte lenguaje soez
	Fuerte violencia, Lenguaje soez

Tabla 19. Contenidos de Call of Duty World At War

Fable The Lost Chapters/Anniversary



Fechas de lanzamiento: 23-09-2005 y 12-09-2014, respectivamente.

Contenido:

- Apenas se hace uso de lenguaje soez. Solo se usa en ocasiones la palabra *shit*. Además, el jugador puede hacerle un corte de mangas mediante una acción a cualquier personaje.

- El jugador puede coquetear y casarse con otros personajes, con los cuales puede acabar manteniendo relaciones sexuales. De estas solo se oyen gemidos, pero no se ve nada ya que pasa a una pantalla en negro.

- También se pueden solicitar los servicios de una prostituta, además de comprar el burdel y sacarle rédito económico o liberar a las prostitutas cerrando el burdel.



- El jugador puede sacrificar a otros personajes en un lugar concreto del mapa, siendo recompensado. Aun así el sacrificio no es explícito, ya que el personaje desaparece entre gritos.

- El jugador puede matar a cualquier otro personaje, ya sea enemigo o inofensivo. Aunque si matas a un civil, el resto del pueblo lo recordará, en el caso de verlo.

- El jugador pelea usando armas blancas como espadas, hachas y mazos o con arcos y ballestas. Al herir a un enemigo saldrá sangre.

- También se puede decapitar a un personaje si se le dispara a la cabeza con una flecha o mediante algunos movimientos especiales de armas blancas. Al decapitarlo saldrá un chorro de sangre del cuello y caerán tanto la cabeza ensangrentada como el cuerpo. Pasado un tiempo ambos desaparecen.

- El jugador puede obtener trofeos al terminar algunas misiones. Algunos de estos trofeos consisten en cabezas cortadas ensangrentadas de enemigos, las cuales se pueden ver en primer plano desde el menú.

- El jugador puede beber alcohol y emborracharse, llegando al punto de vomitar.
- En un momento del juego, el jugador se encuentra encerrado en una sala de tortura con máquinas ensangrentadas.
- Ambos son el mismo juego, con el mismo contenido, aunque contando el segundo con un lavado de cara visual. La clasificación 12 del USK y MA+15 del ACB corresponden a la versión del The Lost Chapters, mientras que el 16 del USK y el R+18 del ACB corresponden a la versión Anniversary.

Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia (Los dos)
 	Sin información
 	Violencia fuerte, Referencias sexuales (The Lost Chapters) Actividad sexual relacionada con incentivos y recompensas (Anniversary)
	Sangre y <i>Gore</i> , Violencia, Lenguaje soez, Contenido sexual, Uso de alcohol (Anniversary) Sangre, Temas sexuales, Fuerte lenguaje soez, Violencia (The Lost Chapters)
	Sin información

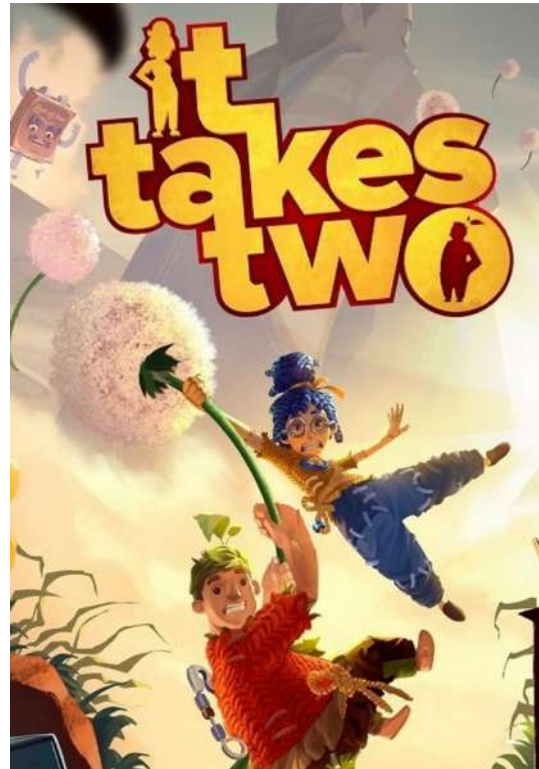
Tabla 20. Contenidos de Fable The Lost Chapters y Anniversary

It Takes Two

Fecha de lanzamiento: 26-03-2021

Contenido:

- Se hace uso de lenguaje poco soez como *shit*, *damn* o *bloody* de manera irregular.
- Los jugadores entran en combate contra enemigos de juguete y fantasiosos mediante el uso de armas fantasiosas. Al morir estos desaparecen, aunque gritan durante el combate.
- En algunas escenas los jugadores acaban empalados por chinchetas, aunque no hay sangre en todo el juego.
- Hay una escena en la que, de forma obligatoria, los jugadores deben matar a un juguete para avanzar en la historia. El tema de esta escena es la crueldad con la que se lleva a cabo. El juguete a matar se presenta de forma adorable y los personajes intentan mentirle y manipularle para matarle, pero cuando se da cuenta, intenta huir suplicando por su vida. Durante la huida, hay forcejeos entre los jugadores y el juguete, perdiendo el juguete extremidades entre gritos hasta culminar la escena arrastrando los restos de este a un borde para lanzarlo mientras llora y sigue suplicando.










Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Lenguaje soez
	Sin información
	Temática leve, Violencia, Lenguaje soez
	Sangre animada, Elementos cómicos, Violencia fantástica, Lenguaje soez
	Sin información

Tabla 21. Contenidos de It Takes Two

Los Sims 4



Fecha de lanzamiento: 02-09-2014

Contenido:

- Los personajes, según la situación, pueden acabar peleando. Esto ocurre dentro de una nube de humo, viendo como salen brazos y piernas y con bocadillos estilo cómic de lo que se están diciendo. Todo ocurre de una forma cómica, bastante caricaturesca.

- Los personajes pueden morir de distintas formas. Pueden morir de vejez, quemados, de inanición, debido a interacciones con objetos como plantas carnívoras o electrocutados.

- Los personajes pueden formar familias con otros personajes. Para ello, los personajes son capaces de coquetear, abrazarse o besarse entre ellos, culminando en practicar un “ñiqui-ñiqui” (es decir sexo). La escena transcurre bajo las sábanas de una cama, viendo cómo se mueven y sueltan sonidos. Ocasionalmente el personaje se puede quedar embarazado.



- Cuando un personaje va al baño ya sea para orinar o hacer heces, se bajará los pantalones y la zona de la pelvis la cubrirán unos píxeles. En el caso de que vaya a ducharse/bañarse, se desnudará completamente, aunque la desnudez la tapan píxeles.






Etiqueta de edad	Contenido por el que ha recibido dicha etiqueta
	Violencia, Sexo
	Sin información
	Violencia, Referencias sexuales
	Humor vulgar, Temas sexuales, Violencia
	Sin información

Tabla 22. Contenidos de Los Sims 4



4.2 Resultados del análisis

Después de haber analizado los elementos por los que los videojuegos del anterior grupo han podido obtener sus etiquetas de edad, ahora se va a describir los resultados sobre los verdaderos criterios de clasificación de cada una de las entidades. Para ello se va a ir entidad por entidad y edad por edad, definiendo los contenidos permitidos.


En el caso del PEGI se va a recurrir además a un formulario oficial [45] cuyo datado en el 2011 pero que dejó de estar disponible al público en el que se detalla parte de esta información.





4.2.1 PEGI

Edad\Contenido	Violencia	Lenguaje soez	Miedo	Apuestas	Sexo	Drogas	Discriminación
	Solo se permite violencia cómica sin importar el tipo de personaje sobre el que se ejerza. No pueden haber heridas o sangre ni que la violencia cómica pueda mínimamente perturbar a los más pequeños.	No se permite nada de lenguaje soez.	No se permiten elementos de miedo o de terror.	Nada de apuestas ni de juegos de apuestas simulados.	No se etiqueta la desnudez. Solo se permite la aparición de desnudos sin visión de genitales en contextos no sexuales.	No se permiten drogas.	No puede haber representaciones de estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas o de otro tipo que promuevan el odio.
	Se permite la aparición de violencia leve como la cómica, sin la aparición de sangre o heridas, aunque puede venir acompañada de elementos perturbadores para los más pequeños. En el caso de que se aplique sobre humanos esta violencia debe ser implícita, sin ser vista; y en el caso de que se ejerza contra personajes humanos no detallados (que se entienda que sea un humano, pero sin dar detalle) debe ser no detallada o no realista. Para el caso de que se ejerza contra personajes fantásticos, estos personajes	Se permite lenguaje soez leve como <i>ass o hell</i> o el uso de lenguaje soez más severo pero censurado.	Se permite el uso de sonidos o la representación de escenas que puedan atemorizar a los niños, sin la aparición de violencia. Por ejemplo música espeluznante o gritos de fondo.	Nada de apuestas ni de juegos de apuestas simulados.	No se etiqueta la desnudez. Solo se permite la aparición de desnudos sin visión de genitales en contextos no sexuales.	No se permiten drogas.	No puede haber representaciones de estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas o de otro tipo que promuevan el odio.



	pueden morir o ser heridos, aunque no deben de reaccionar como lo haría un humano ni tampoco se debe mostrar la herida o muerte en detalle.						
	Se permite violencia realista (que reaccione como lo haría un humano en la vida real) contra personajes fantásticos o violencia no realista y ejercida contra personajes humanos. Aun así, los personajes humanos pueden morir y ser heridos, aunque sin apreciarse los detalles. Se permite además violencia sin sangre contra humanos en el caso de ser un juego de peleas en 2D o en un juego deportivo.	El lenguaje soez permitido en esta categoría es aquel que no cuenta con connotaciones sexuales gráficas. Se permiten palabras como <i>damn, hell, son of a bitch, bitch, shit, asshole, slut, whore, dickhead, twat</i> o <i>bastard</i> . También se permite lenguaje ofensivo y discriminatorio como <i>nigger, queer</i> o <i>dyke</i> .	Las escenas de miedo se consideran de horror por contener escenas con horror moderado, sin la aparición de imágenes violentas.	Solo se permiten juegos de apuestas no realistas sin el fomento de su realización.	Se permite contenido sugerente tal como el uso de palabras o imágenes que puedan ser sexualmente explícitas, pero no eróticas como la visión de una pareja desnuda donde no se vean genitales y se metan en una cama o la aparición de los senos de una mujer pero en la distancia o de forma no totalmente visible. Las connotaciones sexuales deben estar claramente relacionadas con relaciones sexuales y pueden realizarse mediante palabras o acciones (por ejemplo, sobreentender que una pareja está teniendo sexo debajo de unas sábanas). Por acciones además se refiere a posturas o poses	No se permiten drogas.	No puede haber representaciones de estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas o de otro tipo que promuevan el odio.



					estando vestido el personaje.		
	Se permite violencia realista ejercida contra humanos o animales sin necesidad de que haya sangre o <i>gore</i> , considerando como realista cuando reacciona según lo esperable en la vida real. Se permite la sangre y el <i>gore</i> en el caso de videojuegos de estilo arcade 2D o deportivos.	Se permite el uso de lenguaje soez agresivo y sexual tal como <i>fuck</i> , <i>motherfucker</i> , <i>cunt</i> , <i>cocksucker</i> ; además del uso de blasfemias religiosas o sagradas.	Las escenas de horror permitidas son aquellas intensas y sostenidas o perturbadoras, sin necesidad de que contengan imágenes violentas.	No están permitidos los juegos de apuestas realistas a no ser que no se fomente su uso.	Está permitida la aparición de desnudos íntegros en contextos no sexuales y la aparición de desnudos sin genitales en contextos o actividades sexuales. No se consideran genitales los senos, culos y el vello púbico.	Se permite el consumo de alcohol, drogas y tabaco y la representación positiva del uso de alcohol y tabaco con la obtención de recompensas. Se permiten las referencias a las drogas.	No puede haber representaciones de estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas o de otro tipo que promuevan el odio.
	Se permite la aparición de violencia fuerte difícil de digerir o de la violencia gratuita ejercida contra personajes humanoides (matar peatones o dependientes de tiendas) o ejercida contra personajes indefensos (aquellos personajes que no tienen la oportunidad de evitar la violencia, sin incluir aquellos que participan en lo que ocurre dentro del <i>gameplay</i>). Por difícil de digerir se entiende como aquella violencia como descuartizamientos, tortura	Se permite la misma que en la edad anterior, pero de forma más frecuente.	Sin restricciones en cuanto al contenido de horror.	Se permite la glorificación de los juegos de apuestas realistas.	Se permite la aparición de actividades sexuales explícitas, entendiendo por explícitas aquellas en las que se vean órganos sexuales como penes o vaginas.	Se permite la idealización del consumo de drogas mediante la representación del uso de estas como algo positivo, por ejemplo, consiguiendo beneficios. Se aplica para drogas reales e ilegales.	Se permiten representaciones estereotípicas de grupos étnicos, religiosos o nacionalistas que promuevan el odio, aunque esto pueda infringir alguna ley nacional.








	<p>o sadismo o la representación horrenda de la muerte o la aparición de heridas realizada contra personajes humanos. Normalmente involucra la sangre y el gore, aunque se tiene que hacer un énfasis en el aspecto horrible de la violencia. No se considera difícil de digerir si la muerte o las heridas se muestran de forma poco realista, como desapareciendo el cadáver rápidamente.</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

Tabla 23. Tabla resumen de PEGI



4.2.2 BBFC






Contenido\Edad					
Comportamientos peligrosos	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	Algunos comportamientos peligrosos son las autolesiones y el suicidio. Si se ven explícitamente y se presentan de forma negativa, como mostrando sus perjuicios, son válidas para esta edad.	No hay nada que añadir.
Discriminación	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	Se permite el uso de lenguaje discriminatorio, pero como algo negativo.	Se permite el uso de lenguaje discriminatorio de forma recurrente o banal.
Drogas	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	Se permite el consumo de drogas ocasional, aunque sin refuerzo positivo. Con esto también se permiten las referencias a drogas. Lo mismo se aplica para el alcohol.	Se permite el consumo regular de drogas o similares. Estos pueden aportar beneficios a tu personaje.
Lenguaje Soez	No hay nada que añadir.	Se permite el uso de lenguaje soez bajo como <i>bloody</i> o <i>ass</i> y el uso irregular de lenguaje soez moderado como <i>bitch</i> o <i>shit</i> .	Se permite el uso regular de lenguaje soez moderado tal como <i>bitch</i> , <i>asshole</i> o <i>shit</i> ; además del uso irregular o no agresivo del lenguaje soez fuerte como <i>fuck</i> o <i>motherfucker</i> . No se permite el lenguaje soez muy fuerte.	Se permite el uso frecuente de lenguaje soez fuerte tal como <i>fuck</i> o <i>motherfucker</i> . Se permite el uso irregular o poco común de lenguaje soez muy fuerte tal como <i>cunt</i> .	No hay límites en cuanto al uso de lenguaje soez.



Desnudez	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	Se pueden ver desnudos íntegros en situaciones no sexuales y desnudos en situaciones sexuales sin incluir los genitales (vagina o pene).	No hay nada que añadir.
Sexo	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	Se pueden ver insinuaciones sexuales e incluso un acto sexual pero no de forma explícita, gráfica o realista.	Se pueden ver relaciones sexuales explícitas y realistas, pero no completamente gráficas. No se pueden ver detalles.	No hay nada que añadir.
Violencia y amenaza sexual	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.
Amenaza y horror	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.
Violencia	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	No hay nada que añadir.	Se permite la aparición ocasional de <i>gore</i> siempre que no se detallen las heridas. En el caso que el contexto sea histórico se permite un uso más regular de <i>gore</i> . Lo mismo ocurre con la violencia: se permite la violencia fuerte tal como apuñalamientos, heridas de bala o ahorcamientos donde se vea sangre, aunque sin regodearse en las heridas. En contextos históricos o narrativamente justificados sí se permite con mayor regularidad o detalle. Se permite la violencia gratuita siempre que no sea gráfica.	Se permite tanto <i>gore</i> como violencia que sea muy explícita, pudiendo regodearse o centrarse en los detalles como ver bien las heridas de bala o el desgarramiento de la piel. Se permite la violencia gratuita gráfica.

Tabla 24. Tabla resumen de BBFC

4.2.3 ACB

Contenido\Edad					
Crimen o violencia	Se permite destrucción de forma irregular y a baja escala.	Se permite destrucción de forma regular y emocionante a gran escala tal como la destrucción de edificios, siempre que no se vean heridos. Se permite violencia no gráfica (sin sangre ni heridas) ejercida contra personajes fantasiosos.	Se permite violencia contra personajes humanos, ya sea violencia caricaturesca o más realista como disparos o espadas. Se puede ver sangre, pero no de manera regular. También se permite <i>gore</i> como desmembramientos contra enemigos fantasiosos, siempre que no sea explícito, o contra personajes humanoides como encontrar miembros cercenados, siempre que no sea muy explícito y ocurra de forma irregular.	Se permite violencia gráfica y explícita tal como desgarramientos, desmembramientos, decapitaciones y explosiones en trozos de carne, pudiendo ver bastante sangre. Si no se ve de forma muy clara se permite violencia aún más explícita como abrir cabezas y evisceraciones. Se permite ejercer violencia contra gente inocente, al igual que la violencia gratuita. También se permite la tortura.	Se admite una violencia muy explícita y gráfica, al igual que <i>gore</i> , casi constante. Esta violencia se ve de forma cercana y con detalle.
Sexo	Sin información.	Sin información.	Se permiten las referencias sexuales, de la misma forma que los	Las relaciones sexuales explícitas y algo gráficas, donde se vea el acto, son	La prostitución con beneficios solo se permite aquí.





			actos no gráficos y caricaturescos.	válidas. También se permite si se escuchan sonidos como gemidos durante el acto o si hay referencias sexuales en el diálogo. Se permiten las referencias a actividades sexuales inmorales como el incesto.	
Drogas	Sin información.	Sin información.	Es válido el consumo de drogas no reales que aporten beneficios al personaje. También se permiten las referencias a drogas reales.	Es válido el consumo de drogas no reales que aporten beneficios al personaje. También se permiten las referencias y la aparición de drogas reales. Se permite el consumo de drogas reales que no aporten beneficios o que no sea de forma gráfica.	No se permite el consumo de drogas reales que aporten beneficios.
Temas	Sin información.	Sin información.	Se permite tratar temas como terrorismo o guerra biológica, aunque no de forma muy concisa. También se puede hablar de temas como esclavitud o prostitución.	La temática fuerte permitida, en el caso de ser fantasiosa, es oscura y retorcida. En el caso de ser de horror o terror, es una temática oscura, que genera incomodidad.	La temática permitida es aquella que lidia bastante o de forma continua con temas delicados tales como el nacionalsocialismo o el holocausto en un contexto no histórico.
Desnudez	Sin información.	Sin información.	Se permite desnudez si está censurada.	Se permiten desnudos donde se vean senos y penes en contextos sexuales y no sexuales.	Sin información.

Lenguaje Soez	Se permite el uso de lenguaje soez como <i>bloody</i> o <i>ass</i> .	Se permite el uso de lenguaje como <i>shit</i> , <i>damn</i> , <i>bitch</i> o <i>pussy</i> , además de la realización de gestos soeces como un corte de mangas.	Se permite lenguaje soez como <i>fuck</i> , <i>shit</i> , <i>damn</i> y <i>asshole</i> .	Se permite lenguaje soez como <i>fuck</i> , <i>motherfucker</i> , <i>bitch</i> , <i>shit</i> o <i>asshole</i> de forma regular y <i>cunt</i> de forma irregular. Se permiten términos discriminatorios como <i>nigger</i> .	Se permite el uso de forma regular de lenguaje soez como <i>cunt</i> .
---------------	--	---	--	---	--

Tabla 25. Tabla resumen de ACB

4.2.4 ESRB

Edad\Contenido	Contenidos
	<p>Se permite violencia fantástica muy leve como golpes entre vehículos y explosiones, sin que haya heridos.</p> <p>El lenguaje soez permitido es <i>ass</i> o <i>hell</i>, si se usa de forma poco regular.</p> <p>Nada de contenido sexual.</p> <p>Nada de desnudos.</p> <p>Se permiten referencias al alcohol y al tabaco.</p>
	<p>Se permite violencia fantástica ejercida contra enemigos fantásticos, siendo esta violencia el uso de armas fantasiosas contra enemigos que no son reales como alienígenas, siempre que no sea gráfica. También se permite violencia ejercida contra personajes no visibles como embestidas o accidentes en un videojuego de carreras.</p> <p>El lenguaje soez que se puede usar es <i>ass</i>, <i>damn</i> o <i>hell</i>. Se permiten ligeras connotaciones sexuales o indirectas del uso de drogas en las letras de las canciones, siempre que no sean muy regulares.</p> <p>Se permiten las referencias a drogas, aunque se permite el uso de alcohol y tabaco.</p> <p>Las indirectas sexuales están permitidas, siempre que no sean explícitas.</p>







	<p>Se permite violencia realista ejercida contra humanos de forma no realista. En el caso de ser realista generalmente no hay sangre. No se permiten apuñalamientos o empalamientos, además de <i>gore</i>. En el caso de violencia ejercida contra personajes fantásticos se permite una violencia realista mucho más explícita en la que puede haber <i>gore</i>.</p> <p>El lenguaje soez permitido es <i>hell, damn, shit, bitch, asshole...</i> No se permiten términos raciales o palabras como <i>fuck</i> o <i>motherfucker</i>. En el caso de las letras de las canciones se permiten referencias a actos violentos o temas sexuales. En el caso de lenguaje soez en las letras solo se permite el tipo de lenguaje soez que se escucharía en los diálogos.</p> <p>Se permiten referencias a drogas en el diálogo y el uso de alcohol o tabaco.</p> <p>Se permiten insinuaciones sexuales en los diálogos y en los textos, además de desnudez parcial como culos. No se permite la aparición de senos o genitales.</p>
	<p>Cualquier tipo de violencia mayormente realista ejercida contra humanos de forma realista (por ejemplo, cortar cuellos, apuñalar, empalar, etc.) donde además se vea sangre es el tipo de violencia permitida aquí, aunque el tono general del videojuego sea ligero. También se permite ese mismo nivel de violencia ejercida contra personajes fantásticos. Se permite <i>gore</i> (decapitaciones y desmembramientos) ya sea contra humanos o contra seres fantásticos.</p> <p>El lenguaje soez que se puede usar es <i>fuck, motherfucker, bitch, nigger, cunt...</i></p> <p>Se permite el consumo de drogas y de alcohol.</p> <p>Se permite desnudez completa y actividad sexual gráfica pero no explícita, además de las referencias a actividades sexuales inmorales como el incesto. Antes no se permitía la actividad sexual gráfica.</p>
	<p>Antes solo se permitía aquí las actividades sexuales gráficas y explícitas o no explícitas. Ahora solo la actividad sexual gráfica y explícita. La violencia solo apta para esta categoría es aquella muy fuerte, que deja mal cuerpo y que es cruel y se ejerce de forma casi constante.</p>

Tabla 26. Tabla resumen de ESRB



4.2.5 USK

Edad	Contenidos
	<p>No se permite nada de violencia. No se permite lenguaje soez. No se permite contenido sexual. No se permiten desnudos.</p>
	<p>Se permite la destrucción del escenario. Se permiten las insinuaciones y actividades sexuales si no son explícitas. Se permiten desnudos censurados.</p>
	<p>La violencia permitida en esta categoría es aquella que puede ser relativamente realista, donde se vean heridas y haya sangre y se ejerza contra personajes fantásticos o humanos, pero no sea muy gráfica o explícita o donde el tono general no sea oscuro. Se permite ver miembros cercenados en el caso de que esté por el escenario y no ocurra en tiempo de <i>gameplay</i>. Se permite lenguaje soez como <i>damn, bitch y shit</i>.</p>
	<p>Si la violencia, aun gráfica y/o explícita, ocurre dentro de un tono ligero o fantasioso o no se ve de forma muy clara, se permite. Da igual que se ejerza contra personajes humanos o fantásticos o si es violencia gratuita. En el caso de ser una violencia muy explícita, no se permite. También se permite <i>gore</i> en el caso de que ocurra de la misma forma que la violencia, ya sea <i>gore</i> humano o fantástico. También influye si el ritmo general del videojuego es intenso. Se permite lenguaje soez como <i>bitch, shit, fuck, motherfucker y cunt</i>, además de insultos discriminatorios. Se permite la aparición de desnudos, incluso en contextos sexuales viendo genitales. Se permite la representación de actividades sexuales de forma realista pero no muy explícitas, además de las implicaciones de actividades sexuales</p>








	<p>inmorales como el incesto. Se permite la aparición del uso de drogas reales.</p>
	<p>Si la violencia y el <i>gore</i> son muy explícitos y gráficos, aunque no se vean de forma muy clara, y se ejercen contra personajes humanos, solo se permite aquí.</p>

Tabla 27. Tabla resumen de USK



4.2.6 CERO

Edad	Contenidos
	Sin información
	<p>Se permite la destrucción de elementos del escenario. Se permite la violencia realista y no realista ejercida contra personajes fantásticos, con la posibilidad de aparición de sangre o <i>gore</i>. No se permite la aparición de sangre en el caso de que se ejerza violencia contra humanos.</p> <p>Se permite el uso de gestos soeces como cortes de mangas y la aparición de connotaciones sexuales y del uso de lenguaje soez como <i>shit</i>, <i>bitch</i> o <i>damn</i> en la letra de las canciones.</p>
	<p>Se permite la aparición de violencia realista y no realista ejercida contra personajes fantásticos o humanos, con la posibilidad de la aparición de sangre y <i>gore</i> no realista en el caso de que la violencia se ejerza contra personajes fantásticos y de sangre realista en el caso de que se ejerza contra personajes humanos.</p> <p>Las connotaciones y referencias sexuales se permiten, incluyendo la actividad sexual no realista o caricaturizada.</p> <p>Se permite el uso de lenguaje soez como <i>shit</i>, <i>bitch</i> o <i>damn</i> o las referencias a actos violentos, criminales o sexuales en la letra de las canciones.</p> <p>Se permite la realización de apuestas.</p>
	<p>Se permite la violencia realista ejercida contra personajes fantásticos o humanoides. Dentro de esta violencia que incluye apuñalamientos, empalamientos y corte de cuellos también se permite la aparición de sangre y <i>gore</i> contra personajes fantásticos o humanos, ya sea que ocurra dentro del <i>gameplay</i> o que se vean miembros cercenados por el escenario.</p> <p>Se permite el consumo de drogas no reales.</p> <p>Se permite el uso de lenguaje soez como <i>fuck</i>, <i>shit</i>, <i>motherfucker</i>, <i>bitch</i> y términos discriminatorios.</p> <p>Se permite jugar a juegos de apuestas como tragaperras o blackjack.</p>



Se permite ejercer violencia realista gráfica contra personajes humanos, incluyendo la sangre y el *gore*, al igual que la violencia gratuita. También se permite la violencia realista brutal o muy explícita contra personajes humanos o fantásticos, al igual que se permite la violencia gratuita.

Se permiten las actividades sexuales explícitas y no explícitas que incluyan gemidos, al igual que se permite la obtención de recompensas a través de actividades sexuales.

No se permite la aparición de desnudos o de genitales.

Tampoco se permite la violencia gráfica y brutal repetitiva que pueda generar incomodidad en el jugador.

Tabla 28. Tabla resumen de CERO

Capítulo 5

Comparativa entre cada entidad

En esta sección se realizará la comparación entre todas las entidades de los criterios de clasificación ya contando con una visión más clara de cuáles son las consideraciones de cada una. En cada una de las comparaciones se marcará cuál o cuáles son las entidades más restrictivas y las menos restrictivas, pasando después a especificar elementos concretos de cada entidad que sean valorados de forma distinta a como hacen el resto de las entidades.

Para mantener una organización, se va a proceder a explicar las diferencias entre cada una de las entidades por cada tema común de evaluación, siendo estos: violencia, sexo y desnudez, lenguaje soez y drogas y después los misceláneos como apuestas o temática.

5.1 Violencia

Los límites de la violencia varían según cada sistema. Los más restrictivos son CERO y el ESRB, los cuales no aceptan *gore* humano de ninguna forma en sus rangos de edad adolescente, mientras que los menos restrictivos son BBFC y el ACB, los cuales permiten violencia explícita, aunque no regular, en esos mismos rangos de edad. Aunque el PEGI y el USK sí que permiten violencia realista en sus rangos de edad adolescentes, el PEGI considera como violencia realista que un humano sea herido por una bala, aunque no se vea la sangre o la herida, lo cual le proporcionaría un PEGI 16 y en la misma situación en el USK podría ser equivalente a un USK 12. Mientras, aunque el USK sí que permita una violencia más explícita que lo permitido por el PEGI en un entorno tridimensional, no se aplica lo mismo en un entorno bidimensional, donde el PEGI no pone muchas restricciones para un PEGI 16 mientras que el USK solo acepta un 18.

Comparada con el resto, el BBFC permite violencia más gráfica y brutal en función del contexto histórico, permitiendo imágenes explícitas de violencia si, por ejemplo, el videojuego se ambienta en una guerra real. El resto solo tienen en cuenta el tono o los

propios actos, sin importar el contexto. Esto provoca que se pueda ver sangre y *gore* si está justificado por la narrativa y el contexto y no ocurre de forma regular para, por ejemplo, un BBFC 12.

El ACB es el que permite más *gore* y violencia explícita a una edad menor, aunque puede que la censura que tienen la posibilidad de ejercer tenga un papel en este caso. Sin embargo, se la puede seguir considerando como una de las menos restrictivas, incluso para los rangos de edad no restrictivos, como el caso de su M.

CERO es muy restrictivo con la violencia, no permitiendo la aparición de sangre hasta los quince años ni la violencia, incluso no realista, ejercida contra personajes humanos. Las instancias más gráficas y regulares de violencia no las permite sin censura y, de forma general, la violencia típica que se encontraría en videojuegos con una edad mínima de quince o dieciseis años en otros sistemas no se encontraría en CERO hasta los diecisiete, prácticamente para adultos.

El ESRB considera como violencia para adultos los apuñalamientos, la rotura de cuellos y las empalaciones, haya o no sangre; si se realiza contra humanos. Mientras, permite esas mismas acciones con sangre además de *gore* explícito si los personajes son fantásticos para una edad de trece años en adelante. No está muy bien equilibrada esta situación comparada con los otros sistemas, los cuales lo dejan en un punto más intermedio. Sin embargo, la violencia que consideraría el PEGI como realista y solo apta para gente mayor de dieciseis años el ESRB la permite a partir de los trece.

También hay que añadir que, salvo el PEGI, el ESRB y CERO; el resto de entidades permiten la violencia gratuita (que no necesariamente gráfica) en entornos de mundo abierto. Tanto el BBFC como el ACB y el USK permiten en sus categorías de 15/16 años la violencia gratuita ejercida contra peatones o civiles, habiendo sangre de por medio.

5.2 Lenguaje soez

Los sistemas más restrictivos en el tema del lenguaje son CERO y el ESRB, mientras que el ACB es el menos restrictivo. El resto de las entidades se encuentran generalmente en la misma posición, aunque el BBFC y el ACB cuentan con una palabra en concreto más delicada. Tanto el PEGI como el ACB, el BBFC y el USK permite lenguaje soez como *fuck* o *motherfucker* a partir de los 15/16 años mientras que CERO y el ESRB solo dejan ese lenguaje a partir de los diecisiete años. El BBFC y el ACB hacen una excepción en el caso de la palabra *cunt* la cual, si es usada varias veces a lo largo del videojuego entonces este recibirá el 18.

Cuando se baja a los rangos de edad de doce y trece años, los estándares del ESRB y de CERO se acaban alineando con los del resto, permitiendo palabras como *shit*, *slut*, *whore* o *bitch*, aunque el PEGI y el BBFC sigue permitiendo lenguaje que solo sería permitido en rangos de edad más adultos de otras entidades como el ESRB con el uso de insultos discriminatorios como *nigger* y *dyke*.



El ACB permite el uso del lenguaje soez como *fuck* para rangos de edad adolescente (en su caso M), a diferencia del resto, salvo el BBFC de forma ocasional y según el contexto y entonación, los cuales no lo permiten. También permite lenguaje como *shit* o *damn* para PG, el cual equivaldría a las edades de 7-10 años del resto de entidades, lo que la hace más permisiva que el resto.

5.3 Sexo y desnudez

En el apartado de sexualidad y desnudez, las entidades más permisivas son el BBFC, el PEGI y el USK; siendo el ESRB y CERO los más restrictivos y el ACB encontrándose en un punto intermedio debido a cómo trata la prostitución y el sexo con beneficios.

Los cuatro primeros permiten la aparición de desnudos sexualizados sin genitales en actividades sexuales gráficas y algo explícitas a partir de los 15-16 años, permitiendo la aparición de genitales en las mismas actividades sexuales ya a los dieciocho. Mientras, CERO no permite la aparición de desnudos sin genitales ni siquiera en sus categorías de edad adultas y tampoco permite las actividades sexuales no explícitas y no gráficas hasta los quince años; y el ESRB permite lo que permiten el PEGI, el BBFC, el USK y el ACB en su categoría adulta de diecisiete años, aunque antes las actividades sexuales gráficas y explícitas solo estaban permitidas en la categoría *Adults Only*, la cual está bastante restringida. El ESRB permite como mucho la aparición de culos en su categoría de adolescentes.

Todos salvo CERO permiten la aparición de connotaciones e insinuaciones sexuales explícitas en sus categorías de adolescentes, con USK permitiendo algo más pronto la aparición de estos a los 6 años. PEGI y el BBFC permiten la aparición de desnudos sin genitales en contextos no sexuales incluso en sus categorías de edad más bajas.

El ACB, el ESRB y CERO tratan de forma distinta a como lo hace el resto de las entidades el tema de la prostitución o del sexo con beneficios. Mientras que para el resto de las entidades esta situación se sitúa en el equivalente a los 15-16 años, estas tres entidades solo permiten esto en su categoría solo para adultos, si es que no está censurado en las versiones clasificadas por CERO o el ACB de alguna forma.

5.4 Drogas

Todas las entidades tratan el aspecto de las drogas de forma similar, siendo la más liberal el BBFC.

Mientras que el PEGI, el USK y el ACB no permiten la aparición o mención a las drogas hasta los 15-16 años, el BBFC permite su aparición, eso sí de forma infrecuente y siempre como algo negativo, desde la edad más baja, mientras el ESRB permite las referencias a estas a partir de los 13 años.

Tanto el PEGI como el BBFC, el USK y el ACB permiten el consumo de drogas reales sin idealización y el consumo de drogas no reales glamorizadas que aporten beneficios a partir de los 15-16 años; mientras que el ESRB y CERO no permiten este consumo de drogas no reales idealizadas con beneficios y el consumo de drogas reales sin idealizar hasta las categorías de adultos de diecisiete años. Cabe destacar que CERO tampoco permite las referencias de drogas hasta su categoría de diecisiete años.

Ya en sus categorías adultas el PEGI, el BBFC y el USK permiten el consumo de drogas reales que aporten beneficios.

Un caso más particular es el del ACB, el cual no permite el consumo de drogas reales idealizadas ni siquiera en su categoría más adulta al contrario que el resto, lo cual puede repercutir en censuras que haya que aplicar para poder distribuir el videojuego en Australia.

5.5 Misceláneos

A partir de aquí los temas restantes son tratados por cada entidad actúa de forma bastante distinta.

En el apartado del terror hay entidades que sí que tienen en cuenta las escenas o los momentos de terror de forma directa como es el caso del BBFC, el PEGI y CERO; mientras que hay otras entidades que no lo tienen en cuenta de ninguna forma como el USK y el ESRB y luego un punto intermedio donde no se valora que haya escenas o momentos de terror, sino que considera la temática general del juego como es el caso del ACB.

En el caso de quienes sí que lo toman en cuenta como tal, PEGI permite elementos ligeros de terror a partir de los siete años mientras que el BBFC y CERO los permiten desde la categoría de edad más baja. El ACB considera el terror y el horror como temas, coincidiendo en algunas valoraciones con el PEGI y en otras con el BBFC y CERO, pero debido a cómo manejan las etiquetas de edad normalmente lo que el PEGI, el BBFC y CERO consideran para adolescentes de doce años en adelante el ACB los considera para su categoría no restrictiva de quince años.

De todos, el que permite más elementos de terror a edades más tempranas es CERO, aunque queda en duda si lo pudiera ser el BBFC debido a que no se cuentan con suficientes videojuegos que hubiese valorado el BBFC antes de su retirada de la clasificación de videojuegos para poder compararlos adecuadamente.

En el tema de las apuestas prácticamente todas las entidades, a excepción del USK, tiene en cuenta los juegos de azar ya sean reales o simulados, aunque el grado de importancia varía en función de la entidad. El BBFC apenas lo toma en cuenta, el ACB permite las referencias a apuestas a partir de su PG y el juego de apuestas simuladas a partir de los quince años, el ESRB permite los juegos de apuestas de casinos simulados con instrucciones a partir de los trece años, CERO permite las apuestas con dinero virtual a partir de los quince años y PEGI

permite la realización de apuestas a partir de los doce años, aunque los juegos de apuestas y el aprendizaje real de ellos no los permite hasta los dieciocho años, incluyendo como apuestas otros elementos como los *NFTs* que el resto de entidades todavía no ha considerado.

Entonces, la entidad menos restrictiva con las apuestas es el USK y la más restrictiva es el PEGI, siendo esta la que más consideraciones hace sobre las apuestas y los juegos de apuestas y más normativas tiene sobre ello.



Conclusiones

En este apartado se procede a discutir las conclusiones obtenidas tras la investigación, las lecciones aprendidas durante dicha investigación y los caminos que se abren de otras investigaciones o posibles proyectos a realizar a partir del punto final de la investigación actual.

6.1 Resultado final

Tras haber hecho toda la investigación, el análisis y la comparativa de cada entidad se puede sacar una conclusión y es que **SÍ EXISTEN DIFERENCIAS ENTRE CADA SISTEMA**. Concretamente se puede ver que existe una importante diferencia entre las entidades europeas y relacionadas directamente con Europa (PEGI, BBFC, USK y ACB) con las entidades al otro lado del Océano Atlántico (ESRB y CERO). Las primeras cuentan con una perspectiva menos restrictiva en temas como la violencia, el lenguaje soez y la sexualidad; permitiendo contenidos que CERO y el ESRB solo permitirían en sus categorías adultas o incluso no permitirían de ninguna forma.

También existen diferencias entre cada una de estas entidades europeas, siendo unas más restrictivas que otras, como el caso de la violencia donde el PEGI es más limitante que el BBFC, el USK o el ACB si hay *gore* de por medio, el caso de las apuestas donde el PEGI busca mantener un mayor control sobre la aparición de estas mientras que el BBFC, el USK y el ACB no le prestan tanta importancia o el caso concreto de la sexualidad con beneficios y el consumo de drogas que aporte beneficios donde el ACB lo limita a su edad más adulta, si es que no lo censura, mientras que el resto no lo restringen (en el caso del sexo con beneficios) o lo permiten en su categoría más adulta (en el caso del consumo de drogas que beneficien). Aun así, en general todas las entidades europeas comparten los mismos criterios como en el caso del lenguaje soez o la sexualidad.

Entre CERO y el ESRB también existen diferencias, siendo CERO la más restrictiva con temas como la violencia, las apuestas y la sexualidad, llegando a censurar algunos actos violentos por su intensidad o la aparición de desnudos cuando el ESRB los permite, aunque en sus categorías para adultos.

También cabe destacar el factor de la censura en varias de las entidades como CERO, el USK o el ACB, donde aún hoy en día se siguen censurando contenidos para poder distribuir los videojuegos en sus respectivos mercados, aun contando con categorías de “Solo para adultos”.

Otro aspecto por destacar es el uso del contexto en el que aparece un elemento crítico a la hora de evaluar. Este es un criterio clave a la hora de poder justificar el nivel de severidad de una acción pero que muy pocas entidades usan, como es el caso del BBFC, poniendo de ejemplo algunos de los elementos encontrados en los análisis de videojuegos los cuales eran más serios o menos serios de lo que la descripción dejaba ver. Esto acaba afectando a la realidad de las etiquetas de edad que se otorgan, poniendo en duda las decisiones tomadas.

6.2 Lecciones aprendidas

Una de las cosas que más han determinado el rumbo de cómo afrontar la investigación realizada y plasmada en este documento ha sido la información oficial que pueden aportar las propias entidades de sí mismas. Es verdad que la información potencialmente obtenible depende según la entidad, pero en general apenas aportan información importante. El ESRB contaba con todo un apartado dedicado a sus orígenes en su propia página web mientras que, para CERO, el ACB o el BBFC se ha tenido que recurrir a noticias para poder más o menos definir su trayectoria. Por no mencionar lo de los criterios de evaluación, donde las únicas entidades que las definían eran el BBFC y el USK mientras el resto abiertamente se negaban a detallarlas o no las detallaban directamente o daban información muy vaga (como el caso del ESRB con sus muchos descriptores y una única línea de descripción) y aun así tampoco daban ejemplos claros o algún tipo de detalle preciso, en el caso del USK.

De haber contado con una mejor y más accesible información desde el principio, la labor de investigación habría sido más sencilla, sin tener que unir datos e informaciones para sacar una línea temporal o tener que recurrir a un análisis práctico para poder aclarar los verdaderos criterios.

También hay un tema sobre el que hablar y es que todavía se sigue pudiendo hacer una investigación más profunda y variada ya que todavía faltan detalles que no están claros de algunas entidades como el tratamiento del contenido que puede atemorizar a niños en los videojuegos clasificados por el BBFC o hasta qué punto estaba limitado el contenido sexual en el ESRB, por no mencionar que un tema de investigación en sí mismo podría ser el CERO al no contar con una base de datos para consultar valoraciones ni una forma sencilla de poder mirar las etiquetas aportadas por ellos, teniendo que haber recurrido a páginas de venta web como *Ebay* o las de los principales desarrolladores de consolas, cambiando previamente la región de la consola para poder saber qué edad habían dado, además de saber que juegos han sido completamente censurados dentro de ese territorio, prohibiendo su venta.

Aunque esa investigación más en profundidad se va de los límites apropiados para un Trabajo de Final de Grado.

6.3 Líneas futuras

Un detalle que se ha reconocido durante esta investigación ha sido el que no siempre se aplicaban de forma correcta los criterios y normas establecidos por las propias entidades a la hora de clasificar un videojuego. Ha habido videojuegos que no han entrado en la lista final de análisis que contaban con contenidos que contradecían directamente con las normas de las propias entidades o videojuegos que sí han entrado en la lista, como es el caso de los *Killzone* o el *Fable Anniversary*, donde la edad otorgada por algunas de las entidades no corresponden con los límites de contenido de dicha categoría de edad.

Estas incoherencias podrían dar lugar a otra investigación donde se buscara y hablaran sobre ellas y se discutiera el nivel de eficacia de las entidades en la labor que ejercen.

Además, un aspecto importante de la investigación ha sido el recurrir a páginas ya existentes que contaban con bases de datos de los contenidos de los videojuegos analizados, ya fuesen las oficiales u otros portales más genéricos (no dedicados exclusivamente a videojuegos) donde se pudiese recoger esta información.

Una idea que podría surgir de esto sería la de desarrollar un portal o página dedicada a recoger los elementos más llamativos por temática de contenido de cada videojuego, reuniendo en un mismo sitio todas las categorías de edad otorgadas por cada entidad, de modo que los padres o tutores legales tuviesen un lugar al que consultar para poder saber de forma más precisa si el contenido de un videojuego es apto para que su hijo o hija pueda jugarlo, pudiendo comparar lo que dice cada una de las entidades y así tomar una mejor decisión.



Bibliografía

- [1] Harris, B. J. (22 de Noviembre 2019). *Prologue and Part 1: Doom to the Power of Ten*. ESRB. [Prologue and Part 1: Doom to the Power of Ten \(esrb.org\)](#)
- [2] Harris, B. J. (6 de Diciembre 2019). *Part 2: Jack Heistand, Chairman of the TBD*. ESRB. [Part 2: Jack Heistand, Chairman of the TBD \(esrb.org\)](#)
- [3] Harris, B. J. (15 de Diciembre 2019). *Part 3: Parallel Tracks*. ESRB. [Part 3: Parallel Tracks \(esrb.org\)](#)
- [4] Harris, B. J. (13 de Enero 2020). *Part 4: Evolution, Expansion & Enforcement (or Lack Thereof)*. ESRB. [Part 4: Evolution, Expansion & Enforcement \(or Lack Thereof\) \(esrb.org\)](#)
- [5] BBFC. *BBFC History between 1921 and 1949*. BBFC. [The BBFC from 1912-1949 | BBFC](#)
- [6] Teacher, Law. (Noviembre 2013). *James Bulger and the Video Recordings Act 1984*. [James Bulger and the Video Recordings Act 1984 \(lawteacher.net\)](#)
- [7] BBFC. *BBFC History*. BBFC. [BBFC timeline | BBFC](#)
- [8] 4 de Abril 2023. [En línea] Available: [Doom | BBFC](#)
- [9] BBC (31 de Julio 2008). *Row over video games ratings plan*. BBC News. [BBC NEWS | Technology | Row over video games ratings plan](#)
- [10] BBC (28 de Octubre 2008). *Games ratings row gets colourful*. BBC News. [BBC NEWS | Technology | Games ratings row gets colourful](#)
- [11] BBC (30 de Julio 2012). *UK enforces PEGI video game ratings system*. BBC News. [UK enforces PEGI video game ratings system - BBC News](#)
- [12] BBC (10 de Mayo 2012). *Video Standards Council to take over games age ratings*. BBC News. [Video Standards Council to take over games age ratings - BBC News](#)
- [13] ELSPA. Página oficial. [ELSPA \(archive.org\)](#)
- [14] Montes, J. (2022). *Qué es aDeSe y cuál es su misión en la industria del videojuego*. Alfa Beta. [Qué es aDeSe y cuál es su misión en la industria del videojuego \(archive.org\)](#)
- [15] ISFE. *About ISFE*. ISFE. [About ISFE - ISFE](#)



- [16] Little, S. (2021). *Video games – a long history of commitment to protection of minors – it’s in our DNA*. Euractiv. [Video games – a long history of commitment to protection of minors – it’s in our DNA – EURACTIV.com](#)
- [17] Wikidat. [OFLC ▷ Información, Historia, Biografía y más. \(wikidat.com\)](#)
- [18] Rating-System. *Australian Classification Board*. rating-system.fandom.com [Australian Classification Board | Rating System Wiki | Fandom](#)
- [19] Daily Telegraph (7 de Junio 2005). *Games get film ratings*. News.com.au. [Games get film ratings | The Nation | Breaking News 24/7 - NEWS.com.au \(07-06-2005\) \(archive.org\)](#)
- [20] Ramsay, R. (13 de Julio 2008). *Australia bans Fallout 3*. GameSpot. [Australia bans Fallout 3 - GameSpot](#)
- [21] Bhushan, R. (2020). *GTA: 5 countries in which the game was banned/censored*. Sportskeeda. [GTA: 5 countries in which the game was banned/censored \(sportskeeda.com\)](#)
- [22] Gobierno Australiano (Noviembre 2010). *Final report on the public consultation on the possible introduction of an R18+ classification for computer games*. [Wayback Machine \(archive.org\)](#)
- [23] Parker, L. (27 de Enero 2009). *Michael Atkinson talks Aussie game classification*. GameSpot. [Exclusive: Michael Atkinson talks Aussie game classification - GameSpot](#)
- [24] Oficina del Consejo Parlamentario de Canberra (1 de Enero 2013). *National Classification Code (May 2005)*. Registro Federal de Legislación del Gobierno Australiano. [National Classification Code \(May 2005\) \(legislation.gov.au\)](#)
- [25] Rating-System. *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. rating-system.fandom.com [Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle | Rating System Wiki | Fandom](#)
- [26] Strategy Wiki (7 de Diciembre 2022). *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. StrategyWiki. [Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle — StrategyWiki, the video game walkthrough and strategy guide wiki](#)
- [27] USK. *Frequently Asked Questions: How does the German state protect minors?* USK. [How does the German state protect minors? - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle \(usk.de\)](#)
- [28] Wikipedia. *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. Wikiwand. [Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle - Wikiwand](#)
- [29] USK. *Frequently Asked Questions: What is the “index”?* USK. [What is the “index”? - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle \(usk.de\)](#)
- [30] BZKJ. *General Information*. BZKJ. [Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz - English \(bzkj.de\)](#)



- [31] CERO. *About CERO*. CERO. [About CERO | CERO \(official homepage\)](#)
- [32] Censored Gaming (9 de Junio 2020). Twitter. [\(1\) Censored Gaming en Twitter: "CERO was largely created due to a string of murders and moral panic in the 90s, such as the Kobe Child Murders, Aum Shinrikyo and the Otaku Murderer. Some Japanese began to criticise adult content in games and CERO clamped everything down and remained the same ever since. \(4/6\)" / Twitter](#)
- [33] Loughrey, P. (20 de Febrero 2006). *Japan introduces new videogames rating system*. GamesIndustry.biz. [Japan introduces new videogames rating system | GamesIndustry.biz](#)
- [34] CERO (22 de Septiembre 2011). *Code of Ethics*. CERO. [Code of Ethics | CERO \(official homepage\)](#)
- [35] 4Gamer. (2016). *4Gamer interviews CERO Higher-up about censorship in Japanese games*. Karasu Corps. [Translation: 4Gamer Interviews CERO Higher-up About Censorship in Japanese Games – Karasu Corps \(wordpress.com\)](#)
- [36] Censored Gaming (28 de Mayo 2016). *The Video Game Breasts Censored In Japan*. YouTube. [\(177\) The Video Game Breasts Censored In Japan - YouTube](#)
- [37] Harris, B. J. (13 de Enero 2020). *Part 7: Think Globally, Act Digitally*. ESRB. [Part 7: Think Globally, Act Digitally \(esrb.org\)](#)
- [38] ESRB. *Our History*. ESRB. [Our History | ESRB Ratings](#)
- [39] Cobbett, R. (31 de Julio 2012). *Goodbye BBFC, hello PEGI - All change for the official UK games rating system*. PCGamer. [Goodbye BBFC, hello PEGI - All change for the official UK games ratings system | PC Gamer](#)
- [40] Parent Port (2011). *What is the VSC?* Parent Port. [VSC | ParentPort \(archive.org\)](#)
- [41] VideoStandards. *Origins of the VSC*. VideoStandards. [Origins Of The VSC \(archive.org\)](#)
- [42] 4 de Abril 2023. [En línea]. Available: [L.A. Noire \(Sony PlayStation 4 PS4, 2017\) casi como nuevo 5026555423731 | eBay](#)
- [43] PEGI (2021). *PEGI Age Rating System Officially Adopted in Portugal*. PEGI. [PEGI Age Rating System Officially Adopted in Portugal | Pegi Public Site](#)
- [44] PEGI (2020). *PEGI Introduces Notice To Inform About Presence of Paid Random Items*. PEGI. [PEGI Introduces Notice To Inform About Presence of Paid Random Items | Pegi Public Site](#)
- [45] PEGI (2011). *PEGI Questionnaire*. PEGI. [Wayback Machine \(archive.org\)](#)
- [46] Gobierno Australiano (2017). *IARC classification tool approved*. Gobierno Australiano. [IARC classification tool approved | Australian Classification](#)



- [47] Gobierno Australiano (2018). *Classification review announced for the computer game We Happy Few*. Gobierno Australiano. [Classification review announced for the computer game We Happy Few | Australian Classification](#)
- [48] Gobierno Australiano (2021). *Classification review announced for the computer game Disco Elysium—The Final Cut*. Gobierno Australiano. [Classification review announced for the computer game Disco Elysium—The Final Cut | Australian Classification](#)
- [49] Gobierno Australiano (2019). *Welcome to www.classification.gov.au*. Gobierno Australiano. [Welcome to www.classification.gov.au | Australian Classification](#)
- [50] Gobierno Australiano (2019). *Australia leading the way with Netflix on classification*. Gobierno Australiano. [Australia leading the way with Netflix on classification | Australian Classification](#)
- [51] Maher, C (17 de Agosto 2020). *Australian government rules that games with microtransactions must address them in box art*. VG247. [Australian government rules that games with microtransactions must address them in box art | VG247](#)
- [52] CERO. *Rating System*. CERO. [Rating System | CERO \(official homepage\)](#)
- [53] ESRB. *Rating Guides*. ESRB. [ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors](#)
- [54] BBFC. *About the BBFC: What does the BBFC do?* BBFC. [What does the BBFC do? | BBFC](#)
- [55] PEGI. *About PEGI: What do the labels mean?* PEGI. [What do the labels mean? | Pegi Public Site](#)
- [56] Gobierno Australiano. *Classification Ratings: What do the ratings mean?* Gobierno Australiano. [What do the ratings mean? | Australian Classification](#)
- [57] Gobierno Australiano. *Classification Ratings: How a rating is decided*. Gobierno Australiano. [How a rating is decided | Australian Classification](#)
- [58] Oficina del Consejo Parlamentario de Canberra (11 de Septiembre 2012). *Guidelines for the Classification of Computer Games 2012*. Registro Federal de Legislación del Gobierno Australiano. [Guidelines for the Classification of Computer Games 2012 \(legislation.gov.au\)](#)
- [59] USK. *Frequently Asked Questions: What are the age categories?* USK. [What are the age categories? - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle \(usk.de\)](#)



Ludografía

Forza Horizon 4, Playground Games, Xbox Games Studios, 2018.

Sunset Overdrive, Insomniac Games, Xbox Games Studios, 2014.

Fallout, Black Isle Studios, Interplay Interactive, 1997.

Fallout 2, Black Isle Studios, Interplay Interactive, 1998.

Elden Ring, From Software, Bandai Namco, 2022.

Hotline Miami, Dennaton Games, Devolver Digital, 2013.

Prey, Arkane Studios, Bethesda Game Studios, 2017.

The Elder Scrolls Oblivion, Bethesda Softworks, 2K, 2006.

Halo 2, Bungie, Microsoft Games Studios, 2004.

Tails of Iron, Odd Bug Studio, United Label, 2021

Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft Shanghai, Ubisoft, 2004.

Splinter Cell Double Agent, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2006.

Grand Theft Auto San Andreas, Rockstar North, Rockstar Games, 2004.

God of War, Sony Santa Monica, Sony Interactive, 2005.

God of War II, Sony Santa Monica, Sony Interactive, 2007.

God of War III, Sony Santa Monica, Sony Interactive, 2010.

Fahrenheit Indigo Prophecy, Quantic Dream, Atari, 2005.

Star Wars Republic Commando, LucasArts, LucasArts, 2005.

Bioshock, Irrational Games, 2K, 2007.

Killzone 2, Guerrilla Games, Sony Interactive, 2009.

Killzone 3, Guerrilla Games, Sony Interactive, 2011.

Call of Duty World At War, Treyarch, Activision Blizzard King, 2008.

Fable The Lost Chapters, Lionhead Studios, Microsoft Games Studios, 2005.

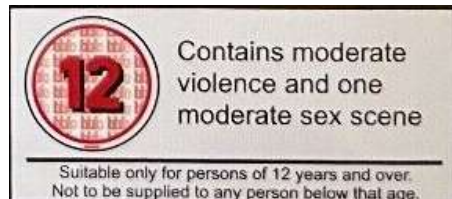
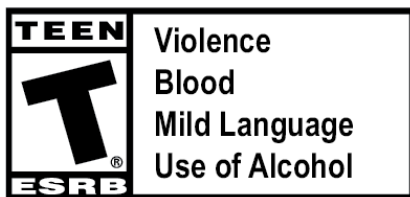
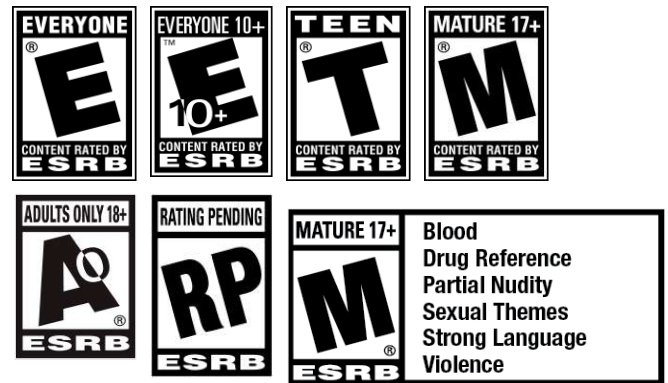
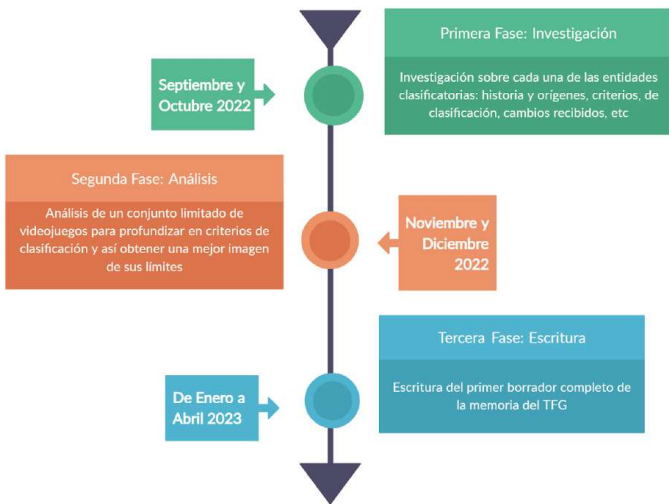
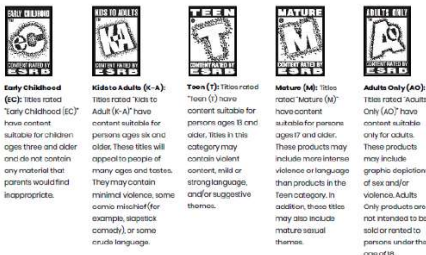
Fable Anniversary, Lionhead Studios, Xbox Games Studios, 2014.

It Takes Two, Hazelight Studios, Electronic Arts, 2021.

Los Sims 4, Maxis, Electronic Arts, 2014.

Anexo I

Galería de imágenes





Strong horror themes and violence

