



CLASIFICACIÓN
INDICATIVA

**GUÍA
PRÁCTICA
DE AUDIOVISUAL**

Secretaría Nacional de Justicia
Departamento de Fomento de Políticas de Justicia

CLASIFICACIÓN INDICATIVA
GUÍA PRÁCTICA
DE AUDIOVISUAL

4ª EDICIÓN

Organización
Secretaría Nacional de Justicia

Brasilia
2021

MINISTRO DE ESTADO DE JUSTICIA Y SEGURIDAD PÚBLICA

Anderson Gustavo Torres

SECRETARIO EJECUTIVO DEL MINISTERIO DE JUSTICIA Y SEGURIDAD PÚBLICA

Marcio Nunes de Oliveira

SECRETARIO NACIONAL DE JUSTICIA

José Vicente Santini

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE FOMENTO DE POLÍTICAS DE JUSTICIA

Bruno Andrade Costa

COORDINADOR DE POLÍTICAS DE CLASIFICACIÓN INDICATIVA

Eduardo de Araújo Nepomuceno

ELABORACIÓN DEL CONTENIDO

Antonio Carlos R. Dantas

Henrique Oliveira da Rocha

David G. Athias

Marcela Fernandes C.

Denisson Luis A. Penna

Lemos

Diego do Carmo Coelho

Marcelo M. Pacheco Savino

Eduardo de A. Nepomuceno

Paula Lacerda Resende

Hamilton C. Gomes

REDACCIÓN Y REVISIÓN

Antonio Carlos R. Dantas

David G. Athias

Eduardo de Araújo Nepomuceno

Marcus Vinicius Ribeiro Cunha

DIAGRAMACIÓN

Guilherme Tavares Correa

Bruna Arruda Portilho Correa

Joao Vitor Lima Llaverro

Hamilton C. Gomes

AGRADECIMIENTO

La Secretaría Nacional de Justicia agradece el compromiso de todos los que forman o formaron parte del equipo de colaboradores de la coordinación de políticas de Clasificación indicativa y que, en el curso de su trabajo, han probado y perfeccionado los contenidos presentes en esta guía.

Distribución gratuita

Se permite la reproducción total o parcial de esta publicación, siempre que se cite la fuente.

Índice

Presentación	5
Secretaría Nacional de Justicia	6
Objetivo	6
De la Autorización de los Padres y Tutores	7
Aplicación de los Criterios de la Clasificación indicativa	8
Clasificación indicativa Criterios de Análisis	
Violencia (Apta para todos los públicos)	10
Violencia (10 Años)	11
Violencia (12 Años)	14
Violencia (14 Años)	20
Violencia (16 Años)	22
Violencia (18 Años)	25
Sexo y Desnudez (Apta para todos los públicos)	26
Sexo y Desnudez (10 Años)	26
Sexo y Desnudez (12 Años)	27
Sexo y Desnudez (14 Años)	29
Sexo y Desnudez (16 Años)	31
Sexo y Desnudez (18 Años)	31
Drogas (Apta para todos los públicos)	32
Drogas (10 Años)	32
Drogas (12 Años)	33
Drogas (14 Años)	35
Drogas (16 Años)	36
Drogas (18 Años)	37
Atenuantes	38
Agravantes	42
Descriptorios de contenido	45
Elementos interactivos	56
Clasificación indicativa Modo De Exhibición	56
De los símbolos de la clasificación indicativa	58
De la forma de exhibición de la clasificación indicativa para envoltorios, embalajes y portadas de libros de JDR (juegos de rol)	59
De la forma de exhibición de la clasificación indicativa para pancartas, carteles, vallas publicitarias, exhibiciones de divulgación y medios impresos	63

De la forma de exhibición de la clasificación indicativa para catálogos, agendas y programaciones	63
De la forma de exhibición de la clasificación indicativa para la distribución digital, televisión de pago, vídeo por demanda (vod) y proveedores que tengan productos clasificables disponibles	64
De la forma de exhibición de la clasificación indicativa para televisión abierta	65
De la forma de exhibir la clasificación indicativa en anuncios y llamadas en medios electrónicos	66
De la forma de exhibición de la clasificación indicativa en sitios de internet	66
De la forma de exhibición de la clasificación indicativa en el acceso a obras audiovisuales, juegos electrónicos, JDR y demás diversiones y espectáculos públicos.....	67

PRESENTACIÓN

La Secretaría Nacional de Justicia (SENAJUS), del Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, tiene como una de sus competencias la atribución de la clasificación indicativa a obras audiovisuales (televisión abierta y cerrada; mercado de cine y vídeo; servicios de streaming y vídeo por demanda; juegos electrónicos, aplicaciones; juegos de rol – JDR y espectáculos abiertos al público).

Esta competencia se deriva de la previsión constitucional regulada por el Estatuto del Niño y del Adolescente y está disciplinada por ordenanzas del Ministerio de Justicia y Seguridad Pública. La clasificación indicativa se encuentra consolidada como política pública de Estado y sus símbolos son reconocidos por la mayoría de las familias. Estas los utilizan para elegir la programación televisiva, así como las películas, series, espectáculos, juegos y aplicaciones que sus niños y adolescentes deben o no tener acceso.

El proceso de clasificación indicativa adoptado por Brasil considera la corresponsabilidad de la familia, de la sociedad y del Estado en la garantía al niño y al adolescente de los derechos a la educación, al ocio, a la cultura, al respeto y a la dignidad. Esta política pública consiste en indicar la edad no recomendada, con el fin de informárselo a los padres, garantizándoles el derecho de elección.

El surgimiento de la clasificación indicativa en Brasil, su regulación y aplicación, fue un logro de la sociedad brasileña, que anhelaba un mecanismo de información que les garantizara a los padres los subsidios mínimos para poder decidir sobre qué contenidos debería tener acceso su núcleo familiar, con seguridad y responsabilidad.

Entender la libertad de expresión como un derecho fundamental del hombre, como precepto para garantizar la manifestación de opiniones, ideas y pensamientos sin represalias o censura, ya sea por parte de gobiernos, organismos privados o públicos, u otros individuos, es fundamental e inequívoco, dentro de una sociedad democrática.

La Secretaría Nacional de Justicia ha buscado unificar, objetivar y dar publicidad los criterios y a la interpretación del Manual de la Nueva Clasificación indicativa. El esfuerzo por hacer cada vez más clara la clasificación indicativa va al encuentro del propósito efectivo de la política pública: proporcionar instrumentos confiables para la elección de la familia y proteger al niño y al adolescente contra imágenes que puedan perjudicar la formación.

Esta Guía Práctica es un instrumento democrático que pretende dar transparencia y objetividad a la política pública de la clasificación indicativa, evidenciando los criterios de análisis. Tanto puede servir a las emisoras de TV, productoras y distribuidoras de películas y juegos, como también a la sociedad en general y a la familia.⁵

SECRETARÍA NACIONAL DE JUSTICIA

La Secretaría Nacional de Justicia (SENAJUS) es parte integrante de la estructura del Ministerio de Justicia y Seguridad Pública y posee una amplia área de actuación. Su misión tiene como objetivo promocionar y construir derechos y políticas de justicia dirigidas a la garantía y al desarrollo de los derechos humanos y de la ciudadanía, por medio de acciones conjuntas del poder público y de la sociedad.

La Secretaría tiene como objetivos específicos coordinar la política de afrontamiento a la trata de personas; articular el enfrentamiento al crimen organizado al blanqueo de dinero y a la corrupción; proteger y promover los derechos de los migrantes; intensificar y mejorar la cooperación jurídica internacional; perfeccionar los mecanismos de acreditación y supervisión de las entidades sociales cualificadas como Organizaciones de la Sociedad Civil de Interés Público (OSCIP) u Organización Extranjera (OE).

También está a cargo de SENAJUS la coordinación de las actividades de clasificación indicativa, objeto de esta guía práctica.

OBJETIVO

Esta guía práctica tiene por objetivo exponer, de manera clara y simplificada, cómo el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública realiza el análisis de obras audiovisuales y demás productos clasificables.

A continuación, se presentan las definiciones operativas y técnicas de las tendencias o criterios de indicación de grupos de edad, factores atenuantes y agravantes, evidenciando cómo el equipo de la Secretaría Nacional de Justicia emite los informes que instruyen los procesos administrativos de la Coordinación de Política de Clasificación indicativa.

El Manual de la Nueva Clasificación indicativa es de 2006 y la última edición de la Guía Práctica es de 2018. Esta revisión se realizó con el objetivo de instruir mejor los procesos administrativos, buscando proteger a niños y a adolescentes de contenidos inadecuados, nocivos a su sano desarrollo físico y psíquico, como lo preconiza el Estatuto del Niño y del Adolescente.

Esta edición revisada y ampliada incorpora las modificaciones propuestas por la Ordenanza 502, de 23 de noviembre de 2021, publicada el 24 de noviembre del mismo año, que fue construida con la participación amplia de la sociedad, que incluye: órganos de control, sociedad civil y los demás órganos de la administración directa. Para ello, se utilizó una consulta pública realizada entre los días 1 de junio y 15 de julio de 2021. Esta Coordinación de Política de Clasificación indicativa recibió cientos de sugerencias, que fueron analizadas individualmente. Ese esfuerzo colectivo que resultó en la ordenanza anteriormente mencionada también se refleja en esta guía práctica.

DE LA AUTORIZACIÓN DE LOS PADRES Y TUTORES

GRUPO DE EDAD	CLASIFICACIÓN INDICATIVA	CONDICIÓN DE ACCESO
Menores de 10 años	Libre a NR 16	En presencia del responsable o acompañante autorizado por este
De 10 a menores de 12 años	Libre a NR 10	Liberado
	NR 12 a NR 16	En presencia del responsable o acompañante autorizado por este
De 12 a menores de 14 años	Libre a NR 12	Liberado
	NR 14 a NR 16	En presencia del responsable o acompañante autorizado por este
De 14 a menores de 16 años	Libre a NR 14	Liberado
	NR 16	En presencia del responsable o acompañante autorizado por este
De 16 a menores de 18 años	Libre a NR 16	Liberado
	NR 18	En presencia del responsable o acompañante autorizado por este

NR: No recomendado

Responsable: Pariente hasta el 4º grado mayores de edad (Padres, Abuelos, Padrastros< Hermanos, Tíos, Primos), Tutor, Curador o Guardián.

Acompañante: Es todo aquel que no se encuadre como responsable y que posee una autorización por escrito de éstos.

La autorización de los padres, tutores, curadores y tutores se realizará de la siguiente manera:

- I - La autorización de acceso a los cines y espectáculos abiertos al público, cuando la exhibición de obras clasificadas como "no recomendado para menores de 18 (dieciocho) años", podrá hacerse solo para adolescentes con edad igual o superior a los 16 (dieciséis) años.
- II - La autorización de acceso a los cines y espectáculos abiertos al público, cuando la exhibición de obras clasificadas como "no recomendado para menores de 16 (dieciséis) años" o inferior podrá hacerse para niños y adolescentes con edad igual o superior a los 10 (diez) años.

De conformidad con el art. 75, párrafo único, de la Ley nº 8.069, de 13 de julio de 1990, los niños menores de 10 (diez) años solamente podrán ingresar y permanecer en los lugares de presentación o exhibición cuando estén acompañados por los padres o tutores.

La autorización deberá hacerse:

- I - en el caso de la presencia del responsable o acompañante legal durante el transcurso del evento, por la presentación de la documentación que identifica al menor de edad, comprobando el vínculo; o
- II - por escrito, firmada exclusivamente por los padres, tutores, curadores o responsables, en el caso de menores no acompañados.

Se considerarán responsables, a los efectos de esta autorización, los padres, abuelos, padrastros, hermanos, tíos, primos, tutores, curadores o guardianes. Ya, a su vez, se consideran acompañantes aquellos que, aunque no se encuadren como responsables, posean una autorización por escrito.

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA

Es importante aclarar que las obras audiovisuales se analizan teniendo en cuenta tres ejes temáticos distintos: "sexo y desnudez", "drogas" y "violencia", además de la medición de las fases descriptiva y contextual de los contenidos identificados. El análisis de una obra se realiza como un todo y no solo por partes aisladas. Por ejemplo, en el caso de obras seriadas, la clasificación indicativa se asignará al conjunto de episodios, teniendo en cuenta las particularidades, la incidencia, la relevancia, la composición de escena de las tendencias de indicación presentadas, además de otras características específicas presentes en esta guía. Aun así, se resalta que es posible que la presentación de un determinado tipo de contenido sea suficiente para sostener la clasificación de todo el resto del conjunto. Los elementos denominados atenuantes y agravantes pueden suavizar o potenciar el impacto de las tendencias de indicación, de modo a reducir o aumentar la franja de edad a la que no se recomiendan las obras.

Cabe resaltar, además, que los criterios que respaldan la política pública de la Clasificación indicativa son objetivos y no hay interferencias de enfoques particularizados de cada espectador, lo que haría la aplicación de un determinado grupo de edad poco práctico.

Se entiende que el trabajo realizado por la Clasificación indicativa no restringe ningún contenido de ser transmitido (censura), tampoco es de orden cualitativo, sin la presencia de juicio de valor.

Se clasifican previamente: obras audiovisuales destinadas a la televisión abierta; obras audiovisuales destinadas al vídeo doméstico; obras audiovisuales destinadas a las salas de cine y espacios de exhibición; juegos electrónicos y aplicaciones comercializados o distribuidos gratuitamente en medios físicos y juegos de rol (JDR's).

El procedimiento de registro procesal realizado en el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, exigido para todas las plataformas, emisoras y demás sujetos que realizan la clasificación indicativa, se realiza actualmente por medio de petición en el Sistema Electrónico de Información – SEI¹, con la cumplimentación de la ficha técnica. Posteriormente, el procedimiento se realizará por el nuevo Sistema Electrónico de Clasificación indicativa – CLASSIND, actualmente en desarrollo.

También, se clasifican por el sistema de autclasificación, con dispensa de inscripción procesal, sujetas al monitoreo y la alteración determinada por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública: obras clasificables destinadas al servicio de acceso condicionado (SeAc); obras clasificables destinadas a los servicios de vídeo bajo demanda por suscripción o gratuitos; las exhibiciones o presentaciones en directo, abiertas al público, tales como las circenses, teatrales, espectáculos musicales, exposiciones y muestras de artes visuales; los programas radiofónicos; las llamadas de programación; juegos electrónicos y aplicaciones comercializados o distribuidos, ofertados o accesibles gratuitamente, exclusivamente en medios digitales y las obras clasificables destinadas a las aplicaciones o herramientas de internet dirigidas al mercado brasileño.

No serán objeto de clasificación indicativa: las competiciones, los eventos y los programas deportivos; los programas y propagandas electorales; las publicidades en general; los programas periodísticos; los contenidos audiovisuales producidos por usuarios de aplicaciones de internet, mediante pago o no, sin perjuicio de la responsabilidad prevista en la Ley nº 12.965, de 23 de abril de 2014, Marco Civil de la Internet, y otras legislaciones específicas.

Esta Guía Práctica no utiliza criterios o tendencias que atribuyen indicaciones de edades diferentes a contenidos similares, debido a juicios de valor, divergencias culturales o religiosas, orientación sexual, etnia, raza o color, pertenencia a cualquier grupo social y género. Se exceptúan criterios que buscan dilucidar la equidad de género, eliminar el racismo, promover el respeto entre culturas y religiones, combatir la violencia, promover la igualdad y los derechos humanos.

La Política de Clasificación indicativa no prohíbe la exhibición de obras o espectáculos, no promueve cortes de escenas ni solicita la eliminación de contenido audiovisual de acuerdo con el art. 5º, inciso IX, de la Constitución Federal.

¹ Disponible en:

https://sei.mj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=usuario_externo_logar&id_orgao_acesso_externo=0

CLASIFICACIÓN INDICATIVA CRITERIOS DE ANÁLISIS

Aquí están relacionadas las tendencias de indicación y sus respectivas descripciones operacionales, divididas por criterios (violencia, drogas y sexo & desnudez), elementos atenuantes y agravantes, además de ser subdivididas por franjas de edad a las que no se recomiendan.

A. VIOLENCIA

A.1. LIBRE

No siempre la ocurrencia de escenas que remiten a la violencia es perjudicial para el desarrollo psicológico del niño. Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

A.1.1. ARMA SIN VIOLENCIA

- Presencia de armas de cualquier naturaleza, sin que el contexto violento esté presente, siempre que el objeto sea el núcleo de la escena o imagen en cuestión.

- Para este criterio, se amolda el uso de armas en puestos de tiro, entrenamientos en los que no hay agresión directa entre los personajes y la utilización en cualquier otro lugar apropiado, cuyo uso no se presente de forma violenta.

- No hay consolidación de la tendencia cuando los personajes se presenten caracterizados y que su indumentaria esté asociada a las armas, tales como películas de vaqueros, policías, samuráis, guerreros, entre otros, a la excepción de los casos en que el armamento sea el foco de las imágenes presentadas.

EJEMPLO: un samurái hace una demostración de sus habilidades con una espada y luego la coloca sobre la mesa.

A.1.2. MUERTE SIN VIOLENCIA

- Escenas en las que las muertes se presenten sin violencia, tanto en el momento en que el acto ocurre, como en la exposición de cadáver, sin que haya la implicación de dolor o lesiones.

- Pueden estar relacionadas a las enfermedades o a la vejez, sin que el padecimiento físico sea evidenciado.

EJEMPLO: una anciana muere mientras duerme.

A.1.3. HUESOS O ESQUELETO SIN VIOLENCIA

- Exhibición de huesos y esqueletos humanos o de animales que no estén relacionados con ningún tipo de violencia.

EJEMPLO: el fósil de un hombre prehistórico, en el que no hay marcas de violencia, se presenta en excavaciones arqueológicas o en un museo.

A.1.4. VIOLENCIA FANTASIOSA

- Presentación de niveles elementales y fantasiosos de violencia, a ejemplo de los actos agresivos vistos en dibujos animados destinados al público infantil, que no presenten correspondencia con la realidad, siempre que las consecuencias del acto tampoco sean iconográficamente agresivas o impactantes.

- Presentación de peleas no impactantes de tramas infantojuveniles maniqueístas, de lucha del bien contra el mal, respetado lo dispuesto en el concepto anteriormente mencionado.

- Presentación de la violencia de forma caricaturesca, tal como aquella insertada en el género comedia-costumbrista (guerra de comida, golpes que no resulten en daños físicos importantes), es decir, que se hacen para provocar la risa y no como incentivos de agresiones.

- Vale mencionar que la caracterización del criterio absorbe la presentación de armas y artefactos usados en la consecución fantasiosa de la violencia, de forma que tales objetos no deben ser identificados como criterio gravoso de análisis. En estos casos, dependiendo de la presentación, no existe la tendencia de "arma con violencia", que queda absorbida por el criterio técnico de la violencia fantasiosa.

EJEMPLO 1: presentación de un dibujo animado, en el que un personaje golpea con un yunque en la cabeza de otro, que se amasa y luego vuelve a su forma original.

EJEMPLO 2: un personaje dispara su escopeta contra la cara de otro, que está cubierto de hollín y humo saliendo de sus oídos.

A.2. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

A.2.1. ANGUSTIA

- Contenidos que puedan provocar incomodidad en el espectador, tales como la presentación de discusiones rípidas, escatología, personajes en depresión o tristeza intensa, accidentes y destrucciones, muerte de personas o animales con fuertes vínculos con el personaje.

- Se incluyen los procedimientos o intervenciones quirúrgicas, en hospitales o no, en los que un médico (o alguien con conocimientos de socorrismo) desarrolla cualquier acción invasiva, con visualización de lesiones, incisiones, suturas, entre otras, con el objetivo de salvar o restituir la salud de un paciente.

- En tales procedimientos, cuando exista la presentación de sangre o lesiones, éstos se deben citar como criterios temáticos propios.

EJEMPLO 1: un niño con cáncer muere en el hospital, acompañado por su familia, que llora.

EJEMPLO 2: situación en la que una persona termina vomitando sobre otra.

EJEMPLO 3: un médico realiza un trasplante de corazón. El procedimiento se muestra con gran detalle.

A.2.2. ARMA CON VIOLENCIA

- Uso de armas, con la intención de practicar violencia, haya o no la consumación del acto violento.

- La tendencia debe utilizarse siempre que exista, como mínimo, una amenaza real.

EJEMPLO 1: un personaje apunta cualquier tipo de arma a outro o lo amenaza, aunque no se consuma la agresión o atentado de hecho.

EJEMPLO 2: un personaje escucha un ruido en casa y toma un cuchillo para defenderse.

A.2.3. ACTO CRIMINAL SIN VIOLENCIA

- Cualquier acción que resulte en crimen, contravención o infracción previstos en la legislación brasileña, que no resulten o se relacionen directamente con la violencia.

EJEMPLO: robo, invasión de domicilio, grafitis, corrupción, entre otros.

A.2.4. LENGUAJE DESPECTIVO

- Escenas en las que los personajes tejen comentarios maliciosos o despectivos respecto de alguien que no esté presente, amoldándose a los insultos y a las inferioridades referidas al personaje que es víctima indirecta de la acción.

- No existe la presencia de la tendencia cuando se utilizan términos infantiles, que no comprometan la dignidad y la honestidad de los involucrados, con bajo o ningún poder ofensivo, tales como tonto, aburrido, feo, etc.

EJEMPLO: el personaje dice: "Mira a aquel mamón acercándose a nuestro amigo".

A.2.5. MIEDO O TENSIÓN

- Escenas en las que el encuadre, el juego de cámara, la iluminación, la dirección de arte, la sonorización, el comportamiento de los personajes, los recursos de edición o cualquier otro elemento del lenguaje audiovisual creen un ambiente tenso, que pueda causar miedo o susto en el espectador.

EJEMPLO: en una casa oscura, un personaje escucha ruidos extraños. De repente, una persona enmascarada aparece en la escena, acompañada de un fuerte efecto de sonido, capaz de asustarle al espectador.

A.2.6. HUESOS O ESQUELETO CON VESTIGIO DE ACTO DE VIOLENCIA

- Exhibición de huesos o esqueletos humanos o animales resultantes de cualquier tipo de violencia. Se incluyen los encontrados durante las investigaciones policiales, las pericias médicas y otras situaciones típicas en que la consumación de la violencia es evidente.

EJEMPLO: un equipo de investigación encuentra un esqueleto, que presenta una perforación en el cráneo provocada por un proyectil de arma de fuego.

A.3. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

A.3.1. AGRESIÓN VERBAL

- Presentación de escenas en las que ocurran insultos o intercambio de ofensas entre personajes.

- No existe la presencia de la tendencia cuando se utilizan términos infantiles o lúdicos, que no comprometan la dignidad y honestidad de los involucrados con bajo o ningún poder ofensivo, como tonto, aburrido, feo, entre otros.

EJEMPLO: un personaje utiliza términos de bajo argot para agredir u ofender a otro individuo presente en la escena, tales como "golfo", "hijo de puta", entre otros.

A.3.2. ACOSO SEXUAL

- Un personaje coacciona a alguien, con la intención de obtener ventaja o favor sexual, prevaleciéndose de su condición de superior jerárquico en el ejercicio de un empleo, cargo o función.

- La tendencia también se identifica cuando el agresor realiza el acto valiéndose de cualquier otra forma de poder.

- En este caso, el acto sexual no se consuma, estando presente solo la coacción.

- Para fines de clasificación indicativa, cualquier toque libidinoso no autorizado también configura la tendencia, en este caso, conjugada con el acto violento.

EJEMPLO 1: un jefe seduce a una empleada, insinuando que ella debe mantener una relación sexual con él para obtener un ascenso. Sin embargo, el acto sexual no ocurre.

EJEMPLO 2: una persona es manoseada sexualmente, sin consentimiento, mientras utiliza el transporte público.

A.3.3. ACTO VIOLENTO

- Amenaza o acción intencional de violencia, que atente contra la integridad corporal, la libertad o la salud, propia o ajena. Se incluyen en esta tendencia los casos de trata de personas.

EJEMPLO 1: los personajes se pelean entre sí, intercambiando golpes y patadas.

EJEMPLO 2: alguien pone pastillas o tranquilizantes en el té de

otro para hacer que se desmaye.

EJEMPLO 3: un hombre lanza gas pimienta a las personas que acuden a un evento público.

EJEMPLO 4: un personaje amenaza con matar a otro.

EJEMPLO 5: una persona se autoflagela.

A.3.4. ACTOS VIOLENTOS CONTRA ANIMALES

- Exhibición de maltrato, con la presencia, o no, de lesiones contra animales. También se aplica la tendencia cuando el personaje, intencionalmente, le quita la vida a un animal.

- La utilización de animales en cualquier tipo de riña, para diversión o placer, también se amolda a la tendencia.

- No existe la configuración del criterio en los casos en que el sacrificio se haga con el objetivo de supervivencia o de consumo. Sin embargo, se pueden utilizar otros criterios, tales como angustia y presencia de sangre, si son determinantes en las escenas.

EJEMPLO 1: enojado, un hombre pateo a su perro.

EJEMPLO 2: un grupo de niños se divierte apedreando gatos en la calle.

A.3.5. BULLYING

- Es el acto de violencia psicológica, intencional y repetitiva, cometido contra personas indefensas o que presenten alguna característica que se pueda estigmatizar. La tendencia se identifica, generalmente, en ambientes estudiantiles, tales como colegios y universidades.

- Frecuentemente, el agresor (o agresores) comete tal tipo de violencia, debido a su superioridad física o por medio de la intimidación, derivada de su influencia sobre el medio social en el que está insertado.

- Siempre que exista la concreción de la tendencia con el uso de violencia física, debe configurarse el acto violento.

EJEMPLO: un grupo de estudiantes intimida o humilla a alguien, por el simple hecho de que esta persona tiene sobrepeso, por su altura, por usar gafas o por tener mejores o peores calificaciones que ellos.

A.3.6. DESCRIPCIÓN DE VIOLENCIA

- Narraciones, carteles gráficas o diálogos que narren, de forma detallada, cualquier tipo de violencia, tales como las descripciones de abortos, de penas de muerte, de eutanasia, de asesinatos, de suicidios, de torturas o de agresiones de cualquier tipo bajo cualquier motivación.

- Las descripciones de accidentes, con padecimiento físico o muertes, también representan esta tendencia.

EJEMPLO 1: un personaje confiesa un asesinato, revelando los detalles del acto.

EJEMPLO 2: un personaje relata haber sido expulsado de casa por sus padres solo por su orientación sexual.

A.3.7. EXPOSICIÓN AL PELIGRO

- Exhibición de un acto volitivo u omisivo que ponga en peligro la vida o la salud de uno mismo o de otro. El acto depende de la conciencia sobre la omisión o el riesgo de la acción realizada. El peligro debe ser palpable y predecible.

- La tendencia no se consuma cuando el agente tiene el deber legal de actuar (policías, bomberos) o cuando tenga el debido entrenamiento (artistas circenses, gimnastas).

- La tendencia no se consuma en obras cuyo personaje principal predominantemente se pone en situación de riesgo, tales como películas de acción, superhéroes y cosas por el estilo.

EJEMPLO 1: una persona camina en lo alto de un edificio, de manera temeraria, conociendo el riesgo de caída.

EJEMPLO 2: un personaje borracho conduce un vehículo.

EJEMPLO 3: un individuo deja a un niño encerrado en un automóvil, sin ninguna ayuda.

EJEMPLO 4: una persona nota que otro va a sufrir un accidente y, aunque puede impedirlo, omite evitarlo.

A.3.8. EXPOSICIÓN DE CADÁVER

- Exhibición de cuerpos sin vida, con la muerte como resultado de la violencia o no.

- Cabe mencionar que los cadáveres se deben presentar de forma descontextualizada con la causa mortis.

- Se excluye la tendencia cuando hay exhibición del momento exacto de la muerte o poco después de la muerte de una persona.

- Los cadáveres oriundos de muerte sin violencia deben tener su impacto suavizado por los atenuantes de composición de escena y/o motivación.

EJEMPLO 1: un equipo de policía encuentra a un difunto en mitad de la calle.

EJEMPLO 2: varios cuerpos caídos y sin vida se ven en el escenario de un juego de acción.

EJEMPLO 3: escenas en las que se muestra el cadáver durante el análisis de expertos en la escena del crimen o en laboratorios.

A.3.9. EXPOSICIÓN DE UNA PERSONA EN SITUACIÓN EMBARAZOSA O DEGRADANTE

- Intimidación, coacción, degradación o humillación que pueden expresarse de diversas formas, ya sea verbal, iconográfica o contextualmente.

- La predisposición de la(s) persona(s) a involucrarse en una situación no es un atenuante de la tendencia, aunque lo haga por inocencia o a cambio de cualquier tipo de retribución.

- Cuando la coacción implica violencia física, debe configurarse con el acto violento.

EJEMPLO 1: una persona acepta ponerse un sombrero de burro, a cambio de dinero.

EJEMPLO 2: un jefe le ofende al empleado ante el equipo, ridiculizándolo.

EJEMPLO 3: el profesor le humilla a un estudiante que llegó tarde al aula.

EJEMPLO 4: un estudiante le ridiculiza a su profesor, para dejarlo en una situación incómoda.

A.3.10. LESIÓN CORPORAL

- Exposición de lesiones corporales, cortes, fracturas u órganos internos, ya sea producidos por cualquier tipo de violencia o accidentes.

- Se exceptúan las pequeñas lesiones sin gran impacto iconográfico, siempre que no provengan de la violencia directa de un ser humano contra otro, tales como abrasiones por caídas, arañazos fortuitos, moratones, entre otros.

- Las cicatrices o mutilaciones ya consolidadas no se amoldan a la tendencia.

EJEMPLO: un personaje presenta una fractura abierta, un hematoma, un corte u otra lesión visible.

A.3.11. MUERTE DERIVADA DE ACTO HEROICO

- Consiste en un acto altruista de cualquier personaje, que resulta en su muerte, cuando se hace con la intención de salvar la vida de otro, en beneficio de la mayoría o por el bien de la humanidad.

EJEMPLO: un piloto lanza su nave espacial contra un objeto celeste, para tratar de desviarlo de la Tierra, perdiendo la vida en el acto.

A.3.12. MUERTE NATURAL O ACCIDENTAL CON DOLOR O VIOLENCIA

- Muertes accidentales o naturales. Deben presentar el sufrimiento identificable, el padecimiento o las lesiones.

EJEMPLO 1: un hombre siente los dolores de un ataque al corazón y se cae muerto en la calle.

EJEMPLO 2: un alpinista se cae desde lo alto de una montaña, llegando a la muerte.

A.3.13. OBSCENIDAD

- Acto o palabra, expresados de forma escrita o gestual, con la intención de ofender, ridiculizar o avergonzar a alguien.

EJEMPLO 1: en el tráfico, un hombre muestra su dedo medio a otro conductor.

EJEMPLO 2: un personaje hace gestos que remiten al acto sexual, solo para ofender o avergonzar a alguien.

A.3.14. PRESENCIA DE SANGRE

- Exhibición de sangre oriunda de alguna lesión corporal, sea ella exhibida o no; de agresiones físicas (como puñetazos, cortes y tiros), de accidentes (como los automovilísticos y domésticos), de procedimientos médicos o lesiones internas (como cirugías, vómitos con sangre) y de escenarios u objetos ensangrentados.

- Cabe destacar que: pequeños cortes, extracción de sangre para análisis laboratoriales, menstruación y hemorragias nasales no relacionadas con agresiones físicas no se consideran (excepto cuando el encuadre y las composiciones de la escena valoren la presencia de sangre).

- El sacrificio de animales, incluso para consumo, puede presentar tal tendencia, siempre que el encuadramiento iconográfico valore la visualización de la sangre.

EJEMPLO: identificación de paredes ensangrentadas en una supuesta escena de crimen.

A.3.15. SUFRIMIENTO DE LA VÍCTIMA

- Exhibición de sufrimiento o padecimiento debido a hecho violento, accidente, enfermedad o procedimiento médico/quirúrgico.

- Los desdoblamientos de partos naturales sin complicaciones explícitas no se amoldan a esta tendencia.

EJEMPLO 1: un personaje llora de dolor, después de sufrir un accidente de coche.

EJEMPLO 2: los personajes de un juego gritan de dolor, cuando son golpeados.

A.3.16. SOBREVALORACIÓN DE LA BELLEZA FÍSICA

- Valoración excesiva de la belleza física, presentada como condición imprescindible para una vida más feliz o para la aceptación social.

- La valoración tiene que estar expresada de manera clara.

- No se amoldan a la tendencia los concursos de belleza o programas de moda, siempre que no haya el discurso o afirmaciones que definan de manera fútil o restringida los estándares de belleza o de estética corporal.

- La presentación de los riesgos inherentes a este comportamiento, tales como anorexia o bulimia, además de posibles fallos en los procedimientos quirúrgicos, atenúan la tendencia.

EJEMPLO: situaciones en las que cirugías plásticas o dietas extremas se valoran, siendo presentadas como imprescindibles para conseguir una vida mejor y más feliz, siempre asociadas a la estética y no a la salud.

A.3.17. SOBREVALORACIÓN DEL CONSUMO

- Escenas y diálogos que presenten enfáticamente el consumo como condición imprescindible para una vida más feliz o para la aceptación social.

EJEMPLO: un personaje le humilla al otro porque este último no usa las zapatillas de moda.

A.3.18. VIOLENCIA PSICOLÓGICA

- Violencia que sucede en una relación desigual, en la que los agentes ejercen cualquier tipo de poder sobre las víctimas, sometiéndolas de forma intencional al maltrato psíquico.

EJEMPLO: un padre le humilla a su hijo, diciéndole que nunca será nada en la vida y que es una carga para la familia.

A.4. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

A.4.1. ABORTO

- Interrupción dolosa del embarazo, con o sin la expulsión del feto, de la cual resulta la muerte del niño por nacer. Para la contemplación de esta tendencia es necesario que el acto se inicie o que el individuo se dirija al lugar del procedimiento, dejando clara su ejecución.

- No se amolda a la tendencia el aborto espontáneo.

EJEMPLO: una mujer se dirige a una clínica médica y realiza la interrupción dolosa de su embarazo.

A.4.2. ESTIGMA O PREJUICIO

- Diálogos, imágenes o contextos que estereotipan a las llamadas minorías o grupos vulnerables, presentados en forma de hazmerreír o que menosprecian a un individuo o grupo. Tal violencia puede tener en cuenta las particularidades, reiterando su valoración histórica como algo negativo, de modo a ridiculizar sus características o creencias propias (la identidad social). Este comportamiento resulta en la disminución del individuo o grupo, atribuyéndole la condición de defectuosa.

- Se considera estigma cuando se asigna una característica despectiva a una persona o a un grupo de personas. El prejuicio, a su vez, cuando existe ofensa directa o limitación de acceso a los derechos garantizados a todos.

- Los casos en los que el personaje describe o informa eventos en los que fueron víctimas de agresiones movidas por prejuicio no se amoldan a esta tendencia. En este caso, se aplica la descripción de violencia.

- Referencias o apodos utilizados de forma peyorativa también se amoldan a la tendencia.

- Se exceptúan aquellas situaciones en las que los términos se usan sin coacción, consensualmente, empleadas entre amigos, cónyuges o familiares, siempre que sean objetivamente utilizadas como forma de cariño o debido a confianza o derivada de complicidad.

EJEMPLO 1: los pueblos indígenas se presentan como perezosos o indolentes.

EJEMPLO 2: las personas sin hogar se presentan como bandidos.

EJEMPLO 3: una persona es objeto de adjetivos peyorativos, debido a su orientación sexual.

A.4.3. EUTANASIA

- Es el acto intencional de proporcionar a alguien una muerte indolora para aliviar el sufrimiento causado por una enfermedad incurable o dolorosa. Generalmente se lleva a cabo por un profesional de la salud o una persona cercana a petición expresa de la persona enferma.

- El suicidio asistido, en condiciones humanitarias, se amolda a la tendencia.

EJEMPLO: un hombre, un paciente con cáncer terminal, tiene la ayuda de un amigo para que se apaguen los dispositivos de soporte vital.

A.4.4. EXPLOTACIÓN SEXUAL

- Contenidos en los que un personaje se beneficia de la prostitución de otro. Corresponde, también, a la inducción o a la atracción de alguien a la prostitución u otra forma de explotación sexual, como facilitarla, impedir o dificultar que alguien la abandone.

EJEMPLO 1: un personaje mantiene un establecimiento donde se practica la prostitución, para beneficiarse de esta actividad.

EJEMPLO 2: un personaje de un videojuego realiza el trabajo de un rufián.

A.4.5. MUERTE INTENCIONAL

- Un personaje le asesina a otro, intencional o premeditadamente, independientemente de la razón o motivo presentado.

- Esta tendencia también se observa cuando los seres mitológicos, fantasiosos, extraterrestres (antropomorfizados o no) y animales cometen la violencia, asumiendo el papel central del acto.

- Se incluyen en esta tendencia los actos comisionados en los que el agente asume el riesgo de matar, tal como la muerte provocada en un accidente automovilístico en el que el conductor está borracho.

- No hay incidencia de la tendencia en documentales sobre la vida animal, en el que puedan mostrarse ataques fortuitos de animales a seres humanos. En este caso, se vislumbra la tendencia de muerte accidental con violencia.

EJEMPLO 1: un hombre dispara un revólver contra la cabeza de su víctima.

EJEMPLO 2: un hombre lobo mata a un vampiro después de perforarle el pecho con una estaca de madera.

EJEMPLO 3: un tiburón asesino mata a algunos bañistas, demostrando comportamiento no acorde con el de la especie.

A.4.6. PENA DE MUERTE

- Proceso legal por el cual se le asesina a una persona por la acción del Estado, como castigo por un crimen cometido.

- Los juicios de excepción (realizados sin el debido proceso legal) no se contemplan en esta tendencia.

EJEMPLO: mediante la actuación de una corte penal, se le condena a una persona a la pena capital.

A.5. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

A.5.1. ACTO DE PEDOFILIA

- Violencia sexual contra personas vulnerables (menores de 14 años). En este caso, no hay necesidad de la consumación sexual, sino de cualquier acto libidinoso que involucre a niños y adolescentes en este grupo de edad.

EJEMPLO 1: un adulto comete conjunción carnal o cualquier acto libidinoso contra niños de 11 años, incluso si la víctima parece estar de acuerdo con el acto.

EJEMPLO 2: un personaje se divierte o siente placer al ver fotos de niños desnudos en internet.

EJEMPLO 3: una escena muestra a un individuo o grupo produciendo o difundiendo imágenes sexuales que involucren a niños o a adolescentes.

A.5.2. CRIMEN DE ODIO

- Imágenes o contextos que presenten agresiones físicas, motivadas por odio discriminatorio.

- Se incluyen los prejuicios de género o identidad de género, raza o etnia, religión o credo, orientación sexual, pertenencia geográfica, edad, condición física o social, comportamientos o cualquier otra situación que estigmatice a un grupo de personas.

- Diálogos que tratan de estos temas son generalmente más adecuados a las tendencias de descripción de violencia o estigma o prejuicio.

EJEMPLO: un grupo antisemita encuentra a un judío en la calle y lo ataca motivado por el odio a su cultura, etnia o religión.

A.5.3. VIOLACIÓN O COACCIÓN SEXUAL

- Tipo de agresión sexual que generalmente involucra el coito forzado u otras formas de actos libidinosos violentos no consensuales realizados contra una persona. El acto puede realizarse mediante fuerza física, coerción, abuso de autoridad o contra una persona incapaz de ofrecer un consentimiento válido, como en los casos en que la víctima está inconsciente, incapacitada o presenta alguna discapacidad.

- Se observa, también, en el momento en el que alguien intenta coaccionar a otro, mediante violencia o grave amenaza, a tener conjunción carnal o practicar o permitir que con él se practique otro acto libidinoso.

- Contenidos en los que un personaje convence a otro para que realice el acto sexual, utilizándose de su condición jerárquica o de cualquier otra relación de poder.

EJEMPLO 1: una persona se ve obligada a practicar el sexo oral con su pareja.

EJEMPLO 2: un recluso está obligado a mantener relaciones sexuales con sus compañeros de celda, bajo amenaza de muerte o lesiones corporales.

EJEMPLO 3: un personaje está obligado a mantener relaciones sexuales con su jefe, para mantener su trabajo.

A.5.4. MUTILACIÓN

- Escena o acto grotesco o sobrevalorado de desmembramiento o evisceración de un personaje, vivo o no, ocasionando dolor o no. Se contempla también cuando se exhiben partes de cadáveres resultantes de violencia.

EJEMPLO: un hombre le corta la cabeza a otro.

A.5.5. SUICIDIO

- Acto en el que el personaje utiliza cualquier medio para quitarse la propia vida.

- Contextos en los que el personaje intenta realizar el acto también se contemplan en esta tendencia.

- Se excluyen los casos de muerte derivada de acto heroico o aquellos en los que el personaje se ve obligado a suicidarse. En este último, cabe la muerte intencional.

- En caso de fallecimiento derivado de la participación en un juego conocido como "ruleta rusa", se considera la tendencia.

EJEMPLO 1: un personaje se arroja desde lo alto de un edificio y se muere en la caída.

EJEMPLO 2: un personaje consume una gran dosis de medicamentos con la intención de quitarse la vida.

A.5.6. TORTURA

- Se refiere a la imposición prolongada o severa de dolor físico o psicológico, mediante violencia, intimidación o castigo, para obtener satisfacción personal (venganza o placer), información o cualquier otra ventaja.

EJEMPLO 1: un personaje golpea a su víctima para que revele dónde se guarda una suma de dinero.

EJEMPLO 2: un personaje inflige un gran padecimiento físico a otro, por venganza o placer.

A.5.7. VIOLENCIA GRATUITA O BANALIZACIÓN DE LA VIOLENCIA

- Reacción violenta desproporcionada a una situación banal, sin razón aparente, como forma predominante o única de resolución de conflictos.

- No se amoldan los sucesos en los que la violencia se comete de forma

abrupta, pero hay una motivación gravosa capaz de motivar la agresión.

EJEMPLO 1: un personaje apuñala a otro por la espalda, sin que se presente la causa de la agresión o las consecuencias al autor de la violencia.

EJEMPLO 2: un personaje de un videojuego ataca libremente a los peatones en la calle.

EJEMPLO 3: una persona se queja de la música alta que su vecino está reproduciendo y éste reacciona con un disparo de arma de fuego, matándolo.

A.6. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

A.6.1. APOLOGÍA DE LA VIOLENCIA

- Escenas que, por medio de diálogos, imágenes y/o contextos, enaltezcan e incentiven la práctica de violencia o la retraten de forma "bonita", "interesante", "aceptable" o "positiva". Por lo tanto, el contenido valora el acto violento y/o los agresores.

EJEMPLO 1: una persona estimula a otros a practicar violencia contra quienquiera que sea, siempre utilizando esto como la única solución para la resolución del conflicto.

EJEMPLO 2: diálogos y escenas en las que un personaje declara, defiende o incita a la violencia como algo placentero o necesario.

A.6.2. CRUELDAD

- Escena gráfica y/o realista de violencia, presentada de forma sádica, en la que se vislumbren intensos padecimientos físicos.

- El detalle visual de la agresión es condición imprescindible para la consolidación de la tendencia.

EJEMPLO 1: un hombre quiere vengarse de otro y lo cuelga de un árbol, arrancando, en la secuencia, todos sus dedos y dientes, antes de matarlo.

EJEMPLO 2: una persona es carbonizada por otra, como una forma de venganza, en un contexto realista.

B. SEXO Y DESNUDEZ

B.1. LIBRE

No siempre la ocurrencia de escenas que remiten a sexo o desnudez son perjudiciales al desarrollo psicológico del niño. Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

B.1.1. DESNUDEZ NO ERÓTICA

La tendencia se aplica taxativamente a los siguientes casos: retractación de comunidades indígenas o tradicionales silvícolas; lactancia materna; desnudez infantil (sin la asociación con pedofilia); autopsias; obras de arte sin contenido erótico explícito; exámenes médicos; casos en los que un individuo necesita auxilio o cuidados para cambiarse de ropa y/o bañarse.

- No se amoldan a la tendencia las escenas en las que hay una valoración de las partes íntimas de los personajes a través de primeros planos u otras características escenográficas. En este caso, se debe usar la tendencia de la desnudez.

EJEMPLO: un documental que muestra la realidad de una tribu indígena, donde las personas conviven desnudas.

B.2. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

B.2.1. CONTENIDO EDUCATIVO SOBRE SEXO

- Diálogos e imágenes no estimulantes sobre sexo y que estén dentro de un contexto educativo o informativo.

EJEMPLO: en una escuela, los estudiantes aprenden sobre el sistema reproductor humano.

B.3. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

B.3.1. ATRACTIVO SEXUAL

- Escenas que presenten diálogos estimulantes, manifestaciones de deseo o provocaciones de carácter sexual.

- La sexualización debe ser latente, ya sea por la valorización iconográfica de alguna característica física o alguna cualidad sexual del individuo.

- En estos casos, el contexto erótico generalmente no se estimula activamente por el personaje enfocado.

EJEMPLO 1: algunos personajes miran las nalgas de una mujer que pasa por ellos, mostrando interés sexual.

EJEMPLO 2: un personaje comenta con otro: "¡Dios, qué bueno está!". Simultáneamente con el comentario, el encuadre valora el cuerpo de la persona descrita.

B.3.2. CARICIA SEXUAL

- Escenas en las que los personajes se acarician y la sexualización está presente, pero la acción no resulta en la relación sexual. La tendencia, por lo tanto, ocurre cuando hay caricias más contundentes, en las que quede clara la no consecución del acto o de la insinuación sexual.

- Esta tendencia nunca viene conjugada con la insinuación sexual y con ningún tipo de relación sexual.

EJEMPLO: en una habitación, una pareja se acaricia intensamente. Sin embargo, la llegada de una tercera persona los interrumpe, lo que hace inviable la consecución del acto sexual.

B.3.3. INSINUACIÓN SEXUAL

- La tendencia se aplica cuando es posible deducir por medio de diálogos, imágenes y/o contextos, que la relación ocurrió u ocurrirá, sin que sea posible visualizar el acto sexual.

EJEMPLO 1: una pareja se besa, mientras se desnudan y se acuestan en la cama.

La escena se corta antes de que el espectador pueda ver el acto.

EJEMPLO 2: una pareja se despierta por la mañana, ambos desnudos, bajo las sábanas.

Se puede inferir que el acto sexual ocurrió.

B.3.4. LENGUAJE GROSERO

- Diálogos, narraciones o carteles gráficas que presenten palabras chulas o de bajo argot. Son expresiones ofensivas generalmente relacionadas con el sexo, los excrementos y los órganos sexuales.

- No entran en el rol los términos como: nalgas, pene y vagina.

EJEMPLO: m**rda, c*lo, c*ño, j*der, p*ta, etc.

B.3.5. LENGUAJE DE CONTENIDO SEXUAL

- Diálogos, narraciones, señalizaciones o carteles gráficas sobre sexo, sin presentación de vulgaridades. Los términos describen la práctica del acto sexual o del comportamiento sexual, sin que su descripción sea detallada y/o banalizada.

- La tendencia se refiere a un lenguaje que hace referencia al comportamiento o acto sexual sin la alusión a posiciones y prácticas sexuales específicas, que se amoldan a la tendencia de vulgaridad.

EJEMPLO 1: dos personajes charlan: "¿De verdad se cogieron? ¿Cuándo fue eso?".

EJEMPLO 2: a través de un lenguaje de gestos, un personaje insinúa que se está produciendo una relación sexual.

EJEMPLO 3: un personaje le dice a otro: "Te enteraste de que ellos se cogieron anoche?".

B.3.6. MASTURBACIÓN

- Escena no explícita de masturbación individual. No hay que hablar de tendencia cuando el individuo recibe la ayuda de otra persona en la realización del acto (sexo manual).

EJEMPLO: se presenta el plano medio de un hombre en el baño y, por su gesticulación (movimiento de la mano en la región pélvica), se nota que él se masturba.

B.3.7. DESNUDEZ VELADA

- Es la desnudez sin la presentación de desnudos frontales (pene, vagina), de senos o de nalgas, es decir, en los que las partes íntimas de los individuos no se presentan si no existe un contexto sexual.

- En las escenas en las que los personajes acaban de salir del baño o sauna y están cubiertos solo por toallas, no hay que considerar la tendencia. La excepción se da cuando la construcción de la escena evoca la supuesta desnudez velada.

EJEMPLO 1: en una escena de desnudez, se inserta una raya o efecto gráfico sobre los senos, las nalgas y los genitales.

EJEMPLO 2: se presenta una escena en la que los pechos desnudos de un personaje están, estratégicamente, cubiertos por un objeto del entorno.

B.3.8. SIMULACIÓN DE SEXO

- Imágenes o sonidos en los que se presenten cualquier tipo de relación sexual, de forma tramposa, sin que se contemple el acto sexual en sí. Se trata, en otras palabras, de situaciones en las que los personajes escenifican el acto sexual.

EJEMPLO: dos personajes fingen el acto sexual para avergonzar a un amigo.

B.4. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

B.4.1. EROTIZACIÓN

- Presentación de imágenes, diálogos y contextos eróticos, sensuales o sexualmente estimulantes, tales como stripteases y danzas eróticas. Existe la valorización iconográfica del contexto sexual.

- En estos casos, el contexto erótico generalmente se estimula activamente por el personaje enfocado.

EJEMPLO 1: un personaje realiza un striptease.

EJEMPLO 2: un personaje se insinúa, quedándose solo con ropa interior para seducir a otra persona, mientras hace gestos sexualmente estimulantes para provocar a su pareja.

B.4.2. DESNUDEZ

- Escena en la que se muestran los senos, las nalgas y/o los genitales, siempre que esté presente el contexto sexual o la valorización del encuadramiento.

- Cualquier desnudez no especificada en el rol taxativo de desnudez no erótica.

- Especialmente con respecto a la retractación de falos erectos y la percepción de los genitales femeninos en un plano cerrado, se entiende que la tendencia se agrava por composición de la escena.

EJEMPLO 1: una persona se cambia de ropa, mientras que otra la observa. Los genitales quedan al descubierto.

EJEMPLO 2: un personaje se está bañando y el encuadre de la escena se centra en sus partes íntimas.

B.4.3. PROSTITUCIÓN

- Presentación de cualquier etapa del acto de la prostitución: seducción/conquista, ofrecimiento, contratación, práctica sexual o pago.

EJEMPLO: un hombre para el coche en la calle. Una prostituta se acerca, revela su precio y se sube al automóvil.

B.4.4. RELACIONES SEXUALES

- Escena en la que se presenta cualquier modalidad de sexo (vaginal, anal, oral y/o manual) no explícito.

- En las escenas en las que se notan los sonidos del acto sexual, aun cuando el extracto no muestre los partícipes, exceptuándose los comprobados de simulación de sexo, hay la consolidación de la tendencia, pero con el atenuante de la composición de escena.

EJEMPLO: un personaje se acuesta sobre su pareja, que entrelaza sus piernas alrededor de su cintura. Ambos están desnudos, pero el encuadre solo se enfoca en sus caras durante un beso.

B.4.5. VULGARIDAD

- Imágenes, diálogos o contextos que presenten la sexualidad de manera detallada o vulgar. Existe la valorización iconográfica del contenido sexual o la banalización del lenguaje inapropiado, de modo que el impacto para el espectador es más intenso.

EJEMPLO 1: un joven menciona el acto sexual, describiendo la práctica de manera incisiva, diciendo: "Meteré mi verga en tu concha y luego te haré correrte".

EJEMPLO 2: al describir una experiencia sexual, un joven detalla el acto libidinoso, aunque con términos técnicos.

B.5. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

B.5.1. RELACIÓN SEXUAL INTENSA

- Escena sobreestimada y/o de larga duración, en la que se presenta cualquier modalidad de sexo (vaginal, anal, oral, manual) no explícito. En esta modalidad, el acto sexual se muestra de forma verosímil, extensa o contundente.

EJEMPLO: una pareja mantiene una relación sexual de larga duración, en la que se valoran algunos detalles, como sudor, movimientos típicos del coito u orgasmos, no siendo posible la visualización de la penetración, de felaciones o de masturbaciones.

B.6. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

B.6.1. SEXO EXPLÍCITO

- Presentación de relación sexual explícita, de cualquier naturaleza, inclusive de la masturbación, con la muestra de reacciones realistas de los participantes del acto sexual y/o visualización de los órganos sexuales. No se da exclusivamente en obras pornográficas.

EJEMPLO: una mujer abre los pantalones de un hombre, acaricia su pene y lo introduce en su vagina.

B.6.2. SITUACIÓN SEXUAL COMPLEJA O DE FUERTE IMPACTO

- Presentaciones de actos o de situaciones sexuales, tales como, incesto (escenas de sexo o relaciones erótico-afectivas entre parientes de primer grado o correlatos, como padre, madre, hermano, padrastro, hijastro, etc.), sexo grupal, fetiches violentos, zoofilia, necrofilia y coprofilia.

EJEMPLO: se presenta una escena de sexo grupal, en la que los participantes se relacionan con más de una persona.

C. DROGAS

C.1. LIBRE

No siempre la ocurrencia de escenas que remiten a las drogas es perjudicial para el desarrollo psicológico del niño. Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

C.1.1. CONSUMO MODERADO O INSINUADO DE DROGA LÍCITA

- Escenas irrelevantes para la trama, en las que se presentan el consumo moderado o insinuado de drogas lícitas, en situaciones sociales, sin el vislumbre o percepción de los efectos relacionados a su ingestión, como es el caso de la embriaguez. Se incluye, en esta tendencia, el consumo regular de medicamentos.

EJEMPLO 1: el consumo de cava en el año nuevo o de vino durante la cena se puede notar en una celebración.

EJEMPLO 2: un hombre consume un medicamento suave para el dolor, con prescripción médica.

EJEMPLO 3: en un bar se ven vasos y botellas de bebidas alcohólicas sobre las mesas, sin embargo, ninguno de los personajes y extras ingieren su contenido.

C.2. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

C.2.1. DESCRIPCIÓN DEL CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS

- Diálogos, narraciones, señalizaciones o carteles gráficos con la descripción del consumo de drogas lícitas.

EJEMPLO: un personaje dice: "Ayer hacía mucho calor, abrí una cervecita fría y la bebí de un trago. Nada como tomar mi cervecita aquí en la playa".

C.2.2. DISCUSIÓN SOBRE EL TEMA DE LAS DROGAS

- Imágenes, diálogos o contextos que presenten el tema drogas. Se insertan en esta tendencia el abordaje sobre las causas, las consecuencias, las soluciones pertinentes, la despenalización y el tráfico. El discurso se presenta de forma equilibrada, involucrando las cuestiones sociales al respecto de la temática, sin que haya apologías.

EJEMPLO 1: algunos personajes debaten sobre las posibles penas para los traficantes de drogas.

EJEMPLO 2: el narrador de un documental comenta que la ciudad vislumbrada es el principal punto de narcotráfico del país, pero también tiene varias cualidades y puntos turísticos destacados.

C.2.3. USO MEDICINAL DE DROGAS ILÍCITAS

- La tendencia se aplica cuando hay escenas en las que algún personaje consume drogas que son consideradas ilícitas en Brasil, con fines medicinales, en un contexto pertinente.

EJEMPLO: un personaje, que vive en un país donde el consumo de marihuana con fines medicinales es lícito, o con receta médica, usa la droga para mitigar el dolor del cáncer.

C.3. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

C.3.1. CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS

- Escena en la que se muestre el tabaquismo y/o la ingesta de bebidas alcohólicas.

- La tendencia también se consolida en el caso de que la embriaguez se muestra, incluso si no se observa el consumo previo de las bebidas, ya que la consecuencia del acto confirma el uso de la droga, excluyéndose, por tanto, la posibilidad de insinuación.

- El uso ritualista de sustancia alucinógena, tales como ayahuasca, peyote o Santo-Daime se amoldan a la tendencia. Cuando tales sustancias se usan de manera descontextualizada, solo con fines recreativos, la tendencia utilizada debe ser la del consumo de drogas ilícitas.

EJEMPLO: un personaje llega a casa y fuma un cigarrillo de nicotina.

C.3.2. CONSUMO IRREGULAR DE MEDICAMENTOS

- Secuencias en las que se muestre el consumo de medicamentos, sin prescripción médica o en desacuerdo con ésta.

- Se exceptúa el consumo de medicamentos originariamente legales, cuyo uso apunta al adormecimiento o a la alteración psico sensorial, tales como morfina, opiáceos, derivados de anfetamina, entre otros. En tal caso, se considerará el consumo de drogas ilícitas.

EJEMPLO 1: un personaje consume medicamentos de uso controlado sin habérselo consultado a un médico.

EJEMPLO 2: un personaje duplica, por sí solo, la dosis de un calmante prescrito por el médico.

EJEMPLO 3: un personaje ingiere un medicamento de uso controlado juntamente con bebidas alcohólicas. En este caso, la tendencia se conjuga con el consumo de drogas lícitas.

C.3.3. DISCUSIÓN SOBRE LA LEGALIZACIÓN DE DROGAS ILÍCITAS

- El diálogo entre personajes genera un debate sobre la legalización de las drogas (desde la producción hasta el consumo), dejando claras las causas, consecuencias y soluciones pertinentes, con un discurso equilibrado sobre las cuestiones sociales y de salud.

- Es imprescindible que no haya la apología o el detalle del consumo de las drogas.

EJEMPLO 1: un programa de televisión sobre la legalización de la marihuana presenta un debate reflexivo sobre el tema.

EJEMPLO 2: el narrador de un documental describe, genéricamente, el consumo de drogas en un determinado país, con sesgo informativo dentro del contexto de legalización.

C.3.4. INCITACIÓN AL CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS

- Escenas en las que el personaje estimula el tabaquismo, el consumo de bebidas alcohólicas o el consumo de medicamentos de forma irregular.

- Es imperativo que haya, como mínimo, el intento de convencer a la otra persona, quedando claro que ella no tiene el hábito del consumo, que se le está convenciendo a probar la sustancia por primera vez o que se ve obligada a reanudar el uso de la droga, después de haberla abandonado.

EJEMPLO: una persona insiste en que otra pruebe un cigarrillo de nicotina.

C.3.5. MENCIÓN DE DROGAS ILÍCITAS

- Mención, descripción o presentación de drogas ilícitas, sin que se pueda asumir el consumo.
- La tendencia no se observa cuando se infiere el tráfico de estupefacientes.
- Obligatoriamente la droga debe ser presentada o mencionada, no ocurriendo la tendencia cuando ésta queda implícita o no descrita de forma objetiva.

EJEMPLO 1: se ve una "bolsa de cocaína" o un "paquete de marihuana" sobre la mesa de una comisaría.

EJEMPLO 2: un personaje usa una camiseta que hace referencia a cualquier tipo de droga, sin fomentar directamente el uso.

C.4. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

C.4.1. CONSUMO INSINUADO DE DROGAS ILÍCITAS

- Escena en la que, a través de imágenes, diálogos, señalizaciones o contexto, se entiende que hubo consumo de drogas ilícitas.

EJEMPLO: en un cenicero, se pueden ver restos de un cigarrillo de marihuana.

C.4.2. DESCRIPCIÓN DEL CONSUMO O TRÁFICO DE DROGAS ILÍCITAS

Escena en la que un personaje revela por lenguaje verbal o gestual, que ha consumido o traficado cualquier droga ilícita.

EJEMPLO 1: un personaje dice: "Ayer, llegué a casa y fumé un porro".

EJEMPLO 2: una persona deja una carta, afirmando que trafica cocaína, para confesar su crimen.

C.5. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

C.5.1. CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS

- Presentación del uso de drogas ilícitas como cocaína, merla, crac, marihuana, drogas sintéticas, etc.

- La tendencia se consolida en el caso en que los efectos del consumo se muestran, demostrando de forma inequívoca la práctica.

- Se incluye en la identificación de la tendencia el consumo de medicamentos originariamente legales, cuyo uso apunta al adormecimiento o a la alteración psico sensorial, tales como morfina, opiáceos, derivados de anfetamina, entre otros.

EJEMPLO 1: un hombre inhala una raya de cocaína.

EJEMPLO 2: un personaje presenta reacciones incisivas del consumo de drogas, de forma que el uso queda comprobado.

C.5.2. INCITACIÓN AL CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS

- Escenas en las que el personaje estimula el consumo de drogas consideradas ilícitas en Brasil.

- Es imperativo que haya, como mínimo, el intento de convencer a la otra persona, quedando claro que ella no tiene el hábito del consumo, que se le está convenciendo a probar la sustancia por primera vez o que se ve obligada a reanudar el uso de la droga, después de haberla abandonado.

EJEMPLO: un hombre ofrece un cigarrillo de marihuana a su colega, quien es reacio a probarlo, pero cede al deseo de su amigo, para que se le consideren "genial".

C.5.3. PRODUCCIÓN O TRÁFICO DE DROGAS ILÍCITAS

- La tendencia se aplica cuando se presentan escenas en las que se verifica cualquier etapa de la producción (desde la siembra hasta la cosecha) y/o comercialización (desde el embalaje hasta la recepción por parte del usuario) de drogas consideradas ilícitas en Brasil.

EJEMPLO: escenas que retratan la producción de cocaína, una plantación de marihuana o la compra de hachís.

C.6. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

Se admiten para este grupo de edad contenidos que presenten:

C.6.1. APOLOGÍA DEL USO DE DROGAS ILÍCITAS

- Imágenes, diálogos o contextos en los que se estimule o enaltezca el consumo de cualquier droga ilícita, diseminándose la idea de que las drogas son beneficiosas (en cualquier contexto) o inocuas.

- También se amoldan a esta tendencia, cualquier enaltecimiento al consumo de estas sustancias, al relacionarlas, directamente, como condición sine qua non para llegar al poder, a la diversión, al éxito o a la felicidad.

EJEMPLO: un hombre habla sobre los beneficios de la cocaína, incentivando su uso como forma de recreación placentera.

D. ATENUANTES Y AGRAVANTES

D.1. ATENUANTES

Los atenuantes son factores iconográficos o contextuales de la obra que pueden reducir el impacto de las tendencias de clasificación.

D.1.1. COMPOSICIÓN DE ESCENA

- Cualquier elemento del lenguaje audiovisual (dirección, guion, fotografía, iluminación, dirección de arte, sonido, edición y calidad de imagen) que atenúe el contenido clasificable.

EJEMPLO 1: un asesinato se muestra en un gran plan general.

EJEMPLO 2: una escena de sexo se muestra entrecortada, sin la valorización del contenido sexual.

EJEMPLO 3: en el contexto de un juego, los personajes de una escena violenta se muestran a distancia, apareciendo muy pequeños y poco detallados.

EJEMPLO 4: los protagonistas de una pelea aparecen como animaciones infantiles durante una escena violenta, en lugar de reproducciones realistas de seres humanos.

EJEMPLO 5: se muestra un asesinato de tal manera que tanto el agresor como la víctima aparecen fuera de foco o borrosos, por lo que la acción no se vuelve explícita.

D.1.2. CONTENIDO POSITIVO

- Presentación de contenidos adecuados para una formación saludable de niños y adolescentes.

- Presentación de referencias a la educación sexual (incluidas las IST's), al uso preservativos y a métodos anticonceptivos.

- Presentación de comportamientos que denoten responsabilidad, que valoren la honestidad, la amistad, el respeto, la solidaridad, la diversidad, las habilidades cognitivas del niño, el conocimiento, el cuidado del cuerpo y el medio ambiente, las habilidades manuales, motoras, sociales o emocionales, que promuevan una cultura de paz o que mencionen los derechos humanos de forma positiva.

EJEMPLO 1: escena en la que se presentan discusiones intrafamiliares sobre sexo y embarazo en la adolescencia, con la intención de concienciar.

EJEMPLO 2: unos niños se organizan para ayudar a los animales abandonados en la región.

D.1.3. CONTEXTO ARTÍSTICO

- El contenido clasificable está vinculado a un contexto artístico.

EJEMPLO 1: hay un vocablo vulgar en un poema declamado por el personaje.

EJEMPLO 2: en una canción cantada por el cantante, hay versos que relatan eventos violentos.

D.1.4. CONTEXTO CÓMICO O CARICATURESCO

- El contenido clasificable se presenta de una manera divertida, ridícula, caricaturesca o burlesca.

- El atenuante se aplica en situaciones que genéricamente inducen a la risa o a la comicidad.

EJEMPLO 1: un ladrón está saliendo del lugar del robo y queda atrapado en la rejilla de una ventana, sin poder escapar. La música y los gestos del personaje le dan un tono ridículo a la situación.

EJEMPLO 2: un programa de humor presenta una relación sexual mal sucedida de una pareja en crisis, para provocar la risa.

D.1.5. CONTEXTO CULTURAL

- El contenido clasificable está vinculado a cuestiones culturales.

- Para que este atenuante se atribuya, los contenidos deberán aparecer asociados a los rituales, a las tradiciones y a las costumbres de pueblos, de religiones o de comunidades específicas.

EJEMPLO: en mitad de una tribu indígena, un chamán fuma una pipa y sopla el humo sobre la persona que está siendo bendecida.

D.1.6. CONTEXTO DEPORTIVO

- El contenido clasificable está vinculado a un contexto deportivo.

- El atenuante no se aplica en peleas clandestinas o cuando alguien está obligado, en contra de su voluntad, a participar en la pelea

EJEMPLO: dos adversarios intercambian golpes en una pelea deportiva, con reglas claras.

D.1.7. CONTEXTO FANTASIOSO

- La tendencia se aplica cuando la composición de escena de la obra audiovisual es fantásica, dejando en claro su no correspondencia con la realidad.

EJEMPLO 1: un niño con superpoderes destruye un coche con solo una mano.

EJEMPLO 2: un hombre golpea a otro con un disparo láser que sale de sus ojos.

D.1.8. CONTEXTO HISTÓRICO

- El contenido clasificable tiene el propósito de retratar un momento reconocidamente importante en la historia mundial o local.

- El simple hecho de que una película esté ambientada en una época determinada no refrenda el atenuante. El hecho descrito tiene que ser contextualizado históricamente.

EJEMPLO: una escena de batalla retrata un evento documentado y ampliamente conocido.

D.1.9. CONTEXTO IRÓNICO

- El contenido clasificable se presenta en un contexto que manifiesta un sentido sarcástico u opuesto a su significado literal.

EJEMPLO: en broma, dos amigos se insultan, sin la intención ofenderse el uno al otro.

D.1.10. CONTRAPUNTO

- Se aplica cuando el contenido clasificable presentado está seguido de imágenes, diálogos o contextos que desalientan su práctica, tales como:

- a) explicitación de consecuencias negativas para el agresor, el traficante, el delincuente o las víctimas y consumidores de drogas;
- b) condena a la violencia;
- c) formas alternativas para la resolución de conflictos.

EJEMPLO: un personaje se vuelve dependiente químico y se demuestra su degradación, con el consiguiente arrepentimiento e iniciativa para dejar el vicio.

D.1.11. FRECUENCIA

- El contenido clasificable se presenta de forma puntual (una o pocas veces en la obra), dejando su impacto reducido.

EJEMPLO: durante una telenovela, se presenta solo un acto violento em todo el curso de la obra.

D.1.12. INSINUACIÓN

- El contenido clasificable no se presenta de hecho, pero se infiere la posibilidad de su ocurrencia por medio de imágenes, diálogos, gesticulaciones, sonidos o contextos.

EJEMPLO: dos personajes entran dentro de una habitación y la puerta se cierra. Con la imagen estática afuera, se oye el sonido del disparo de un arma de fuego, de modo que queda sobreentendido un asesinato.

D.1.13. MOTIVACIÓN

- Esta condición atenuante se aplica a los casos en los que el personaje practica el contenido clasificable en circunstancias específicas como legítima defensa, cumplimiento del deber legal, exclusión de ilicitud, coerción, asistencia o sacrificio por otro.

- También se aplica cuando el contenido se presenta de forma que quede claro que el autor comete el acto clasificable mediante engaño, amenaza o coacción.

- El lenguaje vulgar utilizado como interjección, sin que haya ofensa directa a otro personaje, se amolda a la tendencia.

EJEMPLO 1: al ver que un personaje está en estado de shock, otro le da una bofetada en la cara para que vuelva a la normalidad.

EJEMPLO 2: para defender a un rehén que estaba a punto de ser ejecutado, una policía dispara y mata al criminal.

EJEMPLO 3: un hombre golpea su pie en la esquina de una mesa y dice: "Ay, m**rda!".

D.1.14. RELEVANCIA

- El contenido clasificable no es importante ni relevante para la obra.

EJEMPLO: se presenta una escena de insinuación sexual sin importancia para la trama de la obra, siendo fácilmente ignorada o desconsiderada por el espectador.

D.1.15. SIMULACIÓN

- El contenido clasificable se presenta como real, pero le queda claro al espectador durante la obra, que se trata de un engaño o un embuste.

EJEMPLO: un personaje dispara un arma de fuego contra otro, que cae al suelo ensangrentado. Sin embargo, en la siguiente escena, se aclara que el arma era de goma y la sangre era falsa.

D.1.16. INTENTO

- El contenido clasificable no se concreta por circunstancias ajenas a la voluntad del agente.

EJEMPLO: un hombre dispara su pistola contra otro. A pesar de haber sido alcanzada, la víctima sobrevive al atentado.

D.2. AGRAVANTES

Los agravantes son factores contextuales o iconográficos de la obra que pueden aumentar el impacto o el potencial agresivo de las tendencias de la clasificación.

D.2.1. BANALIZACIÓN

- Presentación de contenidos cómicos o caricaturizados, que en vez de atenuar la escena, dan la sensación de ser apologéticos o incentivadores del acto practicado.

- El contenido clasificable se presenta de forma trivial, sin la debida ponderación de sus consecuencias reales.

EJEMPLO: el autor de un homicidio múltiple hace comentarios para generar risa en el espectador, tratando de minimizar la violencia cometida.

D.2.2. COMPOSICIÓN DE ESCENA

- Cualquier elemento del lenguaje audiovisual (dirección, guion, fotografía, iluminación, dirección de arte, sonido, edición y calidad de imagen) que atenúe el contenido clasificable.

EJEMPLO 1: un asesinato se ve en detalle, con la exhibición minuciosa de la agresión y sus consecuencias para la víctima.

EJEMPLO 2: una banda sonora sensual valora una escena erótica.

EJEMPLO 3: el alto grado de realismo gráfico de un juego hace que la sangre parezca muy viva y convincente, siendo muy valorada en la escena.

D.2.3. CONTENIDO INAPROPIADO CON NIÑOS O ADOLESCENTES

- Se aplica cuando el contenido clasificable involucra a un niño o adolescente. En este contexto, también se contemplan escenas en las que el niño o el adolescente son espectadores del contenido clasificable.

EJEMPLO 1: un adolescente le dispara un arma de fuego contra un niño.

EJEMPLO 2: un niño observa una pelea entre sus padres.

EJEMPLO 3: un niño o un adolescente hace uso de drogas lícitas o ilícitas.

D.2.4. CONTEXTO

- Se aplica cuando el contenido clasificable está insertado en un contexto que resalta el impacto, sensación o intensidad, tal como la violencia familiar y la violencia contra personas con reducida capacidad de reacción, tales como ancianos, mujeres o discapacitados.

EJEMPLO 1: un marido le da una paliza a su mujer.

EJEMPLO 2: una persona discapacitada es víctima de una violencia sexual.

EJEMPLO 3: un cuidador le agrede a un anciano.

D.2.5. FRECUENCIA

- El contenido clasificable se presenta varias veces en la trama.

EJEMPLO: durante una telenovela, a menudo se muestran asesinatos.

D.2.6. INTERACCIÓN

- La tecnología empleada posibilita que el espectador o el jugador experimente niveles elevados de interacción y excitación, aumentando su inmersión en la obra.

- Los contenidos clasificables se realizan por el personaje controlado por el usuario.

EJEMPLO 1: en un juego de guerra realista, se ven sangre y muertes, de modo que el jugador sostiene el mando de la misma manera que sostendría un rifle de verdad.

EJEMPLO 2: en un juego de lucha, en el que hay la presentación de sangre y personajes realistas, el jugador necesita moverse intensamente, mientras juega, imitando los golpes de los personajes.

EJEMPLO 3: presentación de aparatos cinematográficos con efecto realista, como imágenes tridimensionales, que promueven una mayor inmersión del espectador en la obra.

D.2.7. MOTIVACIÓN

- El agravante se aplica cuando el personaje realiza el acto clasificable por razones torpes o fútiles, como revuelta, venganza o interés.

EJEMPLO: un personaje decide matar a un criminal, sin necesidad, en lugar de denunciarlo a la policía.

D.2.8. RELEVANCIA

- El contenido clasificable es importante o relevante para la obra.

EJEMPLO: se presenta un asesinato como punto de partida de la obra, por lo que el acto es imprescindible para la comprensión de la trama.

D.2.9. VALORIZACIÓN DE CONTENIDO NEGATIVO

- Se aplica cuando el contenido negativo presentado está seguido de imágenes, diálogos o contextos que valoren su práctica, tales como:

1. presentación de consecuencias positivas para quienes perpetran la violencia;
2. elogio de la violencia o la presentación de su práctica de manera ambigua;
3. exhibición de violencia o de consumo de drogas como la única forma o predominante resolución de conflictos;
4. contenido violento realizado por personaje de imagen valorada (protagonista o persona dentro de un estándar de belleza preestablecido).

EJEMPLO 1: al final de la obra, el criminal engaña a la policía y va a vivir en un lugar paradisíaco.

EJEMPLO 2: un jugador gana más puntos por cometer un asesinato más violento, durante un juego.

EJEMPLO 3: un personaje dice: "Tienes que matar al asesino, porque él merece morir".

EJEMPLO 4: se le despide a un personaje y él decide volver a beber para olvidarse de su frustración.

E. DESCRIPTORES DE CONTENIDO

La información sobre la clasificación indicativa incluye **descriptores de contenido**, que son un resumen de las principales tendencias de indicación presentes en la obra clasificada. La lista de descriptores explica la clasificación y, también, les informa a los padres y tutores sobre el tipo de contenido presente en la obra.

El procedimiento interno para el uso de los descriptores mencionados sigue un patrón rígido de análisis. Su función social es la de informar los contenidos presentes en la obra, **no se usa como parámetro solo de clasificación asignada o de las tendencias con clasificación de mayor rango**. Reflexiona, primordialmente, los tres ejes temáticos, aunque alguno de ellos no sea definidor específico de la clasificación indicativa atribuida para la obra en cuestión. Se entiende, de ahí, que los descriptores reflejen los contenidos como un todo, informándoles a los padres y responsables, de la forma más amplia posible, las especificidades de los criterios presentes en las obras audiovisuales.

Por ejemplo, una obra clasificada como "No recomendado para menores de 10 años" y con el descriptor "Violencia" contendrá escenas violentas leves, mientras que una obra clasificada como "No recomendado para menores de 16 años" y el mismo descriptor, presentará escenas violentas más fuertes.

Es importante informar que obras clasificadas como "Libre" (Aptas para todos los públicos) pueden contener descriptores de contenido, debido a la identificación de tendencias especificadas en esta Guía Práctica.

En lo que se refiere a la cantidad, se utilizan como máximo tres descriptores de contenido y, como mínimo uno, salvo en las obras clasificadas como "Libre" que no presenten tendencias identificables.

A continuación se muestra la lista de términos utilizados en la visualización de la clasificación indicativa:

E.1 – Actos Criminales

E.2 – Contenido Sexual

E.3 – Drogas

E.4 – Drogas Ilícitas

E.5 – Drogas Lícitas

E.6 – Lenguaje Inapropiado

E.7 – Miedo

E. 8 – Desnudez

E. 9 – Procedimientos Médicos

E. 10 – Sexo Explícito

E. 11 – Temas Sensibles

E. 12 – Violencia

E.13 – Violencia Extrema

E.14 – Violencia Fantasiosa

Históricamente, la Política de Clasificación indicativa, presentó diferentes descriptores de contenido, cada cual debido a la legislación antaño en vigor y que ahora han caído en desuso. Sin embargo, estos se pueden reemplazar por los equivalentes en vigor, citados anteriormente.

También hay antiguos descriptores que han perdido su importancia, debiendo ser totalmente excluidos o ignorados porque están asociados a juicios de valor. Esta construcción se utilizó en los principios de la Política Pública, pero no representa los principios y directrices vigentes. Para ello, a continuación se presentan las listas de equivalencia (E. 15, E. 16 y E. 17) que se podrán utilizar y la lista de descriptores que se deben ignorar (E. 18).

E.15 - Eje de violencia:

Descriptores antiguos	Equivalencia
Apología del crimen Acto Criminal Actos criminales sin lesión corporal Actos criminales sin lesiones corporales	Actos Criminales
Agresión Verbal Descripción de Violencia Descripción de acto violento Descripción verbal de acto violento	Lenguaje Inapropiado
Escenas que Asustan Horror Miedo, angustia Miedo/Tensión	Miedo
Escenas Detalladas de Parto Natural Procedimiento Quirúrgico Procedimiento Médico Procedimiento Médico con Daño Visible Procedimiento médico con daños visibles Procedimientos Médicos	Procedimientos Médicos
Angustia Conflictos Conflictos Familiares Conflictos Psicológicos Conflictos Psicológicos Atenuados Conflictos Psicológicos Extremos Conflictos Psicológicos Intensos Conflictos Psicológicos Moderados Discusiones sobre el aborto Eutanasia Temas Angustiosos	Temas sensibles
Aborto Agonía Agonía da Víctima Agonía de las Víctimas Agresión Familiar Agresión Física	Violencia

<p> Agresión física contra la mujer Agresión Física Contra Niños Agresión Física y Verbal Agresión en el entorno doméstico Agresión en el entorno doméstico o familiar Agresión en el Entorno Familiar Agresiones Físicas Ambiente de Guerra Amenaza Amenaza, deshonestidad e irresponsabilidad Presenta arma de fuego Presenta sangre Armas Armas de Fuego Asesinato Asesinatos Acto Violento Acto violento contra animales Atropello Bullying Escenas de abuso con mujeres o menores Escenas de Violencia Escenas impactantes Contenido impactante Contenido Violento Contenido violento con armas blancas Contenido violento con armas de fuego Contenido violento con presencia de armas Contenido violento con presencia de armas de fuego Contenido violento no relevante para la comprensión de la trama Contenidos Impactantes Crimen contra la dignidad sexual Crimen Sexual Crímenes contra la dignidad sexual Discriminación Dolor o Sufrimiento Involucra a los niños como víctimas Involucra a niños y adolescentes como víctimas y agresores Estigma Explotación sexual Exposición a situaciones degradantes Exposición al peligro Exposición de la persona en situación embarazosa Exposición de la persona en situación embarazosa y degradante Exposición de Cadáver Exposición de la persona en situación embarazosa Exposición de la persona en situación embarazosa y degradante Exposición de personas en situaciones degradantes </p>	<p>Violencia</p>
--	-------------------------

<p>Heridas Homicidio Homicidio Culposo Insinuación de Abuso Sexual Lesión corporal Muerte Accidental Muerte Accidental con Violencia Muerte con violencia Muerte Intencional Muerte Natural con Violencia Muerte Violenta Muerte/Asesinato Mutilación Huesos con restos de violencia Huesos con restos de violencia Huesos Huesos con restos de violencia Pena de Muerte Trastorno Emocional Extremo Trastorno Emocional Grave Trastorno Emocional Extremo Trastorno Emocional Grave Trastorno Emocional Moderado Prejuicio Presencia de arma blanca Presencia de arma blanca y de fuego Presencia de arma de fuego Presencia de armas Presencia de Armas con Violencia Presencia de sangre Presencia de sangre y arma de fuego Racismo Sangre Sangre Animada Sangre Realista Sufrimiento Sufrimiento de la Víctima Suicidio Bofetada, Empujón y Golpe en la cabeza Intento de asesinato Intento de Violación Intento de Homicidio Intento de Suicidio Tortura Violencia Animada Violencia contra los niños Violencia doméstica Violencia que involucra a los niños como víctimas Violencia que involucra a niños como víctimas y agresores Violencia que involucra a Niños y Adolescentes Violencia Familiar Violencia gratuita</p>	<p>Violencia</p>
--	-------------------------

<p>Violencia Leve Violencia Moderada Violencia Moderada Animada Violencia Moderada Realista Violencia Ocasional Violencia Realista Violencia Realista Leve Víctima en estado de agonía</p>	Violencia
<p>Acoso Sexual Apología de la violencia Asesinatos y mutilaciones con refinamiento de crueldad y en exceso Banalización Banalización de la violencia Escenas Violentas de Fuerte Impacto Crimen de Odio Crueldad Decapitación Elogio a la violencia Elogio y apología de la violencia Violación Violación de niños Violencia Extrema Violencia Extrema Violencia Extrema Animada Violencia Extrema Realista Exaltación y banalización de la violencia. Exaltación y apología de la violencia Exaltación de la violencia Inducción a la Violencia Grave Mutilaciones Pedofilia Repetición de Escenas Violentas de Fuerte Impacto Repetición o Exageración de Escenas Violentas de Fuerte Impacto Violencia Banalizada Violencia con Fuerte Impacto Violencia con refinamiento de crueldad Violencia con refinamiento de crueldad Violencia de Fuerte Impacto Violencia Excesiva Violencia Grave Violencia Grave Animada Violencia Grave Realista Violencia impactante</p>	Violencia Extrema
<p>Presentación de la violencia de forma divertida o humorística Violencia Animada Leve</p>	Violencia Fantasiosa

E.16 - Eje de Sexo y Desnudez:

Descriptores antiguos	Equivalencia
Atractivo Sexual Caricia Íntima Caricias Caricias Íntimas Escenas de Insinuación de Sexo Escenas de Sexo Escenas de sexo sin penetración Contenido Sexual Leve Contenidos Educativos sobre Sexo Contenidos Sexuales Educación Sexual Educativa Erótico Erotismo Erotización Erotización Sexual Precoz Exposición de la afectividad y sexualidad infantil en contexto adulto. Gesto Obsceno Gestos Obscenos Incesto Insinuación de Relaciones Sexuales con Atractivo Erótico Insinuación de Sexo Insinuación de sexo anal Insinuación de sexo frecuentemente Insinuación de Sexo Leve Insinuación de sexo ocasionalmente Insinuación de Sexo Oral Insinuación de Sexo Oral y Anal Insinuación Sexual Insinuación de sexo Masturbación Desnudez Velada Obscenidad Prostitución Relación Íntima Relaciones Sexuales Relación sexual intensa Relación Sexual No Explícita Relaciones Íntimas Sexo Sexo Atenuado Sexo oral Sexo Realista Sexo Velado Simulación de Sexo Situación Sexual Compleja Situaciones Sexuales Complejas	Contenido Sexual

Descripción superficial de prostitución Lenguaje Lenguaje Grosero Lenguaje grosero y contenido sexual Lenguaje grosero y despectivo Lenguaje grosero, bajo argot, palabrotas Lenguaje de bajo argot Lenguaje de Contenido Sexual Lenguaje Despectivo Lenguaje despectivo y de contenido sexual Lenguaje y gestos obscenos Lenguaje Erótico Lenguaje grosero y despectivo Lenguaje erótico, de contenido sexual Lenguaje Inapropiado Lenguaje Inadecuado Lenguaje Inadecuado Lenguaje inadecuado con connotación sexual Lenguaje inapropiado Lenguaje Metaforizado Lenguaje Metaforizado de Contenido Sexual Lenguaje Obsceno Lenguaje Obsceno y Grosero Lenguaje grosero y de contenido sexual Lenguaje grosero y despectivo Lenguaje obsceno y erótico Lenguaje obsceno, grosero y de contenido sexual Lenguaje Obsceno, Grosero y Despectivo Lenguaje obsceno, grosero y de Contenido sexual Lenguaje Obsceno, Despectivo y Erótico, de Contenido Sexual Lenguaje Sexual Palabrotas Vocabulario de Bajo Argot Vulgaridad	Lenguaje Inapropiado
Escenas de Desnudez Desnudez artística Desnudez completa Desnudez de Nalgas Desnudez de nalgas y senos Desnudez de Senos Desnudez frecuente Desnudez Frontal Desnudez no erótica Desnudez ocasional	Desnudez
Contenido pornográfico Pornografía Relación Sexual Explícita Sexo explícito frecuente Sexo explícito ocasional	Sexo explícito
Contenido educativo sobre la diversidad sexual	Temas sensibles
Involucra a adolescentes en escenas de contenido violento y sexual	Violencia y contenido sexual

E.17 - Eje de Drogas:

Descriptorios antiguos	Equivalencia
Consumo de Drogas Lícitas e Ilícitas Uso de Drogas Uso y/o Consumo de Alcohol	Drogas
Adolescente involucrado en el consumo de drogas Adolescentes Involucrados en el Consumo de Drogas Ilícitas Apología del Uso de Drogas Apología del uso de drogas ilícitas Consumo Atenuado de Drogas Consumo de Drogas Ilícitas Consumo de Drogas Blandas Consumo de Drogas Consumo de Drogas por Adolescentes Consumo de Drogas Ilícitas por Adultos Consumo de Drogas Ilícitas Consumo de Drogas Ilícitas (Jugador) Consumo de Drogas Ilícitas (NPC) Consumo de Drogas Ilícitas Blandas Consumo de Drogas Blandas Consumo de Drogas Pesadas Consumo de Drogas por Adolescentes Consumo de Drogas por Adultos Consumo de Drogas por Niños Consumo y Tráfico de Drogas Consumo y Tráfico de Drogas Consumo y Venta de Drogas Ilícitas Consumo Excesivo de Drogas Ilícitas Consumo explícito y repetido de drogas ilícitas Consumo Ocasional de Drogas Consumo repetido de drogas Consumo repetido de drogas duras Consumo, Producción y Tráfico de Drogas Drogas frecuentemente Drogas ocasionalmente Drogas Duras Apología del Uso de Drogas Ilícitas Inducción al uso de drogas lícitas Infantil Insinuación de Consumo de Drogas Insinuación de Consumo de Drogas Insinuación del consumo de drogas ilícitas Posesión de Drogas Posesión de Drogas Blandas Posesión de Drogas Duras Posesión y consumo de drogas blandas Posesión y consumo de drogas duras Producción de Drogas Ilícitas Temáticas de Drogas Ilícitas	Drogas Ilícitas

Tráfico Atenuado de Drogas Tráfico de Drogas Tráfico y Consumo de Drogas	Drogas Ilícitas
Adolescente involucrado en el consumo de drogas lícitas Adolescentes involucrados en el consumo de drogas lícitas Alcohol y Derivados del Tabaco Alcohol frecuentemente Alcohol ocasionalmente Consumo de Alcohol Consumo de Alcohol y Tabaco Consumo de Alcohol o Cigarrillo Consumo de Alcohol o Cigarrillo (Jugador) Consumo de Alcohol o Cigarrillo (NPC) Consumo de bebida alcohólica y cigarrillos Consumo de Drogas Lícitas Consumo de Drogas Lícitas bajo un enfoque positivo Consumo de Drogas Lícitas Consumo de Drogas Lícitas (tabaco) Consumo de Drogas Lícitas por Adolescentes Consumo y Tráfico de Drogas Lícitas Consumo Excesivo de Drogas Lícitas Consumo insinuado de drogas lícitas Consumo insinuado de drogas lícitas Consumo Irregular de Medicamentos Consumo Irregular de Medicamentos Consumo Moderado de Alcohol o Cigarrillo Consumo moderado de drogas lícitas Niños involucrados en el consumo de drogas lícitas Drogas Lícitas Drogas Lícitas Frecuentes Drogas Lícitas Ocasionales Insinuación de Consumo de Drogas Lícitas Tabaco frecuentemente Tabaco ocasionalmente Tráfico de Drogas Lícitas Tráfico y consumo de drogas lícitas Uso de Alcohol Uso de derivados del tabaco	Drogas Lícitas
Descripción Detallada del Consumo de Drogas Lícitas Descripción superficial del consumo de drogas Descripción verbal del consumo de drogas Descripción verbal del consumo de drogas ilícitas Descripción verbal del Consumo de Drogas Lícitas Descripciones verbales de drogas Discusión sobre drogas ilícitas Discusión sobre la producción de drogas ilícitas Mención de drogas Mención de drogas ilícitas	Lenguaje Inapropiado

E.18 - Descriptores que se deben desconsiderar sin necesidad de sustitución:

Descriptores antiguos	Equivalencia
Alta Tensión A petición del solicitante A petición del solicitante (Valorización del consumo) Aprendizaje Infantil (Formas, Colores, Motricidad, etc.) Presenta Ironías Presenta ironías y/o metáforas Presenta ironías y metáforas Presenta Metáforas Presentación de comportamientos reprensibles/no deseables Presentación de Jerga Arte Ausencia de Drogas Ausencia de Sexo Ausencia de Violencia Baja tensión Ciencias Comercialización Comportamiento que valora el consumo Comportamientos reprensibles/no deseables Conocimientos Generales Coordinación Motora Creatividad Criaturas frecuentemente Criaturas ocasionalmente Deshonestidad Desvirtuación Absoluta de Valores Éticos Desvirtuación de Valores Desvirtuación de valores éticos Desvirtuación Grave de los Valores Éticos Desvirtuación Moderada de los Valores Éticos Desvirtuación Ocasional de los Valores Éticos Estudios Sociales Western Física Folklore Geografía Jergas Historia Humano (Civil) frecuentemente	Excluir

<p>Humano (Civil) ocasionalmente Humano (Militar) frecuentemente Humano (Militar) ocasionalmente Humanos frecuentemente Humanos ocasionalmente Incitación al juego de azar Inducción a la Desvirtuación de los Valores Éticos Inglés Ironías y/o metáforas Lectura Matemáticas Metáforas Música No Humano frecuentemente No humano ocasionalmente Ninguno Objetos frecuentemente Objetos ocasionalmente Español Promiscuidad Química Redacción Religión Situaciones Ofensivas a los Valores Éticos Temática Temática Adolescente Temática Adolescente Blanda Temática adulta Temática Adulta Atenuada Temática Atenuada Temática con Impropiiedad Temática Inapropiada Temática Preadolescente Tensión Tensión Atenuada Tensión Episódica Tensión Frecuente Tensión Moderada</p>	<p style="text-align: center;">Excluir</p>
---	---

F. ELEMENTOS INTERACTIVOS

Para juegos electrónicos y aplicaciones, la información sobre la clasificación indicativa puede incluir también descriptores de elementos interactivos, que son alertas sobre mecanismos presentes en el producto que pueden permitir la exposición excesiva del joven en internet o el gasto de dinero real. Son tres, los descriptores que se usan:

F.1 - Comparte ubicación

Indica la capacidad de mostrar la ubicación precisa del usuario, en el mundo real, a otros jugadores;

F.2 - Compras en línea

Indica la posibilidad de realizar compras de productos digitales, como fases extras, skins, artículos sorpresa, canciones, monedas virtuales, suscripciones, pases de temporada, mejoras o premios, con moneda del mundo real.

F.3 - Compras en línea (incluye artículos aleatorios)

Indica la posibilidad de realizar compras en el juego, con dinero real (o con monedas virtuales u otras formas de moneda del juego que se pueden comprar con dinero real), de bienes digitales o premios para los cuales el jugador no sabe antes de la compra lo que recibirá (por ejemplo, cajas de botín, paquetes de artículos, premios misteriosos, disfraces, skins, etc.).

F.4 - Interacción de los usuarios

Indica una posible exposición al contenido generado por el usuario, sin filtrar, incluidas las comunicaciones entre usuarios y el uso compartido de medios a través de redes o medios sociales.

CLASIFICACIÓN INDICATIVA MODO DE EXHIBICIÓN

La información de la clasificación indicativa de las obras audiovisuales debe divulgarse de forma estandarizada. Se entiende por estandarización la definición y especificación de tamaño, color, proporción, posicionamiento, tiempo y duración de exhibición.

La información estandarizada de la clasificación debe ser visible y claramente transmitida en cualquier medio que contenga o anuncie el producto clasificable, dispuestas de manera específica, dependiendo del producto.

I. Visualización de símbolos y descriptores de contenido:

- a) envoltorios y embalajes de productos clasificables;
- b) envoltorios y embalajes de otros productos con material clasificable incorporado;

- c) portadas de libros de JDR;
- d) catálogos, agendas y programaciones;
- e) aplicaciones y juego disponibles en dispositivos portátiles (teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, tabletas y congéneres);
- f) lugares de acceso a obras audiovisuales, juegos electrónicos, JDR y demás diversiones y espectáculos públicos;
- g) obras con distribución digital;
- h) obras exhibidas en la televisión de acceso acondicionado, televisión abierta, vídeo bajo demanda (VoD) y/o salas de exhibición;
- i) sitios de internet, brasileños o dirigidos al público brasileño.

II. Visualización de la información "verifique la clasificación indicativa":

- a) banners, carteles y exhibiciones de divulgación;
- b) publicidad en medios electrónicos (anuncios en televisión, radio, internet);
- c) publicidad expuesta al aire libre (vallas publicitarias, paneles, etc.);
- d) publicidad impresa;
- e) trailers o teasers.

III. Exhibición facultativa del símbolo de la clasificación indicativa asignada a la obra completa que anuncia o exhibición obligatoria de la información "verificar la clasificación indicativa":

- a) llamadas de programación en la televisión abierta.

Para todas las situaciones mencionadas anteriormente, los descriptores de contenido solo deben mostrarse cuando estén asignados oficialmente por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública.

La exhibición de los símbolos debe seguir las diferenciaciones especificadas en esta Guía Práctica para los casos de la atribución oficial o de la autclasificación.

Para el caso de divulgación de obras aún no clasificadas oficialmente por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, que no tengan reglas especificadas en la ordenanza vigente y/o en esta Guía Práctica y que no se amolden a lo descrito anteriormente, deberá ser divulgada la información "verifique la clasificación indicativa".

A. DE LOS SÍMBOLOS DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA

Todos los símbolos y modelos tratados en esta sección están disponibles para descargar en el sitio de la Clasificación indicativa, dentro del portal del Ministerio de Justicia y Seguridad Pública.

La información de la clasificación indicativa debe ser exhibida de forma resumida o completa, de acuerdo con el tipo de material y lugar de exhibición, en los siguientes moldes:

A.1 Para las obras clasificadas oficialmente por el Ministerio de Justicia la Seguridad Pública deberá presentar el símbolo de la clasificación de la obra conforme consta en los ejemplos de este ítem, no pudiendo ser invertido, reflejado, presentar transparencia parcial o sufrir cualquier alteración angular.

A continuación se muestran los seis tipos de símbolos definitivos:



Para las obras autclasificadas, aún no refrendadas por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, deberá hacerse la presentación del símbolo provisional, como se muestra a continuación:



La autclasificación de obras, productos y espectáculos abiertos al público debe ser presentada por medio de la utilización de los símbolos provisionales especificados anteriormente, hasta la confirmación de la clasificación indicativa asignada por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, cuando deberán ser sustituidos por los definitivos.

En ambas situaciones de exhibición del símbolo, estos deberán tener el formato cuadrado, con aristas redondeadas. Los colores de cada cuadrado de color no se pueden cambiar ni cambiar de tono, teniendo las siguientes composiciones:

Libre (verde):	RGB 0; 166; 81	CMYK 83%; 6%; 96%; 1%
10 años (azul claro):	RGB 0; 149; 218	CMYK 76%; 29%; 0%; 0%
12 años (amarillo):	RGB 251; 193; 21	CMYK 1%; 25%; 99%; 0%
14 años (naranja):	RGB 245; 130; 32	CMYK 0%; 60%; 100%; 0%
16 años (rojo):	RGB 236; 29; 37	CMYK 1%; 99%; 97%; 0%
18 años (negro calzado, rich black):	RGB 0; 0; 0	CMYK 20%; 20%; 10%; 100%

A.2 Los símbolos se pueden mostrar de forma monocromática cuando el material en el que se imprimirán no permite la visualización del color o cuando todo el resto de la pieza de divulgación o embalaje no presente color.

A.3 El proceso de clasificación indicativa podrá ser originario o matricial, cuando se trate de la primera presentación de la obra al Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, en versión integral o no. Por otro lado, se considerará derivado, en el caso de reedición de obra ya clasificada por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública, con adición o supresión de contenido. En este segundo caso, estos productos se considerarán como obras editadas.

El interesado podrá solicitar el procedimiento derivado en los casos de supresión de contenidos de obras ya clasificadas, siempre que se mantenga la clasificación del proceso original. Es obligatoria la solicitud, por el interesado, del análisis de la obra reeditada, en el caso de adición de contenido. Cabe resaltar que el doblaje o subtulado de la obra ya clasificada no caracteriza proceso derivado de clasificación indicativa.

B. DE LA FORMA DE EXHIBICIÓN DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA PARA ENVOLTORIOS, EMBALAJES Y PORTADAS DE LIBROS DE JDR (JUEGOS DE ROL)

La clasificación indicativa debe mostrarse en dos lugares en el envoltorio y embalajes de medios o de productos que contengan, de alguna forma, el producto clasificable:

B.1 El símbolo debe aparecer en la esquina inferior izquierda o en la esquina inferior derecha de la parte frontal, siguiendo el modelo expuesto en el ítem A.1.

Para portadas o embalajes de hasta **270cm²** en el área frontal, el símbolo debe medir como mínimo **10mm de alto X 10mm de ancho**. Alrededor del símbolo deberá constar un borde obligatorio en color blanco, con al menos **0,25 mm de ancho**. Así, el símbolo y su borde deberán medir, en total, como mínimo **10,5 mm de alto X 10,5 mm de ancho**.

Para portadas o embalajes de área frontal superior a **270cm²** el símbolo y los bordes deben ajustarse para que tengan una altura total de al menos el **10%** desde la altura de la portada o el embalaje. El cambio de la altura del símbolo implica el cambio proporcional de todas sus dimensiones.

B.2 La exhibición completa debe estar en cualquier lugar de la parte de atrás del embalaje, en dos modelos posibles:

a) **cuadro de información estándar**, para productos sin descriptores de elementos interactivos; o

b) **cuadro de información interactiva**, para productos que tienen descriptores de elementos interactivos

El **cuadro de información estándar** y el **cuadro de información interactiva** de la clasificación indicativa deberán ser exhibidas conforme a los ejemplos de este ítem, no pudiendo ser invertidas, reflejadas, presentar transparencia parcial o sufrir cualquier cambio angular. Se crearon los modelos de los cuadros de información exclusivamente para la parte posterior de los envases, y no deben utilizarse en ningún otro medio.

B.2.1 Para portada o embalajes de hasta **270cm²** área frontal, el **cuadro de información estándar** debe medir como mínimo **16mm de alto X 35mm** de ancho. Alrededor del cuadro deberá constar un borde obligatorio en color blanco, con como mínimo **0,25 mm de ancho**. Así, el cuadro y su borde deberán medir, en total, como mínimo **16,5 mm de alto X 35,5 mm de ancho**.

Para portadas o embalajes de área frontal superior a 270cm², los cuadros y los bordes deberán ajustarse para que tengan una altura total de al menos el 10% desde la altura de la portada o el embalaje. El cambio de la altura de los cuadros implica en el cambio proporcional de todas sus dimensiones y elementos.

Los seis tipos de cuadros de información para obras ya clasificadas de forma oficial por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública se muestran a continuación:



El **cuadro de información estándar** se compone de los siguientes elementos:

a) título "CLASIFICACIÓN POR EDAD: XX años" escrito en la parte superior, en mayúsculas; b) símbolo de la clasificación a la izquierda; c) descriptores de contenido de la obra, alineados en el área blanca; d) nombre completo, en letra, de la franja de clasificación.

Los descriptores de contenido se deben insertar en fuente Arial Narrow, tamaño 7, color negro, y deben estar centrados en el espacio entre el símbolo y el borde negro. Los descriptores de contenido, hasta un máximo de tres, deben escribirse cada uno en su línea, con la letra inicial de cada palabra escrita en mayúscula.

Para obras clasificadas antes del 2012, cuya clasificación oficial todavía presente descriptores de contenidos antiguos o en número superior a tres, los expositores deben comunicarse con el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública para recibir una lista actualizada de los descriptores.

A continuación, tres ejemplos de cuadros con descriptores de contenido aleatorios:



En el caso de una obra para la cual no se apuntó un descriptor de contenido, la frase "No hay inadecuaciones" deberá constar en el interior del área blanca. La frase deberá estar en fuente Arial Narrow, tamaño 7, color negro, y centrada en el espacio entre el símbolo y el borde negro. En este caso exclusivo, solo la primera letra de la palabra "No" debe estar en mayúscula. Sigue el modelo:



B.2.2 El cuadro de información interactiva debe medir como mínimo 20mm de alto X 35mm de ancho. Alrededor del cuadro deberá constar un borde obligatoriamente en el color blanco, con al menos 0,25 mm de ancho. Así, el cuadro y su borde deberán medir, en total, como mínimo 20,5 mm de alto X 35,5 mm de ancho.

Para portadas o embalajes de área frontal superior a 270cm², los cuadros y los bordes deberán ajustarse para que tengan una altura total de al menos el 10% desde la altura de la portada o el embalaje. El cambio de la altura de los cuadros implica en el cambio proporcional de todas sus dimensiones y elementos.

A continuación se muestran los seis tipos de cajas de información interactivas:



La caja de información interactiva se compone de los siguientes elementos:

- título "CLASIFICACIÓN POR EDAD: XX años" escrito en la parte superior, en mayúsculas;
- símbolo de la clasificación a la izquierda;
- descriptores de contenido de la obra, alineados en el área blanca;
- elementos interactivos, alineados en el área negra.

Los descriptores de contenido deben ingresarse siguiendo las mismas reglas que para el cuadro de información estándar.

Los descriptores de elementos interactivos deben insertarse en fuente Arial Narrow, tamaño 6, color blanco, y deben estar centrados en el borde negro inferior, en un máximo de dos líneas, con la letra inicial de cada oración escrita en mayúscula.

A continuación, tres ejemplos de cuadros con elementos interactivos aleatorios:



B.3 Envases con múltiples obras

En el caso de que más de una obra sea distribuida en el mismo embalaje, con distintas bandas de clasificación, independientemente de si están o no en el mismo medio, la información sobre la clasificación indicativa ser exhibida del siguiente modo:

B.3.1 La exhibición resumida, en la parte frontal del embalaje, consistirá en la exhibición del símbolo de la obra de clasificación más alta, siguiendo el modelo expuesto en el ítem **A.1**.

Ejemplo 1: Los trece episodios de la primera temporada de la serie X se venderán juntos. Diez de los episodios se clasificaron como 12 años, dos de ellos como 14 años y uno de ellos como 16 años. La exhibición resumida (frontal) deberá ser la de 16 años.

Ejemplo 2: Los juegos X, Y y Z se lanzarán en un mismo medio, en una edición conmemorativa. Dos de ellos tienen una calificación de 16 años y uno de ellos, una calificación de 18 años. La exhibición resumida (frontal) deberá ser la de 18 años.

B.3.2 La exhibición completa para múltiples obras podrá hacerse de dos formas:

Opción a) Cada cuadro de información debe indicar la obra a la que corresponde.

Opción b) Se utiliza el cuadro de información con el rango de edad de la obra de mayor clasificación, pero los descriptores de contenido deben combinarse. El interesado debe solicitar al Ministerio de Justicia y Seguridad Pública que indique qué descriptores de contenido deben constar en el cuadro de información.

C. DE LA FORMA DE EXHIBICIÓN DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA PARA PANCARTAS, CARTELES, VALLAS PUBLICITARIAS, EXHIBICIONES DE DIVULGACIÓN Y MEDIOS IMPRESOS

La información "verifique la clasificación indicativa" debe exhibirse en los carteles, flyers, banners, displays (cubos, cajas, siluetas, tótems, etc.) y medios impresos (periódicos, revistas, cómics, panfletos, entre otros) cuando divulguen productos clasificables como películas, juegos electrónicos, juegos de rol y programas de televisión aún no clasificados oficialmente por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública.

Estos dichos deben escribirse en mayúsculas y en fuente Arial Narrow Bold, de modo que la altura de las letras sea, como mínimo, el **1%** desde la altura de la pieza de divulgación.

Cuando ya estén clasificados, las reglas de exhibición de los símbolos se darán como se especifica a continuación:

C.1 La transmisión de la información se realizará a través del **símbolo** de la clasificación indicativa, con borde blanco obligatorio, siguiendo el modelo del ítem **A.1**, y colocado en cualquier lugar visible del objeto.

El símbolo y su borde deben tener una altura total de al menos el **10%** de la altura o anchura de la pieza de divulgación.

D. DE LA FORMA DE EXHIBICIÓN DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA PARA CATÁLOGOS, AGENDAS Y PROGRAMACIONES

La clasificación indicativa debe mostrarse en catálogos de productos, agendas y programaciones.

D.1 La información se dará por escrito, presentándose solo el rango de edad de la obra oficialmente clasificada. Si aún no existe clasificación, se debe usar el término "verifique la clasificación indicativa".

Es obligatoria la exhibición de los símbolos de la clasificación de la obra, cerca del referido producto, siguiendo el modelo del ítem **A.1**.

E. DE LA FORMA DE EXHIBICIÓN DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA PARA LA DISTRIBUCIÓN DIGITAL, TELEVISIÓN DE PAGO, VÍDEO POR DEMANDA (VOD) Y PROVEEDORES QUE TENGAN PRODUCTOS CLASIFICABLES DISPONIBLES

La clasificación indicativa debe exhibirse en sitios de distribución digital de productos audiovisuales como películas, juegos electrónicos, aplicaciones, programas de televisión y en servicios de vídeo por demanda.

Se incluyen en esta categoría las siguientes modalidades, aunque la lista de inclusión no se limita a ellas: servicios de descarga de juegos, aplicaciones y obras audiovisuales para smartphones; servicios de descarga de juegos, aplicaciones y obras audiovisuales para consolas portátiles o de escritorio; servicios de compra o alquiler de películas mediante descarga; servicios de descarga de juegos o películas para computadoras, televisión por suscripción o acceso acondicionado, televisión en línea y televisión por IP (IPTV - Internet Protocol Television), aplicación de contenido audiovisual (almacenada localmente o no), servicios de vídeo bajo demanda (VOD, SVoD y TVoD) independientemente del tipo de aparato, servicios over the top (OTT) que alojen productos clasificables y cualquier otro tipo que alojen contenidos clasificables.

E.1 La información sobre la clasificación indicativa – símbolos y descriptores – debe mostrarse en todas las plataformas, independientemente del tipo de aparato o equipo. Solo el símbolo debe mostrarse obligatoriamente en la propia cartela de selección de productos en la prestación de información a los padres y responsables. Los descriptores podrán ofrecerse a los usuarios en una pantalla separada, siempre que pueda accederse por el mando a distancia, cursor u otro dispositivo similar, dependiendo de la plataforma.

E.2 La presentación se dará por medio del símbolo de la clasificación de la obra, con borde blanco obligatorio, siguiendo los modelos del ítem A.1, dependiendo de la metodología utilizada para la clasificación (análisis previo o autoclasificación). No existe una determinación para el formato o tamaño de la fuente utilizada en la redacción de los descriptores; solo se exige que sean perfectamente legibles. En el caso de una obra para la que no se haya asignado un descriptor de contenido, no es necesaria ninguna información más allá del cuadrado símbolo.

E.3 Para las plataformas en las que la clasificación indicativa esté disponible en cualquier momento se proporciona la exhibición resumida durante la programación.

F. DE LA FORMA DE EXHIBICIÓN DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA PARA LA TELEVISIÓN ABIERTA

La clasificación indicativa debe publicarse en dos momentos durante la exhibición de programas de televisión:

- Exhibición completa, al comienzo del programa.
- Exhibición resumida, en el retorno de los intervalos.

F.1 La presentación completa al comienzo del programa consiste en la presentación de la franja de información de la clasificación indicativa a pie de página del área de proyección o en pantalla completa antes del inicio del programa.

F.1.1 La exhibición completa consta de seis elementos específicos:

- a) Cuadrado símbolo del grupo de edad, respetando el color y el formato especificados en el campo **A.1**;
- b) Nombre completo del rango de edad señalado, en el formato "No recomendado para menores de XX años." o "Libre", en mayúsculas y de tamaño legible;
- c) Descriptores de contenido, cuando los haya, en el formato "Presenta: XXX, XXX y XXX.", de tamaño legible;
- d) – Información en la Lengua Brasileña de Signos;
- e) – Audio descripción
- f) – Recomendación horaria del programa.

En el ítem b se cambia la marca XX del modelo por la edad en números. No ítem c se cambian las etiquetas XXX del modelo por los descriptores de contenido informados por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública.

La información en la Lengua Brasileña de Signos, ítem d, y audio descripción, ítem e, se deben exhibir cuando exista la reglamentación específica aplicable a cada tipo de medio, plataforma o espectáculo abierto al público, de forma que deberá ser prestada la información completa sobre la clasificación indicativa.

Se permite a las emisoras mostrar la información inicial completa por otro de modo que no el modelo estándar antes mencionado (B.2.1 y B.2.2), siempre que presente toda la información necesaria para aquel rango de edad, que incluyen los descriptores de contenido –cuando asignados por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública – y mantenga el uso del símbolo, siguiendo el modelo especificado en el ítem A.1.

F.2 La exhibición resumida consiste en la presentación del símbolo de la clasificación indicativa, durante al menos cinco segundos consecutivos, en los primeros treinta segundos después de la vuelta del intervalo, cuando los haya. El símbolo debe seguir el modelo presentado en el ítem A.1.

G. DE LA FORMA DE EXHIBIR LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA EN ANUNCIOS Y LLAMADAS EN MEDIOS ELECTRÓNICOS

La clasificación indicativa debe indicarse en los anuncios en medios electrónicos (televisión, cine, radio e internet). Esto incluye las siguientes formas de publicidad, aunque no se limita a ellas: llamadas de programación en la televisión, tráileres de películas exhibidas en la televisión o en el cine, propagandas que anuncian juegos electrónicos y productos del mercado de vídeo, banners electrónicos en sitios de internet y anuncios en la radio de productos clasificables.

G.1 En la radio, se debe anunciar la franja etaria de programas, espectáculos y diversiones públicas. Mientras no se asigne una clasificación indicativa, se debe anunciar la expresión "verifique la clasificación indicativa".

G.2 En la televisión, el cine y en el mercado de los juegos y vídeos domésticos, los anuncios de programas, diversiones y espectáculos deben mostrar la información "verifique la clasificación indicativa".

G.3 En el caso de los tráileres exhibidos en salas comerciales de cine es obligatoria la exhibición de la clasificación indicativa de la siguiente manera:

a) en la esquina inferior izquierda de la pantalla, bajo los términos del ítem F.2, ya durante la exhibición del anuncio. La exhibición del símbolo debe durar un mínimo de tres segundos consecutivos, en los primeros diez segundos del anuncio; o

b) de forma centrada en la pantalla, en tamaño grande, sobre fondo negro. La exhibición deberá tener una duración mínima de tres segundos consecutivos y se inserta al principio o al final del anuncio.

G.4 Para los anuncios gráficos de obra clasificable (como banners) en internet, debe anunciarse la expresión "verificar la clasificación indicativa".

Se permite el uso del símbolo para todos los productos enumerados en este ítem G, a excepción de lo especificado en G.3, siempre que se siga el modelo presentado en el ítem A.1.

H. DE LA FORMA DE EXHIBICIÓN DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA EN SITIOS DE INTERNET

La clasificación indicativa se debe informar en sitios de internet, brasileños o dirigidos al público brasileño, que divulguen cualquier producto clasificable, como sitios que anuncien productos, diversiones y espectáculos, sitios de juegos, de programas de televisión y de películas.

H.1 Se debe presentar la exhibición resumida en cualquier localización de la página principal (en el caso de sitios específicos del producto, espectáculo o diversión), o junto al producto, en el caso de sitios con mayor variedad de difusión. La clasificación exhibida deberá ser aquella auto declarada

(ver A1) o, en el caso de obras que ya posean clasificación publicada, es obligatorio el uso de la clasificación atribuida por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública.

El símbolo debe seguir los moldes en lo dispuesto en **A.1**, con altura de 70 píxeles.

En caso de difusión de una obra aún no clasificada, deberá constar la información "verifique la clasificación indicativa", escrita en mayúsculas y en fuente Arial Narrow Bold, de forma clara y de fácil visualización.

I. DE LA FORMA DE EXHIBICIÓN DE LA CLASIFICACIÓN INDICATIVA EN EL ACCESO A OBRAS AUDIOVISUALES, JUEGOS ELECTRÓNICOS, JDR Y OTRAS DIVERSIONES Y ESPECTÁCULOS PÚBLICOS

La clasificación indicativa se debe informar en lugares de acceso directo al producto, diversión o espectáculo público (tiendas, puertas de entrada) o en los puntos de venta de entradas.

I.1 En cines, teatros, circos, salas de espectáculos, etc.: se debe presentar la exhibición completa de la clasificación por edad en lugar de fácil visualización, según lo dispuesto en el ítem A.1, tanto en el momento de la compra o adquisición de la entrada o invitación, como cerca de las puertas o puertas de acceso. Los descriptores de contenido de la obra se deben listar en letra, necesariamente próximos al cuadrado símbolo, en el formato descrito en el ítem E.2, solo para obras cuya clasificación indicativa fue asignada oficialmente por el Ministerio de Justicia y Seguridad Pública y publicada en el Boletín Oficial del Estado.

I.2 En tiendas, comercios – incluyendo sitios electrónicos

– de venta y alquiler de producto clasificable: si no es posible informar la exhibición completa de cualquier producto de forma clara y fácil de ver en el embalaje o envoltorio, corresponde al establecimiento o sitio electrónico hacerlo disponible, conforme a lo dispuesto en el ítem I.1, la exhibición completa de la clasificación indicativa.

Contactos Útiles

Clasificación indicativa

Ministerio de Justicia y Seguridad Pública Secretaría Nacional de Justicia

Departamento de Promoción de Políticas de Justicia Coordinación de la Política de Clasificación indicativa Explanada de los Ministerios, Bloque T, Anexo II, Sala 313 CP 70064-901 – Brasília/DF

Tel: (61) 2025-9061 y (61) 2025-9115

E-mail: classificacaoindicativa@mj.gov.br

Para más información recomendamos el acceso a nuestro sitio: <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>, donde será posible encontrar toda la legislación vigente que regula la clasificación indicativa.



CLASIFICACIÓN
INDICATIVA

GUÍA PRÁCTICA
DE AUDIOVISUAL

AL

A10

A12

A14

A16

A18

L

10

12

14

16

18

www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao