

PODER EJECUTIVO

SECRETARIA DE GOBERNACION

LINEAMIENTOS Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos.

Al margen un sello con el Escudo Nacional, que dice: Estados Unidos Mexicanos.- SEGOB.- Secretaría de Gobernación.

ROBERTO LEONARDO DUQUE ROQUERO, Titular de la Unidad de Normatividad de Medios de Comunicación de la Secretaría de Gobernación, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 4, noveno párrafo, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 27, fracción IX de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; 4, de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo; 2, párrafos segundo y tercero, 3, 6, fracción I, 69 y 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes; así como, 2, apartado B., fracción V), 10, fracciones XV y XVIII, 38, último párrafo y 41, fracciones I y XXVII del Reglamento Interior de la Secretaría de Gobernación, y

Que de conformidad con el artículo 4o de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, el Estado velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez.

Que de acuerdo con el artículo 2 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 4 de diciembre de 2014, el interés superior de la niñez debe ser considerado de manera primordial en la toma de decisiones sobre una cuestión debatida que involucre a niñas, niños y adolescentes y, cuando se presenten diferentes interpretaciones, se elija la que satisfaga de manera más efectiva este principio rector.

Que el interés superior de la niñez se configura como una directriz que atiende a una necesidad imperante del Estado de otorgar a las niñas, niños y adolescentes una protección especial considerando su grado de vulnerabilidad en la sociedad.

Que conforme al artículo 13, fracción XX de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes uno de los derechos reconocidos legalmente de este sector de la población es el derecho de acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Que la manera en la cual el Estado garantiza plenamente los derechos de niñas, niños y adolescentes, y promueve su desarrollo armónico e integral, es mediante la creación de criterios rectores para la elaboración de políticas públicas que salvaguarden sus derechos.

Que conforme a los artículos 101 Bis, 101 Bis 1 y 101 Bis 2 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, las niñas, niños y adolescentes gozan del derecho de acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, para lo cual, el Estado mexicano garantizará que las niñas, niños y adolescentes sean integrados a la sociedad de la información y el conocimiento acorde a los preceptos constitucionales, mediante una política de inclusión digital universal en condiciones de equidad, asequibilidad, disponibilidad, accesibilidad y calidad.

Que el uso de la tecnología en niñas, niños y adolescentes deberá estar supervisada por el Estado a través de políticas públicas con el fin de evitar que se expongan a contenidos no aptos para su edad.

Que una medida para contar con información y evitar que las y los menores estén expuestos a videojuegos no aptos para su edad, es el control parental, el cual permite a los padres administrar los contenidos y funciones a los que las y los menores puedan acceder, mediante acciones de bloqueo de contenido y de los elementos interactivos, así como la configuración de límites de tiempo.

Que tanto padres y madres de familia o tutores, en conjunto con el Estado tienen la obligación de crear un ambiente favorable para el desarrollo integral de la personalidad de niñas, niños y adolescentes; por lo que, se debe de contar con políticas públicas suficientes que les permitan brindar mayor protección integral a este sector de la población.

Que se deberá hacer difusión de la Guía de Supervisión Parental sobre el contenido con que cuentan los dispositivos de reproducción de videojuegos, así como de los bloqueos de contenidos que contienen.

Que los dispositivos por los que se reproducen los videojuegos, cuentan con controles parentales que les permiten a las madres y a los padres de familia, bloquear aquellos contenidos y acciones no aptos para menores de edad, por lo que corresponde realizar campañas para la difusión de estos controles.

Que lo que se pretende mediante la expedición de los presentes Lineamientos es contar con un sistema de equivalencias que permita recabar toda la información necesaria a efecto de garantizar la protección del interés superior de la niñez.

Que el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos coadyuvará a garantizar que los criterios aplicados en los presentes Lineamientos sean acordes con los emitidos por la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB por sus siglas en inglés) encargada de la Clasificación de videojuegos en Estados Unidos de Norteamérica.

Que el artículo 69 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, establece que las autoridades competentes vigilarán que se clasifiquen los videojuegos.

Que el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes contempla la obligación para que los distribuidores, comercializadores y arrendadores de videojuegos cumplan con la obligación de aportar elementos que permitan contar con información sobre los videojuegos.

Que la fracción IX del artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal faculta a la Secretaría de Gobernación para vigilar, entre otros, que los videojuegos se mantengan dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz y moral pública y a la dignidad personal, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito, perturben el orden público o sean contrarios al interés superior de la niñez.

Que el Estado deberá garantizar que la venta de videojuegos no aptos para menores de edad esté disponible sólo para adultos, los cuales deberán acreditar con documento idóneo, su mayoría de edad.

Que el cumplimiento al principio del interés superior de la niñez será observado por la autoridad, en la medida en que su regulación privilegie la plena satisfacción, el respeto y protección del derecho de las niñas, niños y adolescentes a recibir videojuegos que promuevan su libre desarrollo armónico e integral.

Que en relación con lo anterior, el artículo 103, fracción V de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes establece que es obligación de quienes ejercen la patria potestad, tutela o guarda y custodia, así como de las demás personas que por razón de sus funciones o actividades tengan bajo su cuidado niñas, niños o adolescentes, en proporción a su responsabilidad, asegurar un entorno afectivo, comprensivo y sin violencia para el pleno, armonioso y libre desarrollo de su personalidad.

Con fundamento y en atención a lo anterior, he tenido a bien expedir los siguientes

LINEAMIENTOS GENERALES DEL SISTEMA MEXICANO DE EQUIVALENCIAS DE CLASIFICACIÓN DE CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS

CAPÍTULO PRIMERO

DISPOSICIONES GENERALES

PRIMERO. Los presentes Lineamientos tienen por objeto establecer el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, así como las especificaciones gráficas para las advertencias, descriptores de contenidos y elementos interactivos que deberán implementar los Sujetos Obligados, respecto de los videojuegos distribuidos, comercializados o arrendados en el territorio nacional. Ello, con la finalidad de crear parámetros específicos que ayuden a realizar una adecuada categorización del contenido de los mismos, así como de la audiencia a la que va dirigidos.

SEGUNDO. Para efectos de los presentes Lineamientos, se entenderá por:

- I. **Advertencia:** Medidas que permiten la plena identificación del contenido que se transmite.
- II. **Arrendar:** Acto por el cual el arrendador se obliga a otorgar el uso y goce temporal de un videojuego, y el arrendatario a pagar por ese uso o goce un precio cierto.

- III. **Carátula frontal:** Parte delantera exterior de la impresión que se coloca en la caja física de un videojuego. También se conoce como portada.
- IV. **Carátula reversa:** Parte trasera exterior de la impresión que se coloca en la caja física de un videojuego. También se conoce como contraportada.
- V. **Clasificación:** Elemento del Sistema que determina la edad o grupo de edad a la que se recomienda el uso de un videojuego, considerando para ello los descriptores de contenido. Se representa por medio de un ícono con forma de círculo o rectángulo, compuesto por la nomenclatura de la Clasificación, el color y la advertencia que en cada caso corresponda.
- VI. **Comercialización:** Exposición de un videojuego con fines mercantiles.
- VII. **Comercializador:** Persona física o moral que proporciona al videojuego las condiciones y organización comerciales para posteriormente ser objeto de actos de comercio, como venta o renta al público en general.
- VIII. **Contenido:** Trama que refleja el tema central de la narración que se desarrolla dentro de un videojuego.
- IX. **Control parental:** Herramienta disponible en cualquier dispositivo que reproduzca videojuegos, diseñado para que los padres, madres, tutores o cualquier adulto responsable del menor, puedan impedir o restringir que niños, niñas y adolescentes puedan acceder a videojuegos inapropiados para su edad.
- X. **Desarrollador:** Persona física o moral encargada de desarrollar software para videojuegos de diversas plataformas y que se relaciona en la totalidad o en alguna etapa del proceso del desarrollo del contenido audiovisual de los videojuegos.
- XI. **Descriptores de Contenido:** Indican el contenido que puede haber provocado una calificación particular y/o puede ser de interés.
- XII. **Distribuidor:** Persona física o moral que funge como intermediario y cuyo fin es poner a disposición de los exhibidores o comercializadores, los videojuegos producidos en México o el extranjero, para su reproducción, exhibición o comercialización, en cualquier forma o medio conocido o por conocer.
- XIII. **Elementos Interactivos:** Destacan las características interactivas y en línea de un videojuego que pueden ser de interés o de importancia, pero que no influyen en la asignación de la clasificación del mismo. Esto incluye, la capacidad de los usuarios de interactuar con otros usuarios, la ubicación compartida con otros usuarios, si se ofrecen las compras de bienes o servicios digitales y/o se proporciona un acceso ilimitado a internet.
- XIV. **Enajenación:** Acto por medio del cual una persona transmite la propiedad, uso y goce de un videojuego a otra, a cambio de recibir un precio cierto, en dinero o en especie.
- XV. **Especificaciones de contenido:** Guía ejemplificativa del contenido que pudiera aparecer en los videojuegos asignados a cada categoría. No obstante, un videojuego en particular puede contener una, varias o ninguna de las referencias y/o contenidos descritos en las especificaciones de contenido.
- XVI. **Especificaciones Gráficas:** Mención descriptiva a través de gráficos, colores y logotipos que permitan identificar al grupo de edad al que va dirigido un videojuego.
- XVII. **Lineamientos:** Los Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos.
- XVIII. **Publicitar:** Creación de estrategias de mercadotecnia para posicionar un videojuego para su consumo.

- XIX. Sujetos Obligados:** Distribuidores, comercializadores o arrendadores de videojuegos enajenados de forma física, obligados a cumplir con lo que establecen los Lineamientos.
- XX. Videojuego:** Aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.
- XXI. Plataformas Digitales:** Infraestructuras digitales que posibilitan la interacción de dos o más usuarios, clientes, anunciantes, prestadores de servicios, productores, proveedores y objetos físicos.
- XXII. Sistema:** Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de los Contenidos de Videojuegos.
- XXIII. Tienda en línea:** Plataforma de comercio que mediante un sitio web o una aplicación digital realizan ventas y transacciones.

TERCERO. El Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos se compone de cuatro clasificaciones informativas y dos clasificaciones restrictivas.

El Sistema se compone de los siguientes elementos:

- I. La Clasificación;
- II. Los Descriptores de Contenido, y
- III. Los Elementos Interactivos.

CUARTO. Los Sujetos Obligados deben observar y aplicar el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de los Videojuegos y las especificaciones gráficas para el establecimiento de advertencias, elementos interactivos y descriptores de contenidos en los videojuegos en cualquier formato.

Deberán colocar en la portada de los videojuegos y su publicidad la Clasificación que corresponda conforme al Lineamiento Séptimo; así como, sus correspondientes advertencias, elementos interactivos y descriptores de los contenidos, de conformidad con los datos y características señaladas en los presentes Lineamientos.

QUINTO. Para el caso de todas las categorías la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía de la Secretaría de Gobernación vigilará que la Clasificación de los videojuegos, sea de conformidad con lo establecido en estos Lineamientos.

Los Sujetos Obligados deberán observar en todo momento las disposiciones contenidas en la Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares.

CAPÍTULO SEGUNDO

CLASIFICACIÓN DE CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS

SEXTO. Para los efectos de los presentes Lineamientos, la Clasificación del contenido de los videojuegos, se encuentra categorizada de la siguiente forma:

- I. **Clasificación "A".** Contenido para todo público;
- II. **Clasificación "B".** Contenido para adolescentes a partir de 12 años;
- III. **Clasificación "B15".** Contenido para mayores de 15 años;
- IV. **Clasificación "C".** Contenido no apto para personas menores de 18 años, y
- V. **Clasificación "D".** Contenido extremo y adulto.

SÉPTIMO. Los Sujetos Obligados deben incluir la clasificación de contenido correspondiente a cada videojuego expuesto para enajenación, así como, aplicar las especificaciones gráficas de cada Clasificación conforme a lo previsto en los presentes Lineamientos.

OCTAVO. Los Sujetos Obligados deberán abstenerse de publicitar, exhibir, vender o arrendar videojuegos cuya Clasificación no sea visible en la portada de los mismos.

NOVENO. Para efectos de estos Lineamientos, el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos están categorizados de la siguiente forma:

I. Clasificación (A)

| | |
|---|-----------------------------|
| ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana |
| EVERYONE TODOS E ESRB | A TODO PÚBLICO |

Advertencia: Para todo público.

Categoría de Clasificación: El contenido es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje soez moderado.

Especificaciones de contenido: Videojuegos con contenido de violencia de fantasía o caricatura de manera moderada, diseñados para personas de todas las edades. Toda vez que pueden contener secuencias o sonidos que podrían vulnerar la niñez. No deben de incluir referencias de violencia sexual o intensa. No deben incluir uso de drogas, desnudez, ni contenido sexual. El lenguaje es moderado y sólo se recurre a algunas frases violentas cuando están justificadas por la trama del videojuego y es parte del personaje para menores.

II. Clasificación (B)

| | |
|--|-------------------------|
| ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana |
| EVERYONE 10+ TODOS +10 E 10+ ESRB | B +12 AÑOS |

Advertencia: Contenido para adolescentes a partir de 12 años.

Categoría de Clasificación: El contenido es apto para personas de 12 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje soez moderado o temas insinuantes mínimamente provocativos.

Especificaciones de contenido: Videojuegos que están diseñados para usuarios mayores de 12 años de edad. Existen elementos que muestran violencia ocasional hacia personajes fantásticos. Pueden contener violencia de fantasía, de caricatura, y animaciones de sangre. Lenguaje moderado. Temas insinuantes moderados y travesuras cómicas. No deben de incluir referencias de violencia sexual o intensa, ni contenido sexual.

III. Clasificación (B15)

| | |
|---|---|
| ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana |
|  |  |

Advertencia: Contenido para mayores de 15 años.

Categoría de Clasificación: El contenido es apto para personas de 15 años o más. Pueden contener violencia, temas insinuantes, humor vulgar, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.

Especificaciones de contenido: Videojuegos diseñados para usuarios mayores a los 15 años de edad. Pueden contener violencia moderada, referencias violentas, de alcohol, tabaco, drogas o animaciones de sangre. Temas de contenido insinuante y sexual, así como desnudez parcial, lenguaje soez moderado. También pueden contener humor vulgar y letra de canciones. Apuestas simuladas.

IV. Clasificación (C)

| | |
|---|---|
| ESRB (Entertainment Software Rating Board) | Regulación mexicana |
|  |  |

Advertencia: Contenido no apto para personas menores de 18 años.

Categoría de Clasificación: El contenido es apto para personas mayores de 18 años. Pueden contener violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.

Especificaciones de contenido: El nivel de violencia representado es alto, explícito, frecuente y hasta brutal, incluye elementos explícitos de actividad sexual y el cuerpo humano desnudo. Pueden contener violencia intensa y derramamiento de sangre. Lenguaje fuerte, letra de canciones fuerte y humor para adultos. Contenido sexual o desnudez, uso de drogas, alcohol o tabaco, y apuestas simuladas.

La adquisición por parte del consumidor de estos videojuegos se hará únicamente contando con una identificación oficial que compruebe la mayoría de edad. Es responsabilidad del consumidor conocer los elementos que contiene dicha Clasificación.

V. Clasificación (D)

Advertencia: Contenido extremo y adulto.

Categoría de Clasificación: El contenido es apto sólo para mayores de edad. Pueden incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Especificaciones de contenido: El contenido es altamente violento, explícito y fatal. Sexualidad gráfica frecuente y explícita y, el cuerpo humano totalmente desnudo. La exposición de cada uno de estos elementos puede ser prolongada.

La adquisición por parte del consumidor de los videojuegos clasificación C y D se hará únicamente contando con una identificación oficial que compruebe la mayoría de edad. Es responsabilidad del consumidor conocer los elementos que contiene dicha Clasificación.

DÉCIMO. Las especificaciones de contenido sirven únicamente como guía ejemplificativa del contenido que pudiera aparecer en los videojuegos asignados a cada categoría. No obstante, un videojuego en particular puede contener una, varias o ninguna de las referencias y/o contenidos descritos en las especificaciones de contenido.

DÉCIMO PRIMERO. Especificaciones gráficas de la estampa:

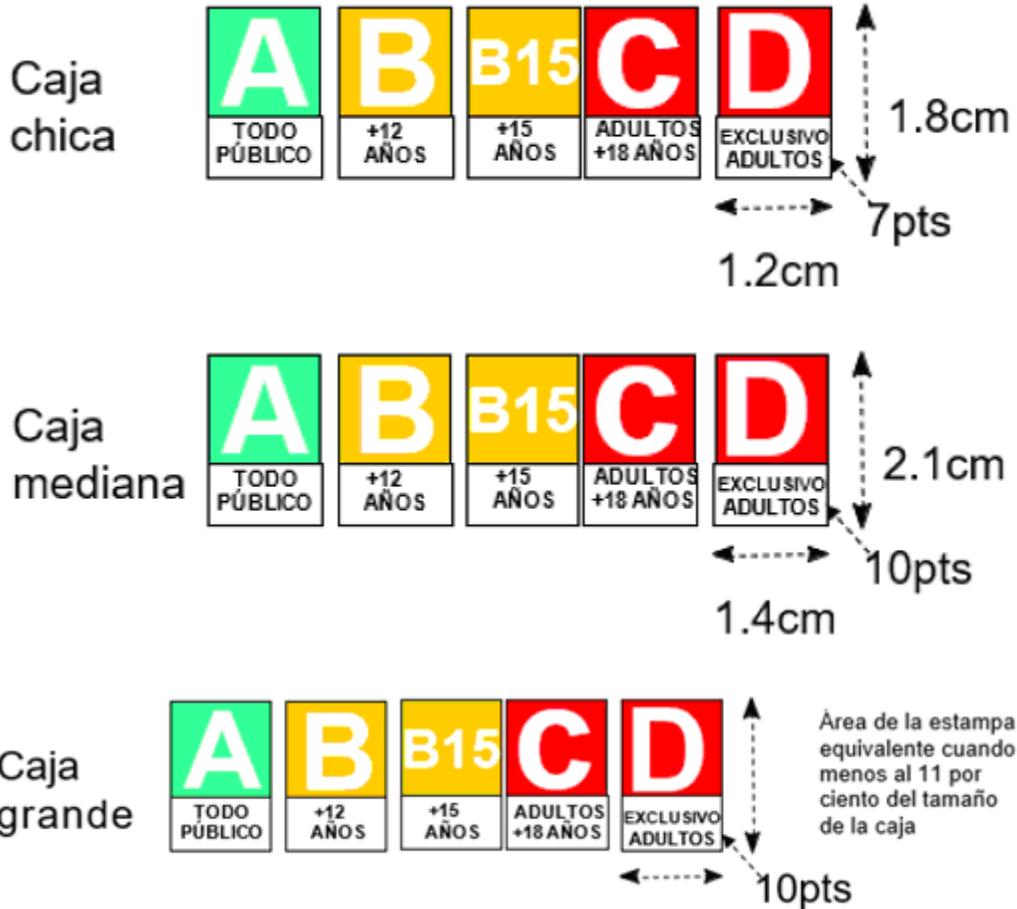
I. Medidas de la estampa en la carátula frontal.

La estampa con la Clasificación se ubicará impresa o con una etiqueta adherida a la carátula frontal del producto.

| Tamaño de caja | Tamaño de estampa de Clasificación |
|---|---|
| Pequeño= hasta 76.2 cm ² | No menos de 1.2 cm de ancho x 1.8 cm de alto |
| Mediano= más de 76.2 cm ² y hasta 106.68 cm ² | No menos de 1.4 cm de ancho x 2.1 cm de alto |
| Grande= mayores a 106.68 cm ² | Cuando menos el 11 por ciento de la medida de la caja |

La estampa de Clasificación en la carátula frontal se debe colocar cubriendo la Clasificación de origen, impresa con las siguientes características:

La aplicación contendrá del lado izquierdo, el ícono de la Clasificación dentro de un círculo o rectángulo. Abajo se apreciará la advertencia para alertar al consumidor acerca de la Clasificación del videojuego.



Cada Clasificación cuenta con los siguientes colores y funge como referencia para que sea accesible para cada tipo de público.

- C:77% M:0% Y:44% K:0%
- C:1% M:19% Y:99% K:0%
- C:1% M:99% Y:95 K:0%

Asimismo, cada Clasificación cuenta con una advertencia referida al público al que va dirigido.

La tipografía que deberá utilizarse es Arial y el tamaño de letra para la Clasificación y advertencia debe ser proporcional a la estampa de Clasificación prevista en la tabla anterior, no pudiendo ser menor a 7 puntos para la caja chica y de 10 puntos para la caja mediana.

II. Medidas de estampa en la carátula reversa.

Si al videojuego le son asignados uno o más descriptores de contenido o elementos interactivos, la estampa descriptiva se ubicará en la carátula reversa del producto.

| Tamaño de caja | Tamaño de estampa de Clasificación |
|--|--|
| Caja Chica= hasta 76.2 cm ² | No menos de 1.6 cm de alto y el ancho necesario para incluir cada descriptor de contenido en una línea separada con letra Arial de al menos 7 puntos |

| | |
|--|--|
| Caja Mediana= más de 76.2 cm ² y hasta 106.68 cm ² | No menos de 1.6 cm de alto y el ancho necesario para incluir cada descriptor de contenido en una línea separada con letra Arial de al menos 7 puntos |
| Caja Grande= mayores de 106.68 cm ² | No menos del 8 por ciento de la altura de la caja |

La estampa descriptiva se ubicará, impresa o adherida, en la parte inferior de la contraportada o carátula reversa.

La aplicación contendrá del lado izquierdo, el ícono de Clasificación en un círculo o rectángulo. De lado derecho se apreciarán los descriptores de contenido acorde a la Clasificación y el contenido del material (videojuego) y debajo de ambos se apreciarán los elementos interactivos acorde a la Clasificación y el contenido del material.



La tipografía que deberá utilizarse para la letra de Clasificación es Arial y el tamaño de la letra no podrá ser menor a 10 puntos pero podrá ser mayor el tamaño de esta letra y del ícono para que sea proporcional al tamaño de la caja.

El tamaño de letra de los descriptores de contenido no puede ser menor a 7 puntos, pero podrá ser mayor para que sea proporcional al número y extensión, considerando todos los descriptores del videojuego. Cada descriptor de contenido debe señalarse en una línea independiente para facilitar la comprensión de lectura.

El tamaño de letra de los elementos interactivos no puede ser menor a 8 puntos, pero podrá ser mayor para que sea proporcional al número y extensión, considerando todos los descriptores del videojuego. Cada elemento interactivo debe señalarse en una línea independiente o separada por una barra diagonal para facilitar la comprensión de lectura.



DÉCIMO SEGUNDO. Descriptores de contenidos:

- I. **Animación de sangre:** representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- II. **Apuestas reales:** el jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas auténticas.
- III. **Apuestas simuladas:** el jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.

- IV. **Contenido sexual:** representaciones no explícitas de comportamiento sexual, con posible desnudez parcial.
- V. **Contenido sexual fuerte:** representaciones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
- VI. **Derramamiento de sangre:** representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
- VII. **Desnudez:** representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.
- VIII. **Desnudez parcial:** Representaciones breves o moderadas de desnudez.
- IX. **Humor para adultos:** representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.
- X. **Humor vulgar:** representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo escatológico.
- XI. **Lenguaje:** uso moderado de lenguaje soez.
- XII. **Lenguaje fuerte:** uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
- XIII. **Letra de canciones:** contienen referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
- XIV. **Letra de canciones fuertes:** contienen alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
- XV. **Referencia a drogas:** referencia o imágenes de drogas.
- XVI. **Referencia al alcohol:** referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.
- XVII. **Referencia al tabaco:** referencia o imágenes de productos de tabaco.
- XVIII. **Sangre:** representaciones de sangre.
- XIX. **Referencias violentas:** alusiones a actos violentos.
- XX. **Travesuras cómicas:** representaciones o diálogos que impliquen payasadas o humor sugestivo.
- XXI. **Temas insinuantes:** referencias o materiales provocativos de forma moderada.
- XXII. **Temas sexuales:** alusiones al sexo o a la sexualidad.
- XXIII. **Uso de alcohol:** consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
- XXIV. **Uso de drogas:** consumo o uso de drogas.
- XXV. **Uso de tabaco:** consumo o uso de productos de tabaco.
- XXVI. **Violencia:** escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.
- XXVII. **Violencia de caricatura:** acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- XXVIII. **Violencia de fantasía:** acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- XXIX. **Violencia intensa:** representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
- XXX. **Violencia sexual:** representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.

Los descriptores de contenido se aplican con relación a la categoría de Clasificación asignada. Cuando el descriptor del contenido es seguido por el término "moderado", significa baja frecuencia, intensidad o severidad del contenido que modifica.

El catálogo de descriptores de contenido descrito en el presente artículo se encuentra sujeto a las modificaciones que surjan con motivo del desarrollo de nuevos contenidos en materia de videojuegos, y siguiendo los principales estándares internacionales en materia de clasificación de videojuegos.

DÉCIMO TERCERO. Elementos interactivos:

- I. **Compras dentro del juego (incluye artículos aleatorios):** Contiene ofertas dentro del juego para comprar productos digitales o promocionales con monedas del mundo real (o monedas virtuales u otros tipos de moneda dentro del juego que se pueden adquirir con monedas reales) en aquellos casos en que el jugador no sabe, antes de la compra, los productos digitales o promocionales que recibirá (por ejemplo, cajas de recompensas).
- II. **Interacción de usuarios:** Indica una posible exposición a contenido sin filtro y sin censura generado por usuarios, que incluye comunicaciones y medios compartidos de usuario a usuario a través de medios y redes sociales.
- III. **Ubicación compartida:** Incluye la capacidad de mostrar la ubicación del usuario a otros usuarios de la aplicación.
- IV. **Internet sin límites:** Proporciona acceso sin restricción a internet (por ejemplo, navegador, motor de búsqueda).

El catálogo de elementos interactivos descrito en el presente artículo se encuentra sujeto a las modificaciones que surjan con motivo del desarrollo de nuevas tecnologías en materia de videojuegos, y siguiendo los principales estándares internacionales en materia de clasificación de videojuegos.

CAPÍTULO TERCERO**OBLIGACIONES**

DÉCIMO CUARTO. Para garantizar la protección a las niñas, niños y adolescentes y en atención a lo previsto en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en materia de videojuegos, se establecen las obligaciones siguientes:

- A. Los Sujetos Obligados deberán:
 1. Cumplir con las especificaciones gráficas de las estampas contenidas en los presentes Lineamientos;
 2. Incluir la clasificación de cada videojuego expuesto para enajenación o arrendamiento conforme a lo que indica el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, y
 3. Vender o arrendar videojuegos cuya Clasificación sea para mayores de edad, únicamente, si el consumidor comprueba su mayoría de edad con una identificación oficial;
- B. La Secretaría de Gobernación, debe realizar campañas de información respecto a las clasificaciones y a los controles parentales de las consolas de videojuegos, de acuerdo a los rangos de edad con la finalidad de proteger el interés superior de la niñez, difundidos a través de medios electrónicos, digitales e impresos, y
- C. La Secretaría de Gobernación, emitirá la guía de control parental en materia de videojuegos que será diseñada para que los padres, madres, tutores, o cualquier adulto responsable del menor, puedan impedir o restringir que niñas, niños o adolescentes puedan acceder a videojuegos inapropiados para su edad.

CAPÍTULO CUARTO**VIGILANCIA Y VERIFICACIÓN**

DÉCIMO QUINTO. Proceso de vigilancia y verificación:

- I. A efecto de comprobar el cumplimiento de las disposiciones contenidas en estos Lineamientos y las sanciones previstas en los artículos 148, fracción VII Bis, 149, párrafo segundo y 151, fracción III de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, la Secretaría de Gobernación, a través de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, podrá practicar la vigilancia del cumplimiento y la verificación previa solicitud de apoyo y coordinación con otras autoridades en el ámbito de sus atribuciones, a los establecimientos donde se comercialicen videojuegos.

- II. En caso de que en la vigilancia del cumplimiento de los presentes Lineamientos se realicen visitas de verificación, éstas se sustanciarán conforme a lo previsto en la Ley Federal de Procedimiento Administrativo.
- III. La vigilancia del cumplimiento de los presentes Lineamientos se practicarán por personal de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía de la Secretaría de Gobernación quienes deberán identificarse plenamente al momento de realizar alguna diligencia.
- IV. Dicha vigilancia se practicará en presencia del Sujeto Obligado o de alguno de sus trabajadores, dependientes, empleados, vendedores o asociados, y dos testigos, en horas de funcionamiento del establecimiento comercial de que se trate.

TRANSITORIOS

PRIMERO. Los presentes Lineamientos entrarán en vigor a los 180 días contados a partir del día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

SEGUNDO. En un plazo de 180 días a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, se deberá emitir una Guía Parental en materia de videojuegos.

TERCERO. Estos Lineamientos serán obligatorios únicamente para aquellos videojuegos que sean distribuidos de forma posterior a la entrada en vigor. Por distribuidos se entiende la puesta para disposición del público en el punto de venta final.

CUARTO. La ejecución de los presentes Lineamientos se efectuará sin necesidad de aportar recursos adicionales a los previstos actualmente para la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía, con el compromiso de mantener la austeridad gubernamental y no generar impactos presupuestarios.

QUINTO. La Secretaría de Gobernación debe realizar las acciones de simplificación, **que en su caso se establezcan**, en el anexo correspondiente del Análisis de Impacto Regulatorio **sobre el trámite indicado en el mismo, para dar cumplimiento a lo previsto en el artículo 78 de la Ley General de Mejora Regulatoria**, en un plazo de 180 días contados a partir del día siguiente al de la publicación en el Diario Oficial de la Federación **de los presentes Lineamientos**.

Dado en la Ciudad de México, a 20 de noviembre de 2020.- El Titular de la Unidad de Normatividad de Medios de Comunicación de la Secretaría de Gobernación, **Roberto Leonardo Duque Roquero**.- Rúbrica.