دليل معيار التصنيف العمري للألعاب الإلكترونية

V 9.0 Last Updated: 13/06/2023

1. المقدمة

1.1 التعريفات

1. يقصد بالكلمات والعبارات الآتية المعاني المبينة إلى جانب كل منها ما لم يتضح من صراحة النص أو يقتضي سياق النص غير ذلك:

النظام: نظام الإعلام المرئي والمسموع.

اللائحة: اللائحة التنفيذية لنظام الإعلام المرئي والمسموع.

التصنيف: تصنيف الألعاب الإلكترونية الصادر من الهيئة.

المرخص له: الحاصل على رخصة من الهيئة لممارسة نشاط إعلامي مرئي أو مسموع، وفقًا لأحكام النظام واللائحة.

الهيئة: الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع.

الألعاب الإلكترونية: كل لعبة الكترونية، أو لعبة صالة (الأركيد)، تفاعلية، أو غير تفاعلية، تم تطويرها، أو توزيعها داخل المملكة العربية السعودية، وذلك بمقابل أو غير مقابل.

2. إن جميع التعريفات والمصطلحات الواردة في هذه المدونة لا تتعارض مع المعنى المنصوص عليه في النظام ولائحته التنفيذية.

1.2 الغرض من التصنيف

يهدف التصنيف إلى توعية المجتمع من أي محتوى (غير مناسب/مخالف/ضار) وإبراز المعايير التي يتبناها المجتمع بما يضمن المراعاة الواجبة لمدى جدارة المحتوى ترفيهيًا وتعليميًا وفنيًا. ويأخذ التصنيف في الاعتبار معايير مختلفة، بما في ذلك العنف والملابس الكاشفة والمشاهد الحميمية واللغة وتعاطي المواد المحظورة من بين عناصر التصنيف الأخرى بناءً على الفئة العمرية والمنصات التي تعرض المحتوى.

يوفر هذا التصنيف مطوري الألعاب الإلكترونية وموزعيها وتجار التجزئة فهماً جليًا لكيفية قراءة التصنيفات العمرية وتفسيرها والتعرف على طبيعة المحتوى قبل اتخاذ قرار شراء اللعبة الإلكترونية ولفهم المبادئ العامة والمنهجية لتقييم محتوى الألعاب الإلكترونية المفسوحة داخل المملكة العربية السعودية.

ومن شأن هذا التصنيف أيضًا مساعدة أولياء الأمور والمنظمات المعنية على حماية الأطفال دون سن ثماني عشرة سنة واتخاذ قرارات واعية.

1.3 نطاق التصنيف

يطبق هذا التصنيف على المحتوى المرئي والمسموع الموجود في الألعاب الإلكترونية.
وعليه، فإن أي محتوى مرئي سبق تقييمه من أي جهة تنظيمية أو وكالة أو كيان آخر خلاف الهيئة، يتطلب تقييمه حسب التصنيف العمري للهيئة قبل صدوره في الأسواق السعودية.
يخضع المحتوى المرئي المعاد إصداره وسبق للهيئة تقييمه للمراجعة على أساس كل حالة على حدة. ويرجى الاتصال بالهيئة لمزيدٍ من المعلومات.

1.4 أنواع التقييمات

يشير نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية في الهيئة إلى التصنيف العمري لمحتوى هذه الألعاب أو بما يتطلب الرقابة الأبوية. ويعبر عنه ستة رموز تشير إلى التوصيات المناسبة للفئة العمرية والرقابة الأبوية، كما هو موضح أدناه –

1.4.1 مناسب لعمر 3 فما فوق:

المحتوى الذي يندرج تحت التقييم **مناسب لعمر 3 فما فوق** هو محتوى مناسب للمستخدمين من جميع الأعمار.

1.4.2 مناسب لعمر 7 فما فوق:

المحتوى الذي يندرج تحت التقييم **مناسب لعمر 7 فما فوق** هو محتوى غير مناسب لمن هم دون سن السابعة.

1.4.3 مناسب لعمر 12 فما فوق:

المحتوى الذي يندرج تحت التقييم **مناسب لعمر 12 فما فوق** هو محتوى غير مناسب للأطفال ما دون 12 عاماً.

1.4.4 مناسب لعمر 16 فما فوق:

المحتوى الذي يندرج تحت التقييم **مناسب لعمر 16 فما فوق** هو محتوى غير مناسب لمن هم دون 16 عاماً.

1.4.5 مناسب لعمر 18 فما فوق

المحتوى الذي يندرج تحت التقييم **مناسب لعمر 18 فما فوق** هو محتوى مناسب فقط لعمر الثامنة عشر فما فوق.

1.4.6 مناسب لعمر 21 فما فوق

المحتوى الذي يندرج تحت التقييم **مناسب لعمر 21 فما فوق** هو محتوى مناسب فقط لعمر الواحد والعشرين فما فوق.

1.4.7 : قيد التصنيف (tbc)

يتم استخدام "قيد التصنيف" للعروض الترويجية للألعاب التي لم يتم فحص محتواها ولم تصنف بعد من قبل الهيئة، دون الحاجة للحصول على موافقة على ذلك.

2. المبادئ العامة

2.1 المبادئ والاعتبارات

عند اتخاذ قرار بشأن تصنيف محتوى الإعلام المرئي والمسموع المتوفر في المملكة العربية السعودية، تحرص الهيئة على أخذ محتوى المرئي والمسموع في الاعتبار وكذلك جميع العوامل والمخاوف الأخرى ذات الصلة.

بوجه العُموم، تتخذ القرارات في ظل الاسترشاد بالمبادئ / الاعتبارات التالية:

2.1.1 المعايير الاجتماعية المتعارف عليها

لا بد أن يراعي المحتوى معايير المجتمع للأخلاقيات والآداب العامة، فضلاً عن نيل استحسان الفئة العمرية المعنية.

من المهم بمكان تعزيز القيم الاجتماعية الإيجابية مع الأخذ في الحسبان أهمية الأسرة باعتبارها اللبنة الأساسية للمجتمع وينبغي تعزيز القيم الاجتماعية من خلال تسليط الضوء على دور الأسرة باعتبارها حجر الزاوية في بناء المجتمع في المملكة العربية السعودية.

2.1.2 ضرورة حماية الشباب

يتسم المحتوى المرئي والمسموع والمواد ذات الصلة بما لهما من وقع وتأثير بالغ يطال فئات الشباب من المجتمع. لذلك، لا بد من حمايتهم. وعليه، لا بد من التحلي بالمسؤولية تجاه ما يبث من محتوى مع الالتزام باللوائح المحددة.

لذا، يجب إيلاء الاعتبار الواجب للمحتوى الموجه للأطفال والتأكد من أن المحتوى ليس استغلاليًا أو مستهجنًا.

2.1.3 التو افق بين الأعراق / الأديان

ينبغي ألا ينطوي المحتوى على أي مواد قد تحمل أي إساءة تجاه مجموعات عرقية أو دينية أو تتسبب في خلق سوء تفاهم أو نشوب خلاف فيما بينها.

من المهم الأخذ بعين الاعتبار الوضع العرقي، والديني، والاجتماعي للمملكة العربية السعودية كما يجب توخي الحذر والتقدير الواجب أثناء عرض الأنشطة، أو المعتقدات، أو الممارسات، أو الآراء المتعلقة بأي مجموعة عرقية أو دينية. كذلك، يجب التأكد من أن المحتوى لا يستخف بالمعتقدات الدينية الأخرى أو ينتقص من شأنها.

2.1.4 المصلحة الوطنية والعامة

يجب أن يتوافق المحتوى مع الأنظمة السائدة في المملكة العربية السعودية، وألا ينطوي على محتوى تحريضي ضد المصلحة الوطنية، أو الأمن الوطني، أو النظام العام، أو علاقة المملكة العربية السعودية بالدول الأخرى.

2.1.5 الموضوع والمحتوى المتناول

يتوقف قبول المحتوى على موضوعه وكيفية عرضه. يؤخذ أيضًا في الاعتبار السياق الذي يدور فيه المشهد أو الأحداث عند اتخاذ قرار بشأن مدى ملاءمته مثل مشاهد السحر والشعوذة والكحول والمخدرات لأغراض الترفيه.

2.1.6 تقييم الأثر

يتم تقييم أثر المحتوى عبر المنصات بناءً على العرض التقديمي والمدة ومعدل التكرار وكم التفاصيل المرئية والمسموعة وتأثيرها التراكمي حسبما ينطبق على المنصة المعنية. فكلما تضمن المحتوى مواد، أو مُقَوّمات أكثر واقعية، أو أكثر تفصيلاً، أو مؤثرات خاصة لإثارة المشاعر كان التأثير بالغًا. أيضًا، كلما كانت المشاهد أكثر صراحة وطولاً وتكرارًا، أو تدور في سياق يسهل للجمهور المحلي استنباطه كان التأثير أكبر.

3. منهجية التصنيف

3.1 معايير تصنيف المحتوى

يخضع المحتوى للتقييم والتصنيف في ضوء مقياس المعايير وعناصر التصنيف وما لها من عناصر فرعية كما هو موضح أدناه، يحتوي التصنيف العمري على 12 معيار.

3.1.1 المشاهد الحميمية

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير المشاهد الحميمية حسب مستوى ظهور المشاهد الحميمية.

3.1.2 المشاهد الجنسية

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير المشاهد الجنسية أو الإيحاء الجنسي حسب مستوى ظهور المشاهد الجنسية وما إذا كانت صريحة أو ضمنية.

3.1.3 الأزياء غير اللائقة

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير الأزياء غير المحتشمة حسب مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة.

3.1.4 العنف

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير للعنف حسب مستوى العنف.

3.1.5 الدموية

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير الدموية والمشاهد القاسية والتعذيب استنادًا إلى العناصر الفرعية التالية:

أ- حسب مستوى ظهور الدموية.

ب- حسب مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب.

3.1.6 الأسلحة

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير للأسلحة استنادًا إلى العناصر الفرعية التالية:

أ- حسب طريقة استخدام الأسلحة.

ب- حسب مستوى واقعية الأسلحة.

3.1.7 الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير للجريمة والسلوك المعادي للمجتمع استنادًا إلى العناصر الفرعية التالية:

أ- حسب مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع.

ب- حسب مستوى ظهور اللعب مقابل المادة (قمار).

ج- حسب مستوى ظهور المثلية.

3.1.8 استخدام المواد الضارة

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على استخدام المخدرات، أو الكحول، أو السجائر، أو التبغ، أو غيرها من المواد المماثلة أو تصورها على أساس العناصر الفرعية التالية:

أ- حسب مستوى ظهور السجائر والتبغ.

ب- حسب مستوى ظهور المخدرات والمواد المماثلة.

ج- حسب مستوى ظهور الكحول.

ملاحظة: يستثنى من المخدرات والمواد المماثلة الأدوية التي تتعاطاها الشخصية للتعافي من الضرر شريطة أن تسمى تلك المواد بالأدوية.

3.1.9 العبارات المسيئة

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على استخدام العبارات أو الأساليب المسيئة بناءً على العناصر الفرعية التالية:

أ- حسب مستوى اللهجة العدائية.

ب- حسب مستوى الألفاظ النابية.

3.1.10 التمييز العرقي والقوالب النمطية

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير التمييز العرقي والقوالب النمطية بناءً على مستواهما في المحتوى.

3.1.11 الرعب

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على صور أو أصوات قد تثير الخوف استنادًا إلى العناصر الفرعية التالية:

أ- حسب مستوى التأثيرات والأصوات المرعبة.

ب- حسب مستوى ظهور المرئيات المخيفة.

3.1.12 الأديان

تصنف الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على تصوير أو استخدام موضوعات وعناوين ورموز وشخصيات وممارسات دينية استناداً إلى العناصر الفرعية التالية:

أ- حسب طبيعة ظهور الأديان وما إذا كانت ديانة خيالية.

ب- حسب طبيعة ظهور الأماكن والرموز والشخصيات والممارسات الدينية.

تفصيل معايير التصنيف العمري للألعاب الإلكترونية:

3.2.1 مناسبة لعمر 3 فما فوق

1. **المشاهد الحميمية:**

- مستوى المشاهد الحميمية: **(منخفض 1)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد حميمية بنسبة قليلة.

على سبيل المثال: التقبيل على الجبين أو الخد، المعانقة.

2. **المشاهد الجنسية:**

- مستوى المشاهد الجنسية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

3. **الأزياء غير اللائقة:**

- مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة: **(منخفض 2)**:

يسمح بظهور الملابس الثقافية والأزياء الرياضية الكاشفة شريطة أن تكون غير ملفتة ومهمة لسياق اللعبة والقصة.

على سبيل المثال: لبس الشخصيات ملابس شاطئية كاشفة في رياضة كرة الطائرة الشاطئية.

4. **العنف:**

مستوى العنف: **(منخفض 1)**:

- تصوير العنف بشكل فكاهي في عالم كارتوني أو في بيئة طفولية.

على سبيل المثال: قيام مهرج بحركات عنيفة مضحكة.

5. **الدموية:**

- مستوى ظهور الدموية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.
- مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

6. الأسلحة:

- مستوى واقعية الأسلحة واستخدامها: **(منخفض 1)**:

قد يتضمن المحتوى على أسلحة غير حقيقية وغير مؤذية.

على سبيل المثال: رمي مادة مطاطية أو القفز على الأعداء.

7. الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:

- مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع: **(منخفض 1)**:

قد ينطوي المحتوى على تصوير للمشاكسات في سياق هزلي/ رسوم متحركة أو في بيئة طفولية وتصوير سلوكيات غير مؤذية في الغالب والتي قد يستهوي الأطفال تقليدها.

على سبيل المثال: شخصية كارتونية تقوم بإزعاج الناس.

- مستوى ظهور اللعب مقابل المادة (قمار): **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.
- المثلية **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

8. المواد الضارة

- ظهور السجائر والتبغ: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

لا يمكن أن يتناول المحتوى أي إشارة إلى السجائر والسيجار والتبغ أو تصويرها أو التحريض عليها أو الإغراء بها، إلا في حال كان ذلك لبيان مدى خطورتها وضررها، أو في حال كان ذلك بهدف التوعية.

- مستوى ظهور المخدرات المواد المماثلة: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.
- مستوى ظهور الكحول: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

9. العبارات المسيئة

- مستوى اللهجة العدائية: **(منخفض 1):**

قد يتضمن المحتوى لهجة عدوانية لفترة زمنية قصيرة.

على سبيل المثال: توجيه اللوم للشخصيات وتوبيخها.

- مستوى الألفاظ النابية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

10. التمييز والقوالب النمطية

- مستوى التمييز العرقي والقوالب النمطية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

11. الرعب

- مستوى التأثيرات والأصوات المرعبة: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.
- المرئيات المخيفة: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

12. الأديان

- طبيعة ظهور الأديان وما إذا كانت ديانة خيالية: **(منخفض 1)**:
  يسمح بظهور الأديان الخيالية دون التركيز على ممارسة طقوس تلك الأديان.
- طبيعة ظهور الأماكن والرموز والشخصيات والممارسات الدينية: **(منخفض 1)**:
  يسمح بظهور أماكن العبادة بشريطة ألا تمارس الطقوس الدينية فيها.
  على سبيل المثال: زواج في كنيسة.

3.2.2 مناسب لعمر 7 فما فوق

1. **المشاهد الحميمية:**

- مستوى المشاهد الحميمية: **(منخفض 2)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد حميمية بين الأحباء على أن تكون قصيرة وبسيطة.

على سبيل المثال: المعانقة ومسك اليدين بشكل حميمي لمدة قصيرة.

2. **المشاهد الجنسية:**

- مستوى المشاهد الجنسية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

3. **الأزياء غير اللائقة:**

- مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة: **(منخفض 2)**:

يسمح بظهور الملابس الثقافية والأزياء الرياضية الكاشفة شريطة أن تكون غير ملفتة ومهمة لسياق اللعبة والقصة.

على سبيل المثال: لبس الشخصيات ملابس شاطئية كاشفة في رياضة كرة الطائرة الشاطئية.

4. **العنف:**

- مستوى العنف: **(منخفض 2)**:

وجود عنف، ولكن قليل، وتفاعل تلك الشخصيات مع العنف بشكل غير واقعي ودون ظهور أثار للعنف كالجروح والكدمات. بشريطة أن العنف لا يحاكي تأثير العنف في الحياة الواقعية.

على سبيل المثال: اختفاء الشخصيات عند موتهم أو إظهار أثار للعنف كلصقة الجروح أو كدمات بسيطة جداً.

5. **الدموية:**

- مستوى ظهور الدموية: **(منخفض 1)**.

وجود أفعال أو أحداث تسبب ظهور الدم، ولكن دون ظهور الدم بشكل فعلي.

على سبيل المثال: ظهور جروح بسيطة، ولكن دون نزيف الشخصية.

- مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب: **(منخفض 1).**

وجود مشاهد دموية ضمنية، أي يمكن للاعب استنتاج وجود قتلى أو إصابات دون أن يتم عرض ذلك.

على سبيل المثال: حادث مروري دون إظهار المصابين داخل المركبة.

6. **الأسلحة:**

- مستوى واقعية الأسلحة واستخدامها: **(منخفض 1)**:

قد يتضمن المحتوى على أسلحة غير حقيقية وغير مؤذية.

على سبيل المثال: رمي مادة مطاطية أو القفز على الأعداء.

7. **الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:**

- مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع: **(منخفض 1)**:

قد ينطوي المحتوى على تصوير للمشاكسات في سياق هزلي/ رسوم متحركة أو في بيئة طفولية وتصوير سلوكيات غير مؤذية في الغالب والتي قد يستهوي الأطفال تقليدها.

على سبيل المثال: شخصية كارتونية تقوم بإزعاج الناس.

- مستوى ظهور اللعب مقابل المادة (قمار): **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.
- المثلية **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**

8. المواد الضارة

- ظهور السجائر والتبغ: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

لا يمكن أن يتناول المحتوى أي إشارة إلى السجائر والسيجار والتبغ أو تصويرها أو التحريض عليها أو الإغراء بها، إلا في حال كان ذلك لبيان مدى خطورتها وضررها، أو في حال كان ذلك بهدف التوعية.

- مستوى ظهور المخدرات المواد المماثلة: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.
- مستوى ظهور الكحول: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

9. العبارات المسيئة

- مستوى اللهجة العدائية: **(منخفض 1):**

قد يتضمن المحتوى لهجة عدوانية لفترة زمنية قصيرة.

على سبيل المثال: توجيه اللوم للشخصيات وتوبيخها.

- مستوى الألفاظ النابية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

10. التمييزوالقوالب النمطية

- مستوى التمييز العرقي والقوالب النمطية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

11. الرعب

- مستوى التأثيرات والأصوات المرعبة: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.
- المرئيات المخيفة: **(منخفض 2):**

قد تحتوي اللعبة على مشاهد مخيفة نسبياً للأطفال شريطة أن تكون غير مرعبة وتسبب الذعر.

على سبيل المثال: أشباح بسيطة الشكل تتجول وعلى اللاعب تجنبها.

12. الأديان

- طبيعة ظهور الأديان وما إذا كانت ديانة خيالية: **(منخفض 1)**:

يسمح بظهور الأديان الخيالية دون التركيز على ممارسة طقوس تلك الأديان.

- طبيعة ظهور الأماكن والرموز والشخصيات والممارسات الدينية: **(منخفض 1)**:
  يسمح بظهور أماكن العبادة بشريطة ألا تمارس الطقوس الدينية فيها.
  على سبيل المثال: زواج في كنيسة.

3.2.3 مناسب لعمر 12 فما فوق

1. **المشاهد الحميمية:**

- مستوى المشاهد الحميمية: **(منخفض 2)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد حميمية بين الأحباء على أن تكون قصيرة وبسيطة.
على سبيل المثال: المعانقة ومسك اليدين بشكل حميمي لمدة قصيرة.

2. **المشاهد الجنسية:**

- مستوى المشاهد الجنسية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

3. **الأزياء غير اللائقة:**

- مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة: **(متوسط 1)**:

قد تحتوي اللعبة على لقطات غير مهمه في اللعبة تحتوي على شخصيات ترتدي على رداء قصير وكاشف شريطة ظهور تلك الشخصيات بشكل غير واضح. وفي حال وضوح تلك الشخصيات يشترط أهمية ذلك للقصة.
على سبيل المثال: شخصية تظهر بلباس متشقق نتيجة معركة.

4. **العنف:**

- مستوى العنف: **(متوسط 1)**:

قد تحتوي اللعبة على تصوير للعنف الواقعي بشكل ظاهر بشرط أن العنف بسيط ولا ينتج عنه قتل أو دموية كثيفة.
على سبيل المثال: مضاربات بالأيدي أو استخدام اسلحة بيضاء.

- يسمح بظهور مشاهد تعبر بشكل ضمني تتحدث عن الاكتئاب والحزن وكيفية تخطي تلك المشاعر.

5. **الدموية:**

- مستوى ظهور الدموية: **(منخفض 2)**.

وجود أفعال أو أحداث تسبب ظهور الدم وتصويرها شريطة أن كمية الدم الظاهرة قليلة.

على سبيل المثال: ظهور جروح بسيطة.

- مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب: **(منخفض 2).**

يسمح بعرض مشاهد موت شخصية ما في اللعبة شريطة عدم عرض التفاصيل والتركيز عليها.

على سبيل المثال: موت شخصية رئيسية.

6. **الأسلحة:**

- مستوى واقعية الأسلحة واستخدامها **(متوسط 1)**:

قد يتضمن المحتوى على أسلحة محاكية للواقع شريطة أن تلك الأسلحة تحمل قدرات خارقة أو مستقبلية.

على سبيل المثال: مسدس ليزر.

7. **الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:**

- مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع: **(متوسط 1)**:

قد ينطوي المحتوى على تصوير أفعال إجرامية بسيطة ويمكن تصوير هذه الأفعال الإجرامية في سياق إيجابي أو دون أي تداعيات سلبية.

على سبيل المثال: سرقة الشخصية الرئيسية سيارة للحاق بالمجرم.

- مستوى ظهور اللعب مقابل المادة (قمار): **(متوسط 1)**:

يسمح بإظهار صالات الرهان وبعض الشخصيات تلعب، وقد يتم تداول المال واللعب مقابلهم في المشهد، ولكن لفترة محدودة في اللعبة.

- المثلية **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**

8. المواد الضارة

- ظهور السجائر والتبغ: **(متوسط 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات صريحة إلى تدخين السجائر والسيجار والتبغ أو تصويره لفترة زمنية قصيرة.

على سبيل المثال: قيام شخصية بانتظار حدث ما وهي تدخن.

- مستوى ظهور المخدرات المواد المماثلة: **(متوسط 2)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات غير صريحة لاستهلاك المواد المخدرة شريطة ظهور تلك المواد بشكل سلبي ولمدة قصيرة نسبياً.

على سبيل المثال: ظهور شخصية تتعاطى المواد المخدرة بشكل غير مباشر ويتم إلقاء القبض عليها.

- مستوى ظهور الكحول: **(متوسط 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات ضمنية إلى شرب الكحول والمواد المماثلة أو تصويره.

على سبيل المثال: تناول الشخصيات للمشروبات الكحولية في الحانة في سياق اجتماعي حيث لا يتمحور المشهد حول الكحول.

9. العبارات المسيئة

- مستوى اللهجة العدائية: **(متوسط 1):**

قد تتضمن اللعبة محتوى شديد اللهجة وذات عدوانية شريطة أن تكون لفترة قصيرة.

على سبيل المثال: شخصيات تتجادل وتستخدم لهجة حادة.

- مستوى الألفاظ النابية: **(متوسط 1)**:

قد يتضمن المحتوى أي من أشكال السب أو اللعن الجارح أو أنواعه لفترة زمنية قصيرة.

على سبيل المثال: شخصيات تتجادل وتستخدم لهجة حادة.

10. التمييز والقوالب النمطية

- مستوى التمييز العرقي والقوالب النمطية: **(لا تتناسب مع هذا التصنيف)**.

11. الرعب

- مستوى التأثيرات والأصوات المرعبة: **(متوسط 2)**:

قد تتضمن اللعبة وجود أصوات أو مؤثرات مرعبة قد تكون صادمة للاعب.

على سبيل المثال: أصوات انفجارات قوية ومؤثرات صوتية قد تكون مرعبة.

- المرئيات المخيفة: **(متوسط 1)**:

قد يتضمن المحتوى صور أو رسوم أو مرئيات قد تثير الخوف لدى الأطفال الصغار والأكبر سنًا.

على سبيل المثال: تصوير بعض المخلوقات المرعبة كالزومبي والكائنات الخيالية.

12. الأديان

- طبيعة ظهور الأديان وما إذا كانت ديانة خيالية: **(متوسط 1)**:

يسمح بظهور الأديان الحقيقية شريطة عدم الترويج لها.

- طبيعة ظهور الأماكن والرموز والشخصيات والممارسات الدينية: **(متوسط 1)**:

يسمح بظهور أماكن العبادة والمناسبات الدينية شريطة أن تكون قصيرة.

على سبيل المثال: مراسم عزاء داخل كنيسة.

3.2.4 مناسب لعمر 16 فما فوق

1. **المشاهد الحميمية:**

- مستوى المشاهد الحميمية: **(متوسط 2)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد حميمية صريحة شريطة أن تكون المشاهد قصيرة نسبياً.

على سبيل المثال: تقبيل شخصية لأخرى.

2. **المشاهد الجنسية:**

- مستوى المشاهد الجنسية: **(متوسط 1)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد جنسية غير صريحة شريطة أن تكون تلك المشاهد قصيرة نسبياً. ويسمح بالحديث عن العلاقة بين شخصيتين على ألا تظهر صراحة.

على سبيل المثال: قيام شخصيتين بممارسة العلاقة الزوجية خلف ستار أو غطاء.

3. **الأزياء غير اللائقة:**

- مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة: **(متوسط 2)**:

قد تحتوي اللعبة على شخصيات ترتدي رداء قصير وكاشف ومغري دون أهمية ذلك للقصة شريطة أن يكون ظهور هذه الأزياء قصيرة نسبياً.

على سبيل المثال: شخصية ترتدي رداء قصير وكاشف بشكل مغري لغرض الإغراء.

4. **العنف:**

- مستوى العنف: **(مرتفع 1)**:

قد تحتوي اللعبة على تصوير للعنف الواقعي بشكل ظاهر وصريح وتدور أحداث المشهد حول وفيات وإصابات. ويسمح أن يكون العنف ضد البشر أو الحيوانات وإن كان ذلك العنف محاكي للواقع.

على سبيل المثال: حادث مروري شنيع تظهر بعض الجثث ملقية على الأرض.

- يسمح بظهور مشاهد انتحار شريطة أن تكون لشخصية غير أساسية في اللعبة.

5. **الدموية:**

- مستوى ظهور الدموية: **(مرتفع 1)**.

وجود أفعال أو أحداث تسبب ظهور الدم أو تقطيع لأجزاء الجسم شريطة عدم التركيز على الإصابات وعدم إظهار لأحشاء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بضرب شخصية اخرى حتى بدأت بالنزيف.

- مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب: **(مرتفع 1).**

يسمح بعرض مشاهد قاسية وتعذيب شريطة عدم ظهور الأحشاء والتركيز على الإصابات. ويستثنى من الأخير الألعاب الثنائية الأبعاد حيث يمكن إظهار الأحشاء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بحبس شخصية أخرى وتعذيبها.

6. **الأسلحة:**

- مستوى واقعية الأسلحة واستخدامها **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى على أسلحة محاكية للواقع ويمكن لهذه الأسلحة القتل أو إيقاع الأذى شريطة أن تلك الأسلحة لا تستخدم في التعذيب أو إظهار الأحشاء. يستثنى من الأخير الألعاب الثنائية الأبعاد حيث يمكن استخدام تلك الأسلحة لإظهار الأشلاء.

على سبيل المثال: المسدسات والبنادق الأوتوماتيكية العسكرية.

7. **الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:**

- مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى تصوير لأفعال إجرامية وأفعال معادية للمجتمع أو توضيح كيفية تنفيذها والتي قد تصور في سياق إيجابي أو دون أي تداعيات سلبية، ولكنها مبررة حسب السياق.

على سبيل المثال: قيام شخصية بإطلاق النار على مجموعة من الناس في محل تجاري، ولكن كل من هم في المحل هم أفراد عصابة معادية.

- مستوى ظهور اللعب مقابل المادة (قمار): **(مرتفع 1)**:

يسمح بإظهار صالات الرهان والرهان بكامل أنواعه بشكل مكثف.

- المثلية: **(منخفض 1)**:

يسمح بالتطرق للمثلية شريطة أن تكون في سياق ضمني ومبهم.

على سبيل المثال: قيام شخصيتين من ذات الجنس بإمساك يدي بعض اثناء المشي.

8. المواد الضارة

- ظهور السجائر والتبغ: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات صريحة لتدخين السجائر والسيجار والتبغ أو تصويره أو التحريض لاستهلاكه. شريطة عدم إظهار من هم دون السن القانوني وهم يستهلكون السجائر والتبغ.

على سبيل المثال: طلاب جامعة يضفون طابع مغري للتدخين.

- مستوى ظهور المخدرات المواد المماثلة: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات صريحة لاستهلاك المواد المخدرة شريطة ظهور تلك المواد بشكل سلبي. وقد تحتوي اللعبة عصابات مخدرات ومروجيها شريطة إظهارهم بشكل سلبي.

على سبيل المثال: قيام شخصية بتعاطي المخدرات وحياته تتدهور بسبب ذلك.

- مستوى ظهور الكحول: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى على مشاهد تظهر بعض الشخصيات وهي تشرب الكحول شريطة أن يكون عرض ذلك بشكل سلبي. يستثنى من ذلك قيام بعض الشخصيات بشرب الكحول بسياق اجتماعي.

على سبيل المثال: قيام شخصية بعد تدهور حياتها بشرب الكحول وتظهر الشخصية بشكل حزين.

9. العبارات المسيئة

- مستوى اللهجة العدائية: **(مرتفع 1):**

قد تتضمن اللعبة محتوى شديد اللهجة وذات عدوانية.

على سبيل المثال: شخصية تتجادل طوال الوقت وتستخدم لهجة شديدة.

- مستوى الألفاظ النابية: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى أي من أشكال السب أو اللعن الجارح لفترة متوسطة.

10. **التمييز والقوالب النمطية**

- مستوى التمييز العرقي والقوالب النمطية: **(متوسط 2)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات واضحة ومتكررة ومشاهد مكثفة عن العنصرية والتمييز والمطالبة بالمساواة أو العبودية.

على سبيل المثال: قيام شخصية بالتطرق للون بشرة شخصية أخرى.

11. **الرعب**

- مستوى التأثيرات والأصوات المرعبة: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى أصوات مروعة أو مؤثرات مرعبة بما في ذلك أي محتوى قد يصدم اللاعب.

على سبيل المثال: صفارة إنذار الحروب.

- المرئيات المخيفة: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى عرض مطول ومكثف لأحداث متسلسلة تثير الخوف أو الرعب وعلى بعض المشاهد المرعبة ويسبب الاشمئزاز.

على سبيل المثال: شخصية شكلها مرعب تميل للواقعية.

12. **الأديان**

- طبيعة ظهور الأديان وما إذا كانت ديانة خيالية: **(مرتفع 1)**:

يسمح بظهور الأديان الحقيقية. وقد يتضمن محتوى اللعبة على مشاهد عنف ضد الأديان الأخرى شريطة أهمية ذلك لسير أحداث القصة.

- طبيعة ظهور الأماكن والرموز والشخصيات والممارسات الدينية: **(مرتفع 1)**:

يسمح بظهور أماكن العبادة والمناسبات الدينية. ويسمح بظهور شخصيات ترتدي ملابس دينية صريحة أو شعارات دينية. وقد تحتوي اللعبة على أسلحة أو قدرات خارقة تحتوي على شعارات دينية.

على سبيل المثال: سلاح يحتوي على شعار ديني.

3.2.5 مناسب لعمر 18 فما فوق

1. **المشاهد الحميمية:**

- مستوى المشاهد الحميمية: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد حميمية صريحة شريطة أن تكون المشاهد متوسطة المدة.

على سبيل المثال: تقبيل شخصية لأخرى.

2. **المشاهد الجنسية:**

- مستوى المشاهد الجنسية: **(متوسط 2)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد جنسية غير صريحة شريطة أن تكون تلك المشاهد قصيرة نسبياً. ويسمح بالحديث عن العلاقة بين شخصيتين على ألا تظهر صراحة. وقد تحتوي اللعبة على أصوات تدل على حدوث علاقة جنسية.

على سبيل المثال: ظهور تلميحات تدل على بداية العلاقة كالتقبيل ثم انتهاء المشهد.

3. **الأزياء غير اللائقة:**

- مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة: **(مرتفع 1)**:

قد تحتوي اللعبة على مشاهد مكثفة تظهر شخصيات برداء قصير وكاشف ومغري وإن كان خارج سياق القصة.

على سبيل المثال: شخصية ترتدي رداء كاشف وقصير طوال اللعبة.

4. **العنف:**

- مستوى العنف: **(مرتفع 2)**:

قد تحتوي اللعبة على تصوير للعنف الواقعي بشكل ظاهر وصريح. وقد تحتوي اللعبة على العنف ضد الأبرياء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بضرب شخص يمشي بالشارع.

- يسمح بظهور مشاهد انتحار وإن كانت شخصية رئيسية دون الحث عليه.

5. **الدموية:**

- مستوى ظهور الدموية: **(مرتفع 2)**.

وجود أفعال أو أحداث تسبب ظهور الدم أو تقطيع لأجزاء الجسم وظهور الأحشاء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بضرب شخصية وتقطيع جسدها.

- مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب: **(مرتفع 2).**

يسمح بعرض مشاهد قاسية وتعذيب مع ظهور الأحشاء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بحبس شخصية أخرى وتعذيبها وقطع أجزاء من جسمها.

6. **الأسلحة:**

- مستوى واقعية الأسلحة واستخدامها **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى على أسلحة محاكية للواقع ويمكن لهذه الأسلحة القتل أو إيقاع الأذى.

على سبيل المثال: المسدسات والبنادق الأوتوماتيكية العسكرية.

7. **الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:**

- مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى تصوير لأفعال إجرامية وأفعال معادية للمجتمع أو توضيح كيفية تنفيذها والتي قد تصور في سياق إيجابي أو دون أي تداعيات سلبية.

على سبيل المثال: ارتكاب الشخصية الرئيسية لجرائم ضد ناس أبرياء.

- مستوى ظهور اللعب مقابل المادة (قمار): **(مرتفع 1)**:

يسمح بإظهار صالات الرهان والرهان بكامل أنواعه بشكل مكثف.

- المثلية: **(منخفض 1)**:

يسمح بالتطرق للمثلية شريطة أن تكون في سياق ضمني ومبهم.
على سبيل المثال: قيام شخصيتين من ذات الجنس بإمساك يدي بعض اثناء المشي.

8. المواد الضارة

- ظهور السجائر والتبغ: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات صريحة لتدخين السجائر والسيجار والتبغ أو تصويره أو التحريض لاستهلاكه. شريطة عدم إظهار من هم دون السن القانوني وهم يستهلكون السجائر والتبغ.
على سبيل المثال: طلاب جامعة يضفون طابع مغري للتدخين.

- مستوى ظهور المخدرات المواد المماثلة: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات صريحة لاستهلاك المواد المخدرة. وقد تحتوي اللعبة عصابات مخدرات ومروجيها.
على سبيل المثال: قيام شخصية بتعاطي المخدرات أو ترويجه لشخصيات اخرى.

- مستوى ظهور الكحول: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى على مشاهد تظهر بعض الشخصيات وهي تشرب الكحول.
على سبيل المثال: قيام اللاعب بزيارة حانة وشرب الخمر.

9. العبارات المسيئة

- مستوى اللهجة العدائية: **(مرتفع 2):**

قد تتضمن اللعبة محتوى شديد اللهجة وذات عدوانية لفترات طويلة.
على سبيل المثال: شخصية تتجادل طوال الوقت وتستخدم لهجة شديدة.

- مستوى الألفاظ النابية: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى أي من أشكال السب أو اللعن الجارح لفترات طويلة.

10. التمييز والقوالب النمطية

- مستوى التمييز العرقي والقوالب النمطية: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات واضحة ومتكررة ومشاهد مكثفة عن العنصرية والتمييز والمطالبة بالمساواة أو العبودية. واستنكار بعض الشخصيات لشخصيات اخرى بسبب لون بشرتهم أو عرقهم.

على سبيل المثال: استخدام شخصية عبارة عنصرية جارحة ضد شخصية اخرى.

11. الرعب

- مستوى التأثيرات والأصوات المرعبة: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى أصوات مروعة أو مؤثرات مرعبة بما في ذلك أي محتوى قد يصدم اللاعب بشكل مكثف.

على سبيل المثال: صوت صراخ شخصية ناتج عن تعذيب.

- المرئيات المخيفة: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى عرض مطول ومكثف لأحداث متسلسلة تثير الخوف أو الرعب وعلى بعض المشاهد المرعبة وتسبب الاشمئزاز. وقد يشمل المحتوى على السحر الأسود والشياطين وما الى ذلك مما قد يسبب الرعب.

على سبيل المثال: شيطان يطارد اللاعب طوال اللعبة.

12. الأديان

- طبيعة ظهور الأديان وما إذا كانت ديانة حقيقية: **(مرتفع 1)**:

يسمح بظهور الأديان الحقيقية. وقد يتضمن محتوى اللعبة على مشاهد عنف ضد الأديان الأخرى شريطة أهمية ذلك لسير أحداث القصة.

- طبيعة ظهور الأماكن والرموز والشخصيات والممارسات الدينية: **(مرتفع 1)**:

يسمح بظهور أماكن العبادة والمناسبات الدينية. ويسمح بظهور شخصيات ترتدي ملابس دينية صريحة أو شعارات دينية. وقد تحتوي اللعبة على أسلحة أو قدرات خارقة تحتوي على شعارات دينية.

على سبيل المثال: سلاح يحتوي على شعار ديني.

3.2.6 مناسب لعمر 21 فما فوق

1. **المشاهد الحميمية:**

- مستوى المشاهد الحميمية: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد حميمية صريحة بشكل مباشر.

على سبيل المثال: تقبيل شخصية لأخرى لمدة طويلة قبل حدث ما.

2. **المشاهد الجنسية:**

- مستوى المشاهد الجنسية: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى مشاهد جنسية بشكل مباشر وصريح وبدون تحديد للمدة الزمنية على أن لاتكون اللعبة محورها الكامل الجنس (على سبيل المثال: الالعاب الاباحية).

على سبيل المثال: ذهاب شخصية في اللعبة لبيت دعارة.

3. **الأزياء غير اللائقة:**

- مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة: **(مرتفع 2)**:

قد تحتوي اللعبة على مشاهد مغرية مكثفة مناسبة للبالغين كالعري والايحائات، على أن لاتكون اللعبة محورها الكامل الجنس (على سبيل المثال: الالعاب الاباحية أو الترويج للافلام الاباحية).

4. **العنف:**

- مستوى العنف: **(مرتفع 2):**

قد تحتوي اللعبة على تصوير للعنف الواقعي بشكل ظاهر وصريح. وقد تحتوي اللعبة على العنف ضد الأبرياء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بضرب شخص يمشي بالشارع.

- يسمح بظهور مشاهد انتحار وإن كانت شخصية رئيسية دون الحث عليه.

5. **الدموية:**

- مستوى ظهور الدموية: **(مرتفع 2)**.

وجود أفعال أو أحداث تسبب ظهور الدم أو تقطيع لأجزاء الجسم وظهور الأحشاء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بضرب شخصية وتقطيع جسدها.

- مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب: **(مرتفع 2).**

يسمح بعرض مشاهد قاسية وتعذيب مع ظهور الأحشاء.

على سبيل المثال: قيام شخصية بحبس شخصية أخرى وتعذيبها وقطع أجزاء من جسمها.

6. **الأسلحة:**

- مستوى واقعية الأسلحة واستخدامها **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى على أسلحة محاكية للواقع ويمكن لهذه الأسلحة القتل أو إيقاع الأذى.

على سبيل المثال: المسدسات والبنادق الأوتوماتيكية العسكرية.

7. **الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:**

- مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى تصوير لأفعال إجرامية وأفعال معادية للمجتمع أو توضيح كيفية تنفيذها والتي قد تصور في سياق إيجابي أو دون أي تداعيات سلبية.

على سبيل المثال: ارتكاب الشخصية الرئيسية لجرائم ضد ناس أبرياء.

- مستوى ظهور اللعب مقابل المادة (قمار): **(مرتفع 1)**:

يسمح بإظهار صالات الرهان والرهان بكامل أنواعه بشكل مكثف.

- المثلية: **(منخفض 1)**:

يسمح بالتطرق للمثلية شريطة أن تكون في سياق ضمني ومبهم.

على سبيل المثال: قيام شخصيتين من ذات الجنس بإمساك يدي بعض اثناء المشي.

8. **المواد الضارة**

- ظهور السجائر والتبغ: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات صريحة لتدخين السجائر والسيجار والتبغ أو تصويره أو التحريض لاستهلاكه. شريطة عدم إظهار من هم دون السن القانوني وهم يستهلكون السجائر والتبغ.

على سبيل المثال: طلاب جامعة يضفون طابع مغري للتدخين.

- مستوى ظهور المخدرات المواد المماثلة: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات صريحة لاستهلاك المواد المخدرة. وقد تحتوي اللعبة عصابات مخدرات ومروجيها.

على سبيل المثال: قيام شخصية بتعاطي المخدرات أو ترويجه لشخصيات اخرى.

- مستوى ظهور الكحول: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى على مشاهد تظهر بعض الشخصيات وهي تشرب الكحول.

على سبيل المثال: قيام اللاعب بزيارة حانة وشرب الخمر.

9. العبارات المسيئة

- مستوى اللهجة العدائية: **(مرتفع 2):**

قد تتضمن اللعبة محتوى شديد اللهجة وذات عدوانية لفترات طويلة.

على سبيل المثال: شخصية تتجادل طوال الوقت وتستخدم لهجة شديدة.

- مستوى الألفاظ النابية: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى أي من أشكال السب أو اللعن الجارح لفترات طويلة.

10. التمييز والقوالب النمطية

- مستوى التمييز العرقي والقوالب النمطية: **(مرتفع 1)**:

قد يتضمن المحتوى إشارات واضحة ومتكررة ومشاهد مكثفة عن العنصرية والتمييز والمطالبة بالمساواة أو العبودية. واستنكار بعض الشخصيات لشخصيات اخرى بسبب لون بشرتهم أو عرقهم.

على سبيل المثال: استخدام شخصية عبارة عنصرية جارحة ضد شخصية اخرى.

11. الرعب

- مستوى التأثيرات والأصوات المرعبة: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى أصوات مروعة أو مؤثرات مرعبة بما في ذلك أي محتوى قد يصدم اللاعب بشكل مكثف.

على سبيل المثال: صوت صراخ شخصية ناتج عن تعذيب.

- المرئيات المخيفة: **(مرتفع 2)**:

قد يتضمن المحتوى عرض مطول ومكثف لأحداث متسلسلة تثير الخوف أو الرعب وعلى بعض المشاهد المرعبة وتسبب الاشمئزاز. وقد يشمل المحتوى على السحر الأسود والشياطين وما الى ذلك مما قد يسبب الرعب.

على سبيل المثال: شيطان يطارد اللاعب طوال اللعبة.

12. الأديان

- طبيعة ظهور الأديان وما إذا كانت ديانة حقيقية: **(مرتفع 1)**:

يسمح بظهور الأديان الحقيقية. وقد يتضمن محتوى اللعبة على مشاهد عنف ضد الأديان الأخرى شريطة أهمية ذلك لسير أحداث القصة.

- طبيعة ظهور الأماكن والرموز والشخصيات والممارسات الدينية: **(مرتفع 1)**:

يسمح بظهور أماكن العبادة والمناسبات الدينية. ويسمح بظهور شخصيات ترتدي ملابس دينية صريحة أو شعارات دينية. وقد تحتوي اللعبة على أسلحة أو قدرات خارقة تحتوي على شعارات دينية.

على سبيل المثال: سلاح يحتوي على شعار ديني.

RC 3.3 - المحتوى المحظور Rejected Classification

يحظر فسح المحتوى التالي في الأسواق السعودية وسيؤدي ذلك إلى عدم تصنيف المحتوى ما لم يخضع المحتوى المعني للمراقبة أو التعديل أو التنقيح بالكامل. إذا لزم الأمر، يمكن أن تساعد الهيئة في تفسير نوع المحتوى المحظور وشرحه وأفضل السبل للتعامل مع المحتوى المحظور الوارد أدناه.

1. **المشاهد الحميمية:**

أ- مستوى المشاهد الحميمية:

لا ينطبق

2. **المشاهد الجنسية:**

أ- مستوى المشاهد الجنسية

لا يسمح بعرض أي محتوى إباحي مثل الالعاب الاباحية أو الترويج للافلام الاباحية عن طريق الالعاب الالكترونية.

ب- مستوى ظهور تلميحات جنسية.

لا ينطبق.

3. **الأزياء غير اللائقة:**

أ- مستوى ظهور الأزياء غير اللائقة:

لا يسمح بظهور الاعضاء التناسلية.

4. **العنف:**

أ- مستوى العنف:

لا ينطبق

5. **الدموية:**

أ- مستوى ظهور الدموية:

لا ينطبق

ب- مستوى ظهور المشاهد القاسية والتعذيب:

لا ينطبق

6. **الأسلحة:**

أ- مستوى واقعية الأسلحة واستخدامها:

لا ينطبق

7. **الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:**

أ- مستوى الجريمة والسلوك المعادي للمجتمع:

الخروج عن النظام العام أو المصلحة الوطنية أو الاستقرار.

إهانة التراث الوطني أو الثقافة الوطنية وأي مؤسسات حكومية وطنية أو الإساءة إليها أو الطعن فيها أو تشويه سمعتها.

ب- اللعب مقابل المادة:

يحظر استخدام المال الحقيقي في ألعاب القمار. (على سبيل المثال: الدفع من أجل الدخول في قرعة معينة من أجل الفوز بجائزة مالية).

ج- المثلية:

يحظر عرض أو الترويج بشكل ايجابي للشذوذ عن طريق المحتويات الاباحية الكاملة مثل الالعاب الاباحية او الترويج للافلام الاباحية التي تحتوي على شذوذ.

8. **المواد الضارة**

أ- تصوير السجائر والتبغ:

لا ينطبق.

ب- تصوير المخدرات والمواد المماثلة:

لا ينطبق.

ج- تصوير الكحول:

لا ينطبق

9. العبارات المسيئة

أ- مستوى اللهجة العدائية:

لا ينطبق.

ب- مستوى الألفاظ النابية:

لا ينطبق.

10. التمييزوالقوالب النمطية

أ- مستوى التمييز العرقي والقوالب النمطية:

التحريض على إظهار أي ثقافة قومية، أو عرق، أو طائفة، أو أي قوالب نمطية أخرى في صورة سلبية والإغراء بذلك دون سبب مبرر.

خطاب الكراهية ضد ديانة قومية أو ثقافة أو عرق.

11. الرعب

أ. استخدام المؤثرات والأصوات المرعبة:

لا ينطبق.

ب. المرئيات المخيفة:

لا ينطبق.

12. الأديان

أ- المواد والإشارات الدينية:

عدم احترام المشاعر الدينية أو إهانتها.

تصوير الأماكن المقدسة ودور العبادة مثل المساجد والكنائس والمعابد بشكل غير لائق أو على سياق قد يؤثر سلبًا على المشاعر الدينية. على سبيل المثال يحظر تصوير المساجد على أنها قذرة أو عرضها في صورة سلبية.

يحظر التحريض ضد الأديان السماوية أو الإساءة لأي منها.

ب- القرآن والكتب المقدسة الأخرى:

يحظر الإشارة إلى القرآن أو الكتب المقدسة الأخرى أو تصويرها في إطار أو سياق سلبي.

يحظر استخدام النص / الآية القرآنية كأغاني أو تشغيل الموسيقى أثناء تلاوة القرآن في إطار أو سياق سلبي.

ج- "الله" أو "النبي" أو الشعارات الدينية :

يحظر الإشارة إلى عرض كلمة "الله" في مواطن غير مناسبة أو أماكن غير نظيفة.

يحظر تمثيل الشخصيات الدينية (مثل الأنبياء والرسل).

د- الديانة والثقافة والرموز القومية:

يحظر المحتوى الذي قد يسيء الى اي ديانية سماوية أو رمز ثقافي أو قومي.

13. أخرى:

أ- عدم التعرض بالتجريح، أو الإساءة، أو الطعن في الذات الإلهية، أو الملائكة، أو القرآن الكريم، أو الأديان السماوية، أو الأنبياء، أو زوجات النبي محمد (صلى الله عليه وسلم)، أو أصحابه، وكل ما يمس ثوابت الشريعة الإسلامية.

ب- عدم المساس بالملك وولي العهد.

ج- عدم الإساءة للدولة، وما يمس بمصالح الدولة العليا.

د- عدم الإخلال بالأمن الوطني، ومقتضيات المصلحة العامة.

هـ- عدم التعرض إلى ما من شأنه الإساءة إلى علاقات الدول.

و- عدم التعرض إلى ما من شأنه الحض على الإرهاب، وتهديد السلم الوطني، أو الدولي.

3.4 المواد المحظورة – ملاحظات عامة

من الممكن استثناء بعض المواد المحظورة في حال كانت موجودة بشكل محدود وقصير جداً أو من الصعب الوصول إليها في اللعبة، وذلك يتم تحديده حسب رؤية المراقب.

4 تطبيق التصنيف

4.1 عرض تقييمات التصنيف

النسخة الملموسة: يجب أن تظهر رموز التصنيف الخاصة بالهيئة التي تشير إلى الفئة العمرية المناسبة كما حددتها الهيئة على المنتج أو فيما يتصل به بالحجم الذي يتيح قراءة الرسالة بوضوح ويتعذر محوه بالنسبة للمستهلك عند البيع أو قبل استهلاك المحتوى.

يحظر طابعة رمز التصنيف الخاص بالهيئة كملصق على الغلاف بل يجب طباعة الرمز مع طباعة غلاف اللعبة.

لا يجوز إخفاء أي جزء من الرمز أو حجبه بأي وسائل أخرى مكتوبة، أو مصورة، أو بأي علامة، أو ملصق آخر.

لا بد من كتابة التصنيفات العمرية بخط مقروء ولا يقل عن مواصفات الحجم المحدد كما هو منصوص عليه في أنظمة الهيئة.

يحظر طباعة تصنيف الهيئة إلى جانب تصنيف عمري آخر (يستثنى من ذلك النسخ الخاصة المحدودة مثل " نسخة المجمعين " والتي في الغالب لا يوجد منها الا كمية قليلة).

النسخة الرقمية: عند استخدام شعار التصنيف الخاص بالهيئة عبر الإنترنت لا بد من توفير رابط تشعبي مباشر للموقع الإلكتروني المخصص للهيئة (http://gcam.gov.sa) حيث ستتوفر المعلومات المناسبة فيما يتعلق بالتصنيف العمري.

نسخة العروض الترويجية:

إذا ظهر التصنيف في بداية العرض الترويجي فيجب ألا تقل مدته عن ثانيتين ولا تزيد عن خمسة ثواني. كما يمكن استخدام تصانيف عمرية من دول أخرى غير التصنيف العمري السعودي الخاص بالهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع في ذات العرض الترويجي على ألا يظهر أي تصنيف لدولة أخرى منفرداً خلال العرض.

في حال ظهور غلاف اللعبة في العرض الترويجي فيجب ألا يحمل أي تصنيف غير التصنيف العمري السعودي الخاص بالهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع. كما يمكن عدم وضع أي تصنيف على الغلاف.

في حال استخدام التصنيف طوال مدة العرض الترويجي فيجب أن يكون في الزاوية السفلى من العرض الترويجي مع حرية اختيار الجهة اليمنى أو اليسرى.

قد يعاني بعض المستخدمين حساسية تجاه الضوء الوامض والوميض أو بعض الأشكال والأنماط، وقد يتعرضون لنوبات أو تأثيرات جسدية خطيرة أخرى. قد يعاني بعض المستخدمين من دوار الحركة أو أعراض أخرى عند عرض المحتوى المرئي يتضمن مقاطع مصورة بطريقة سريعة، من المهم تحديد الأعمال التي تنشأ فيها مثل هذه المشكلات والتأكد من تقديم تحذيرات مناسبة للمستخدمين عند الاقتضاء.

للحصول على معلومات أكثر تفصيلاً بخصوص مواصفات الطباعة، يرجى التواصل مع الهيئة عبر الايميل Games@gcam.gov.sa.

المخالفات والبلاغات والعقوبات

4.4.1 المخالفات

يعد الالتزام بهذا التصنيف وأي إرشادات يصدرها منتج المحتوى المرئي أو موزعه أمرًا بالغ الأهمية. وللهيئة الحق في اتخاذ أي إجراءات تصحيحية منصوص عليها في نظام الإعلام المرئي المسموع ولائحته التنفيذية.

4.4.2 البلاغات

يحق لأي فرد أو كيان تقديم بلاغ بخصوص أي محتوى مخالف لهذا التصنيف والأنظمة المعمول بها في الهيئة.

4.4.3 العقوبات

الهيئة هي المسؤولة عن تنفيذ هذا التصنيف واستقبال البلاغات في هذا الخصوص. وإذا لزم الأمر، قد تستعين الهيئة بالسلطات المختصة في دورها كجهة التنفيذ وتطلب مساعدتها. في حالة اكتشاف وجود مخالفات، يجوز للهيئة– ضمن حقوقها ووفقاً لاختصاصها– فرض إجراءات تصحيحية أو عقوبات منصوص عليها في نظام الإعلام المرئي والمسموع ولائحته التنفيذية.