



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



GUIA
PRÁTICO
CLASSIFICAÇÃO
INDICATIVA
PARA JOGOS

GUIA
PRÁTICO
CLASSIFICAÇÃO
INDICATIVA
PARA JOGOS

APRESENTAÇÃO

A ACIGAMES, PREOCUPADA EM MANTER UM PADRÃO DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA ENTRE O JÁ EXISTENTE - FEITO PELO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E O JÁ UTILIZADO NO EXTERIOR, ESPECIFICAMENTE NOS ESTADOS UNIDOS, ONDE A ESA GOVERNAMENTA ESSA CLASSIFICAÇÃO ESPECÍFICA PARA JOGOS.

SEGUNDO O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, "A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA SE ENCONTRA CONSOLIDADA COMO POLÍTICA PÚBLICA DE ESTADO" E, PORTANTO, "COM SÍMBOLOS RECONHECIDOS PELA MAIORIA DAS FAMÍLIAS".

A ACIGAMES ACREDITA QUE EXISTA UM DÉFICIT ENTRE A CLASSIFICAÇÃO PRATICADA ATUALMENTE PARA PROGRAMAS TELEVISIVOS E DE ENTRETENIMENTO COM AQUELA IDEAL PARA JOGOS ELETRÔNICOS E, PARA TANTO, FOI CRIADO ESTE GUIA PRÁTICO.

A EXISTÊNCIA DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA É UM INSTRUMENTO IMPORTANTE PARA A FAMÍLIA, UMA VEZ QUE DEIXA TRANSPARENTE O CONTEÚDO DOS JOGOS E AUXILIA NA ESCOLHA DO MESMO, BEM COMO NA PROTEÇÃO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE PARA QUE NENHUMA IMAGEM POSSA PREJUDICAR SUA FORMAÇÃO.

BOA LEITURA!

OBJETIVO

O GUIA PRÁTICO VEM COMO FERRAMENTA DE EXPLICAÇÃO À SOCIEDADE DE COMO JOGOS ELETRÔNICOS PODEM SER CLASSIFICADOS NO BRASIL, LEVANDO EM CONTA QUE MUITO DESE MATERIAL AINDA VEM IMPORTADO DE OUTRAS REGIÕES.

AS DEFINIÇÕES A SEGUIR FORAM COLETADAS E COMPLEMENTADAS DO "CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: GUIA PRÁTICO" DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, COMO FORMA DE ADEQUAR O QUE AINDA VEM DE FORMA IMPORTADA PARA NOSSAO PAÍS, DAQUILO QUE JÁ É CLASSIFICADO PELO MJ.

AS CLASSIFICAÇÕES EXISTEM COMO NORTEADORES DOS RESPONSÁVEIS NA HORA DE REALIZAR A COMPRA - NO CASO DOS JOGOS -, SEMPRE COM A "INTENÇÃO MAIOR DE PROTEGER CRIANÇAS E ADOLESCENTES DE CONTEÚDOS INADEQUADOS, NOCIVOS AO SEU SAUDÁVEL DESENVOLVIMENTO FÍSICO E PSÍQUICO, COMO PRECONIZA O ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE".

PERGUNTAS FREQUENTES

CONSIDERAÇÕES GERAIS

O QUE É CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA?

É UMA INDICAÇÃO À FAMÍLIA SOBRE A FAIXA ETÁRIA PARA A QUAL DETERMINADO JOGO ELETRÔNICO NÃO É RECOMENDADO. VEJA ABAIXO:

L	LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS	14	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS
----------	------------------------------	-----------	---

Jogos que não contenham elementos determinantes para recomendar a programação à idades superiores a 10 anos, inclusive. Conteúdo não pode trazer inadequações e/ou discussões sem contexto.

Jogos que contenham de modo cumulativo violência, temas sugestivos, sangue e/ou linguagem pesada ocasional.

10	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS	16	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
-----------	---	-----------	---

Jogos que contenham, de modo cumulativo ou alternativo: fantasia e violência leve, linguagem moderada e/ou mínimo de temas sugestivos.

Jogos que contenham, de modo cumulativo, violência, sangue e ferimentos, conteúdo sexual e/ou linguagem pesada.

12	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS	18	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
-----------	---	-----------	---

Jogos que contenham, de modo cumulativo ou alternativo: violência, temas sugestivos, mínimo de humor mórbido, mínimo de sangue e/ou linguagem pesada ocasional.

Jogos que contenham, de modo cumulativo, violência intensa, sangue e ferimentos, conteúdo sexual explícito e nudez e linguagem pesada.

CP	CLASSIFICAÇÃO PENDENTE
-----------	------------------------

Jogos que ainda não tenham passado pela classificação do Ministério da Justiça e, portanto, passíveis de conteúdo inadequado para o adquirente. Nesse caso, é necessário checar a classificação do país de origem e fazer uma adaptação, caso seja necessário.

Atualmente, esse código NÃO existe para as classificações brasileiras...

PERGUNTAS FREQUENTES

CONSIDERAÇÕES GERAIS

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA É A MESMA COISA QUE CENSURA?

NÃO. A CLASSIFICAÇÃO É UM PROCESSO DEMOCRÁTICO, A CARGO DO ESTADO, EMPRESAS DE ENTRETENIMENTO E DA SOCIEDADE, COM O OBJETIVO DE INFORMAR ÀS FAMÍLIAS BRASILEIRAS A FAIXA ESTÁRIA PARA QUAL NÃO SE RECOMENDA DETERMINADO JOGO. ASSIM, A FAMÍLIA TEM O DIREITO À ESCOLHA GARANTIDO E AS CRIANÇAS E ADOLESCENTES O SEU DESENVOLVIMENTO PSICOSSOCIAL PRESERVADO. CABE À FAMÍLIA DECIDIR.

COMO POSSO SABER A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DAS DIVERSÕES PÚBLICAS?

A DECISÃO SOBRE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA É PUBLICADA NO DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. ELA TAMBÉM PODE SER ACESSADA EM WWW.MJ.GOV.BR/CLASSIFICACAO

NA PRÁTICA, COMO É O PROCESSO DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS ELETRÔNICOS?

OS JOGOS SÃO ANALISADOS COM BASE NOS CRITÉRIOS PREVISTOS NO MANUAL DA NOVA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E NO GUIA PRÁTICO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. A ANÁLISE É FEITA QUANDO AS PRODUTORAS E DISTRIBUIDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS ENVIAM AO MJ UM PEDIDO FUNDAMENTADO DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA COM O JOGO, SINOPSE E DESCRIÇÃO DETALHADA DAS TAREFAS E/OU MISSÕES QUE CABEM A CADA JOGADOR.

OS CRITÉRIOS DE ANÁLISE PARA FILMES, DVD, VÍDEO, JOGOS ELETRÔNICOS E DE INTERPRETAÇÃO (RPG) SÃO OS MESMOS?

SIM. OS CRITÉRIOS SÃO EMBASADOS NA QUANTIDADE, RELEVÂNCIA, CONTEXTUALIZAÇÃO E INTENSIDADE DAS CENAS COM CONTEÚDOS DE SEXO, DROGAS E VIOLÊNCIA APRESENTADOS. ANTES DE LANÇAR A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, O ANALISTA AVALIA SE A OBRA APRESENTA AGRAVANTES OU ATENUANTES. COMO AGRAVANTE, POR EXEMPLO, UMA CENA ONDE EXISTA VIOLÊNCIA E A AUSÊNCIA DE PUNIÇÃO AO AGRESSOR. COMO ATENUANTES, PRESENÇA DE COMPORTAMENTOS COOPERATIVOS, SOLIDÁRIOS, DE VALORIZAÇÃO DA VIDA E DO SER HUMANO, POR EXEMPLO.

A ACIGAMES ACREDITA QUE ALGUMAS ATUALIZAÇÕES SÃO NECESSÁRIAS PARA A CORRETA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS. SÃO ELAS:

APONTEM AQUI O QUE ACHAM QUE PODERIA SER MELHORADO

CONTATOS ÚTEIS

ACIGAMES

ASSOCIAÇÃO COMERCIAL, INDUSTRIAL E CULTURAL DE GAMES
RUA IRMÃ CAROLINA, 66A - SALA 6
BELÉM - SÃO PAULO - SP
CEP: 03058-040
TEL.: (11) 2618-1715
WWW.ACIGAMES.COM.BR

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA
DEPTO. DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO
ESPLANADA DOS MINISTÉRIOS, BLOCO T, ANEXO II, CENTRAL DE ATENDIMENTO
CEP: 70064-900 - BRASÍLIA - DF
TEL.: (61) 3429-9115
WWW.MJ.GOV.BR/CLASSIFICACAO

APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

COMO REGRA GERAL, À MEDIDA QUE AS SITUAÇÕES VIOLENTAS, DO UNIVERSO DAS DROGAS E DAS PRÁTICAS E DISCURSOS SEXUAIS VÃO FICANDO MAIS COMPLEXAS, MAIS RECORRENTES OU MAIS INTENSAS E IMPACTANTES (IMPRESSIONANTES, CHOCANTES OU QUE CAUSEM GRANDE EFEITO), AGRAVA-SE TAMBÉM A TENDÊNCIA DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E, POR CONSEQUINTE, ELEVA-SE A GRADAÇÃO ATRIBUÍDA À OBRA. PORTANTO, EM SITUAÇÕES COM DUAS OU MAIS TENDÊNCIAS DE INDICAÇÃO, ATRIBUI-SE A CLASSIFICAÇÃO REFERENTE ÀQUELA COM MAIOR FAIXA ETÁRIA.

NO MANUAL DA NOVA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, DO MJ, ESTÁ PREVISTO QUE AGRAVANTES OU ATENUANTES INFLUEM NA CLASSIFICAÇÃO. ESPECIALMENTE NO QUE DIZ RESPEITO À RELEVÂNCIA DO CONTEÚDO INADEQUADO PARA COMPREENSÃO DA TRAMA, A FREQUÊNCIA DE EXIBIÇÃO DO CONTEÚDO E O MODO COMO A CENA FOI APRESENTADA (A "COMPOSIÇÃO DE CENA", ONDE LEVA-SE EM CONTA ENQUADRAMENTO, RECURSOS DE EDIÇÃO, EFEITOS ESPECIAIS, SONORIZAÇÃO, COMPORTAMENTO DOS PERSONAGENS, ETC.).

ESSES INDICADORES (AGRAVANTES OU ATENUANTES) É UM DOS GRANDES AVANÇOS DA POLÍTICA PÚBLICA DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.

OS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

ENFOCANDO NO MUNDO DOS JOGOS ELETRÔNICOS, OS GAMES, IREMOS EXPOR ALGUNS CRITÉRIOS RELATIVOS A IDADE, COM SEUS ELEMENTOS ATENUANTES E AGRAVANTES, COM AS SUBDIVISÕES PELAS FAIXAS ETÁRIAS A QUE NÃO SE RECOMENDAM.

CRITÉRIO: VIOLÊNCIA



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

NESTA CLASSIFICAÇÃO, OS JOGOS CONTÉM - PREDOMINANTEMENTE - CONTEÚDOS POSITIVOS E QUE NÃO TRARÃO ELEMENTOS COM INADEQUAÇÃO PARA INDICAÇÃO DE FAIXAS ETÁRIAS SUPERIORES A 10 ANOS. A VIOLÊNCIA NOS JOGOS, NEM SEMPRE É PREJUDICIAL AO DESENVOLVIMENTO PSICOLÓGICO DA CRIANÇA, COMO VEREMOS ABAIXO:

I) VIOLÊNCIA FANTASIOSA

- ATOS AGRESSIVOS DE DESENHOS ANIMADOS DESTINADOS AO PÚBLICO INFANTIL, QUE NÃO APRESENTAM CORRESPONDÊNCIA COM A REALIDADE, COMO LESÕES CORPORAIS;
- BRIGAS SEM IMPACTO, PRÓPRIAS DA TRAMA INFANTO-JUVENIL MANIQUEÍSTA, DE LUTA DO BEM CONTRA O MAL, QUE NÃO APRESENTEM SOFRIMENTO, LESÃO OU SANGUE;
- VIOLÊNCIA CARICATA, GÊNERO COMÉDIA-PASTELÃO (GUERRA DE COMIDA, PANCADAS QUE NÃO INFLUJAM DOR), EM SUMA, FEITAS PARA PROVOCAR O RISO E NÃO ATOS VIOLENTOS.

II) PRESENÇA DE ARMAS SEM VIOLÊNCIA

- CENAS COM ARMAS DE QUALQUER NATUREZA SEM QUE HAJA MOTIVAÇÃO EVIDENTE DE VIOLÊNCIA.

III) MORTES NATURAIS SEM VIOLÊNCIA

- EXISTE A MORTE NATURAL (NO MOMENTO DELA OU COM EXPOSIÇÃO DE CADÁVER) SEM ENVOLVER DOR OU LESÕES.

IV) OSSADAS E ESQUELETOS SEM VIOLÊNCIA

- PRESENÇA DE OSSADAS E ESQUELETOS NÃO-RESULTANTES DE ATO VIOLENTO.



NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS

PARA ESTA FAIXA ETÁRIA, SÃO ADMITIDOS, PELO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA:

I) PRESENÇA DE ARMAS COM VIOLÊNCIA

- PERSONAGEM UTILIZA UMA ARMA (QUALQUER ARTEFATO PARA COMETER O ATO VIOLENTO, DESDE REVÓLVER ATÉ OBJETO DOMÉSTICO) PARA AMEAÇAR, DEFENDER-SE, AGREDIR OU MATAR, OU APRESENTE INTENÇÃO DE COMETER TAIS ATOS.

II) MEDO/ANGÚSTIA

- QUANDO A COMPOSIÇÃO DE CENA LEVE A UMA AMBIENTAÇÃO TENSA QUE PODE CAUSAR SOFRIMENTO PSÍQUICO EM CRIANÇAS PEQUENAS;
- PERSONAGEM DEMONSTRANDO MEDO INTENSO/SOFRIMENTO FRENTE A UMA SITUAÇÃO TENSA;
- MORTE DE PAIS (OU PARENTES DE QUEM DEPENDAM, PARENTES PRÓXIMOS, COM VÍNCULOS FORTES).

III) OSSADAS E ESQUELETOS COM RESQUÍCIOS DE ATO DE VIOLÊNCIA

- CENAS COM OSSADAS E ESQUELETOS RESULTANTES DE ATO VIOLENTO.

IV) ATOS CRIMINOSOS SEM LESÃO CORPORAL OU CONTRA A VIDA

- QUANDO QUALQUER AÇÃO QUE SEJA CRIME, CONTRAVENÇÃO OU INFRAÇÃO - DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA - E QUE NÃO ESTEJA VINCULADA À VIOLÊNCIA PROPRIAMENTE DITA E NEM CONTEMPLADA EM OUTRA CATEGORIA DESTA LISTA.

Ex.: ROUBO, FURTO, AMEAÇA, SEQUESTRO OU CORRUPÇÃO.

V) LINGUAGEM DEPRECIATIVA

- APRESENTAÇÃO DE CENAS EM QUE PERSONAGENS TECEM COMENTÁRIOS MALDOSOS OU DEPRECIATIVOS A RESPEITO DE ALGUÉM QUE NÃO ESTEJA PRESENTE.

12

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

PARA ESTA FAIXA ETÁRIA SÃO ADMITIDOS JOGOS QUE APRESENTEM:

I) AGRESSÃO FÍSICA / LESÃO CORPORAL

- SEMPRE QUE ALGUM JOGO MOSTRAR RIXA OU ATO AGRESSIVO QUE ATENTE CONTRA A INTEGRIDADE CORPORAL OU A SAÚDE DE OUTREM, COMO UM SOCO, ATO QUE CAUSE DEBILIDADE TEMPORÁRIA OU PERMANENTE EM ALGUÉM, DOPAGEM OU INTOXICAÇÃO.

II) PROCEDIMENTOS MÉDICOS COM DANO VISÍVEL

- JOGOS ONDE SEJAM MOSTRADOS CIRURGIAS E TRATAMENTOS MÉDICOS QUE APRESENTEM LESÕES CORPORAIS, FRATURAS, SANGUE E/OU ÓRGÃOS INTERNOS.

III) DESCRIÇÃO DE VIOLÊNCIA

- EM QUALQUER MOMENTO DO JOGO ONDE SEJA NARRADO, DIALOGADO OU APRESENTADO GRAFICAMENTE DETALHES DE ATOS VIOLENTOS.

IV) PRESENÇA DE SANGUE

- JOGOS COM CENAS DE SANGUE ORIUNDO DE ALGUMA LESÃO CORPORAL, SENDO ESTA EXIBIDA OU NÃO: SANGUE ORIGINADO DE AGRESSÕES FÍSICAS, ACIDENTES, PROCEDIMENTOS MÉDICOS E LESÕES INTERNAS E CENÁRIOS OU OBJETOS ENSANGUMENTADOS. BEM COMO CENAS QUE VALORIZEM PRESENÇA DE SANGUE FORA DOS CASOS ACIMA.

V) MORTE NATURAL COM VIOLÊNCIA

- QUANDO OCORRER ALGUMA MORTE ACIDENTAL OU NATURAL (SEJA NO MOMENTO DA MORTE OU A EXPOSIÇÃO DE CADÁVER) QUE ENVOLVA DOR OU LESÃO.

VI) ATO VIOLENTO CONTRA ANIMAIS

- CENAS COM ABUSO, MAUS-TRATOS E FERIMENTOS CONTRA ANIMAIS; PERSONAGEM TIRA - INTENCIONALMENTE - A VIDA DE ANIMAL, COM EXCEÇÃO DOS CASOS DE SOBREVIVÊNCIA OU CONSUMO.

VII) HOMICÍDIO CULPOSO

- UM PERSONAGEM MATA OUTRO, SENDO QUE CLARAMENTE, NÃO HAVIA INTENÇÃO DE PRATICAR O CRIME.

VIII) EXPOSIÇÃO AO PERIGO

- UM PERSONAGEM PREMEDITADAMENTE AGRESSOR COMETE ATO CRIMINOSO QUE NÃO RESULTA EM MORTE;

- COMPORTAMENTO PERIGOSO, DIRETO E IMINENTE, PARA A VIDA OU SAÚDE DE OUTREM;

- PRÁTICA INTENCIONAL DE TRANSMISSÃO A OUTREM DE ALGUMA MOLÉSTIA GRAVE DE QUE SE É PORTADOR, ATO CAPAZ DE