

Seguem abaixo, as considerações:

Classificação Indicativa do MJ para Conteúdos Áudio Visuais (hoje vigente):

- I - especialmente recomendada para crianças e adolescentes;
- II - livre – para todo o público;
- III - não recomendada para menores de 10 (dez) anos;
- IV - não recomendada para menores de 12 (doze) anos;
- V - não recomendada para menores de 14 (quatorze) anos;
- VI - não recomendada para menores de 16 (dezesesseis) anos; e
- VII - não recomendada para menores de 18 (dezoito) anos.

1. Princípios Normativos para a Classificação Indicativa:

Conforme disposto na Legislação Brasileira, compete ao núcleo familiar ou responsáveis legais, com a devida instrumentalização do Estado, a responsabilidade pela educação e parâmetros sociais de costumes e diversidade a crianças e jovens. Nesse sentido, vale ressaltar que a Classificação Indicativa para os jogos eletrônicos deverá seguir modelo similar ao já vigente em outras mídias de entretenimento, não tendo caráter fiscalizador e restritivo, mas disponibilizada como recurso de apoio às decisões do corpo familiar quanto ao oferecimento, ou não, de acesso a determinados conteúdos.

2. Sugestões da AcíGames para a elaboração de Classificação Indicativa para Jogos Eletrônicos:

a) Quanto aos tipos de jogos:

A Classificação Indicativa deverá estabelecer critérios para avaliar com parcimônia e atenção a diferenciação de intencionalidades de jogos aparentemente semelhantes no conteúdo, embora diferenciados na proposta de ação.

Nesse sentido, vale esclarecer que jogos cuja motivação condutora da trama esteja claramente associada à ações que evidenciem a promoção de valores socialmente adequados e representativos e condutas morais elevadas, ou que, mesmo elaborados com a inclusão de conteúdos considerados impactantes ou parcialmente violentos, possam oferecer alternativas de condução que venham evitá-los ou destacar a importância do consenso ou resolução do enredo pretendido por outros meios com bonificação de atuação pacífica ou de resultados menos impressionáveis, deverão receber parâmetros de indicação mais favoráveis e flexíveis, em relação a jogos cuja premissa se volte para o desenvolvimento de ações consideradas violentas nos quais não se possa comprovar objetivos específicos propositivos, que possam enaltecer a cidadania ou cuja tônica evidencie efetivo incitamento a práticas consideradas impróprias ou linguajar inadequado para determinadas faixas etárias (de acordo com a legislação vigente e o Estatuto da Criança e do Adolescente).

Como exemplos do quesito observado acima, apenas para efeito ilustrativo e maior compreensão da proposta, podemos citar jogos que visam zelar pelos valores sugeridos, como variações de Counter Strike, onde o objetivo seja defender a população contra grupos criminosos (1), o jogo Assassin's Creed, que apresenta conteúdo agregado de valor educativo histórico, cultural e geográfico na condução da narrativa, ou Gran Theft Auto, que permite a exploração e progressão no jogo mesmo sem o cumprimento das missões criminosas sugeridas na trama.

(1) Counter Strike oferece variações de missões cujo objetivo se volta à erradicação do tráfico de drogas e criminalidade, como CS: Rocinha.

b) Quanto as categorias de indicação classificatória propostas pelo material do MJ para produções audiovisuais:

- As categorias ER, L e 10 anos mostram-se pertinentes e adequadamente detalhadas na elaboração dos conceitos determinantes dos conteúdos a serem disponibilizados a seus referidos públicos. Em nossa análise, consideramos que o item ER, embora relevante, por trazer com clareza a recomendação de uso, poderia ser eventualmente reconsiderada, tendo em vista que, em muitos casos, o próprio fabricante tem evidente interesse em salientar que seu produto é livre e recomendado, divulgando de maneira universal esta informação. A vantagem na revisão desta faixa estaria na agilidade e consequente economia do processo;

- A classificação proposta para a faixa não recomendada para menores de 12, merece análise mais atenta, se considerarmos que muitos dos preceitos observados na indicação encontram-se disseminados ou diluídos em variadas formas de produções diversas, voltadas ao entretenimento e, eventualmente, até mesmo em materiais disponíveis e de caráter educativos;

- Nesse sentido, alguns dos elementos dispostos na apresentação do parâmetro merecem reflexão para reposicionamento, a exemplo item segundo, que observa "conteúdo violento medianamente violento relevante para a compreensão da trama". Nossa sugestão é de uma readequação deste item para o parâmetro "10 anos", tendo em vista que, já nessa idade, a criança tem largo acesso a conteúdos do gênero, que normalmente estão associados à trama de histórias clássicas como de Andersen e Grimm, onde protagonistas e algozes se utilizam do recurso para condução da história, e mesmo de mídias mais recentes, onde elementos como a morte de aliados e rivais é parte de um contexto que conduz o enredo e proporciona densidade à trama, como visto em produções como "O Rei Leão" (a trágica perda do pai, inspirada em Hamlet, de Shakespeare) ou as evoluções narrativas do universo onírico de Harry Potter, para ficar em dois exemplos atuais e facilmente rememoráveis.

- Quanto aos parâmetros de identificação de conteúdo violento, entendemos que, mais do que uma questão de proporcionalidade percentual no conteúdo da obra, deve-se considerar questões ligadas à intencionalidade da violência proposta e à estética conceitual de sua apresentação. Assim, obras que apresentem conteúdos classificados neste critério, poderiam

ser consideradas impróprias para menores de 14 anos.

- Da mesma forma, outras indicações presentes neste quesito poderiam ser reconsideradas quanto à forma de classificação, a exemplo dos pontos sugeridos no texto que indicam descrições de atos violentos pormenorizados, recompensa fortuita ao agressor, conceitos ambíguos e formas de atentado violento. Em todos estes casos, parecem necessários certo grau de preparo ou um determinado nível de reflexão quanto à moralidade e enquadramento de valores socioeducativos mais facilmente detectáveis em jovens na faixa etária dos 14 anos, mais do que na idade média dos de 12 anos, conforme indicado no material do MJ. Isto posto, consideramos que uma readequação e redistribuição destes conceitos podem ser considerados mais pertinentes ao perfil da sociedade contemporânea e mais facilmente administráveis do ponto de vista classificatório.

- Ainda neste quesito, os conteúdos que envolvam níveis de sexualidade e alusões ao uso ou comercialização de drogas, podem ser reelaborados com vistas à condução de seu conteúdo para a faixa classificatória de 14 anos. Longe de ser um recrudescimento de valores, entendemos que, ainda que estes elementos já estejam presentes em certa medida no cotidiano de jovens com idade inferior à aqui sugerida, não cabe à sociedade o enaltecimento de comportamentos que possam inferir riscos potenciais à juventude. Questões ligadas à sexualidade e uso de entorpecentes podem denotar estas condições, já que não há meios de aferir a compreensão dos pré-adolescentes quanto às implicações à saúde em razão da potencial transmissão de doenças de cunho sexual, bem como gravidez precoce e, mais grave, não se mostra conveniente a apresentação de situações que envolvam o universo das drogas para esta faixa etária, tendo em vista a dificuldade de informar de forma consistente e esclarecedora as implicações da dependência química e a dificuldade frequentemente observada no processo de desintoxicação de usuários.

Observadas as ponderações acima, entendemos ser possível considerar a hipótese de eliminação da classificação indicativa para a faixa dos 12 anos.