

São Paulo, 27 de abril de 2011

Ao

Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Classificação

Secretaria Nacional de Justiça

Ministério da Justiça, Anexo II, Central de Atendimento.

CEP: 70.064-900

Brasília/DF

Referência: Classificação Indicativa

Prezados Senhores

Cumpramos observar preliminarmente que a NC Games, está presente no mercado de entretenimento há 17 anos, é a maior distribuidora oficial de games na América Latina. A empresa tornou-se o elo da indústria com o canal de varejo, oferecendo nacionalmente um amplo portfólio de produtos de entretenimento. Com o portfólio de games mais amplo do mercado, a NC Games representa e distribui produtos das mais importantes desenvolvedoras de videogames. Seu foco de atuação é o canal de vendas, sendo responsável pela distribuição de games em mais de 3.000 pontos de venda no país, desde lojas especializadas até grandes varejistas.

Convém ressaltar, como já foi supracitado, que a empresa é renomada neste nicho de mercado, na distribuição de jogos eletrônicos, mais conhecidos como games, vem através deste oferecer sua contribuição ao debate público sobre classificação indicativa que está em andamento.

Destarte, para reforçar a contribuição, autorizamos a publicação na íntegra deste documento, no site em que está ocorrendo o debate “on-line”, assim em conformidade com todas as regras estabelecidas do referido debate.

Seguem as idéias da NC Games inerentes a Classificação Indicativa:



1- Das espécies de etiquetas da Classificação Indicativa:

Convém ressaltar que, a proposta de redução para 9 frases de inadequações, menor que as 30 frases do mercado dos Estados Unidos, é válida, porém, no ponto de vista operacional, a combinação entre as diversas frases, faixas etárias e tamanhos da etiquetas (conforme o tamanho da embalagem) gera uma quantidade incomensurável de combinações de selos, gerando altíssimo custo e tempo operacional, e tornando o processo de comercialização de games complexo e lento – pois há a necessidade de aguardar a classificação para então iniciar o processo de impressão dos inúmeros modelos de selos. Desta forma, nossa proposta é ter no máximo 4 variações de etiquetas por faixa etária e um tamanho único de etiqueta, independente do tamanho da embalagem, pois desta forma poderíamos deixar os modelos de etiquetas impressos, o que por conseguinte, aceleraria o processo logístico, não acarretando o atraso na distribuição dos jogos, o que só prejudicaria as revendas e os próprios consumidores finais.

2- Da quantidade de Selos

É de sobremodo importante lembrar, que a etiquetagem seja realizada apenas em um lado da embalagem, se contrario, evidentemente estaríamos restringindo as informações originais do jogo, possivelmente deixando alguns dados importantes ou de interesse do consumidor omissos, a guisa de exemplos: personagens, cenários, modos de jogo, quantidade de jogadores, resolução etc. Nesta esteira pode-se concluir que o modo atual simplesmente dobra o tempo operacional e os custos, em longo prazo podem criar reflexos de custeio que fatalmente seriam repassados aos próprios consumidores, por tanto, realmente não vemos a necessidade da “dupla etiquetagem” pois é fato que, ao adquirir o jogo, o consumidor tem interesse em checar todas as informações referentes a ele, tanto na frente como no verso.

Nosso único intuito é contribuir com o debate, para criarmos uma legislação benéfica a todos.

Atenciosamente,



**NC GAMES & ARCADES – COMÉRCIO IMPORTAÇÃO EXPORTAÇÃO E LOCAÇÃO DE FITAS
E MÁQUINAS LTDA**

