



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

Mada Victória Fernandez Garcia

**INTERNATIONAL AGE RATING COALITION (IARC) POSSIBILITANDO A
UNIFICAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DE JOGOS ELETRÔNICOS E
APLICATIVOS NO MUNDO.**

Brasília
1º/2015

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade
Curso de Graduação em Comunicação Social

Mada Victória Fernandez Garcia

**INTERNATIONAL AGE RATING COALITION (IARC) POSSIBILITANDO A
UNIFICAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DE JOGOS ELETRÔNICOS E
APLICATIVOS NO MUNDO.**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social habilitação Audiovisual pela Universidade de Brasília – UnB.

Orientador: Professor Fernando Oliveira Paulino.

Brasília

1º/2015

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Nome: GARCIA, Mada Victória Fernandez.

Título: International Age Rating Coalition (IARC) unificando a Classificação Indicativa de jogos eletrônicos e aplicativos no mundo.

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social habilitação Audiovisual pela Universidade de Brasília – UnB.

Data da defesa: 08.07.2015

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Professor Fernando O. Paulino

Professor Jairo Faria

Claudia Baccile

SUMÁRIO

Introdução	1
Referencial Teórico-metodológico	3
1. Apresentação do histórico da classificação indicativa	6
1.1. No Brasil.....	6
1.2. Nos Estados Unidos	10
1.3. Na Europa	13
1.4. Na Austrália.....	15
2. Apresentação dos critérios de classificação	17
2.1. Violência.....	20
2.2. Sexo	24
2.3. Drogas.....	26
2.4. Linguagem.....	28
3. Jogos Eletrônicos	34
3.1. Histórico no Brasil e no mundo.....	34
3.2. Gêneros dos jogos	45
3.3. Gerações dos jogos	47
3.4. Abordagens Controversas.....	50
4. IARC	55
4.1. Apresentação da plataforma	55
4.2. Histórico	56
4.3. Como funciona	58
4.4. Mudanças na classificação.....	60
Conclusão	62
Referências	64

Anexos	66
I. ESRB	66
II. PEGI.....	66
III. Austrália	67
IV. IARC Funcionamento	68
V. Entrevista	68

RESUMO

Trabalho acadêmico com objetivo de analisar o projeto, que já está em execução, de autoclassificação unificada mundial de jogos eletrônicos e aplicativos chamado IARC (International Age Rating Coalition ou Coalizão Internacional de Classificação Etária, na tradução) e sua influência no sistema de classificação brasileiro. Uma plataforma de classificação baseada em questionário objetivo respondido pelas empresas desenvolvedoras de material. Há uma amostra da história do processo de classificação no Brasil e como ela é realizada nos outros três países membros e fundadores do projeto mencionando. Breve passagem sobre a evolução histórica dos videogame e apresentação de termos e conceitos importantes para entendimento do funcionamento da plataforma supracitada. Finalizando com a amostra das melhorias propiciadas pelo novo sistema implantado. Pode-se concluir que a plataforma auxilia na melhoria do processo de classificação e possibilita uma unificação de faixas etárias em vários países.

Palavras-chave: videogame, classificação indicativa, sistema IARC, classificação unificada, plataforma de classificação.

ABSTRACT

Academic work in order to assay the project , which is already running , world unified self-classification of video games and applications called International Age Rating Coalition or International Classification (IARC) and its influence in the Brazilian rating system. A classification platform based on objective questionnaire answered by companies that develop this kind of material. There is a sample of the history of the classification process in Brazil and how it is carried out in the other three countries members and founders of the project already mentioned. Brief on the history of video games and presentation of terms and concepts important for understanding the functioning of the aforementioned platform. Ending with a sample of the improvements offered by the new system in place. It can be concluded that the shelf aids is improving the classification process and allows unification of age in several countries.

Keywords: video game, parental rating, IARC system, unified rating, classification platform.

INTRODUÇÃO

Esse trabalho de pesquisa pretende analisar o estudo de caso relacionado ao projeto chamado IARC (*International Age Rating Coalition* ou Coalizão Internacional de Classificação Etária, na tradução) – desenvolvido pela seção de Jogos eletrônicos, de interpretação (RPG) e aplicativos da Secretaria Nacional de Justiça (SNJ) do Ministério da Justiça Brasileiro juntamente com outras empresas privadas e agências públicas de outros países – especialmente no sistema de classificação brasileiro.

O IARC é uma plataforma digital contemplada dentro de um projeto visando a unificação da classificação de jogos eletrônicos e aplicativos no mundo, gerando uma autoclassificação feita pelas empresas desenvolvedoras dos jogos e aplicativos. Para isso, foi elaborado um questionário com perguntas relacionadas aos três grandes grupos de critérios de classificação indicativa mais comuns ao redor do mundo. Eles são: violência, drogas e sexo. As perguntas são respondidas pelas empresas e uma classificação indicativa é gerada de acordo com os padrões para uma faixa etária em cada sistema de classificação oficial existente no planeta. Essa é arquivada para análise tanto da coerência da classificação gerada pelo programa quanto para revisões e atualizações da plataforma em si pelos agentes de classificação em cada país participante. O processo recebe o nome de monitoramento, aqui no Brasil, e também é realizado pela Classificação Indicativa do Ministério da Justiça.

Para melhor entendimento dele e de todo processo, será destacado parte do histórico da classificação no Brasil e em três outros sistemas de classificação e quais os critérios utilizados por eles. Os outros três sistemas são aplicados nos Estados Unidos (conhecido com ESRB para classificação de jogos e aplicativos eletrônicos), trinta países da União Européia com o PEGI e Australian Classification Board na Austrália. Também serão abordadas as características mais relevantes para a classificação indicativa final que cada um deles aplica nas peças audiovisuais. Fatos que, muitas vezes, estão relacionados às questões culturais e históricas enraizadas nesses países.

Dentro do primeiro capítulo será abordado o histórico de classificação indicativa no Brasil de forma mais aprofundada e como são os procedimentos utilizados hoje no primeiro subcapítulos. Nos outros três, serão comentadas as formas de indicação de faixa etária nos países acima citados com breve introdução de fatores históricos envolvidos e questões de relevância dos critérios de classificação devido a influências culturais e sociais.

Devido a necessidade de entendimento dos critérios que já são mencionados no capítulo anterior, foi inserido o segundo capítulo. Também, pode-se inferir que ele é uma parte técnica importante para compreensão do todo em que serão abordados os critérios de classificação indicativa utilizados no Brasil e todas as tendências de indicação presentes neles. Vale-se da lembrança que existem muitas semelhanças entre o utilizado aqui e os do exterior. Acreditando-se, assim, que o modelo de classificação indicativa presente no território nacional já auxilia na criação da visão geral de como é um processo de análise com o objetivo de concluir qual seria a faixa de idade recomendada por meio da combinação das tendências de indicação e outros termos que podem influenciar no teor violento, por exemplo, de uma cena.

O terceiro capítulo apresenta a concepção de jogos eletrônicos e histórico a ele relacionado. Foi trabalhado, também, para ser um esclarecimento detalhado de termos e conceitos referentes a eles. Também uma análise de algumas situações que se tornaram controversa. Todos os pontos são para auxiliar na melhor compreensão do sistema IARC e da forma de utilização dele, além do entendimento da necessidade de criação dele.

Por fim, após o conhecimento dos jogos e variados termos relacionados a ele, o último capítulo apresenta o sistema que foi mencionado inicialmente. Explicando-se seu funcionamento em linguagem clara e tentando simplificar termos técnicos relacionados, seu processo de criação trazendo especialmente a causa da idéia para o desenvolver e as mudanças almejadas pelos seus idealizadores bem com as já visíveis desde a implantação do projeto.

Referencial Teórico-metodológico

Esse trabalho foi realizado se projetando no formato de estudo de caso utilizando de dados coletadas por meio de pesquisa sobre o tema principal, a plataforma *International Age Rating Coalition* (IARC), temas relacionados como toda a evolução dos videogames e, também, entrevista com coordenador de classificação indicativa de jogos e aplicativos do Ministério da Justiça.

O estudo de caso pode ser um método relativamente novo e de aceitação controversa, porém ele se aplica bem a um projeto realizado por ser baseado em tema pouco explorado ou novo no cenário mundial, necessitando-se da realização de entrevista com envolvidos para se ter acesso às informações relacionadas a ele. Além de ser mais amplamente utilizado no campo das ciências humanas.

Como o autor do livro “Estudo de Caso” referencia no trecho abaixo, falando da aplicação desse método na situação presente nessa temática:

O estudo de caso pode ser considerado um delineamento em que são utilizados diversos métodos ou técnicas de coleta de dados, como, por exemplo, a observação, a entrevista e a análise de documentos. (GIL, 2009. p. 6)

Muitas das informações contidas ao longo desse texto também estão relacionadas a minha experiência pessoal com os diversos sistemas de classificação, principalmente o brasileiro por ter sido estagiária dentro da Classificação Indicativa do Ministério da Justiça durante a minha graduação na Universidade de Brasília. Eu trabalhei justamente no período em que o IARC estava se desenvolvendo. Particpei de algumas fases de teste dele bem como acompanhei boa parte do crescimento do projeto.

Os conhecimentos adquiridos no período de estágio auxiliaram a desenvolver todos os capítulos desse trabalho. Atenção especial dada aos dois primeiros pelo contato diário com o processo de se classificar uma obra até o consenso da faixa etária designada a ela. Com isso presenciando as diferentes nuances de interpretação presente em cada setor de classificação e nas pessoas presentes em cada etapa do processo de classificação. Como também pude ter

contato com as tendências mais comuns, o que pode ser afetado por interpretação cultural tanto daqui quanto em outros países.

Por fim, é importante esclarecer de alguns termos que serão bastante comentados ao longo do texto, muitas das significações deles são provenientes do guia – Classificação Indicativa Guia Prático – e manual – Manual da Nova Classificação Indicativa – que o Ministério da Justiça libera para a população.

O primeiro deles é autoclassificação que é existente quando uma empresa responsável por desenvolvimento de uma peça audiovisual (filme, novela, seriado, jogo digital, aplicativos, entre outros) já agrega uma faixa etária de recomendação ao produto, seguindo os parâmetros indicados por guias de classificação indicativas de cada país. É importante lembrar que o processo de autoclassificação, comumente, passa por um processo de monitoramento para se verificar se os parâmetros escolhidos estão de acordo com as normas existentes.

Em seguida, o primeiro tipo de atividade que a Classificação Indicativa do Ministério da Justiça realiza é a análise prévia. Esta consiste no exame das obras audiovisuais compreendidas nesses mercados: cinema e vídeo, jogos eletrônicos, aplicativos e RPG. A análise prévia compreende toda atividade de diagnóstico de obras que é feita antes destas serem liberadas no mercado, sendo assim, disponibilizadas já com indicadores de faixa etária.

O monitoramento ocorre quando uma obra é autoclassificada pela empresa que a criou e se necessita de uma revisão dela para confirmar se a faixa etária assumida foi condizente com os parâmetros presentes no Guia Prático de Classificação Indicativa do Ministério da Justiça, isso para os casos de peças classificadas no Brasil. Esse processo também ocorre para jogos eletrônicos e aplicativos classificados dentro da plataforma IARC, isso para o mundo todo e os parâmetros a se basear são os dos guias de classificação indicativa de cada país membro.

A tendência de indicação, também chamado de descritor, é uma forma padrão de se nomear atos ou ações a fim de se facilitar o processo de classificação para todos envolvidos. Por exemplo, a tendência “mortes sem violência” é para

expressar qualquer tipo de morte que ocorrer em uma cena sem haver violência envolvida nela, como a morte natural. Então, toda vez que uma morte ocorrer em cena e estiver dentro desse padrão, ela será nomeada dessa forma.

Descrição operacional é uma descrição para toda e qualquer situação que uma tendência de indicação deverá ser utilizada. Nela estão os possíveis exemplos em que tal tendência deve ser apontada para uma cena.

Critério de classificação é o termo utilizado para enquadrar os três grupos gerais de tendências de classificação sexo, drogas e violência.

A faixa etária é a sugestão de idade que um material recebe de acordo com a análise feita em seu conteúdo, ponderando fatores que podem interferir na formação cognitiva de crianças e de adolescentes. Quando é falado não recomendado para menores de uma idade de referência, o que se deseja informar é que não é recomendado para jovens abaixo dessa idade assistirem a obra sem a supervisão de um adulto ou mesmo este ter assistido anteriormente para concordar ou não com a sugestão de idade dada.

1. As Classificações Indicativas no Mundo

1.1. Classificação Indicativa no Brasil

A Classificação Indicativa no Brasil surge em um momento de finalização do período da ditadura, final dos anos 1980, quando foi necessário editar uma nova Constituição para o país e reestruturar o sistema de classificação das obras audiovisuais depois de um longo período de censura; além do surgimento da necessidade de priorizar os direitos das crianças e adolescentes. Isso devido à criação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no início da década de 1990, que trouxe novos parâmetros para interpretação e tratamento dos menores de 18 anos.

Assim, o poder constituinte sentiu a necessidade de proibir expressamente qualquer manifestação de censura, incluindo aquela incidente sobre as atividades artísticas. Neste sentido, é a disposição dos artigos 5º, inciso IX e 220, § 2º da Carta Política, literalmente:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

[...]

IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença;

[...]

Art. 220. A manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo não sofrerão qualquer restrição, observado o disposto nesta Constituição.

[...]

§ 2º É vedada toda e qualquer censura de natureza política, ideológica e artística. (BRASIL. Constituição, 1988.)

Além disso, os textos da Constituição Federal de 1988 e do Estatuto da Criança e do Adolescente abordam sobre o tema de regulamentação de conteúdo audiovisual. Sendo que a Carta Política deixa claro, no inciso XVI de seu artigo 21, que o modelo de classificação deve ser em formato indicativo, afastando qualquer relação com ele ser um instrumento de censura, nos seguintes termos:

Art. 21. Compete à União:

[...]

XVI - exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões públicas e de programas de rádio e televisão; (BRASIL. Constituição, 1988.)

Já o ECA aborda em seus artigos 74, 75 e 76 sobre a necessidade de regulamentação das atividades audiovisuais em relação ao conteúdo e aos horários recomendados para eles serem veiculados, levando em consideração as faixas etárias e os horários de maior audiência de jovens ao conteúdo audiovisual. O objetivo é informar os pais a programação educativa e cultural em faixas de horários voltadas para programação infanto-juvenil, além da criação de horários recomendados para cada faixa etária, com isso, proteger à criança e o adolescente. O Estatuto também pretende garantir a preservação da integridade moral, física e psíquica da criança e do adolescente por meio da “[...] preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, idéias e crenças, dos espaços e objetos pessoais.” de acordo com o artigo 17 da Lei 8069/90.

Dessa forma, O Ministério da Justiça Brasileiro foi o órgão autônomo da administração federal delegado para realizar a tarefa de cumprir-se a classificação indicativa, tornando-se o incubido pela criação de sistema de classificação de obras audiovisuais. A seleção dele foi devido a ser um órgão já responsável por uma série de outras questões relacionadas às ações de proteção do direito da criança e do adolescente.

O setor responsável dentro do ministério é a Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND) que é pertencente ao Departamento de Justiça, Classificação, Títulos de Qualificação (DeJus) dentro da Secretaria Nacional de Justiça (SNJ). Esse setor se divide em três áreas atualmente que abrangem os três grandes grupos de peças audiovisuais classificáveis existentes, são elas: a Análise Prévia, o Monitoramento e Jogos e Aplicativos. Esta última que é o alvo do projeto e, por isso, receberá um explicação maior em um capítulo próprio.

O setor de Análise Prévia é responsável pela classificação de filmes, seriados, vídeos e animações – dispensando espetáculos circenses, show musicais, espetáculos teatrais e outras exposições e apresentações públicas. As peças audiovisuais são recebidas antes de serem liberadas para o mercado a fim de

receberem faixa etária recomendada de acordo com um procedimento que é feito em três etapas: descrição fática, descrição temática e gradação etária. Após esse processo, o documento da obra é levado à coordenação e, depois, ao diretor do departamento para a realização do despacho para a publicação oficial contendo a faixa etária recomendada e pequenos descritores de conteúdo presentes na peça audiovisual. Praticamente todo esse procedimento também é adotado pelas outras duas áreas para atribuírem as classificações.

Aprofundando um pouco mais sobre as três etapas, o primeiro a abordar é o que consiste a descrição fática. Nela há a exposição descritiva do conteúdo da obra, apontando os personagens e as relações entre eles, a ambientação, a temática, a qualidade da imagem entre outros critérios importantes para apresentar claramente a peça audiovisual para alguém que não a viu previamente.

A descrição temática traz as ocorrências de conteúdos relacionados aos limitadores de cada faixa etária, ou seja, descreve detalhadamente as cenas que podem conter alguma ação que envolva um dos critérios de avaliação e os nomeia. Estes são embasado e divididos em três grandes grupos – sexo, violência e drogas – descritos no Guia Prático de Classificação Indicativa desenvolvido pelo Ministério da Justiça.

Finalizando a metodologia de avaliação, a gradação etária. Ela agrupa as conclusões adquiridas com as duas etapas anteriores, relevando a intensidade e a forma que a temática é abordada no produto audiovisual. Para, com isso, atribuir uma faixa etária sugerida. Esse termo é devido a possibilidade da empresa desenvolvedora desejar uma revisão devido a justificativa da classificação desejada.

Em retorno às seções da COCIND, o monitoramento é segunda delas e é responsável pelo acompanhamento e possível reclassificação de conteúdo que é previamente autoclassificado pelas empresas criadoras dele – proveniente de emissoras de televisão aberta – devido a quantidade, relevância, contextualização e intensidade das cenas ao longo dos programas e de acordo com procedimentos de classificação adotados. A autoclassificação é o processo que o canal atribui uma faixa etária para um programa - não sendo incluídos os de conteúdo jornalístico, esportivo, religioso e ao vivo – de acordo com o Guia Prático distribuído pelo

Ministério da Justiça. As peças que receberam denúncia, mesmo sendo proveniente de conteúdo que não necessita classificação, ou que o acompanhamento mostrou discrepância em relação a autotransclassificação passam por um processo de avaliação para ser solicitada uma revisão pela empresa desenvolvedora ou uma justificativa de classificação atribuída.

O Manual Prático de Classificação Indicativa, que já foi citado nesse texto, é uma apostila desenvolvida pelo Ministério da Justiça tanto para atender a demanda das empresas e da população sobre o processo de classificação como também é a referências para os analistas e estagiários no processo de análise dos produtos audiovisuais. Ele foi desenvolvido em variadas etapas para aprimorar os critérios de avaliação e sempre está em processo de mudanças para melhorar a política de classificação indicativa no país. O processo inicial, o de definição de critérios de avaliação, foi elaborado com a inclusão de algumas audiências públicas em todo o Brasil e com a participação de empresas de comunicação, professores, especialistas, psicólogos, advogados, centros de pesquisa, Organizações não Governamentais (ONGs), o público no geral e emissoras de televisão aberta especialmente. Esse destaque por elas serem uma peça chave na criação do Guia por apresentarem quantidade elevada de conteúdo que é de maior e mais fácil acesso à população.

O guia é de acesso irrestrito da população, por participar da política de proximidade e transparência promovida pela Secretaria Nacional de Justiça como dito na apresentação dele:

No intuito de fortalecer ainda mais a idéia de corresponsabilidade entre Estado, família e sociedade (na qual se incluem as empresas de comunicação), é fundamental o pleno conhecimento dos mecanismos que envolvem a classificação indicativa das obras audiovisuais.

A Secretaria Nacional de Justiça tem buscado unificar, objetivar e dar publicidade aos critérios e à interpretação do Manual da Nova Classificação Indicativa. O esforço de se tornar cada vez mais clara a classificação indicativa vai ao encontro do propósito efetivo da política pública: fornecer instrumentos confiáveis para a escolha da família e a proteção da criança e do adolescente contra imagens que lhes possam prejudicar a formação. (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA, 2012, p.5)

Como pode ser visto na citação anterior, o Ministério se preocupa constantemente em manter o modelo atualizado de acordo com as necessidades do

público. Por isso ocorre uma constante evolução dele, passando por algumas versões do Guia. Hoje está sendo utilizada a versão elaborada em 2009.

Por fim, a título de diferenciação para não ocorrerem confusões. Existem dois materiais que a Secretaria Nacional de Justiça libera: o Guia Prático de Classificação Indicativa e o Manual da Nova Classificação Indicativa que podem ser consultados no sítio virtual Cultura Digital pertencente à Classificação Indicativa do Ministério da Justiça. É sobre o primeiro que comentamos nessa parte final do subcapítulo. O Manual é uma apostila que explica com detalhes todo o trabalho o processo de análise das obras e outras atividades da COCIND a fim de deixar transparente e claro para a população.

A seguir será analisado o modelo de classificação indicativa nos Estados Unidos, lembrando será focado na análise de jogos eletrônicos e aplicativos. Isso porque é uma empresa privada que realiza cada processo de atribuição de faixa etária recomendada e são empresas diferentes que realizam para cada grupo de obra audiovisual. Como o enfoque é o setor de jogos, a empresa a ser abordada é a *Entertainment Software Rating Board* (ESRB).

1.2. Classificação Indicativa nos Estados Unidos

Agora será analisado o modelo de classificação indicativa na América do Norte (somente Estados Unidos da América, Canadá e México), lembrando que será focado na análise de jogos eletrônicos e aplicativos. Lembrando que é uma empresa privada que realiza todo o processo classificação indicativa para jogos e aplicativos e empresas diferentes são responsáveis pelo setor audiovisual. Como o enfoque é o de jogos, a empresa a ser abordada é a *Entertainment Software Rating Board* (ESRB).

A empresa foi fundada em 1994 pela *Entertainment Software Association* (Associação dos Programas de Entretenimento). Além de jogos eletrônicos, ela também é responsável pela regulamentação da publicidade e da política de

privacidade no mercado de jogos eletrônicos em rede. Um dos seus principais objetivos é auxiliar a população na determinação do tipo de conteúdo de um jogo e para qual faixa etária ele pode ser indicado por meio da classificação mostrada nas caixas ou nas descrições nas páginas na Internet dos produtos, principalmente nas lojas virtuais como *PlayStore*, *Google Play* ou *Apple Store*.

Como no Brasil, o ícone apresentado tem um selo classificatório referente a uma faixa etária e os descritores relacionados aos tópicos de conteúdo presentes na obra. Eles são sempre apresentados na língua inglesa, podendo ser acompanhados da Francesa no Canadá, mesmo o México tendo como língua oficial o Espanhol e o Inglês não ser a língua oficial dos Estados Unidos visto que grande parte da população é falante de língua hispânica. Como dados apresentados pelo sítio virtual da embaixada dos Estados Unidos em que 12,9% da população total em 2011 era falante de espanhol, representando 37,6 milhões de pessoas falando a língua em casa. A localização dos ícones na obra é, comumente, no canto inferior esquerdo ou direito e apresentado na coloração branca e preta.

O processo de classificação consiste em a empresa desenvolvedora do jogo manda para a ESRB os vídeos com o conteúdo possivelmente mais intenso, também preenche um longo questionário disponível no sítio virtual deles ou mediante a solicitação que trará perguntas abrangendo todos os descritores de avaliação elaborados pela empresa classificadora.

Após essa etapa, três avaliadores já treinados assistem o vídeo do jogo separadamente e atribuem uma recomendação de classificação. Se houver concordância na classificação atribuída por eles, ela já é notificada para empresa que desenvolveu o jogo. Caso contrário, eles revisam para chegar a um acordo e enviar o resultado.

Finalmente, quando o jogo está terminado, a empresa é responsável por enviar uma caixa do produto com a versão completa. A caixa é passada por uma avaliação para confirmar se está dentro das normas tanto da classificação escolhida quanto do local e símbolo a ser colocado. O jogo é testado totalmente por um avaliador com treinamento diferente para verificar se o vídeo recebido corresponde com o jogo em questão e se a classificação confere.

Importante salientar que as identidades dos avaliadores são sigilosas, diferente do Brasil que apresenta documento oficial com parecer, nome e assinatura de todos que participaram da classificação – de estagiário a diretor. Isso é devido ao caráter não governamental da empresa, não havendo a necessidade de prestação de contas e tantas burocracias envolvidas.

São sete selos classificatórios utilizados para simbolizar cada uma das classificações. São eles, em ordem crescente de idade: *Early Childhood* (para maiores de três anos), *Everyone* (para maiores de seis anos ou livre), *Everyone +10* (para maiores de dez anos), *Teen* (para maiores de treze anos), *Mature* (para maiores de dezessete anos), *Adults only +18* (para maiores de dezoito anos) e *Rating Pending* (em análise ainda). As imagens deles são apresentadas no anexo um no final desse texto.

Os descritores de conteúdo não são divididos em categorias com aqui no país. Não cabe listar todos e fazer uma tradução livre. Porém, salientar dois pontos importantes que são considerados critérios avaliativos. O primeiro deles é se algo pode ser considerado profano, isso presente em variados critérios relacionados a linguagem como “strong language” e “strong lyrics”, mesmo sendo o Estados Unidos (principal do grupo dos países que o sistema abrange) um estado laico. Depois o fato de ser considerado um critério o jogo envolver apostas, o que é chamado de jogos de azar, mesmo que elas não sejam reais.

O sistema de classificação de jogos é diferente do sistema para televisão, por exemplo, porque é outra empresa privada que o realiza devido ao sistema no Estados Unidos não estar vinculado ao governo. Sendo assim, cada empresa formula a forma que lhe melhor convém classificar as obras de sua responsabilidade.

Finalmente é importante acrescentar que dos grupos de critérios como nós dividimos, ESRB podem apresentar uma tendência cultural para trazer mais rigorosidade em alguns como linguagem e nudez e levar menos em consideração a violência. A explicação é devido a cultura de abertura do povo norte-americano de possuir armas em casa e estão enraizadas religiões de protestantes com preceitos mais rigorosos. Essa tendência cultural se aplica em cada um dos países, por

exemplo, o Brasil que não questiona tanto cenas de nudez e com linguagem inapropriada, mas não aceita qualquer nível de violência. A nudez facilmente explicada pela prática de carnaval, cultura do corpo e recorrência de mulheres seminuas na televisão ao longo da nossa história.

1.3. Classificação Indicativa na Europa

O sistema de classificação indicativa para jogos eletrônicos na Europa é chamado de *Pan European Game Information* (PEGI), traduzida para Informação Pan-Européia de Jogos. Esse sistema classifica jogos e programas de entretenimento tanto para computador quanto para as outras plataformas conhecidas, tal como: Nintendo, Sony, Microsoft. Não é vinculado a órgão estatal nem da União Européia.

Ela entrou em vigência em 9 de Abril de 2003 e foi fundada pela *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE), em tradução literal seria Federação Européia de Programas Interativos. Foi criado com o objetivo de unificar os variados sistemas de classificação de jogos existentes em cada país membro da União Européia, visto que houve a criação do bloco econômico e a grande circulação que jogos eletrônicos existentes entre eles. Dessa forma, tornou-se necessário um sistema único para simplificar o entendimento para o consumidor no momento de escolha da melhor opção de jogo baseado em critérios de classificação de acordo com faixas de idade.

Muitos países adotam esse sistema, dentre eles: 30 países europeus, Israel, Emirados Árabes Unidos, África do Sul, sul da Ásia e a parte francesa do Canadá. Esta tem como base o sistema de classificação ESRB, mas províncias como Quebec adotam o sistema PEGI ignorando como foi classificado em outra região do país. Os países europeus que participam, deste modelo de classificação, são: Áustria, Bélgica, Bulgária, Chipre, Dinamarca, Eslovênia, Espanha, Estônia, França, Finlândia, Grécia, Holanda, Hungria, Itália, Irlanda, Islândia, Lituânia,

Letônia, Luxemburgo, Malta, Noruega, Países Baixos, Polônia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República da Eslováquia, Romênia, Suécia e Suíça.

Mesmo nos países que não adotaram, o sistema tem uma boa recepção com o apoio da Comissão Europeia. Esta é um dos três principais órgãos da organização da União Europeia, os outros dois são o Parlamento Europeu (PE) e o Conselho da União Europeia. Abaixo um trecho do sítio virtual da PEGI que divulga:

O PEGI é utilizado e reconhecido em toda a Europa e tem o apoio entusiasta da Comissão Europeia. É considerado um modelo de harmonização europeia no campo da protecção das crianças. (PEGI, Pan European Game Information. Disponível em: <<http://www.pegi.info/pt/index/>>. Acesso em: 01/07/2015.)

Os selos de classificação são semelhantes aos brasileiros, que marcam a idade que é recomendada em cores diferentes. Também usando o vermelho para alertar perigo por ser recomendado para maiores de 18 anos. Aconteceram algumas desavenças, por exemplo, a legislação de Portugal está em desacordo com algumas das idades que foram padronizadas; dessa forma, duas modificações foram feitas. No lugar da recomendação para 3 e 7 anos, é substituído um símbolo de 4 e 6 anos. Na Finlândia a mesma situação se sucedeu, porém, em 1º de Janeiro de 2007 as leis locais foram adaptadas e o padrão PEGI passou a vigorar.

Os descritores de conteúdo não são inseridos no selo na forma escrita. Símbolos representando os principais presentes na obra podem ser inseridos se forem discrepantes com o padrão da classificação. Isso porque alguns descritores são específicos para certa faixa de idade; como discriminação é diretamente ligado a selo de 18 anos e drogas, a 16 e 18 anos. São sete descritores ao total: violência, linguagem obscena, discriminação, drogas, medo, sexo e apostas.

Na questão cultural, a PEGI apresenta uma tendência a ser mais liberal em questões relacionadas às drogas, tanto que só as classifica a partir de 16 anos para drogas pesadas ou que criam realidades paralelas. Outras drogas podem passar despercebidas.

A forma como a classificação é feita segue um passo a passo bem semelhante com ESRB ou o brasileiro. A empresa interessada na classificação de sua obra preenche uma declaração, solicitada pelas empresas desenvolvedoras,

que deve conter todo tipo de informação sobre o jogo eletrônico junto com qualquer parte do programa (finalizada ou não) e algumas informações adicionais (imagens, textos, listas de cenas ou falas). Esse formulário é submetido a uma empresa administradora independente (a *Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual*, em tradução literal, Instituto de Classificação do Audiovisual da Holanda) que realizará a padronização em uma faixa etária e relacionará aos descritores de conteúdo relevantes; autorizando, assim, empresa a poder utilizar os selos classificativos. Essa empresa atende a todo os países compreendidos na PEGI.

Vale lembrar que todo esse processo de classificação não é obrigatório, cabendo a empresa desenvolvedora decidir se tem interesse em participar dele. Além do mais, ele é altamente burocrático. Existem variados postos oficiais para reclamações, comunicação de classificações dadas errada e auxílio na melhora do processo. Pessoas responsáveis situadas em vários países da Europa vão pesquisar, responder e atender as necessidades descritas e enviadas.

1.4. Classificação Indicativa na Austrália

Por fim, nesse subcapítulo vamos abordar o último país membro do projeto de interesse o *International Age Rating Coalition* (IARC), traduzido para Coloraboração Internacional de Classificação Indicativa, com uma classificação indicativa oficial.

O *Office of Film and Literature Classification* (OFLC), Escritório de Classificação de Filmes e Literatura em tradução, é um órgão estatal de censura e classificação da Austrália. Ele dá suporte ao Conselho de Classificação que é responsável pela classificação de jogos eletrônicos, filmes e publicações e ao Conselho de Revista de Classificação que tem por função rever os três grupos já citados, ou seja, funciona como um monitoramento em comparação com o Brasil. Foi oficializada a classificação para jogos de video-game no ano de 1994.

Levantando o tópico da censura, o OFLC retirou esse termo de sua forma de classificar; contudo, ainda o pratica ao recusar classificações especialmente provenientes de outros países e com classificação atribuída para maiores de dezoito anos feita externamente. Também, para jogos classificados no país que atinjam a classificação para maiores de dezoito anos, não são permitidos – seguindo os critérios de classificação adotados por esse sistema estatal de classificação indicativa. Eles tem sua classificação recusada, sua venda é proibida e se torna um produto ilegal.

Os selos de classificação deles também adota o padrão com gradação de cor de acordo com a faixa etária. O preto simboliza o conteúdo para maiores de dezoito anos. Para jogos, somente se usam seis selos, são eles: Isento de Classificação (relacionado a conteúdo educacional e esportivo não violentos, documentários, concertos), Livre(marcado para produções com conteúdo voltado para crianças e adolescentes), Orientação dos pais recomendada (o material pode ter informações não facilmente compreensíveis pelos jovens, sugerindo o acompanhamento dos pais), Recomendado para públicos maduros (ainda não é restritiva e direcionada a público mais adolescente) e Não apropriado para menores de 15 anos (menores dessa idade não tem acesso nem a compra, somente acompanhados por um adulto).

Quando falado restritivo acima, é referente ao fato que conteúdos classificados como restritivos não podem ser vendidos a público não direcionado a eles nesse país. Em comparação, pode-se perceber uma semelhança com o tratamento que a venda de álcool e tabaco para menores aqui no Brasil.

Como em todos os outros países e sistemas, existem parâmetros que são utilizados para se chegar a uma classificação. Estes são mais conhecidos como critérios, para os grandes grupos e tendências de classificação para cada um dos descritores. Esse assunto será abordado no capítulo seguinte, justamente para complementar o que foi abordado nesse, clarificando o que cada país utiliza como base para gerar uma faixa de indicação de idade.

2. Apresentação dos critérios de classificação

Neste capítulo apresentaremos os critérios utilizados no sistema de classificação indicativa adotado pelo Brasil. O entendimento desses parâmetros se tornam necessários a partir do momento que eles participaram e contribuíram na criação do formulário de perguntas utilizado pelo aplicativo *International Age Rating Coalition* (IARC), tema primordial desse texto, e também são mostrados na classificação final do jogo feita pelo programa. É interessante apontar os parâmetros de classificação adotados aqui são bem semelhantes aos de outros sistemas de classificação ao redor do mundo. Isso auxiliou muito na proximidade entre eles na criação do sistema IARC.

Os critérios adotados pelo Brasil vem de uma intensa pesquisa que foi realizada em conjunto com vários membros da sociedade, fato que já foi comentado no capítulo anterior e reforçado dentro de um texto do Guia Prático de Classificação Indicativa.

É importante ressaltar que a objetivação desses indicadores apresenta-se como um dos grandes avanços da política pública de Classificação Indicativa por ser a instrumentalização de um processo democrático, baseado em fatores técnicos que, com intensa participação social e transparência, resultam em uma ferramenta para a defesa dos direitos das crianças e adolescentes. (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA, 2012, p.8)

Esses critérios são previstos desde a criação do novo sistema de classificação, passando sempre por novas adaptações de acordo com uma necessidade expressa pela população ou pelas mudanças culturais e regulamentais que surgirem. Importante ressaltar que nenhuma tendência de indicação ou descrição operacional faz algum tipo de referência aos critérios favorecendo qualquer forma de discriminação – religiosa, orientação sexual, de cor ou de raça, identidade de gênero, política, ideológica. De fato existe algumas tendências, que classificam os níveis de discriminação, de forma negativa elevando a faixa etária da obra.

Tendência de indicação é o nome dado a um tipo de ação realizado que é padronizado para fim de organizar o sistema de classificação no Brasil e ser fácil o

entendimento por qualquer indivíduo que esteja envolvido no processo de classificação de uma obra. Por exemplo, fala-se “presença de armas sem violência” quando qualquer modelo de arma é mostrado em uma cena e ela não é utilizada para fins violentos, ou seja, quando qualquer analista estiver assistindo uma cena e observar uma arma com essa função, ele atribuirá essa tendência à cena na descrição fática da obra.

Já descrição operacional é a descrição resumida do que significa a tendência de indicação listada. Ela traz toda e qualquer situação que a tendência pode ser aplicada, facilitando a utilização dela nos variados estilos de cena existente.

É importante lembrar que a classificação não é somente feita através das tendências de indicação. Muitos fatores estão envolvidos principalmente em uma cena para agravar ou atenuar o teor violento, por exemplo, apresentado por ela. O analista, também o estagiário, deve analisar questões relacionadas à realização da cena como a composição de cena (o enquadramento, a iluminação, os efeitos especiais, os recursos de edição e cortes) para concluir o quão relevante a ação expressa nela pode ser para gerar um impacto no receptor. Essa análise está presente na inclusão de atenuantes e agravantes, que também são descritos resumidamente e possuem termos padrões. De acordo com a página 23 e 25 do Guia Prático de Classificação Indicativa atenuantes e agravantes são:

Atenuante são fatores imagéticos ou contextuais da obra que podem reduzir o impacto das tendências de indicação. ((SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA, 2012, p.23)

Agravantes são fatores contextuais da obra que podem aumentar o impacto ou potencial agressivo das tendências de indicação. ((SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA, 2012, p.25)

Assim, toda vez que foi utilizado pelo diretor ou criador da cena um recurso para minimizar ou maximizar o impacto gerado por ela, intencionalmente ou não, ele deve ser pontuado para complementar a classificação dada.

Os atenuantes são: composição de cena (elementos de composição que impediram da cena ser claramente vista); relevância (caso seja pouco importante para a obra a situação mostrada); frequência (no sentido de aparecer muito pouco);

contexto esportivo, histórico, artístico, cultural ou científico; contexto irônico ou cômico / caricato (desvincular conteúdo pelo contexto que desaproxima da realidade pela ironia ou caricatura); contexto fantasioso (conteúdo inadequado é mostrado em situações fantástica com seres humanos ou imaginados); insinuações / simulações / tentativas (há inferências sobre o conteúdo inadequado sem falar claramente); motivação (personagem sendo obrigado a realizar ato inadequado); contraponto (apresentação de consequências negativas para conteúdo inadequados); conteúdo positivo (colocação do ato tendencioso em questões educativas).

Os agravantes são: composição de cena (utilização de recursos de imagem para destacar o conteúdo negativo); relevância (a inadequação é importante para a obra); frequência (o ato tendencioso se repete inúmeras vezes ao longo da obra); interação (direcionada a jogos, aplica-se quando o conteúdo interage diretamente com o jogador aumentando a imersão na obra); valorização de conteúdo negativo (consequências positivas para atos inadequados); motivação (realização de ato tendencioso pelo personagem sem justificativa trazendo um motivo fútil); conteúdo inadequado com crianças e adolescentes (conteúdo inadequado é realizado ou presenciado por crianças e adolescentes); contexto (ato tendencioso é incluído em situação que reforça ele ou envolva personagens que não podem ter reação).

Abaixo será comentado sobre cada um dos critérios utilizados para classificação. Oficialmente são três grupos para as tendências: violência, sexo e drogas. Porém foi destacado um quarto, linguagem, que está presente nos três. Contudo, ela merece destaque por ser relevante especialmente no sistema de classificação IARC.

Lembrando que toda tendência é enquadrada em uma faixa etária pré-definida. No Brasil, utiliza-se:

- a) Livre;
- b) Não recomendado para menores de 10 anos;
- c) Não recomendado para menores de 12 anos;

- d) Não recomendado para menores de 14 anos;
- e) Não recomendado para menores de 16 anos;
- f) Não recomendado para menores de 18 anos.

Do mesmo modo que em alguns sistemas de classificação, o Brasil também adota coloração vinculada a cada faixa etária.

2.1. Violência

Esse critério de classificação está presente em cenas que contenham qualquer tipo de ação relacionada a atos de agressão física e psicologia, que possam transmitir algum nível de angústia, medo ou ter por objetivo destruir de alguma forma um indivíduo ou um país. Como também pode ser qualquer ato de sofrimento expresso por um personagem. Na página 18 do Manual da Nova Classificação Indicativa, violência é apresentada como:

Definição operacional de violência: Força desregulada capaz de atentar contra a integridade física e/ou psíquica, causando danos com o objetivo de dominar ou de destruir o indivíduo, a comunidade, a nação ou, até mesmo, a humanidade. (ROMÃO, J. E., CANELA, G. ALARCON, A. (Org.), 2006, p.18)

Dentro da faixa etária “Livre”, a violência pode se enquadrar em quatro situações. “Violência fantasiosa” que é aplicada para atos ofensivos ocorrentes entre personagens de animação e de ficções fantásticas que, normalmente, são bem desvinculadas da realidade. O segundo, “Presença de armas sem violência” é posto para qualquer tipo de arma que é mostrada em uma cena sem ser propriamente utilizada para fins agressivos. “Mortes sem violência” é dado em atos que personagens morrem de causas naturais e sem sofrimento explícito. E, por último, “Ossadas e esqueletos sem violência” é referente a aparição de alguns ossos ou esqueletos completos sem apresentação da causa da morte neles, comumente sendo peça de composição de cenário sem muito destaque.

Para a faixa etária “Não recomendado para menores de 10 anos” existem seis descritores. “Presença de armas com violência” é usado quando armas são mostradas em cenas e são utilizadas com intuito de ferir alguém. “Medo / Tensão” apresenta itens de composição de cena para valorizar e destacar uma ambientação tensa para gerar ansiedade, medo e susto no público. O terceiro, “Angústia” é sugerido para cenas que podem provocar alguma forma de desconforto em quem está assistindo, seja por discussões ríspidas ou por personagens transmitindo sofrimento intenso relacionado à perdas, acidentes ou depressão. “Ossadas e esqueletos com resquícios de ato de violência” é parecido com o descrito anteriormente, ou seja, ossos ou esqueletos completos apresentados na cena; porém, esse é com lesões resultantes de atos violentos provocadores da morte. O quinto descritor, “Atos criminosos sem violência” é aplicado para atos ilícitos realizados por personagens que não gerem nenhuma forma de agressão física, exemplificando, a corrupção. O sexto e último, será apresentado no subcapítulo linguagem por ser referente a ele.

Dentro de “Não recomendado para menores de 12 anos” estão presentes dezesseis descritores de conteúdo. O primeiro deles e o mais utilizado de todos, “Ato violento” abrange toda e qualquer representação explícita de violência; de troca de golpes e tiros a expressões dos atos de tráfico de pessoas. “Lesão corporal” é inserida quando o ato violento gera consequências lesionais em personagens mostradas em cena, ou seja, imagens de fraturas e órgão internos expostos tanto de agressões como de resultado de procedimentos médicos e cirúrgicos. O terceiro descritor será comentado no subcapítulo Linguagem. Este descritor, “Presença de sangue”, é muito utilizado também e se refere ao fato de sangue oriundo de alguma lesão é posto em cena em personagens ou no cenário. Em “Sofrimento da vítima”, há a exibição de personagem transparecendo as consequências de atos físicos, acidentes, procedimentos médicos, enfermidade ou de agressão psicológica. O sexto descritor, “Morte natural ou acidental com violência”, traz a classificação da representação de morte de personagens que sofreram de alguma forma para morrer, seja por lesão externa ou interna sofrida. “Ato violento contra animais”, essa tendência se aplica a situações em que o animal sofre subjugação com maus tratos e ferimentos; não sendo utilizada para a reação ao ataque de animais em filmes de

sobrevivência ou para cenas que apresentam preparação e consumo de carne. “Exposição ao perigo” é inserida quando há cena em que personagem coloca voluntariamente a vida ou a saúde dele em risco ou também a de outros quando há a omissão de problemas em aparelhagens ou doenças antes de uma relação, por exemplo. O nono e o décimo descritores também serão explicados dentro de outra parte do texto. “Obscenidade” é um híbrido por envolver linguagem verbal e/ou não verbal para passar a mensagem de ofender ou constranger alguém. O décimo segundo descritor está na outra seção desse capítulo. Em “Exposição de cadáver”, temos amostra corpos lesionados e sem vida no cenário sem relação direta com o contexto mostrado na cena, explicando melhor, quando um personagem some e reaparece o corpo morto no final do filme somente ou para cadáveres encontrados aleatoriamente por investigadores. O décimo quarto descritor será comentado mais a frente. Os dois últimos, “Supervalorização da beleza física” e “Supervalorização do consumo”, podem ser descritos concomitantes por serem relacionados ao fato do abuso na aceção de exagero. Quando houver cena em que a beleza ou o dinheiro são marcados como determinadores de destaque de uma pessoa em um grupo ou eles serem motivos para se humilhar uma pessoa serão aplicáveis essas tendências.

Interessante salientar que, de todos os descritores referente a violência, os contidos na faixa etária de doze anos são os mais comuns nas obras audiovisuais. Também são os que mais recebem atenuantes devido a grande mistura com conteúdos fantasiosos.

Há a admissão, para a faixa etária “Não recomendado para menores de 14 anos”, dois descritores: “Morte intencional” para quando um personagem assassina por vontade própria outro e o ato todo é mostrado em cena e “Estigma / Preconceito”, que também é um híbrido de linguagens, para situações em que há personagem pertencente a minorias e grupos delicados ou vulneráveis sendo estereotipados reforçando a condição à parte da sociedade condizente a eles. Como exemplo para esse último, pode-se apresentar toda cena em que uma personagem mulher com vestimentas masculinizadas e cabelo curto é ridicularizada por outros ao ser automaticamente chamada de “sapatona”.

Para “Não recomendado para menores de 16 anos” são mostrados oito descritores. “Estupro” é o primeiro deles e descreve situações que envolvam uma relação sexual não consentida. É, por consequência, pertencente ao critério sexo também, mas é apresentado em violência pelo teor abusivo e agressivo relacionado. Em segundo, temos “ Exploração sexual” abrangendo a prostituição de alguém sendo realizada em benefício de outro. O terceiro descritor será explicado mais a frente, em linguagem. “Tortura” é aplicado para a exposição de cenas em que há a troca de algo de interesse por agressão física ou psicológica em um personagem. A “Mutilação” é quando se apresentam imagens de desmembramento de um personagem estando ele vivo ou não na situação e não necessitando mostrar sofrimento dele para já ser enquadrado nessa categoria. O sexto descritor, “Suicídio” é utilizado para cenas que mostrem personagem com a intenção de retirar a própria vida completando o ato ou não. Em “Violência gratuita / Banalização da violência”, são pontuadas situações envolvendo atos violentos sem motivo aparente ou com um que seja considerado frívolo. Finalmente, “Aborto, pena de morte, eutanásia” também é um descritor híbrido de linguagem por não precisar necessariamente completar o ato, só a menção em diálogo deles já traz enquadramento nesse quesito.

Inseridos na faixa etária “Não recomendado para menores de 18 anos” estão cinco descritores dentre eles se apresenta primeiro “Violência de forte impacto” para situações em que a cena de agressão é altamente impactante como uma pessoa sendo queimada viva sem a possibilidade de fugir, por exemplo. O segundo descritor será discorrido mais a frente no último subcapítulo. O terceiro, “Crueldade”, pode ser compreendido como uma evolução de tortura e violência gratuita, abrangendo o fato de o ato ser feito sem necessidade de algo em troca e por necessidade e prazer de realizar um ato de sofrimento físico em outro ser - sadismo. Em “Crimes de ódio”, é enquadrável todo e qualquer agressão intensa a minorias marginalizadas por ódio a religião ou credo, cultura, etnia, orientação sexual, idade, condição física ou social, pertencimento geográfico, identidade de gênero delas. E, finalizando tanto a faixa etária quando o tópico, “Pedofilia”. Esta é direcionado para qualquer ato ou agressão sexual relacionado ao grupo que é chamado de vulneráveis, abrangendo menores até quatorze anos.

2.2. Sexo

O critério é relacionado à cenas que contenham atos sexuais de variados níveis abrangendo a exposição de partes de corpos ou inteiros nus e a linguagem direcionada para esse tema.

A faixa etária “Livre” e “Não recomendado para menores de 10 anos” apresentam um descritor cada e ambos relacionados a uma temática, a apresentação do sexo sem relação a um ato sexual explicitamente. O conteúdo mostrado por ambas é de teor positivo por serem inseridas em contextos educativos e nem sempre vinculadas a elementos sexuais – ato sexual e nudez. Dessa forma, não acarreta prejuízo na formação e desenvolvimento psicológicos das crianças. Por isso, cenas apresentando corpos desnudos expostos de qualquer natureza e em qualquer contexto sem apelo sexual são enquadradas na categoria “Nudez não erótica” considerada “Livre”. Já situações que apresentam contexto de explicação do funcionamento de aparelho reprodutor e do ato sexual para fins educacionais e informativos são inseridas em “Conteúdos educativos sobre sexo” dentro da faixa etária de “Não recomendado para menores de 10 anos”.

Novamente a faixa etária “Não recomendado para menores de 12 anos” é a que mais contém descritores, dessa vez apresentando oito enquadrados no critério sexo. O primeiro deles “Nudez velada” é referenciado para situações de nudez em que não é mostrado nenhum órgão sexual, nádegas ou seios femininos podendo essas partes do corpo estarem em cena tampadas por elementos de composição de cena. A “Insinuação sexual” também é aplicada a linguagem por apresentar tanto diálogos quanto imagens que podem sugerir a ocorrência de uma relação sexual que não foi mostrada para o público. “Carícias sexuais”, o terceiro descritor, é aplicável em interações de personagens em que eles expressam interesse sexual um pelo outro através de carinho, abraços ou beijos que não resultem no ato sexual expressamente. “Masturbação” é um descritor para cenas em que ocorrem ato sexual de uma pessoa com ela mesma, mas as partes do corpo e o ato não são explicitamente mostradas – caso contrário poderia ser enquadrado em outras duas categorias de idade mais avançadas. O quinto, o sexto e o oitavo descritos estarão

apresentado na seção de linguagem. Então, por último, apresentaremos nesse nível o “Simulações de sexo”. Uma cena é direcionada a esse descritor quando, por meio de sons e/ou imagens, uma farsa de ato sexual seja realizado, ou seja, personagens querem chamar atenção e fingem estarem praticando um ato sexual.

Para “Não recomendado para menores de 14 anos” estão incluídos cinco descritores de conteúdo sexual. “Nudez” para cenas que partes dos corpos – seios, nádegas e órgão sexuais – são exibidos. “Erotização” para contextos que apresentem atos estimulantes sexuais para os personagens e os espectadores como danças eróticas e retirada de peças de roupa de forma sensual. O terceiro descritor receberá comentário no último subcapítulo. O quarto, “Relação sexual”, abrange qualquer modalidade de sexo não explícito, não há o aparecimento de penetração, ocorrente entre dois personagens. Finalizando a faixa de idade temos “Prostituição” que é referente a qualquer etapa desse ato, de contratação a prática e pagamento.

Na faixa etária “Não recomendado para menores de 16 anos” somente há uma ocorrência que é a “Relação sexual intensa”. Ela descreve qualquer cena envolvendo ato sexual de qualquer modalidade que seja duradoura ou com características de realismo intenso - como personagem conseguindo atingir o clímax sexual - sem ainda haver a amostra de penetração, ou seja, não sendo explícito.

Quando é como descrito anteriormente com ato sexual de modo explícito é enquadrado na categoria “Sexo Explícito” dentro da última faixa etária para esse critério “Não recomendado para menores de 18 anos” que também tem mais um descritor. Este é chamado de “Situações sexuais complexas / De forte impacto” e é relacionada a situações envolvendo relações sexuais não bem vistas pela sociedade, que causariam problemas psicológicos, genéticos e sociais como: incesto, ato sexual grupal, fantasias e estimulantes sexuais violentos.

Vale ressaltar que essa categoria tende a ser a de maior aceitação entre o povo brasileiro devido às questões culturais enraizadas, ou seja, é menos impactante para muitos espectadores uma cena com aparecimento de corpos parcialmente nus ou a troca de carícias sexuais intensas com evolução para uma cena envolvendo ato sexual que seriam enquadrados na faixa etária de 14 anos do

que uma cena com personagem sofrendo uma morte acidental ou natural com sofrimento que se enquadra em 12 anos. Isso também se aplica a próxima categoria, drogas, por o brasileiro ser um povo acostumado a ver tanto no convívio social quanto na televisão - um dos veículos de comunicação mais difundidos no território nacional - aberta a presença de propagandas e o consumo intenso relacionado ao álcool especialmente a cerveja.

2.3. Drogas

Para esse critério é interessante fazer uma diferenciação entre conceitos inicialmente. Existem duas categorias de drogas, as chamadas lícitas e as ilícitas. O primeiro grupo abrange as que são permitidas por lei e que são, como toda droga, um composto químico com poder viciante ou alterador dos processos naturais do sistema nervoso central. São elas o álcool e o cigarro. Já o segundo grupo envolve qualquer droga que seja considerada ilícita perante a lei brasileira, como: cocaína, maconha, alucinógenos, heroína, crack, entre inúmeras outras.

Inserido na faixa etária “Livre” somente se encontra um descritor, o “Consumo moderado ou insinuado de drogas lícitas”, que discorre sobre situações que aparecem cigarros de nicotina, copos e garrafas com bebidas alcoólicas não sendo consumidas ou havendo consumo muito sutil e quase despercebido no decorrer das ações.

Dentro de “Não recomendado para menores de 10 anos” são enquadrados três categorias de classificação. A primeira e a segunda delas se enquadram no caso de diálogos e serão inseridas no subcapítulo Linguagem, logo após esse. Dessa forma, apresenta-se a última categoria relacionada a essa faixa de idade, o “Uso medicinal de drogas ilícitas”. Essa tendência de classificação é adequada quando drogas ilegais para a legislação brasileira são utilizadas em uma cena com comentário sobre o objetivo relacionado a medicina ou a estudos e pesquisas científicas.

Existem quatro categorias de descritores se enquadram na faixa etária de “Não recomendado para menores de 12 anos”. O primeiro deles é referente ao consumo claro e repetitivo de bebida alcoólica ou cigarro de nicotina em cena e é chamado de “Consumo de drogas lícitas”. Quando há o estímulo e oferecimento de cigarro, bebida alcoólica ou consumo sem prescrição médica ou em quantidade excessiva de medicamentos de um personagem para outro é “Indução ao uso de drogas lícitas”, que é uma categoria híbrida também podendo se enquadrar em linguagem. Essa última parte, referente a remédios, gera uma nova categoria chamada “Consumo irregular de medicamentos” que descreve situação em que um personagem decide sozinho alterar a quantidade da receita prescrita a ele, consegue consumir uma pílula de uso controlado e restrito ou ingere qualquer tipo de medicamento sem recomendações médicas. O último descritor é relacionado a linguagem e será comentado futuramente.

Os três descritores relacionados à faixa etária “Não recomendado para menores de 14 anos” são referentes à linguagem e, por esse motivos, comentados no próximo subtópico.

Na faixa “Não recomendado para menores de 16 anos” são encontradas três categorias, sendo a última delas relacionada a linguagem e aparecerá no subcapítulo relacionado a ela. Então, a primeira é chamada “Produção ou tráfico de qualquer droga ilícita” e é aplicada para cena que apresenta qualquer etapa de produção de uma droga ilegal no Brasil ou qualquer momento relacionado ao tráfico dela. A outra é a “Consumo de drogas ilícita” que abrange qualquer situação que é mostrado um personagem consumindo maconha, merla, crack, cocaína, sintéticos e qualquer outra droga considerada ilícita pela legislação do Brasil.

A última faixa etária possui uma tendência de classificação que será inserida no subcapítulo seguinte a esse por ser de maior impacto para formação de crianças e de adolescentes a questão da linguagem envolvida nela do que a aparição da droga ilegal em si. Tanto que “Apologia ao uso de drogas ilícitas” é inserido em “Não recomendado para menores de 18 anos”.

2.4. Linguagem

Esse critério tem ganhado destaque especialmente pelo aumento do estudo relacionado com a questão da violência psicológica intencional - bullying - principalmente entre os jovens que tem acarretado tantos atos violentos como suicídios e genocídios ao redor do mundo. Um cuidado maior relacionado a forma que a linguagem está apresentada na fala de um personagem ou no texto de um jogo tem se tornado importante para melhor proteger e preservar a integridade das crianças e dos adolescentes.

São apresentados todos juntos os descritores de conteúdo do Guia Prático de Classificação do Ministério da Justiça brasileiro que estavam presentes dentro dos três grupos gerais de tendências - violência, sexo e drogas. Mas é destacado a origem do item para melhor compreensão dele. É como se interpretasse que ele pertence a dois grupos, ou seja, linguagem aplicada em violência, sexo ou drogas.

Para a faixa etária de “Não recomendado para menores de 10 anos” temos três descritores. Um deles presente em violência e outros dois em drogas como mostrado abaixo:

Violência	Descrição
Linguagem depreciativa	Personagem falar de forma maldosa de outro que não está participando da cena
Drogas	Descrição
Descrições verbais do consumo de drogas lícitas	Personagens comentarem sobre a utilização de qualquer uma das duas drogas que são consideradas lícitas de acordo com a legislação brasileira

Discussão sobre o tema “Tráfego de drogas”	Abrange diálogos com causas e consequências da realização desse tipo de ato pontuando os perigos e as questões sociais envolvidas
--	---

Dentro da faixa etária “Não recomendado para menores de 12 anos” são apresentados nove descritores: cinco relacionados à violência, três para conteúdo sexual e um presente em drogas. Apresentados de acordo com a tabela a seguir.

Violência	Descrição
Descrição de violência	Abrange todo tipo de narração, diálogo ou citação contando como um ato agressivo foi ou será realizado
Exposição de pessoas em situações constrangedoras ou degradantes	Qualquer situação que explicita um assédio moral, degradação, humilhação ou constrangimento intencional proporcionado por um personagem no outro mesmo que seja de comum acordo entre eles esse ato
Agressão verbal	A presença de termos chulos direcionados ao emissor ou receptor da fala dita por uns dos personagens, ou seja, um deles fala diretamente para o outro algo de teor extremamente desagradável ou degradante sobre o último

Assédio sexual	Personagem querendo obter vantagem em outro por meio do constrangimento ou de favores sexuais não consentidos
Sexo	Descrição
Linguagem chula	diálogos envolvendo palavrões, expressões de baixo calão, ofensivas e vulgares relacionadas ao sexo e excrementos
Linguagem de conteúdo sexual	aplicada para narrações de ato sexual sem apresentação de vulgaridade ou muitos detalhes sobre ele
Apelo sexual	Situações com diálogos estimulantes ou com provocações com direcionamento sexual, esclarecendo, situações em que personagens comentam sexualmente do corpo de outro apresentando interesse.
Drogas	Descrição
Menção à droga ilícita	Personagens comentarem sobre a utilização de qualquer uma das duas drogas que são consideradas lícitas de acordo com a legislação brasileira

Discussão sobre o tema “Tráfego de drogas”	Alusão a ou aparição de drogas consideradas ilícitas de acordo com a legislação brasileira sem haver inferências ao consumo ou tráfego de drogas
--	--

Pertencente a faixa etária “Não recomendado para menores de 14 anos” temos quatro descritores. Não foram enquadrados nenhum que pertencesse a essa idade dentro de violência. Contudo, são encontrados um em sexo e três em drogas, como está abaixo:

Sexo	Descrição
Vulgaridade	Diálogos que personagens conversam sobre conteúdo sexual com linguajar frívolo e obsceno
Drogas	Descrição
Insinuação do consumo de drogas ilícitas	Um ou mais personagens comentam, não deixando claro, o consumo de drogas consideradas ilícitas dentro dos parâmetros da legislação brasileira
Descrições verbais do consumo e tráfico de drogas ilícitas	Comentado diretamente sobre o consumo, efeito ou descrições sobre o tráfico de drogas ilegais

Discussões sobre “Descriminalização de drogas ilícitas”	Debates entre personagens sobre a liberação do consumo, da produção e da venda de drogas ilícitas. É preciso deixar explícitas causas, consequências e soluções para a segunda para a cena não ser enquadrada em outra categoria (“Apologia ao uso de drogas ilícitas”)
---	---

Inseridos na faixa etária “Não recomendado para menores de 16 anos” estão dois descritores, sendo um em violência e outro em abordagens sobre drogas. É importante apontar que o descritor pertencente a drogas foi colocado diretamente nesse subcapítulo, porque a questão de linguagem com oferecimento drogas ilícitas se torna mais impactante do que somente a aparição delas em um quesito de comparação para relevância para a formação de crianças e de adolescentes. Então, abaixo está a tabela com os dois:

Violência	Descritor
Coação sexual	Um personagem utilizar de sua relação de poder, por exemplo, sua posição hierárquica, para impor outrem a realizar ato sexual forçado
Drogas	Descritor
Indução ao consumo de drogas ilícitas	Abrange uma cena que contenha um personagem realizando qualquer forma de oferta a uma droga ilegal e há a aceitação do receptor e o consumo por ele

Apresentados dentro da faixa etária “Não recomendado para menores de 18 anos” há dois descritores: um em violência e outro presente em drogas. Como mostrado a seguir:

Violência	Descrição
Elogio, glamourização e/ou apologia à violência	Presença de cena com ou diálogo enaltecendo os tipos de atos violentos e incentivando a realização deles em qualquer pessoa ou mesmo a oferta de recompensas por formas inovadoras de matar outra pessoa
Drogas	Descrição
Apologia ao uso de drogas ilícitas	Apresentado um contexto estimulante e enaltecendor do consumo de qualquer droga ilícita para o Brasil

Sobre o inserido em drogas, é importante exemplificar que ocorre quando um personagem descreve a outro os benefícios sociais, físicos e psicológicos que ele acha que determinada droga é capaz de propiciar. Esse tipo de diálogo pode influenciar no julgamento de certo e errado em relação ao consumo de drogas ilegais de crianças e de adolescentes e por esse motivo é um descritor considerado muito importante e é recomendado toda atenção na utilização dele.

3. Jogos Eletrônicos

3.1. Histórico no Brasil e no mundo

A aparição dos jogos eletrônicos é remetida às proximidades do final da década de 1940, período que ocorreram a criação de programas ligados a esse tipo de tecnologia. Eles eram especialmente focados para auxiliar crescimento da inteligência bélica ou acasos bem sucedidos do desenvolvimento da tecnologia computacional.

Foi dessa forma que, em 1947 e nos Estados Unidos, houve a primeira patente de um aparelho denominado *Cathod Ray Tube Amusement* elaborado por Thomas T. Goldsmith e Estle Ray Mann. Ele consistia em oito tubos de raios catódicos no vácuo com o objetivo de replicar a salva de tiros de mísseis em alvos e maçanetas exercendo a função de ajuste da velocidade e da trajetória descrita pelos projéteis. Mesmo sendo um exemplo muito aquém do que é reconhecido como um jogo eletrônico atualmente, ele realmente é considerado o primeiro símbolo marcante da história dos video-games. Isso foi devido ao modelo de elaboração do seu programa ter sido utilizado como suporte para desenvolvimento e origem de muitos jogos que foram fabricados nas décadas subsequentes.

Em meados da década de 1950 e início da de 1960 foram concebidos jogos com maiores complicações de enredo e aprimoração de imagem que foram provenientes de pesquisas e laboratórios universitários, isso devido ao limitado acesso a computadores recorrente das épocas em questão. Valendo pontuar a relação íntima com os computadores e a importância da evolução deles para o crescimento tanto na forma quantitativa quanto na qualitativa dos jogos de video game.

Também nesses períodos, a elaboração era dada de forma não profissional, especialmente por não haver um vínculo empregatício pelo interesse

ainda embrionário das empresas nessa forma de tecnologia. Assim, o trabalho era desenvolvido dentro de uma forma de hobby pelos seus endeuзadores.

Em 1958, utilizando um osciloscópio¹ e um computador ainda no formato analógico, o físico norte-americano William Higinbotham desenvolveu o jogo *Tennis for two* com o intuito de entretenimento os visitantes do *Brookhaven Nacional Laboratory*, situado em Nova Iorque. Existem pessoas intercedem a favor do fato desse ser realmente o primeiro jogo de video-game que foi criado. Porém, somente o jogo *Spacewar!* – criado em 1961 por estudantes do *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* em um computador DEC DP1, famoso pelo tamanho que ocupa uma mesa inteira - ganhou esse título principalmente ao ter reconhecimento por importante parcela da comunidade *geek*² relativo ao impacto gerado pelo jogo na época de surgimento.

Ná década seguinte, a de 1970, houve uma explosão da criação de jogos de video-game especialmente produzidos para máquinas próprias e públicas, chamadas fliperamas ou *arcades*, em que houve a incrível descoberta da grande capacidade geradora de dinheiro envolvida na, que se tornaria futuramente, indústria de jogos. Essa época foi um período de alto desenvolvimento conhecimento no mundo e, por consequência, de muito progresso tecnológico dentro do ramo. O público estava se tornando cada vez mais interessado pela acessibilidade proeminente e pelos valores possíveis (usando moedas) para se jogar, visto que antes o *Spacewar!* só podia ser manejado em computador já supracitado que custava em torno de 120 mil dólares na época.

Em 1971 dois jogos são lançados, *Computer Space* – o primeiro arcade do mundo - que é uma adaptação de *Spacewar!* abrilhantada por Nolan Bushnell, ou seja, foi uma máquina especialmente desenvolvida para se poder executar de forma barata o jogo citado acima. Abrindo o caminho para o fundamento de uma nova

¹ Osciloscópio é um aparelho que torna possível a visualização da medição bi-dimensional das variações das oscilações de correntes elétricas. A medição é feita de forma bi-dimensional em que o eixo horizontal se refere ao tempo e o vertical a diferença de potencial, tensão. Seu monitor é constituído de um ponto que varre a tela criando as oscilações que serão analisadas.

² Geek é uma gíria de origem na língua inglesa que é utilizada para definir pessoas que possuem algum tipo de fixação com aparelhos eletrônicos, tecnologia, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos ou em mangás, livros, filmes, séries e animes. De uma forma mais generalizada, é definido como alguém que está com alguma forma de fascínio em um assunto intelectual ou com grau de complexidade para atender sua própria necessidade.

indústria dentro do setor de entretenimento, a de jogos eletrônicos especialmente porque o desenvolvedor foi contratado temporariamente por empresa para criar outros jogos para essa máquina e posteriormente ele é o fundador da Atari, responsável pela propagação dos videogames no mundo e primeira elaboradora de consoles³ chamados de mesa⁴. Também desbancando o surgimento de empresas especializadas na concepção de jogos para o console, como a SEGA e a Nintendo.

O segundo jogo lançado na época era chamado de *Odyssey* e sua criação foi incumbida a empresa Magnavox em resgate a idéia desenvolvida nos anos 1949 por Ralph Baer. Ele pretendia criar uma televisão que possuísse a capacidade de ser interativa e trazendo jogos, porém o projeto não teve sucesso. A concepção original foi adaptada e melhorada e o videogame foi a primeira criação a ser conectável a uma televisão.

Pong, lançado em 1973 e o primeiro jogo desenvolvido pela empresa Atari, ganha difusão em larguíssima escala e lança, com sucesso, a empresa no mercado. Os próximos anos dessa década, são de crescimento e reconhecimento da empresa ao redor do mundo. Ela conquistou o mercado em 1975 com um contrato considerado arriscado com a Sears, uma das maiores redes de lojas de departamento norte-americana. Também foi período de abertura de outras empresas do ramo, como a Fairchild Camera & Instrument que criou o primeiro console programável, ou seja, existia a possibilidade de se fazer uma pausa no jogo, alterar tempo e a velocidade das ações. Ele era chamado de *Channel F*.

É importante ressaltar que o famoso jogo de Atari *Space Invaders* – desenvolvido pela Taito - só é lançado em 1978, depois do fundador vender a empresa para Warner Communications. E no fim da década é lançado o primeiro jogo que tentava simular a profundidade na imagem, ou seja, a terceira dimensão (3D). *Lunar Lander* era o nome dele e utilizava gráficos vetoriais para formulação de objetos.

³ Console é um microcomputador embutido em um aparelho com a função de rodar jogos de videogame desenvolvidos especialmente para ele.

⁴ Os consoles são divididos em dois grandes grupos os de mesa e os portáteis. Os primeiros são de maiores proporções e precisam ser conectados a uma televisão para reproduzir os jogos. O segundo possui uma tela própria que realiza essa função, além de ser claramente menor. Esse fato traz o objetivo dele que é ser jogado em qualquer lugar pela facilidade de transporte.

Os anos 1980 foram marcados por muito crescimento dentro do ramo e da consolidação das empresas independentes especializadas em somente desenvolver jogos sem estarem vinculados a consoles. Já em 1980 é lançado um dos jogos mais famosos e considerado atemporal, *Pacman*, criado pela Namco - uma instituição que se enquadra nas características ditas anteriormente. Uma curiosidade é que a inspiração do criador do jogo para o personagem principal foi realmente uma pizza com sete pedaços somente e que o jogo teve uma troca de nome - para *Puck Man* - tempo depois que foi lançado, mas ela não emplacou por ficar similar a palavra de linguajar chulo norte-americano.

Um marco foi o ano de 1981 com o jogo *Donkey Kong* lançado pela *Nintendo* que não apresenta semelhança nenhuma com os outros do mesmo nome e atuais, somente o personagem principal. Contudo, a importância é devido o aparecimento do personagem principal, Jumpman, apelidado posteriormente de Mario que ganhou jogos próprios e virou a referência mundial quando se fala sobre a empresa.

Em 1982, a Atari começa a sofrer com a decadência e tenta se reerguer trazendo um novo console, Ataria 5200, que foi uma decepção por utilizar os mesmos princípios do anterior, menos ser compatível com jogos já lançados, e só desenvolver versões novas de jogos já criados por elas. As tentativas foram em vão e a empresa atinge a depressão no fim do ano. Esse era o sinal que a indústria de entretenimento eletrônico estava entrando em queda e as empresas precisavam se reinventar para não atingirem o mesmo destino da Atari.

O auge da depressão é o ano 1984, chamado de ano negro. Por um único motivo, o consumidor passou a ficar desinteressado pelos consoles e máquinas de jogos e eles sofreram queda de venda vertiginosa. O motivo é a estabilização no mercado dos computadores portáteis sendo vendidos em média por \$200 dólares. Quando um videogame era comercializado a \$150 e não realizava variadas tarefas relacionadas a atividades educacionais e digitação de tarefas, além da função de jogar - algo que os computadores estavam realizando - tornava-se difícil tentar competir.

Para dar uma volta nessa situação e tentar salvar a indústria de jogos de video game, a Nintendo lança o Nintendo Entertainment System (NES) em 1983, mas só chega a América em 1985 com algumas alterações para atender o mercado norte-americano e consegue vender 60 milhões de consoles no total. Acessórios para modificar a forma como jogar também surgem nesse ano, o NES apresentou uma pistola para alguns jogos que substituía os controles e era a representação física de uma arma dentro do jogo ou a mira dela. Outra inovação era a melhora das trilhas sonoras, devido a um chip que era embutido nos cartuchos para serem utilizados no console, ele possuía a tecnologia chamada de SCC. Trilhas sonoras de alguns jogos se tornaram memoráveis após a chegada dessa inovação.

Interessada pelas conquistas da Nintendo, a Sega se interessa pelo mercado norte-americano e se insere nele no ano seguinte como o console Master System desejando um desempenho melhor que o obtido no mercado japonês anteriormente. Porém eles não conseguem e nem se aproximam do destaque que a outra empresa conseguiu. O grande problema era a questão da imagem dos jogos, mesmo trazendo diferenciais como óculos de terceira dimensão - muito caros - e pistolas diferentes. Interessante ressaltar que, no Brasil, ele é lançado alguns anos depois pela companhia chamada Tectoy e se transforma em um grande sucesso pelo fator de não haver concorrência com a Nintendo por esta não ter se instalado no mercado nacional oficialmente ainda.

Nesse mesmo ano a Atari cria uma nova tentativa de voltar ao mercado com o console Atari 7800 que, por sorte, era compatível com os antigos jogos da versão 2600. Infelizmente essa iniciativa aconteceu tarde demais, a Nintendo tinha domínio do mercado vendendo mais que qualquer competidor e a reputação da Atari não estava das melhores com até revistas a criticando e seu novo console. Em 1987 ela faz uma nova tentativa de se inserir lançando o Atari XE, cometendo mesmos erros anteriores ao reutilizar tecnologia como fez na versão 5200. Foram acrescentados uma pistola e um teclado destacável que fez o console ficar mais caro que o NES, erro que se tornou fatal e desestruturou a empresa de vez.

Também nesse mesmo ano aparece o *Action Max* engendrado pela companhia *World of Wonders*, videogame diferenciado que apresentava pistola de

luz e jogos gravado em fitas no sistema *Video Home System* (VHS) – em tradução, Sistema Doméstico de Vídeo. Elas deveriam ser colocadas no aparelho de videocassete para se poder jogar.

A contribuição dentro do ano de 1988 foi o lançamento do jogo mundialmente conhecido, o *Tetris*, que foi concebido pelo russo Alexey Pajitnov. Ele teve grande repercussão já na época e rendeu muito dinheiro que não foi repassado para o desenvolvedor devido ao sistema da política comunista aplicada no país.

O ano de 1989 é repleto de brigas judiciais entre a Atari e a Nintendo devido principalmente a ações ilegais realizadas pela primeira ao copiar e vender jogos criados pela segunda e, também, por processos já existentes de outros anos. Tudo isso misturado com ressentimentos antigos da Atari. Pelo lado bom, chega ao mercado dos Estados Unidos da América o *Game Boy*, um console portátil formulado pela Nintendo com gráficos em preto e branco e já vinha com cartucho do jogo *Tetris*. Alguns jogos foram lançados rapidamente e a venda deles fluiu prontamente. Em contrapartida, a Atari também lança um portátil que consegue trazer imagens coloridas, mas ele não emplacou. O azar estava rondando plenamente essa empresa.

A década de 1990 é repleta de inovações que chegaram cada vez mais rápido. Já em seu primeiro ano, 1990, um novo console – agora em 16 bits, o dobro do anterior com 8 bits – é fabricado pela Nintendo. Ele é o *Super Famicom*, nome no Japão, Super NES, nome no Brasil; contudo, ele só é visto em terras americanas no ano de 1991. Ele já vinha acompanhado do jogo *Super Mario World*, a versão mais conhecida envolvendo o encanador caricato chamado Mario. Na contramão, a Sega ainda continua a política de conversão de jogos de fliperama para seu console Mega Drive, essas versões são bem sucedidas e até um deles ganha título de melhor jogo do ano. É liberado um portátil nomeado *Sega Game Gear* pela companhia, para tentar entrar na mesma vertente que a Nintendo está dominando.

Como outra jogada para conquistar os consumidores que estavam fascinados pelos produtos da Nintendo, a Sega lança o jogo *Sonic, the Hedgehog* em 1991 e conquista o desejado tanto que o personagem principal dele vira o mascote oficial da empresa futuramente.

Também nesse ano, uma empresa fora do ramo começa a se infiltrar nesse mercado que está voltando a ficar bastante lucrativo e expansivo. A Sony faz sua primeira investida já inovando na sistemática de jogos que antes eram liberados em cartuchos e agora ela desejaria os colocar em CD-ROM dentro do PlayStation que seria adaptado ao Super NES trazendo aperfeiçoamento nos gráficos de imagem e nos efeitos sonoros. O acessório não foi lançado nesse ano, porque ficou em desenvolvimento até o ano seguinte, quando a Sony e a Nintendo se desentenderam e a primeira decidiu trabalhar sozinha para viabilizar seu próprio console homônimo que traria mídia em 32 bits e continuando com a idéia de utilizar os CDs.

Ainda em 1992 o reinado de vendas da Nintendo se torna ameaçado novamente pela Sega com a estratégia de lançamento do jogo *Sonic 2* antes do Natal. Ele trouxe vendas exorbitantes e preocupou bastante a organização Nintendo. Isso gera o domínio de mais da metade do mercado consumido pela Sega no ano de 1993 e ela está a todo vapor pretendendo lançar mais um jogo com o mascote dela, o *Sonic 3*. A Nintendo se encontra em uma situação de risco por não ter lançado nenhum jogo de seu mascote, o Mario, para combater desde o surgimento do *Sonic 1*.

No mesmo ano, aqui no Brasil duas empresas - Gradiente e Estrela – juntam-se formando a Playtronic para representar oficialmente a Nintendo em território nacional. Os jogos serão produzidos aqui, reduzindo fortemente os valores de venda, na zona franca de Manaus. O que é altamente favorável a Nintendo que estava muito fraca no mercado nacional; já que a Sega - representada pela Tectoy - chegou a dominar 85% dele e em segundo lugar estava a Atari, que trouxe o seu primeiro console para o país logo após o lançamento.

Também, nesse período, surgem as reflexões sobre o teor de violência presente nos jogos, já que títulos como *Mortal Combat* e *Super Street Fighter* já haviam saído e estavam em alta especialmente no público jovem. Dessa forma, é percebida a necessidade de haver algum tipo de regulação antes que a intenção de os banir se torne real. Nos Estados Unidos, nessa época é criado um sistema de

censura já baseado em faixas etárias, mas essa medida acarreta o surgimento de jogos mais violentos.

É importante acrescentar já agora que a regulamentação oficial dos jogos no Brasil só chegou em 14 de Julho de 2006 pela portaria nº 1.100 do Ministério da Justiça que organizou e oficializou a classificação indicativa de jogos eletrônicos e RPGs – *role playing games*.

Voltando a década de 1990, em 1994 surgem especulações de novos consoles que apresentariam muitas melhorias na imagem. Algumas empresas estavam desenvolvendo em 32 bits e outras em 64. Mesmo assim, o Super SNES e o Mega Drive – especialmente porque esse último recebe uma melhoria que transforma a imagem dele em 32 bits – ainda participavam vigorosamente do mercado consumidor, jogos para os dois foram desenvolvidos muitos anos após a consolidação de outras gerações de imagens melhoradas.

No mesmo ano a Nintendo faz dois lançamentos importantes para a manutenção dela no comércio de jogos. Dois deles é que são apresentados, *Super Game Boy* e o *Donkey Kong Country* ainda para SNES. Este último chegando a ser classificado como o jogo mais vendido do ano, revivendo a Nintendo para disputa do primeiro lugar de vendas.

No fim da década duas novidades são trazidas: os consoles com 32 e 64 bits e um novo portátil desenvolvido pela Nintendo e nomeado *Game Boy Color*. Ele apresentava gráficos melhorados e coloridos, inúmeros acessórios para auxiliar o jogador a visualizar a tela e lidar com os botões dele, além de vir em versões coloridas para serem mais atrativos para crianças. Ele começou a ser comercializado no ano de 1998 e também apresentava duas outras versões que eram o *Game Boy Pocket* - uma versão de tamanho reduzido, para ser levado no bolso - e *Game Boy Light* - apresentando luz para facilitar visualização da tela e acessórios de câmera. Um jogo chamado *Pokemon*, bem famoso nas novas gerações, foi o responsável para difusão e aceitação intensa desse portátil.

Sobre os consoles lançados, três empresas se aventuraram a fabricar. A Sega concebeu o *Sega Saturn* que já rodava jogos em CD-ROM declarando a morte

do acessório de *Mega Drive* que executava essa mídia. A Sony finalmente lança seu primeiro console o *PlayStation*, em 1995 e se consagra a líder de vendas dessa geração. Contra a maré, a Nintendo ainda insiste na utilização do cartucho ao fabricar o Nintendo 64 com a maioria dos títulos tecidos por ela mesma.

A década de 2000 foi marcada, em seu início, já por um novo console liberado pela Sony com o nome *PlayStation 2* e que rendeu 120 milhões de vendas em sete anos antes do lançamento do outro console desenvolvido por eles em 2007. O sucesso de vendas se deu devido ao fato de ainda ser compatível com jogos da versão anterior, ser possível executar DVDs dentro dele o transformando em um reproduzidor e não havendo a necessidade da compra desse aparelho – idéia que se repetiu no outro desenvolvido em 2007 que era compatível com mídia Blu-Ray.

A Nintendo anunciou desde 1999 um sucessor do Nintendo 64, porém só em 2001 saiu o Nintendo *GameCube* e se iniciou toda a política de preocupação da empresa com a pirataria, tanto que desenvolveu a mídia utilizada no console para ser mini-DVD. Novamente foi sustentado por jogos concebidos por ela como o console anterior. E a imagem de empresa desenvolvedora de jogos familiares ficou mais forte, fantasma que assombra a Nintendo até a atualidade e afasta empresas desenvolvedoras de títulos famosos e mais rentáveis.

Para romper esse mercado dual, a gigante de softwares Microsoft tenta se arriscar na concepção de consoles com o lançamento do *Xbox* em 2001. Também desenvolvido para ser compatível com DVDs e com memória interna no disco rígido para salvar os jogos e músicas de interesse do consumidor. Com ele, a empresa conquistou o segundo lugar no mercado mesmo possuindo poucos jogos exclusivos. Isso pelo intenso trabalho para conseguir as melhores imagens e conversões de títulos famosos.

Esse período e essa geração de consoles foram marcados pelo abandono do enfoque no mercado brasileiro pelos consoles e jogos importados com listas de acesso de ambos em línguas estrangeiras especialmente a inglesa.

O setor de consoles portáteis ainda ficaria dominado pela Nintendo por alguns anos. Em 2001, ela desenvolve o *Game Boy Advanced* que não trazia muitas

diferenças em relação ao anterior retirando a questão visual. Mas em 2004 com a chegada do Nintendo DS a imagem se modificou literalmente. Agora o jogo era executado em duas telas sendo uma delas sensível ao toque e a imagem envolvia mais cores e melhor qualidade. A Sony tentou conquistar fatia desse grupo de consumidores no mesmo ano idealizando o *PlayStation Portable* (PSP) que apresentava a vantagem de poder executar músicas e filmes além de rodar os jogos.

A partir da metade da década de 2000, as três grandes empresas elaboraram novos consoles que já atendiam a uma nova geração. A primeira, e mais rápida, foi a Microsoft com a liberação do Xbox 360 que ainda utilizava mídia DVD para execução de seus jogos em 2005. Logo em seguida, a Sony traz o *PlayStation 3* em 2006 com a inovação comentada acima que propiciava a imagem infinitamente melhor para seus jogos em relação ao seu console anterior. Por último e não pior – sim, o contrário – a Nintendo produz o Nintendo Wii em 2006 também. Mesmo utilizando DVD como a Microsoft, o console foi revolucionário pelo formato e forma de utilização de seu controle; que, além de lembrar um controle remoto, poderia ser utilizado em diferentes posições atingindo nível de interação e imersão do consumidor maior.

A Microsoft e a Sony tentaram atingir o sucesso do console da Nintendo com o desenvolvimento do acessório *Kinect* para a primeira e um *joystick* para a segunda. Ambos não conseguiram reproduzir igualmente o formato de interação proposto pelo Wii. Porém, o acessório possui um sensor para movimento que se tornou ideal para jogos de dança que foram muito difundidos para o console por consequência, assim conquistando o objetivo da companhia de não perder em relação a plataforma⁵ desenvolvida pela Nintendo.

Já passando do início da década de 2010, é desenvolvido um novo videogame portátil pela Nintendo em 2011. Ele é o Nintendo 3DS e gera a possibilidade de percepção da imagem do jogo em três dimensões sem a necessidade de utilização de óculos próprios, somente acionando uma chave presente nele. A Sony lança também um nesse ramo, denominado *PlayStation Vita*,

⁵ Plataforma é a nova denominação criada para os sistemas complexos das novas gerações de jogos. Ela consiste em interação entre o software e o hardware específicos em um videogame para o fazer funcionar e o caracteriza dentro de um grupo ou geração.

com abreviação oficial de *PS Vita*, e já sendo considerado de oitava geração – a última lançada até hoje. Ele apresenta um grau maior de interatividade com o console de mesa da empresa, mas mesmo esse fator não foi tão atrativo para conseguir vencer a Nintendo nessa ramificação de plataformas.

A oitava geração que já foi comentada, já trouxe três plataformas novas para cada uma das empresas. Primeiro foi lançado o Nintendo WiiU em 2012 apresentando um controle similar a um tablet com tela grande própria e possibilitando atividades antes impossíveis como obter acesso ao menu do jogo ou geral sem necessitar pausar o jogo. O tablet-controle não foi muito bem recebido pelo tamanho grande dele que não se tornou nem anatômico nem viável de se executar os jogos da melhor forma.

Em 2013 Sony e Microsoft anunciaram o lançamento dos seus consoles para essa geração: *PlayStation 4* e *Xbox One*, respectivamente. Interessante salientar que o anúncio comentado anteriormente foi feito durante uma feira de jogos chamada E3, uma das mais famosas relacionada ao tema. A prática de feiras e reuniões relacionadas aos temas se tornaram ao longo dos anos muito frequentes e difundidas, especialmente com o advento da era digital e a criação das redes sociais aproximando pessoas de todo o mundo. Importante lembrar que os jogos também acompanharam essa evolução. A partir do Nintendo Wii, todos os consoles possuíam conexão com a Internet e jogos com opções de interação na rede para pessoas participarem de partidas ou jogarem cooperativamente em qualquer lugar do mundo, por exemplo. Também surgiram as lojas virtuais das empresas desenvolvedora dos consoles como a *PlayStation Store*, que comercializam jogos atuais ou remasterizações de antigos em mídia virtual. E exatamente esse fator – a existência de lojas virtuais acessíveis em qualquer lugar do mundo com conexão à Internet e energia elétrica – junto com o surgimento de aplicativos para celulares e tablets, que incentivaram a criação de um sistema de classificação unificado de jogos eletrônicos e aplicativos que será discorrido no próximo capítulo.

3.2. Gêneros dos jogos

Os jogos eletrônicos recebem muitas classificações, uma delas é relacionada a gêneros e subgêneros que são baseadas de acordo com a temática do jogo, o objetivo, a jogabilidade, o universo em que se passa, entre outras. A evolução da forma de jogar proveniente da 7ª geração em diante, trouxe a possibilidade de novos gêneros surgirem, dos jogos se enquadrarem em variados ao mesmo tempo e a criação de gêneros híbridos provenientes da mistura de dois existentes anteriores ou de um existente com um novo.

Abaixo serão listados os mais utilizados e suas respectivas descrições:

Ação é a denominação para jogos que requerem do jogador reflexos rápidos, coordenação e reação. Eles propiciam desafios e exploração do cenário para obter treinamento ou recursos futuramente necessários. Inserido nele se encontram dois subgêneros que merecem destaque justamente por estarem intimamente envolvidos com o sistema de classificação indicativo desenvolvido para o IARC. O primeiro subgênero é o Tiro em primeira pessoa, referente a jogos que o personagem principal dispara com armas e a câmera não mostra o personagem somente a mão ou a mira para criar um clima de maior inserção do jogador. O outro é Tiro em terceira pessoa, também para jogos que envolvam disparo de projéteis só que o personagem principal é mostrado inteiramente na tela e a questão da proximidade entre jogo e jogador fica reduzida.

O próximo gênero é Aventura que envolve o jogador em uma história interativa em que ao longo que ela é contada se pode interatuar dentro dos cenários e com outros personagens pertencentes a ela com o objetivo de exploração e resolução de problemas e quebra-cabeças para conseguir cumprir objetivos e finalizar o jogo.

Estratégia é quando é requerido do jogador profunda capacidade de pensamento e planejamento para resolver as questões propostas ou para se atingir a vitória em um objetivo proposto. O jogador precisa traçar sozinho seu plano sem

auxílio ou direcionamento proveniente do jogo. Subgênero de destaque pela popularidade dele é o chamado Em tempo real, para jogos que é necessário se planejar com o correr do tempo do mundo real. Os jogos mais inseridos nele são Warcraft e Starcraft que utilizam, também, do recurso conexão com a Internet para controlar melhor a questão da temporalidade.

Para jogos em que a característica principal deles é o desenvolvimento das habilidades e das armas do personagem ao longo do jogo recebem a denominação de RPG, especialmente por eles se assemelharem nesse quesito com os conhecidos *Role Playing Game* de mesa – jogos de tabuleiro ou fichas em que pessoas interpretam personagens.

Esporte é o que inclui todo e qualquer jogo que simule a forma como um esporte real é feita, não importando se é em equipe ou individual. Vale ressaltar o subgênero Luta que só é aplicável a jogos que lutas esportivas são praticadas. Estão fora, por consequência, jogos como *Mortal Kombat* e semelhantes.

Dentro de Corrida são inseridos os jogos que simulem corridas reais ou imaginadas, em que o jogador participe de uma competição com veículos para serem usados na terra, água, ar ou espacial. O contexto não precisa ser realista nem reproduzir competições existentes. Jogos reprodutores de arenas de destruição para veículos estão dentro dessa sessão, em subgênero próprio chamado Combate de veículos.

Jogos *online* é a categoria mais abrangente na atualidade pela larga utilização do recurso conexão com a Internet tanto dos consoles quanto dos desenvolvedores de jogos. Ela é remetida a qualquer jogo que utilize algum recurso dentro da rede mundial de computadores, podendo ser ele todo ou somente alguma fase. Também é o gênero com mais categorias conhecidas. O importante é conhecer a sigla geral deles que é MMO, referente a *Massively Multiplayer Online* que significa a utilização de um servidor base onde milhares de jogadores podem se encontrar em tempo real para interagirem dentro das atividades criadas pelo jogo.

Dança é o gênero mais popular da atualidade. Já famoso desde a época das máquinas chamadas *Dance Dance Revolution* (DDR), eles ganharam uma

repaginação com a chegada do *Kinect* e seu sensor de movimento para Xbox 360 e Xbox One da desenvolvedora Microsoft. A categoria requer que o jogador dance dentro do ritmo da música e reproduzindo os passos, dados pelo jogo, exatamente iguais para se obter a pontuação máxima.

Muito parecida com a anterior, mas envolvendo capacidades de canto ou execução de similares de instrumentos musicais, existe a categoria denominada Musicais que envolve jogos que também têm por objetivo atingir a pontuação máxima com a execução igual como a dada na tela.

Tabuleiro eletrônico é o gênero referente a jogos com o objetivo de reproduzir semelhantemente ao real tabuleiro de jogos conhecidos para o jogador utilizar na comodidade do computador. Os jogos atuais geram um híbrido que envolve a categoria *Online*, porque eles comumente apresentam a opção de jogar com um oponente em qualquer lugar do mundo e essa opção é bem recebida pelos jogadores que gostarem de testar suas capacidades.

Por fim, dos gêneros mais difundidos, temos o que ficou conhecido pela série *The Sims* arquitetada pela empresa de softwares EA Games. Simulação enquadra qualquer espécie de jogo que tenha por objetivo simular um mundo seja ele real ou fictício. É muito ampla a aplicação dele por estarem incluídos jogos que objetivem a criação de cidades ou parques de diversão, os que se assemelham com treinamento para pilotar veículos em qualquer meio, que recriam a realidade cotidiana, entre outros.

3.3. Gerações dos jogos

Ao longo da história da fabricação dos jogos digitais, recorrentes modificações foram realizadas para gerar melhorias que se tornaram evoluções. Estas foram categorizadas em gerações para elucidar como os videogames passaram por muitos estágios. Essa padronização para catalogação é baseada nas características semelhantes de programação interna, na forma de apresentação da

imagem e som ou época que foram lançados. Lembrando que esse último item tem relação íntima com os anteriores porque a tecnologia se desenvolve ao longo do curso de tempo semelhantemente ao redor do mundo. Para melhor entendimento desse trabalho, abaixo serão listadas e caracterizadas cada uma das gerações existentes - que já foram comentadas subliminarmente dentro do histórico dos jogos eletrônicos no início desse capítulo.

A primeira geração surge com os videogames rudimentares que foram desenvolvidos, mesmo que eles estivessem muito aquém do formato que se esperasse deles comparando com as outras gerações posteriores. Ela compreende os consoles desenvolvidos no período de 1972 a 1977. Estes eram caracterizados por uma arquitetura de cenário único - o campo de jogo era limitado a uma tela sem outros campos de jogo. A questão de imagem era muito limitada, basicamente se remetendo a monocromia sem, também haver uma separação de personagens – o jogador e os objetos consistiam em pontos, retas ou blocos. Não havia nenhuma representação de efeito sonoro, nem mesmo canal de áudio era embutido nele. Os jogos eram liberados em máquinas próprias desenvolvidas somente para eles, os fliperamas, e eram de difícil transporte ou manuseio.

A segunda geração se enquadrou nos sistemas de consoles portáteis com composição de imagens já baseadas nos bits. Compreendia o período de 1976 a 1984, o do crescimento, grande desenvolvimento e decadência da Atari. É também conhecida como era de ouro dos arcades, principalmente devido a empresa anteriormente mencionada. Como foi um longo período, especialmente quando se está falando de tecnologia, muitos atributos foram concedidos aos videogames que se enquadram nela. Primeiro, e principalmente, a imagem era dentro do padrão de 4-8 bits trazendo imagens coloridas e mais diversificadas. O som era existente e havendo a possibilidade de serem utilizados até três canais de áudio. As duas inovações que foi interessante para os jogadores era a possibilidade de poder jogar sozinho contra a máquina – conhecida como *single player* – e criação dos cartuchos para armazenagem dos jogos gerando a vantagem de console executar quantos jogos possível só era preciso adquirir os cartuchos deles.

A chegada do Nintendo Entertainment System (NES) foi o divisor entre a segunda e a terceira, caracterizando esta e consolidando o modelo 8 bits no mercado. Essa formação distanciou a produção de jogos do pólo norte-americano passando para o Japão com a empresa Nintendo em 1983 que dominou o comércio pelos anos seguintes. As qualidades dos consoles dessa fase eram: maior número de cores alcançando até 32 por tela, permissão até cinco canais de áudio, alguns jogos eram desenvolvidos para serem jogados com óculos 3D simulando uma profundidade, os personagens podiam ter movimentação multidirecional dentro da tela devido ao controle modelo D-pad – para reproduzir as quatro direções cima, baixo, esquerda e direita. Ela se finaliza em 1987 com a chegada dos videogames com 16 bits, caracterizando a quarta geração.

Esta perdurou de 1987 a 1996 e o grande símbolo dela foi o videogame Super NES. Também é nela que chegam os consoles portáteis criando ramificação nova para esse mercado consumidor. Novamente, a grande modificação foi dentro do campo de imagens, a chegada da resolução em 16 bits chegando a processadores com capacidade de 4096 até 65536 cores. O áudio também evoluiu podendo ser em formato estéreo com múltiplos canais e são inseridas trilhas sonoras nos jogos com algumas se tornando icônicas. Os botões no controle se multiplicam também ampliando os possíveis movimentos e ações dos personagens nos jogos.

A quinta geração chega com a substituição dos cartuchos por CD-ROMs, que eram lidos em discos ópticos e traziam maior espaço para armazenamento de dados, em 1993 perdurando até os anos 2002. Nessa época a Sony se lança nesse mercado de jogos e a Nintendo perde a hegemonia de primeiro lugar de compras que mantinha nas outras gerações. Essa fase foi conhecida como era 3D pela qualidade de imagem que já podia oferecer profundidade dentro da tela da televisão. Os gráficos avançaram novamente ao apresentar até texturização nos cenários e personagens, agora implantando o 32 bits e já desenvolvendo o 64 por algumas empresas que até se arriscaram a lançar consoles rudimentares nela.

Mesmo a fase anterior ter perdurado até 2002, a sexta geração chegou em 1998 ficando até 2007 que ainda fossem desenvolvidos jogos para o console

PlayStation 2 mesmo em 2013. Dois marcos em relação a empresas esse período trouxe, a entrada da Microsoft e a o último aparelho distribuído pela Sega. Alguns dos consoles agora possuíam leitores de DVD, como foi a proposta inovadora da Sony no *PlayStation 2* para tentar atrair compradores de mais grupos. A quantidade de bits, 128, se equiparava com a disponível para computadores da época.

Ao ser lançado o *Xbox 360* pela Microsoft em 2007, a sétima geração foi iniciada. A reafirmação dela veio com *PlayStation 3*, primeiro a utilizar mídia Blu-Ray para armazenamento dos seus jogos e também servindo de leitor dela para outros fins, arquitetado pela Sony no ano seguinte. Ambos os consoles confirmaram a necessidade de uma nova geração por todas as evoluções propostas por eles principalmente no quesito qualidade de imagem, desenvolvimento da jogabilidade e interação do jogador com o mundo digital – tanto pela proposta de jogos executados e comprados na Internet quanto pela maior imersão propiciada pelos jogos. Porém o videogame lançado pela Nintendo não atendeu a esses três pilares da época, as imagens ainda eram considerados da era passada que tentou compensar com a anatomia do controle proposto e a funcionalidade variada dele.

Finalmente chegamos a era atual, a oitava, englobando os mais novos consoles de mesa ou portáteis propostos essas três empresas Nintendo, Sony e Microsoft. Iniciou-se em 2012 com a chegada do *WiiU* proposto pela Nintendo e confirmada com os consoles *PlayStation 4* e *Xbox One*, ambos lançados no ano seguinte. Os processadores deles já se equiparam há algum tempo com os computadores, senão os superando para atender os jogadores cada vez mais exigentes com a velocidade da jogabilidade, qualidade de imagem e interação com outros dispositivos.

3.4 Abordagens Controversas

Muito se fala sobre a influência que os jogos podem gerar nos jovens, tanto que se desenvolvem estudos e se projetam faixas etárias de classificação para

proteger a formação cognitiva de crianças e de adolescentes. Porém, é arriscado adotar os videogames como grandes vilões da criação e desenvolvimento de doenças psicológicas em menores de idade pela influência negativa que muitos jogos representam. Pode ser um pensamento que tende ao erro por não se considerar o auxílio que os videogames possibilitam até na questão de interação social. Esta tem crescido fortemente com o incentivo de convenções cada vez maiores sobre o assunto e co-relacionados como: quadrinhos, filmes de heróis, animes, seriados, mangás, ficção científica, entre outros. Como o autor, Gerard Jones, do livro “Brincando de Matar Monstros” pontua no trecho abaixo:

O ato de jogar videogame está se transformando, cada vez mais, em uma atividade social. Quem joga conversa e troca e-mails, sem parar, a respeito das estratégias e dos atalhos que descobriram, organiza torneios na comunidade, troca revistas sobre o assunto e convida os amigos para ir à sua casa para ver o jogo novo que comprou. [...] A maior parte dos jogadores prefere jogar contra outras pessoas, e não sozinhos contra o computador, mas usando consoles com conexões para diversos jogadores ou jogos de internet que podem conectar dúzias de jogadores ao mesmo tempo. (JONES, 2004. p.190)

Muitos pais se preocupam com o fato do isolamento que o videogame propicia, devido ao pensamento de senso comum: o afastamento do ambiente familiar é relacionado a perfis depressivos ou deslocados que sempre preocupam os responsáveis. Contudo, mesmo não sendo agradável um distante relacionamento familiar, os jogos têm propiciado um novo grupo de relações à jovens que comumente não interagem com outros grupos sociais comuns à época colegial. Desenvolvendo principalmente confiança em si e nas capacidades deles que não possivelmente não eram valorizadas em outras formas de relação. Fato também apontado, em alguns trechos, pelo mesmo autor:

A maioria faz parte de uma sociedade adolescente e usa os videogames como mecanismos para romper a timidez e se relacionar com outros. [...] O videogame, nesse ponto, transforma-se em uma competição atlética para os garotos que talvez não sejam capazes de lançar a bola longe nem correr muito rápido. [...] Jogar videogame não faz as vezes de uma vida social completa, mas pode ser parte fundamental dela, especialmente para garotos que não se encaixam bem em outras atividades de sua faixa etária. (JONES, 2004. p.190)

Dessa forma, o ato de jogar videogame não precisa necessariamente ser relacionado a uma atividade que desfavorece de forma social e escolar ao ponto que tende, muitas vezes, a estar ajudando os jogadores a se desenvolver nos processos

de interações com outros iguais e aprimoramento de habilidades que não serão só utilizadas no ambiente virtual.

Fato que pode ser interpretado da pesquisa “Geração *Joystick*” realizada pelo grupo Foco e apresentada por Lynn Alves em seu texto “Jogos eletrônicos – novos *locus* de aprendizado”, na qual apresenta os elementos abaixo em base de 25 mil jovens entre as idades de 18 a 25 anos:

Ao serem indagados sobre as atividades que realizam simultaneamente quando estão no computador, registraram que ouvem música (60% dos entrevistados), fazem trabalhos escolares (52%), conversam com outras pessoas (51%), falam ao telefone (36%), estudam (31%), vêem TV (27%), lêem revistas (23%) e realizam outras ações diferentes das pontuadas acima (2%). (CHAGAS, C. M. F., ROMÃO. J. E. E., LEAL, S. (Org.), 2006, p.217)

A professora mostrou dados conclusivos explanando o que é também é chamado, mais a frente no texto, de “Geração *Multitasking*”. Nada mais é que falar sobre um grupo de pessoas que apresenta a habilidade de conseguirem realizar variadas atividades simultaneamente aproveitando o que cada uma delas podem propiciar. A pesquisa se fundou nas atividades realizadas concomitantes com o uso do computador, mas se pode vincular a jogar no videogame. Uma vez que a prática, hoje, é realizada acompanhada de conversas internas aos jogos com companheiros de partida ou mesmo pesquisando em computadores e celulares informações para melhores desempenhos. Essa capacidade de ser multi-tarefas é bem vista no mercado atualmente, em que há mais exigências dos estudantes e trabalhadores para atender a velocidade das necessidades e da informação que chegam.

Então apontar jogos como *Doom* e *Mortal Kombat* perigosos, até requerendo a proibição deles, por os relacionar a casos de crimes realizados por menores pode ser uma atitude um tanto arriscada. Como no caso do Massacre de Columbine ocorrido em 20 de Abril de 1999 em que dois jovens assassinaram premeditadamente alunos e professores do colégio. Muito foi comentado na época e referenciado em estudos até hoje sobre o fato de eles terem arquitetado todo o ataque dentro de uma reprogramação de *Doom* feita por eles, assim explicitando a relação do jogo com atitudes homicidas. O autor Gerard Jones apresentou, após contato com dados colhidos por doutor James McGee que haviam ocorrido

dezesseis tiroteios até aquele ano de Columbine, só esse foi relacionado a videogames.

Baseado nos dados colhidos pelo doutor James McGee, uma autoridade no assunto chamado de “vingadores da sala de aula”, houve dezesseis tiroteios motivados por raiva em escolas, protagonizados por dezoito adolescentes, nos últimos anos. Apenas em Columbine – o 13º desses dezesseis tiroteios – os responsáveis mostraram ser jogadores exagerados de videogames. Alguns outros garotos demonstraram gostar de games de atirar, em diferentes graus, mas todos tinham bem mais interesse em atirar com armas de verdade. Muitos dos atiradores não demonstraram absolutamente nenhum interesse em videogames. (JONES, 2004. p.186-187)

Outro foco de destaque e preocupação é o conteúdo sexual presente nas imagens dos videogames. Esse assunto é muito envolto em tabus culturais e da sociedade acarretando dificuldade de exposição dele em contextos educacionais e no ambiente familiar. Contudo, os jovens hoje apresentam uma liberdade maior pelo grande acesso à informação que possuem. Como Jones pontua “esses garotos e garotas conhecem o poder sexual” (JONES, 2004. p.172)

Ele também levanta o fato que pela falta da escola e os pais não trabalharem a emoção e a psicologia envolvida no assunto, visto que o conhecimento do assunto os jovens adquirem por meio da mídia. Então, essa bomba de informações deveria receber um direcionamento para eles entenderem e interpretarem melhor, não desviando as energias para jogos com personagens expondo partes dos corpos ou realizando poses sensuais. Isso também acomete o fato da insegurança de imagem crescente entre as meninas. A popularização de corpos femininos trabalhados e completamente desenvolvidos pode gerar comparações e expectativas entre elas.

Ainda sobre a objetificação dos corpos femininos, é interessante ressaltar como atualmente está ocorrendo um processo de inversão de valores. Rapidamente é possível pontuar uma evolução na visão da mulher na mídia. Inicialmente vista como frágil e necessitando de um homem forte para a salvar, passando por mulheres classificadas como fatais por abusarem de todo o poder sexual presente nas formas de seus corpos e, por fim, a representação mais atual que as traz mais fortes e independentes não perdendo a sensualidade e poderem ainda transbordar qualquer tipo de sentimento.

Essas personagens com forte caráter têm mexido no imaginário das crianças, em um sentido que é possível ser considerado bom a partir do momento que os meninos as referenciam não só como objeto de prazer visual trazendo uma proximidade com uma reinterpretação da forma como eles podem lidar com a sociedade. Elas tendem a se tornar uma referência, como os personagens homens já eram para as meninas em sentido de sucesso e poder, por exemplo.

Heróis masculinos podem ser estóicos, bravos ou engraçados, mas as expectativas que temos a respeito deles geralmente não abre espaço para volatilidade, ternura nem vaidade. As meninas, há muito, são capazes de se identificar com personagens masculinos para experimentar coragem, calma e domínio na fantasia. Agora, os meninos estão revelando sua capacidade de se identificar com as personagens femininas para experimentar outras partes do espectro humano, sem sentir que estão sacrificando seu poder ou sua masculinidade. (JONES, 2004. p.179-180)

Pelos exemplos e situações acima expostos, é possível perceber o caminho sinuoso e tortuoso que os jogos eletrônicos percorrem para conseguir encontrar uma forma consistente e coerente de classificar. Dessa forma, uma análise detalhada de impactos nas crianças e nos adolescentes sempre esteve presente. Um dos problemas que levaram ao pensamento de unificação de classificação de jogos e aplicativos digitais. Perturbação que, também, acompanhou o processo de criação do projeto que será comentando no capítulo a seguir. Isso especialmente porque ele envolve uma classificação unificada para vários países com particularidades culturais e sociais – principalmente relacionadas às crianças e aos adolescentes – que necessitavam ser atendidas juntamente com questões gerais e comuns.

4. IARC

4.1. Apresentação da plataforma

International Age Rating Coalition (IARC), em tradução, Coalização Internacional de Classificação Etária foi criado com o objetivo de fornecer um processo de classificação etária indicativa descomplicado e unificado para jogos e aplicativos digitais que acompanha a evolução do sistema de interação com a proposta de multiplataformas e acessibilidade ilimitada a informação em qualquer lugar do mundo provida pela Internet. Também almeja atender, com sua proposta de organização e automação, a velocidade da necessidade de adquirir informação e consumir dos utilizadores de smartphones, tablets e consoles atuais de videogame. Nas palavras do sítio oficial:

Administrada por muitas das autoridades de classificação de jogos do mundo, a Coalizão Internacional de Classificação Etária (International Age Rating Coalition - IARC) fornece um processo de classificação etária simplificado para jogos e aplicativos digitais, ajudando a garantir o acesso consistente e multi-plataforma a classificações etárias já estabelecidas e confiadas pelos consumidores digitais de hoje em dia. (IARC, International Age Rating Coalition. Disponível em: <<https://www.globalratings.com/>>. Acesso em: 01/07/2015.)

A plataforma é constituída por estreita colaboração de representantes de autoridades de classificação de todo o planeta e com consultas constantes a fabricantes de jogos e aplicativos e às lojas virtuais. As autoridades fundadoras e principais já foram apresentadas e comentadas em outro capítulo desse texto, mas as relembro: ESRB pelos Estados Unidos da América, PEGI representando a União Européia, Classind atendendo pelo Brasil e Australian Classification Board pela Austrália. Cada uma delas foi primordial na formulação do questionário base para ele atender as expectativas e necessidades dos sistemas de classificação indicativa presente em cada um dos países. Questionário que será respondido pelos desenvolvedores de jogos e aplicativos digitais e é o principal recurso para gerar a indicação de faixa etária recomendada para o título em questão. Também todos participaram da programação do algoritmo que criou toda as ferramentas de

execução da plataforma e gera a classificação única para cada país de acordo com os critérios regionais de classificação implantados pelos representantes.

Essas classificações geradas pelo sistema são automáticas, sem passar por revisão humana antes de serem dadas aos títulos quando são liberados em lojas virtuais - locais de comercialização deles. Porém um processo de monitoramento posterior a liberação ocorre com todos os produtos e sempre que necessário quando uma situação problema é noticiada.

4.2. Histórico

Para desenvolver esse subcapítulo, foi realizada uma entrevista com o coordenador da seção de Jogos e Aplicativos Digitais da Classificação Indicativa do Ministério da Justiça, Rafael Vilela. A formulação de todo o histórico envolvendo o IARC é baseada nas informações dadas por ele por meio da conversa e perguntas direcionadoras. Respostas essas que, também, foram utilizadas em outros tópicos desse texto.

O projeto IARC foi inicialmente pensado em meados de 2011 pelas duas empresas privadas de classificação indicativa já comentadas, ESRB e PEGI. Cada uma delas desenvolveu em paralelo projetos para a criação de sistemas digitais que exercessem uma função de classificação automatizada. Os sistemas são lançados e desenvolvem classificações para jogos simples, quanto maior a complexidade menor a eficiência.

As duas empresas, percebendo que criaram projetos com objetivos parecidos, unem-se para recriar a ferramenta agora com os dois pensamentos iniciais unidos. E elas, também, precisavam de uma forma de se manter no mercado, uma vez que os jogos em mídia física não estavam com o mesmo ritmo de produção e elas oficialmente não classificavam aplicativos e jogos digitais. A iniciativa trouxe a possibilidade das empresas se manterem ao receberem dos novos desenvolvedores interessados ou precisando classificar seus produtos com elas.

Em 2012, na primeira conferência mundial de jogos dentro da E3 – *Electronic Entertainment Expo* – que foi realizada em Los Angeles, ESRB e PEGI lançam oficialmente a proposta do projeto IARC. Nessa mesma conferência há o convite para o Brasil aderir, pelo reconhecimento internacional que o nosso sistema de classificação possui. Outros países europeus também se interessam, esses que ainda não estão ou não querem na PEGI. A Austrália demonstrou interesse em participar, contudo, houve impedimento devido ao processo de classificação ser ligado ao governo do país. Há uma expectativa com o fato do Japão aderir pela relação estreita com a tecnologia e uma grande empresa de jogos, a Nintendo, ser originária de lá. Porém, esse país não demonstra interesse em aderir justificando a possibilidade de não adaptação com a ferramenta tanto pelo sistema de classificação deles quanto em relação a população.

A partir do ano 2012 até início de 2014, todo o projeto é elaborado. Foram aproximadamente dois anos de trabalho para o lançamento do piloto dele em 14 de Janeiro de 2014 testando os aplicativos que se encontravam na loja virtual do navegador Mozilla Firefox. Ele foi escolhido por ser um sistema operacional de menor porte, possibilitando testar melhor e reparar todo tipo de falha. Ao longo do ano, uma quantidade maior que 10 mil jogos e aplicativos foram classificados somente pertencentes a ele.

Em Julho desse mesmo ano, a Google decide aderir ao projeto. Liberando para a ferramenta ser instalada na loja virtual deles, Google Play. Mas para esse fato ocorrer, algumas reformulações profundas precisaram ser realizadas para adaptar. De acordo com o Rafael, elas foram importantes porque uma das maiores lojas virtuais de aplicativos e jogos estava interessada em participar, ela representa 90% do mercado brasileiro. Além de serem melhorias no sistema que aconteceriam em um futuro próxima e foi ideal terem acelerado esse processo. Com isso, foi vantajoso para todos. A classificação gerada pelo IARC começou a ser mostrada oficialmente na Google Play no dia 13 de Março de 2015.

Em 2015, também, a Austrália consegue aprovação do poder Legislativo do país e tem a sua entrada no projeto IARC, seus símbolos de faixas etárias são

inseridos e o sistema programado para encaixar com o formato de classificação deles.

Entre Março e Abril desse mesmo ano o processo de classificação não era obrigatório na loja virtual Google Play pelo formato do sistema IARC e no dia 26 de Abril ela se torna obrigatória para todos os jogos e aplicativos que fossem inseridos a partir dessa data, esse quesito valendo para qualquer melhoria – *update* – realizada em qualquer aplicativo já inserido lá. Já em Maio, oficializa-se a obrigatoriedade de se mostrar a classificação gerada pelo questionário desenvolvido para o IARC respondido, ou seja, todas os desenvolvedores de jogos precisariam atualizar seus cadastros dos produtos que estivessem cadastrados na Google Play.

Como esse sistema de classificação é geral, todos os acontecimentos também interagem com o Brasil. Por isso, a modificação que aconteceu foi a reestruturação da equipe de jogos que antes realizava somente análise prévia das obras que chegavam à Classificação Indicativa para também realizar um trabalho semelhante ao pessoal da seção de monitoramento também do CLASSIND. Também de acordo com Rafael, a atividade de monitoramento ocupa 98% da carga horária dos analistas e estagiários da seção.

As grandes consequências desse projeto, além das que serão comentadas é o interesse cada vez maior de outros países para aderirem. Alguns até que não possuíam sistema de regulamentação de faixa etárias, mas se interessaram pelo motivo das lojas virtuais serem de fácil acesso em qualquer lugar com computador, tablet ou smartphone e conexão à Internet ou pela pressão que as grandes lojas virtuais pressionarem junto com as empresas de jogos e aplicativos digitais que dominam o mercado.

4.3. Como funciona

Abaixo será mostrado o passo-a-passo que se propõe a ser seguido pelas empresas desenvolvedoras de jogos e aplicativos com a implantação e oficialização do sistema IARC para classificação desses itens no mundo.

Quando um novo aplicativo ou jogo para lojas na Internet é finalizado, o primeiro passo que os desenvolvedores normalmente seguem é o distribuir para lojas virtuais. Esse quesito gera a necessidade de cadastro da empresa, se não houver, no sistema de cada loja e, posteriormente, o registro detalhado do jogo ou aplicativo. Nesse registro se inicia o segundo passo, a coleta de dados sobre o objeto criado especialmente utilizados para gerar a classificação. Esse processo é realizado em parte por responder um questionário padronizado com todos os tipos de perguntas abrangendo assuntos referentes aos quatro critérios base: violência, sexo, drogas e linguagem.

Ao completar de marcar as respostas, o sistema se encarrega de gerar uma classificação condizente com o que foi informado. Esta é liberada de acordo com cada padrão de classificação do mundo participante do sistema. Ou seja, quando o organismo IARC chegar em uma conclusão de qual faixa etária é a adequada, ele liberará o resultado condizendo com a padronagem criada para todos eles ficando, assim, compreensível claramente para cada país membro.

Sequencialmente, a loja virtual incorpora os dados da classificação remetida e adapta para uma utilidade de acordo com a região que a loja será acessada, isso facilmente captado pelo sistema de localização GPS (Global Positioning System, em tradução, sistema de posicionamento global) embutido em smartphones e tablet ou por rastreamento de IP (Internet Protocol, em tradução, Protocolo de Internet), principalmente utilizado para lojas presentes nos consoles de videogames atuais.

Após a inserção nas lojas, começa o trabalho de monitoramento realizado pelas autoridades regionais do IARC com o intuito de verificar a classificação dada e corrigir qualquer possível erro, assegurando a qualidade do sistema e reparar qualquer falha presente em sua programação ou elaboração do questionário sempre projetando a melhora para propiciar a maior segurança ao consumidor.

4.4. Mudanças na classificação

Uma das primeiras mudanças que podem ser notadas é a aplicabilidade da classificação para vários sistemas de classificação ao mesmo tempo. Eliminando uma definição dada em um país ir de encontro a de outro, gerando confusões e problemas de confiabilidade da que for menos rigorosa.

Segundo é a velocidade que esse novo sistema tem ao gerar uma faixa etária recomendada. O processo não automatizado requer alguns dias para ser realizado passando por todas as etapas burocráticas que o Ministério da Justiça brasileiro exige, tanto que o tempo solicitado por ele é de 20 dias úteis.

Outro ponto é a não mais cobrança para realização do serviço. Não gera ônus para as empresas desenvolvedoras de jogos e aplicativos, propiciando incentivo a mais softwares e empresas menores poderem lançar os seus no mercado também. O sistema manual – realizado por analistas verificando cada peça enviada – possui tabelas de preços para cobrança relativas a cada tipo de material que é entregue, desencorajando pequenos produtores sem capital necessário para atender essa exigência. Além disso, as questões burocráticas e os variados processos individuais que os desenvolvedores precisavam superar em cada território para conseguir disponibilizar seu material acabavam retardando e barrando muitos produtos de chegarem logo aos consumidores. Assim, o projeto se tornou bem interessante e favorável para os desenvolvedores ao redor do mundo.

Uma das modificações que ainda ficam com um teor controverso é o fato de ser grande parte do trabalho ser realizada de forma automatizada. O preconceito que existe pelo medo de falha e o pensamento de não existir um cuidado que um humano teria com cada detalhe presente em uma obra midiática que poderiam interferir na faixa etária que seria recomendada, além da possibilidade do desenvolvedor responder o questionário de má fé para obter vantagens de maior

público adquirindo o jogo ou o aplicativo ao omitir fatores relevantes para completar a classificação.

Contudo, existe o monitoramento unificado entre todos os países dos softwares registrados na plataforma IARC. Profissionais treinados estão encarregados de verificar cada um deles para conferir a compatibilidade do título com a classificação gerada pelo sistema para ele. Dessa forma, ainda existe o trabalho humano verificando as falhas tanto do sistema quando possivelmente criada pela empresa que registrou o jogo ou aplicativo e as corrigindo para assegurar a precisão do IARC.

Também é uma plataforma que auxilia as lojas virtuais, porque elas não precisam mais desenvolver sistema de classificação indicativa próprios podendo inserir em seu programa a plataforma IARC e respeitar os requisitos de classificação de conteúdo que já existentes em muitos países, que estão já incorporados no projeto.

CONCLUSÃO

Após o exposto nos capítulos antecedentes, é perceptível a necessidade de sistemas de classificação indicativa organizados tanto para afastar possíveis programas de censura estatais ou sociais relacionados à força que a opinião pública aplica em situações expondo ações violentas ou sexuais e envolvendo consumo de drogas. A existência de um sistema desenvolvido pelo Estado ou por empresa privada facilita e propicia segurança para os pais e responsáveis.

Também é relevante o fato de não se criar um sistema de barreira e proibição e se continuar incentivando novas formas de melhorar a classificação indicativa. O veto de algum jogo ou aplicativo gera, além de descontentamento e propaganda negativa por remeter à censura, o marco dele na história. Isso faz ele não cair no esquecimento, como é comum no ciclo desse meio devido a imensa leva de novas opções quase que diárias para entreter a população. A imortalidade artificial, desse modo, é ruim para um jogo que foi proibido, acarreta o desejo de conhecer tanto o porquê dele ser banido como o de jogar para conhecer. Isso por qualquer pessoa de qualquer idade sem uma regulamentação ao passo que será adquirido na clandestinidade.

Com isso, é importante qualquer forma de incentivo a melhora de classificação indicativa. Especialmente um modelo que não propôs somente melhorias para um país como para desejar criar uma forma uniforme e padrão de classificação auxiliando a compreensão do público e implementando a diminuição da possibilidade de falhas. Além o International Age Rating Coaliton (IARC) ser um sistema que agilizará o trabalho dos analistas; auxiliando, assim, na qualidade da forma que eles examinam os jogos e aplicativos.

Claramente que o trabalho de melhorias e criação de outras formas de classificar pode ser feito junto com outros mecanismos de acesso a informação para o mercado consumidor de mídias digitais, foco desse trabalho. Esse comentário é direcionado ao incentivo de campanhas educativas em escolas, por exemplo, ou

para a conscientização dos pais sobre o sistema. É sabido que, no Brasil, é comum a sociedade não entender a funcionalidade ou mesmo nem conhecer sobre o sistema de classificação indicativo corretamente.

Algumas campanhas já existem e possuem a sua eficácia como o desenvolvimento do aplicativo da Classificação Indicativa do Ministério da Justiça. Porém, seria ideal a implementação de outras, especialmente as direcionadas para o novo sistema que entrou em funcionamento esse ano e que é intimamente relacionado com toda a tecnologia digital e sua velocidade de informação.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial, Brasília, DF, 16 jul. 1990. 207p.

AUSTRALIAN GOVERNMENT. Australian Classification. Disponível em: <<http://www.classification.gov.au/Pages/Home.aspx>>. Acesso em: 01/07/2015.

BATISTA, M. L. S., QUINTÃO, P. L., LIMA, S., M., B., CAMPOS, L. C.D., BATISTA, T. J. S., “**Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**”, Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granberry, nº 3, jul/dez 2007. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>>. Acesso em 01/07/2015.

CANELA, G. (Coord.), **Classificação indicativa**: construindo a cidadania na tela da tevê. Brasília, Ministérios da Justiça, 2006.

CHAGAS, C. M. F., ROMÃO, J. E. E., LEAL, S. (Org.), **Classificação indicativa no Brasil: desafios e perspectivas**. Brasília, Ministério da Justiça, 2006.

COMISSÃO EUROPEIA. Como trabalha a Comissão Europeia. Disponível em: <http://ec.europa.eu/atwork/index_pt.htm>. Acesso em: 01/07/2015.

DISCOVERY CHANNEL. A era do videogame. Produção executiva: Fenton Bailey, Randy Barbato e Robert M. Curran, 2007 (5 episódio). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZgogqzK9iXg&list=PLB800C6536F5CAFC9>>. Acesso em: 01/07/2015.

DISCOVERY CHANNEL. A história do videogame. Direção: Hugh Whitworth, 2004 (46 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xlrs9js0uHo>>. Acesso em: 01/07/2015.

ESRB, Entertainment Software Rating Board. Disponível em: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>. Acesso em: 01/07/2015.

GIL, Antônio Carlos. **Estudo de caso**. São Paulo, Atlas, 2009.

IARC, International Age Rating Coalition. Disponível em: <<https://www.globalratings.com/>>. Acesso em: 01/07/2015.

IIP DIGITAL. Novo mapa interativo mostra as línguas faladas nos Estados Unidos. Disponível em:

<<http://iipdigital.usembassy.gov/st/portuguese/article/2013/08/20130813280562.html#axzz3euddtRj5>>. Acesso em: 04/07/2015.

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo, Conrad Editora do Brasil, 2004.

LEAHY, V. **Liberdade de expressão e a proibição dos jogos eletrônicos**. Monografia de Graduação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil, 2010.

MENDEL, T. **Liberdade de expressão e regulamentação da televisão para proteção das crianças e adolescentes**: estudo comparativo do Brasil e outros países. Centre for Law and Democracy, 2012.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, O que é a classificação indicativa? Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>>. Acesso em: 01/07/2015.

NINTENDO. Company profile. Disponível em: <<http://www.nintendo.co.jp/corporate/en/outline/index.html>>. Acesso em: 01/07/2015.

PEGI, Pan European Game Information. Disponível em: <<http://www.pegi.info/pt/index/>>. Acesso em: 01/07/2015.

ROMÃO, J. E., CANELA, G. ALARCON, A. (Org.), **Manual da nova classificação indicativa**. Brasília, Ministério da Justiça, 2006.

RETROSPACE. A história dos videogames. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/>>. Acesso em: 01/07/2015.

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA (Org.), **Classificação indicativa: guia prático**. Brasília, Ministério da Justiça, 2012.

THE DOT EATERS. Bitstory. Disponível em: <http://thedoteaters.com/?page_id=6>. Acesso em: 01/07/2015.

ANEXOS

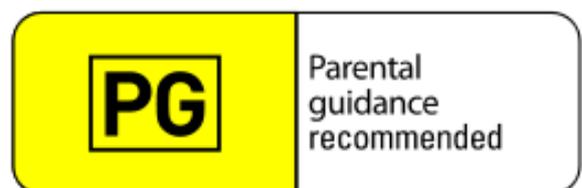
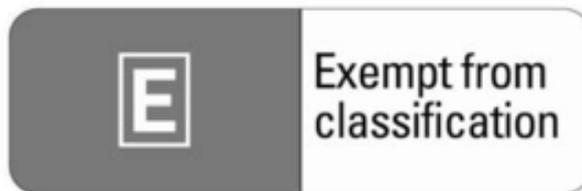
I. ESRB



II. PEGI



III. Austrália





IV. IARC Funcionamento



V. Entrevista

P: Por que criou o IARC? Qual era a idéia inicial, ao criar, era bom para alguém, ruim para alguém? Criar era para melhorar para todo mundo? Ou era para facilitar?

R: Boa parte dessa pergunta vai ter um pouco da minha própria percepção, só que eu acho que vai ser interessante para você também. Desde quando surgiram aplicativos e desde quando começaram a ter várias outras plataformas digitais,

surgiu – não sei quem primeiro, se foi a PSN, depois *X-Box Live*, depois a Nintendo – desde quando começou a ter essa migração para serviço digital, a indústria já começou a sentir que estava tendo esse *shift* para o digital. Porque para a indústria é muito diferente, é mais barato produzir um jogo sem mídia física. As lojas digitais, você começava a colocar mais videogame na mão de gente que não tinha videogame, basicamente todo mundo que tem um celular agora tem videogame, mesmo que não saiba, começou a diminuir a diferença entre videogame e aplicativo, começou a ficar meio confuso a condução de entretenimento digital começou a ficar meio mista. Ao mesmo tempo surgiu sítio de *streaming*. Aí teve toda a revolução televisiva que o *Netflix* provocou, a revolução musical que o *Spotify* provocou, conseguiu diminuir muito a pirataria musical, que ninguém imaginou que fosse conseguir com o *streaming*, mas deu. A indústria já começou a ver que estava saindo do modelo mídia física para o modelo digital. Isso começou a aparecer aqui para a gente...

A classificação indicativa se dava aqui nesse período, ela existia para jogos desde 2001/2 mais ou menos, era feito assim por demanda, sabe. O jogo que aparecia aqui era classificado, o que não aparecia não era classificado. Lá em 2010, a gente resolveu passar isso a limpo e aí a gente fez o nosso levantamento e achou, sei lá, 93% de não classificação para os jogos de mídia física, tradicional mesmo, ainda estou falando do mercado padrão, os Nintendogs da vida incluídos. Aí a gente resolveu falar com essa indústria para eles se acertarem, né, classificarem. Os anos de 2010 e 2011 foram bastante ocupados para a gente aqui em termos de mídia física, tivemos que correr para expandir o espaço para videogame, começou a chegar aqui muito jogo.

A migração da era analógica para a digital coincidiu com um *boom* econômico grande. As pessoas estavam gastando muito com videogame, foi o momento dos acessórios, periféricos e expansões – tudo isso é muito caro. Empresas de jogos, como THQ, estavam valendo muito na bolsa de valores. Em seguida, aparece uma crise econômica gritante que faz muitas das empresas – que se destacavam no mercado – desaparecerem pelo fato de antes um jogo ser vendido facilmente no varejo a 150 reais, agora não vende e é substituído por um aplicativo a 50 centavos de real em lojas virtuais. Então está ocorrendo um

crescimento do mercado digital que abre brecha e incentiva a existência do jeito IARC de fazer classificação.

O sistema de classificação nos Estados Unidos – a ESRB – é privado, não pelo Governo como o nosso, então eles previram que poderiam fechar as portas se não criassem uma solução para atender a grande mudança. Porque aqui, se a Classificação Indicativa acabar, as pessoas são realocadas dentro do Ministério da Justiça, então não era um problema ou prioridade.

Então o IARC é uma questão de sobrevivência para os países que têm sistema de classificação privado, como: PEGI na União Européia, ESRB nos Estados Unidos e USK na Alemanha. Isso porque a mídia física está fadada a acabar, então ou eles criariam um sistema para se adaptar ou estavam fadados a falir.

Para o Ministério da Justiça foi mais uma questão de intensificação da importância da seção dentro do departamento e continuação de política pública, que teve crescimento de importância com o *boom* dos jogos e as modificações para os incluir na classificação, porém estava sentindo a queda de demanda de mídia física. Ou seja, o IARC não é essencial, mas importante para o Brasil.

P: Qual a data de lançamento oficial?

R: 13 de Março de 2015 no *Google Play* para jogos e aplicativos novos adicionados e Abril e Maio para qualquer um inserido na loja.

Em 14 de Janeiro de 2014 ele foi lançado na loja do *Mozilla Firefox* no *Firefox IOS*, na sua versão IARC piloto. Isso porque nenhuma empresa havia topado entrar no sistema e era necessário alguém para testar e verificar para aperfeiçoar.

P: Que aconteceu no período de 2011 a 2015?

R: Foi período de elaborar e aprimorar a ferramenta, justamente a época de estágio

que você estava aqui.

P: Quem estava no centro da criação da ferramenta?

R: Foram quatro órgãos classificadores: ESRB dos Estados Unidos, PEGI da União Européia, Classind para o Brasil e USK para Alemanha. A Austrália ficou em processo de negociação por um tempo até entrar, porque estava em sistema de votação com o congresso dela.

P: Houve modificações para quando a Google entrou?

R: Sim, o sistema foi todo reprogramado para suportar uma loja virtual de tão grandes proporções especialmente porque ser uma loja virtual de muita importância para a plataforma, ao passo que ela é responsável pela loja do *Android* e, para o Brasil, é responsável por 90% do mercado de aplicativos.

Também o fato de atrair muitas outras empresas e lojas, porque perceberam que uma grande loja aderiu e o sistema suportou a demanda dela.

P: Quais as mudanças que a Classificação passou?

R: Principalmente foi a adaptação para uma forma organizada de monitoramento espelhada no estilo da seção monitoramento daqui do Ministério.

P: Qual uma das grandes consequências do IARC?

R: Virar um grande grupo de classificação por reunir órgãos dessa atividade do mundo. Também a transparência, não só para o público, mas para um órgão fiscalizar e acompanhar como o processo estava sendo realizado em todos os outros, ou seja, como a classificação é feita em outros países. Gera uma cobrança e

melhora nesse processo. Sem falar na possibilidade de unificação dos sistemas.

P: Quem participa da parte financeira do IARC?

R: O Brasil é o único que não participa nem receber dinheiro dele. Os outros são dependentes do IARC.

P: Quem mantém o IARC?

R: São as lojas virtuais que acabam mantendo os órgãos de classificação por consequência, porque as empresas não estão pagando pelo processo de classificação para esses órgãos e sim o IARC pelo dinheiro proveniente das lojas virtuais que pagam para poder utilizar essa plataforma.

P: É organizado o sistema de monitorar?

R: Os jogos e aplicativos chegam em um painel de controle geral. Todos acessam e sabem o que foi monitorado ou não sem a necessidade de repetir. As seleções do que será monitorado primeiro é por curiosidade de um aplicativo novo que está na mídia, por denúncia, por pedido do desenvolvedor para rever, por busca de palavras-chaves “perigosas” (como: zumbi, guerra, sangue e etc) pelo mais acessados de acordo com a loja virtual e isso é variável em cada país.

P: Quem criou o IARC?

R: Em 2011 a ESRB e a PEGI estavam já pensando nessa parte digital, o Brasil não porque estava se adaptando a organizar toda a forma para classificar jogos.

As duas empresas criaram sistemas em paralelo, ESRB criou um formulário *online* – *ESRB short form* – que foi criado para classificar jogos digitais de

baixa complexidade. A mesma coisa com a PEGI, o *PEGI express*.

Em 2012 teve a primeira Conferência Internacional de Jogos dentro da E3. A ESRB e PEGI anunciaram a unificação gerando o IARC, convidou os países que haviam demonstrado interesse antes – o Brasil, a Alemanha e a Austrália. A última ainda não podia entrar por questões burocráticas relacionadas ao governo e os outros dois já aderiram.

P: Os sistemas de classificação antigo digitais ainda funcionam?

R: Sim, especialmente porque algumas lojas virtuais ainda não aderiram. Principalmente duas grandes lojas: a *Apple Store* e a da *Microsoft*. Além também da análise, mesmo que escassa, das mídias físicas.

P: Quando se iniciou toda a conversa entre os países, ocorreram alguns choques, especialmente culturais. Como vocês lidaram com isso?

R: Choque cultural em termos da classificação resultante nunca, porque ela continua sendo de acordo com as faixas etárias criadas por cada país. Mas onde estava o choque, no formulário porque ele precisava ser completo para todo mundo e ele, também por questão de praticidade, necessitava ser o menor possível. Quanto maior o formulário, mais esquisito ele fica e mais oportunidades de alguém errar. Além de ficar tedioso e poder ser repelente para as empresas gostarem e aderirem.

Então, o Brasil foi bem flexível na questão de exigência de certos itens no formulário. Pouca coisa teve que ser mudada por nossa conta, por exemplo, a gente se adaptou facilmente a forma de abordagem da violência feita por eles que é bem diferente da nossa. As tendências do Brasil foram traduzidas para a forma como eles abordam. Mas tivemos que “bater o pé” nas questões de nudez não erótica por motivos culturais daqui, os Estados Unidos ignoram o item criado para separar o erotismo por não tolerarem qualquer forma de amostra do corpo.

P: O IARC cria uma classificação geral, do tipo genérica?

R: Sim, o IARC lança uma classificação genérica para os países que podem aderir e não possuem um sistema de classificação indicativa. Essa recomendação de faixa etária aparece junto com os outros ao ser gerada a classificação pela plataforma.

P: Tendo o Brasil e os Estados Unidos e relacionado a ESRB. Como fica a America Latina, algum país quer aderir?

R: Canadá e México utilizam o ESRB. O resto da América não possui sistema de classificação oficial, mas o ESRB tem influência sobre eles. Algo que o Brasil não pode fazer pelo nosso sistema estar relacionado à política pública do Estado, é um impacto de um governo “ditando regras” em outro.