

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

GUIA PRÁTICO

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA
DEPARTAMENTO DE PROMOÇÃO DE POLÍTICAS DE JUSTIÇA

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
GUIA PRÁTICO

RASCUNHO

Organização
Secretaria Nacional de Justiça

3ª edição
Brasília
2018

MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA
Torquato Jardim

SECRETÁRIO EXECUTIVO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
Gilson Libório de Oliveira Mendes

SECRETÁRIO NACIONAL DE JUSTIÇA
Luiz Pontel de Souza

DIRETOR DO DEPARTAMENTO DE PROMOÇÃO DE POLÍTICAS DE JUSTIÇA
Geraldo Luiz Nugoli Costa

COORDENADORA DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
Jane Mary Dantas Perez

ELABORAÇÃO DO CONTEÚDO

Antônio Carlos R. Dantas	Eduardo de A. Nepomuceno	Marcela Fernandes C. Lemos
David Gonçalves Athias	Hamilton Cezário Gomes	Paula Lacerda Resende
Denisson Luís A. Penna	Henrique Oliveira da Rocha	Rafael Figueiredo Vilela
Diego do Carmo Coelho	Jane Mary Dantas Perez	

REDAÇÃO, REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO
Amanda Abreu Azevedo
David Gonçalves Athias
Eduardo de Araújo Nepomuceno
Rafael Figueiredo Vilela

AGRADECIMENTO
A Secretaria Nacional de Justiça agradece o empenho de todos que fazem ou fizeram parte da equipe de colaboradores da Classificação Indicativa e que, no decorrer de seu trabalho, testaram e aprimoraram os conteúdos presentes neste guia.

Distribuição gratuita
É permitida a reprodução total ou parcial desta publicação, desde que citada a fonte.

RASCUNHO

SUMÁRIO

Apresentação	4
Secretaria Nacional de Justiça	5
Objetivo	6
Autorização dos Pais e Responsáveis	7
Aplicação dos Critérios de Classificação Indicativa	8
Classificação Indicativa: Critérios de Análise	9
Violência (Livre)	9
Violência (10 anos)	10
Violência (12 anos)	12
Violência (14 anos)	16
Violência (16 anos)	18
Violência (18 anos)	20
Sexo e Nudez (Livre)	21
Sexo e Nudez (10 anos)	21
Sexo e Nudez (12 anos)	21
Sexo e Nudez (14 anos)	23
Sexo e Nudez (16 anos)	24
Sexo e Nudez (18 anos)	24
Drogas (Livre)	26
Drogas (10 anos)	26
Drogas (12 anos)	27
Drogas (14 anos)	28
Drogas (16 anos)	28
Drogas (18 anos)	29
Atenuantes	30
Agravantes	33
Descritores de Conteúdos Inadequados e Interativos	36
Classificação Indicativa: Modo de Exibição	37
Símbolos de Classificação Indicativa	37
Exibição em Invólucros, Embalagens e Capas de Livros de RPG	38
Exibição em Banners, Cartazes, Outdoors, Displays e Mídia Impressa	42
Exibição em Catálogos, Agendas e Programações	42
Exibição para Distribuição Digital	43
Exibição para Televisão	44
Exibição em Anúncios e Chamadas em Mídia Eletrônica	45
Exibição em Sítios da Internet	46
Exibição no Acesso a Obras e Demais Diversões e Espetáculos Públicos	46

PROVISÓRIO

APRESENTAÇÃO

A Secretaria Nacional de Justiça (SNJ), do Ministério da Justiça, tem como uma de suas competências a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de interpretação – RPG).

Essa competência decorre de previsão constitucional regulamentada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente e disciplinada por Portarias do Ministério da Justiça. A classificação indicativa se encontra consolidada como política pública de Estado e seus símbolos são reconhecidos pela maioria das famílias e estas os utilizam para escolher a programação televisiva, os filmes e os jogos que suas crianças e adolescentes devem ou não ter acesso.

O processo de classificação indicativa adotado pelo Brasil considera a corresponsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente dos direitos à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade. Essa política pública consiste em indicar a idade não recomendada, no intuito de informar aos pais, garantindo-lhes o direito de escolha.

O surgimento da Classificação Indicativa no País, sua regulamentação e aplicação, foi uma conquista da sociedade brasileira, que ansiava por um mecanismo de informação que garantisse aos pais os subsídios mínimos para poder decidir sobre quais conteúdos o seu núcleo familiar deveria ter acesso, com segurança e responsabilidade.

Entender a liberdade de expressão como sendo um direito fundamental do homem, como preceito para garantir a manifestação de opiniões, ideias e pensamentos sem retaliação ou censura, seja por parte de governos, órgãos privados ou públicos, ou outros indivíduos, é fundamental e inequívoco, dentro de uma sociedade democrática.

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 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.

RASCUNHO

Este Guia Prático é um instrumento democrático que visa dar transparência e objetividade à política pública da classificação indicativa, evidenciando os critérios de análise. Tanto pode servir às emissoras de TV, produtoras e distribuidoras de filmes e jogos, como também à sociedade em geral e à família.

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA

A Secretaria Nacional de Justiça (SNJ) é uma das três secretarias que fazem parte do Ministério da Justiça e possui vasta área de atuação. Sua missão visa promover e construir direitos e políticas de justiça voltadas à garantia e ao desenvolvimento dos Direitos Humanos e da Cidadania, por meio de ações conjuntas do poder público e da sociedade.

A Secretaria tem como objetivos específicos coordenar a política de enfrentamento ao tráfico de pessoas; articular o enfrentamento ao crime organizado, à lavagem de dinheiro e à corrupção; proteger e promover os direitos dos migrantes; intensificar e aprimorar a Cooperação Jurídica Internacional; aperfeiçoar os mecanismos de acreditação e supervisão das Entidades Sociais qualificadas como Organizações da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), Utilidade Pública Federal (UPF) ou Organização Estrangeira (OE).

Também está a cargo da SNJ a coordenação das atividades de classificação indicativa de programas de televisão e filmes, diversões públicas, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação (RPG), objeto desse guia prático.

RASCUNHO

OBJETIVO

Este guia prático tem por objetivo expor de maneira clara e simplificada como o Ministério da Justiça realiza a análise de obras audiovisuais – televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de interpretação (RPG).

A seguir, serão apresentadas as definições operacionais e técnicas das tendências de indicação de faixa etária, fatores atenuantes e agravantes, evidenciando como a equipe da Secretaria Nacional de Justiça emite os relatórios que instruem os processos administrativos da Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND).

O Manual é de 2006. Durante o período de sua utilização como instrumento que norteia toda a análise realizada pela Secretaria Nacional de Justiça sobre o tema Classificação Indicativa, foram identificados alguns pontos sensíveis que passaram por uma adaptação, foram suprimidos ou incluídos, com o objetivo de melhor instruir os processos administrativos, visando proteger crianças e adolescentes de conteúdos inadequados, nocivos ao seu saudável desenvolvimento físico e psíquico, como preconiza o Estatuto da Criança e do Adolescente.

Esta edição, revista e ampliada, incorpora o resultado do seminário sobre classificação indicativa realizado pelo Ministério da Justiça, em Brasília, no dia 16 de março de 2018, da reunião entre a Secretaria Nacional de Justiça, do Ministério da Justiça, com integrantes do Comitê de Acompanhamento pela Sociedade Civil para a Classificação Indicativa (CASC-Classind), na cidade do Rio de Janeiro, em 13 de abril de 2018, bem como do "Debate Público em Defesa da Classificação Indicativa", promovida pela Procuradoria Federal dos Direitos do Cidadão, na sede da Procuradoria Geral da República, em Brasília, no dia 24 de abril de 2018 e a consulta pública realizada pelo Ministério da Justiça, no período de 20 a 28 de junho de 2018, referente à Política Pública de Classificação Indicativa, que deram origem à Portaria n° 1.189 de 3 agosto de 2018.

RASCUNHO

DA AUTORIZAÇÃO DOS PAIS E RESPONSÁVEIS

FAIXA ETÁRIA	CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA	CONDIÇÃO DE ACESSO
Menores de **10 anos**	Livre a NR 16	Na presença do acompanhante legal
de **10 anos** a menores de **12 anos**	Livre a NR 10	Liberado
	NR 12 a NR 16	Na presença do acompanhante legal ou mediante autorização escrita do responsável
de 12 anos a menores de 14 anos	Livre a NR 12	Liberado
	NR 14 a NR 16	Na presença do acompanhante legal ou mediante autorização escrita do responsável
de 14 anos a menores de 16 anos	Livre a NR 14	Liberado
	NR 16	Na presença do acompanhante legal ou mediante autorização escrita do responsável
de 16 anos a menores de 18 anos	Livre a NR 16	Liberado
	NR 18	Na presença do acompanhante legal ou mediante autorização escrita do responsável

NR: Não recomendado.

Responsável: o pai ou a mãe ou o tutor ou o curador ou o detentor da guarda.

Acompanhante legal: o pai, a mãe, o tutor, o curador, o detentor da guarda ou a pessoa maior de idade que exerce, a qualquer título, e mesmo que temporariamente, a vigilância ou a prestação de assistência material, moral ou educacional da criança ou do adolescente.

APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Como regra geral, à medida que as situações violentas, do universo das drogas e das práticas e discursos sexuais vão ficando mais complexas, mais recorrentes ou mais intensas e impactantes (impressionantes, chocantes ou que causem grande efeito), agrava-se também a tendência de classificação indicativa e, por conseguinte, eleva-se a gradação atribuída à obra. Por isso, quando há duas ou mais tendências de indicação, atribui-se a classificação referente à tendência correspondente à maior faixa etária para se concluir o processo.

Deve-se observar que está previsto no Manual da Nova Classificação Indicativa a influência de indicadores que podem atenuar ou agravar as tendências de indicação presentes na obra audiovisual, em especial, as que versam sobre a relevância do conteúdo inadequado para a compreensão da trama, a frequência de exibição do conteúdo e o modo como a cena foi apresentada (a chamada composição de cena, ou mise-en-scène, levando-se em consideração enquadramento, recursos de edição, efeitos especiais, sonorização, comportamento dos personagens, etc.).

É importante ressaltar que a objetivação desses indicadores se apresenta 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, resultaram em uma ferramenta para a defesa dos direitos das crianças e adolescentes.

RASCUNHO

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA CRITÉRIOS DE ANÁLISE

Estão relacionadas aqui as tendências de indicação e suas respectivas descrições operacionais, divididas por critérios (violência, sexo e drogas), elementos atenuantes e agravantes e subdivididas por faixas etárias a que não se recomendam.

A. VIOLÊNCIA

A.1 Livre

São admitidos com essa classificação obras que contenham predominantemente conteúdos positivos e que não tragam elementos com inadequações passíveis de indicação para faixas etárias superiores a 10 anos. Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem à violência é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança, como os elencados abaixo:

A.1.1 VIOLÊNCIA FANTASIOSA

- Apresentação de níveis elementares e fantasiosos de violência, a exemplo dos atos agressivos vistos em desenhos animados destinados ao público infantil, que não apresentem correspondência com a realidade.

- Apresentação de brigas não impactantes de tramas infanto-juvenis maniqueístas, de luta do bem contra o mal, sem que se coadunem com a realidade.

- Apresentação da violência de forma caricata inserida no gênero comédia-pastelão (guerra de comida, pancadas que não resultem em danos físicos importantes), ou seja, que são feitas para provocar o riso e não como incentivadores da violência.

- Vale mencionar que a caracterização do critério absorve a apresentação de armas e artefatos usados na consecução fantasiosa da violência, de forma que tais objetos não devem ser identificados como critério gravoso de análise. Nestes casos, a depender da apresentação, não existe a tendência de "presença de armas com violência", que fica absorvida pelo critério técnico da violência fantasiosa.

EXEMPLO: apresentação de um desenho animado, em que um personagem bate com uma bigorna na cabeça de outro, que é amassado e, logo em seguida, volta a sua forma original.

A.1.2 PRESENÇA DE ARMAS SEM VIOLÊNCIA

- Presença de armas de qualquer natureza, sem que o contexto violento esteja presente, desde que o objeto seja o cerne da cena ou imagem em questão.

RASCUNHO

- Para este critério, amolda-se a utilização de armas em estandes de tiro, treinamentos em que não há a agressão direta entre os personagens e utilização em qualquer outro local apropriado, em que o uso não seja apresentado de forma violenta.

- Não há a consolidação da tendência quando os personagens são apresentados caracterizados e que sua indumentária esteja associada às armas, tais como: filmes de cowboys, policiais, samurais, guerreiros, entre outros, a exceção dos casos em que o armamento for o cerne das imagens apresentadas.

EXEMPLO: um samurai faz uma demonstração de suas habilidades com uma espada e, na sequência, a coloca sobre a mesa.

A.1.3 MORTES SEM VIOLÊNCIA

- Cenas em que as mortes são apresentadas sem violência, tanto no momento em que o ato ocorre, como na exposição de cadáver, sem que haja o envolvimento de dor ou lesões.

- Podem estar relacionadas a enfermidades ou velhice, sem que o padecimento físico seja evidenciado.

EXEMPLO: uma senhora idosa morre, enquanto dorme.

A.1.4 OSSADAS E ESQUELETOS SEM VIOLÊNCIA

- Exibição de ossadas e esqueletos humanos e de animais que não apresentam relação com quaisquer tipos de violência.

EXEMPLO: o fóssil de um homem pré-histórico, em que não há marcas de violência, é apresentado em escavação arqueológica ou em um museu.

A.2 Não recomendado para menores de 10 anos 10

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.2.1 PRESENÇA DE ARMAS COM VIOLÊNCIA

- Utilização de armas, com o intuito de praticar violência, havendo ou não a consumação do ato violento.

- A tendência deve ser utilizada desde que haja, no mínimo, uma ameaça real.

EXEMPLO 1: um personagem aponta qualquer tipo de arma para outrem ou o ameaça, mesmo que não se consume a agressão ou atentado de fato.

EXEMPLO 2: um personagem ouve um barulho em casa e apanha uma faca para defender-se.

A.2.2 MEDO / TENSÃO

- Cenas em que os enquadramentos, os jogos de câmera, a iluminação, a direção de arte, a sonorização, o comportamento dos personagens, os recursos de edição ou qualquer outro

RASCUNHO

elemento da linguagem audiovisual; crie uma ambientação tensa, que possa causar medo ou susto no espectador.

EXEMPLO: em uma casa escura, um personagem ouve barulhos estranhos. De repente, uma pessoa mascarada surge em cena, acompanhada por um alto efeito sonoro, provocando um susto no espectador.

A.2.3 ANGÚSTIA

- Conteúdos que possam provocar desconforto no espectador, tais como a apresentação de: discussões ríspidas, escatologia, personagens em depressão ou tristeza intensa, acidentes e destruições, morte de pais ou de pessoas ou animais com vínculos fortes com o personagem.

- Incluem-se os procedimentos ou intervenções cirúrgicas, em hospitais ou não, em que um médico (ou alguém com conhecimentos de socorrismo) performa qualquer ação invasiva, com visualização de lesões, incisões, suturas, entre outras, com o intuito de salvar ou restituir a saúde de um paciente.

- Em tais procedimentos, quando existir a apresentação de sangue, este deve ser citado como critério temático, não ficando absorvido, portanto.

EXEMPLO 1: uma criança com câncer morre no hospital, acompanhada pela família, que chora.

EXEMPLO 2: situação em que uma pessoa acaba vomitando sobre outra.

A.2.4 OSSADAS E ESQUELETOS COM RESQUÍCIOS DE ATO DE VIOLÊNCIA

- Exibição de ossadas e esqueletos humanos ou de animais resultantes de qualquer tipo de violência. Incluem-se aqueles encontrados durante as investigações policiais, perícias médicas e outras situações típicas em que a consumação da violência é evidente.

EXEMPLO: uma equipe de investigação encontra um esqueleto, que apresenta uma perfuração no crânio provocada por projétil de arma de fogo.

A.2.5 ATOS CRIMINOSOS SEM VIOLÊNCIA

- Qualquer ação que resulte em crime contravenção ou infração, prevista na legislação brasileira, que não resulte ou se relacione diretamente à violência.

EXEMPLO: furto, invasão a domicílio, pichações, corrupção, entre outros.

A.2.6 LINGUAGEM DEPRECIATIVA

- Cenas em que os personagens tecem comentários maldosos ou depreciativos a respeito de alguém que não esteja presente, amoldando-se a xingamentos e inferiorizações aferidas ao personagem que é vítima indireta da ação.

- Não há a presença da tendência quando forem utilizados termos infantilizados, que não comprometam a dignidade e honestidade dos envolvidos, com baixo ou nenhum poder ofensivo, tais como: bobo, chato, feio, etc.

RASCUNHO

EXEMPLO: – Olha aquele corno escroto chegando perto do meu namorado!

A.3 Não recomendado para menores de 12 anos

12

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.3.1 ATO VIOLENTO

- Ameaça ou ação intencional de violência, que atente contra a integridade corporal, liberdade ou a saúde, própria ou de outrem. Incluem-se nesta tendência os casos de tráfico de pessoas.

EXEMPLO 1: os personagens brigam entre si, trocando socos ou chutes.

EXEMPLO 2: alguém coloca comprimidos ou tranquilizantes no chá de outrem, para fazê-lo desmaiar.

EXEMPLO 3: um homem lança gás de pimenta nas pessoas que participam de um evento público.

EXEMPLO 4: um personagem ameaça matar outro.

EXEMPLO 5: uma pessoa se autoflagela.

A.3.2 VIOLÊNCIA PSICOLÓGICA

- Violência que acontece em uma relação desigual, em que os agentes exercem qualquer tipo de poder sobre as vítimas, sujeitando-as de forma intencional a maus tratos psíquicos.

EXEMPLO: um indivíduo menospreza outro, utilizando-se de termos pejorativos para diminui-lo como pessoa.

A.3.3 LESÃO CORPORAL

- Exibição de lesões corporais, cortes, fraturas ou órgãos internos; sejam eles produzidos por quaisquer tipos de violência ou acidentes.

EXEMPLO: um personagem apresenta uma fratura exposta, corte ou outra lesão visível.

A.3.4 DESCRIÇÃO DE VIOLÊNCIA

- Narrações, cartelas gráficas ou diálogos que narrem, de forma detalhada, qualquer tipo de violência, tais como: as descrições de abortos, de penas de morte, de eutanásia, de assassinatos, de suicídios, de agressões, de torturas, entre outros.

- As descrições de acidentes, com padecimento físico ou mortes, também representam esta tendência.

EXEMPLO: um personagem confessa um assassinato, revelando os detalhes do ato.

RASCUNHO

A.3.5 PRESENÇA DE SANGUE

- Exibição de: sangue oriundo de alguma lesão corporal, seja ela exibida ou não; de agressões físicas (como socos, cortes e tiros), acidentes (como os automobilísticos e domésticos), procedimentos médicos e lesões internas (como cirurgias, vômitos com sangue) e cenários ou objetos ensanguentados.

- Vale ressaltar que: pequenos cortes, retirada de sangue para exames laboratoriais, menstruação e sangramentos nasais não são considerados (salvo quando o enquadramento e as composições de cena valorizem a presença de sangue).

- O abate de animais, mesmo que para consumo, pode apresentar tal tendência, desde que o enquadramento imagético valorize a visualização do sangue.

EXEMPLO: identificação de paredes ensanguentadas em uma suposta cena de crime.

A.3.6 SOFRIMENTO DA VÍTIMA

- Exibição de sofrimento ou padecimento, em razão de fato violento, acidente, enfermidade ou procedimento médico/cirúrgico.

EXEMPLO 1: um personagem chora de dor, após sofrer um acidente de carro;

EXEMPLO 2: os personagens de um jogo gritam de dor, quando são atingidos por golpes.

A.3.7 MORTE NATURAL OU ACIDENTAL COM DOR OU VIOLÊNCIA

- Mortes acidentais ou naturais. Devem apresentar o sofrimento identificável, padecimento ou lesões.

- A tendência deve ser pontuada tanto no momento da morte, quanto na exposição do cadáver.

EXEMPLO 1: um homem sente as dores de um ataque cardíaco e cai morto na rua;

EXEMPLO 2: um alpinista cai do alto de uma montanha, vindo a óbito.

A.3.8 MORTE DERIVADA DE ATO HERÓICO

- Consiste em ato altruísta de qualquer personagem, que resulte em sua morte, quando feito com o intuito de salvar a vida de outrem, em prol da maioria ou para o bem da humanidade.

EXEMPLO: um piloto lança sua espaçonave contra um objeto celeste, para tentar desviá-lo da Terra, perdendo a vida no ato.

A.3.9 ATO VIOLENTO CONTRA ANIMAIS

- Exibição de maus-tratos, com a presença, ou não, de ferimentos contra animais. Também se aplica a tendência quando o personagem, intencionalmente, tira a vida de um animal.

- A utilização de animais em qualquer tipo de rinha, para divertimento ou prazer, também se amolda à tendência.

RASCUNHO

- Não há a configuração do critério nos casos em que o abate seja feito com o intuito de sobrevivência ou consumo. Porém, podem ser utilizados outros critérios, tais como angústia e presença de sangue, caso sejam determinantes nas cenas.

EXEMPLO 1: irritado, um homem chuta seu cachorro e o animal expressa dor.

EXEMPLO 2: um grupo de garotos se diverte agredindo gatos na rua.

A.3.10 EXPOSIÇÃO AO PERIGO

- Exibição de ato volitivo ou omissivo que coloque em risco a vida ou a saúde de si mesmo ou de outrem. O ato depende da consciência sobre a omissão ou o risco da ação realizada. O perigo deve ser palpável e previsível.

EXEMPLO 1: uma pessoa anda no alto de um prédio, de forma temerária, sabendo do risco de queda.

EXEMPLO 2: um personagem dirige um veículo alcoolizado.

EXEMPLO 3: um indivíduo deixa uma criança trancada em um veículo, sem assistência.

EXEMPLO 4: uma pessoa percebe que outrem vai sofrer um acidente e, mesmo podendo impedi-lo, omite-se de evitá-lo.

A.3.11 EXPOSIÇÃO DE PESSOAS EM SITUAÇÕES CONSTRANGEDORAS OU DEGRADANTES

- Assédio moral, constrangimento, degradação ou humilhação que pode ser expressa de várias formas, seja verbalmente ou por meio de imagens ou contextos.

- A predisposição da(s) pessoa(s) em se envolver em uma situação não é um atenuante da tendência, mesmo que o faça por inocência ou em troca de qualquer tipo de retribuição.

EXEMPLO 1: uma pessoa aceita colocar um chapéu de burro, em troca de dinheiro.

EXEMPLO 2: uma pessoa aceita ser suja com ovos, para conseguir participar de um programa de TV.

EXEMPLO 3: um patrão ofende o funcionário diante de sua equipe, ridicularizando-o.

EXEMPLO 4: um professor humilha um aluno que chegou atrasado na sala de aula.

EXEMPLO 5: um aluno ridiculariza seu professor, para deixá-lo em situação desconfortável.

A.3.12 AGRESSÃO VERBAL

- Apresentação de cenas em que ocorram xingamentos ou troca de ofensas entre personagens.

- Não há a presença da tendência quando forem utilizados termos infantilizados ou lúdicos, que não comprometam a dignidade e honestidade dos envolvidos, com baixo ou nenhum poder ofensivo, tais como: bobo, chato, feio, entres outros.

EXEMPLO: Um personagem utiliza termos de baixo calão para agredir ou ofender um outro indivíduo presente na cena, tais como, vagabundo, filho da p***, entre outros.

RASCUNHO

A.3.13 OBSCENIDADE

- Ato ou palavra, expressos de forma escrita ou gestual, com o intuito de ofender, ridicularizar ou constranger alguém.

EXEMPLO 1: no trânsito, um homem aponta o dedo médio para outro.

EXEMPLO 2: um personagem faz gestos que remetem ao ato sexual, apenas para ofender ou constranger alguém.

A.3.14 BULLYING

- Bullying é o ato de violência: psicológica, intencional ou repetitiva, cometido contra pessoas indefesas ou que apresentem alguma característica que possa ser estigmatizada. A tendência é identificada, geralmente, em ambientes estudantis, tais como colégios e universidades.

- Frequentemente, o agressor (ou agressores) comete tal tipo de violência, devido a sua superioridade física ou por meio da intimidação, derivada de sua influência sobre o meio social em que estão inseridos.

EXEMPLO: um grupo de estudantes intimida ou humilha alguém, pelo simples fato desta pessoa ter sobrepeso, por sua altura, por usar óculos ou por ter melhores ou piores notas que eles.

A.3.15 EXPOSIÇÃO DE CADÁVER

- Exibição de corpos sem vida, com o óbito sendo resultante de violência ou não.

- Vale mencionar que os cadáveres devem ser apresentados de forma descontextualizada com a *causa mortis*.

- Exclui-se a tendência quando há exibição do momento exato do óbito ou logo após a morte de uma pessoa.

EXEMPLO 1: uma equipe de polícia encontra um defunto no meio da rua.

EXEMPLO 2: vários corpos caídos e sem vida são vistos no cenário de um jogo de ação.

EXEMPLO 3: cenas em que o cadáver é mostrado durante a análise de peritos no local do crime ou em laboratórios.

A.3.16 ASSÉDIO SEXUAL

- Um personagem constrange alguém, com o intuito de obter vantagem ou favor sexual, prevalecendo-se da sua condição de superior hierárquico no exercício de emprego, cargo ou função.

- A tendência também é identificada quando o agressor pratica o ato valendo-se de qualquer outra forma de poder.

- Neste caso, o ato sexual não se consuma, estando presente apenas o constrangimento.

EXEMPLO 1: um patrão seduz uma funcionária, insinuando que ela deve manter uma relação sexual com ele para conseguir uma promoção. Porém, o ato sexual não ocorre.

RASCUNHO

EXEMPLO 2: uma pessoa é assediada sexualmente, enquanto utiliza o transporte público.

A.3.17 SUPERVALORIZAÇÃO DA BELEZA FÍSICA

- Valorização excessiva da beleza física, apresentada como condição imprescindível para uma vida mais feliz ou para a aceitação social.

- A valorização tem que ser expressa de maneira clara.

- Não se amoldam à tendência os concursos de beleza ou programas de moda, desde que não haja o discurso ou afirmações que definam de maneira fútil ou restrita os padrões de beleza ou de estética corporal.

- A apresentação dos riscos inerentes a este comportamento, tais como anorexia ou bulimia, além dos outros riscos e possíveis falhas nos procedimentos cirúrgicos, dentre outros, atenuam a tendência.

EXEMPLO: situações em que cirurgias plásticas ou dietas extremas são valorizadas, sendo apresentadas como imprescindíveis para se conseguir uma vida melhor e mais feliz, sempre associadas à estética e não à saúde.

A.3.18 SUPERVALORIZAÇÃO DO CONSUMO

- Cenas e diálogos que apresentem, enfaticamente, o consumo como condição imprescindível para uma vida mais feliz ou para a aceitação social.

EXEMPLO: um personagem humilha o outro, porque este não possui um tênis da moda.

A.4 Não recomendado para menores de 14 anos 14

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.4.1 MORTE INTENCIONAL

- Um personagem mata alguém, intencionalmente.

- Esta tendência também é observada quando seres mitológicos, fantasiosos, extraterrestres (antropomorfizados ou não) e animais cometem a violência, assumindo o papel central do ato.

- Não há a incidência da tendência em documentários sobre a vida animal, em que possam ser mostrados ataques de animais a seres humanos. Neste caso, vislumbra-se a tendência de morte acidental com violência.

EXEMPLO 1: um homem dispara um revólver contra a cabeça de sua vítima;

EXEMPLO 2: um lobisomem mata um vampiro, depois de perfurar-lhe o tórax com uma estaca de madeira.

EXEMPLO 3: um tubarão assassino mata alguns banhistas, demonstrando um comportamento não condizente com o da espécie.

RASCUNHO

A.4.2 ESTIGMA / PRECONCEITO

- Diálogos, imagens ou contextos que estereotipam as chamadas minorias ou grupos vulneráveis, apresentados em forma de chacota ou que depreciem um indivíduo ou grupo. Tal violência pede levar em conta as particularidades, reiterando sua valoração histórica como algo negativo, de modo a ridicularizar suas características ou crenças próprias (a identidade social). Tal comportamento resulta na diminuição do indivíduo ou grupo, atribuindo-lhe condição defeituosa.

- Considera-se estigma quando uma característica depreciativa é atribuída a uma pessoa ou a um grupo de pessoas. O preconceito, por sua vez, quando existe ofensa direta ou limitação ao acesso aos direitos garantidos a todos.

EXEMPLO 1: índios são apresentados como preguiçosos ou indolentes.

EXEMPLO 2: moradores de rua são retratados como bandidos.

EXEMPLO 3: uma pessoa é alvo de adjetivos pejorativos, devido a sua orientação sexual.

A.4.3 EXPLORAÇÃO SEXUAL

- Conteúdos em que um personagem se beneficia da prostituição de outro. Corresponde, também, à indução ou à atração de alguém à prostituição ou outra forma de exploração sexual, facilitá-la, impedir ou dificultar que alguém a abandone.

EXEMPLO 1: um personagem mantém um estabelecimento onde se pratica prostituição, de forma que ele lucra com essa atividade.

EXEMPLO 2: um personagem de um jogo de vídeo game realiza o trabalho de um rufião.

A.4.4 ABORTO

- Descontinuação dolosa da gravidez, com ou sem expulsão do feto, da qual resulta a morte do nascituro. Para a contemplação desta tendência é necessário que o ato seja iniciado ou que o indivíduo se dirija ao local do procedimento, deixando clara a intenção de concretizá-lo.

- Não se amolda à tendência o aborto espontâneo.

EXEMPLO: uma mulher se dirige a uma clínica médica e realiza a interrupção dolosa de sua gravidez.

A.4.5 PENA DE MORTE

- Processo legal pelo qual uma pessoa é morta pela ação do Estado, como punição por um crime cometido.

- Os juízos de exceção (realizados sem o devido processo legal) não são contemplados nesta tendência.

EXEMPLO: mediante a atuação uma corte penal uma pessoa é condenada à pena capital.

RASCUNHO

A.4.6 EUTANÁSIA

- É o ato intencional de proporcionar a alguém uma morte indolor para aliviar o sofrimento causado por uma doença incurável ou dolorosa. Geralmente é realizada por um profissional de saúde ou pessoa próxima, mediante pedido expresso da pessoa doente.

- O suicídio assistido, em condições humanitárias, amolda-se à tendência.

EXEMPLO: um homem, paciente terminal de câncer, tem a ajuda de um amigo para que os aparelhos de suporte à vida, que o mantém vivo, sejam desligados.

A.5 Não recomendado para menores de 16 anos

16

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.5.1 ESTUPRO / COAÇÃO SEXUAL

- Tipo de agressão sexual que, geralmente envolve a relação sexual ou outras formas de atos libidinosos, realizados contra uma pessoa sem o seu consentimento. O ato pode ser realizado por força física, coerção, abuso de autoridade ou contra uma pessoa incapaz de oferecer um consentimento válido, como nos casos em que a vítima está inconsciente, incapacitado ou apresenta qualquer deficiência.

- Observa-se, também, no momento em que alguém tenta constranger outrem, mediante violência ou grave ameaça, a ter conjunção carnal ou a praticar ou permitir que com ele se pratique outro ato libidinoso.

- Conteúdos em que um personagem convence outrem a praticar o ato sexual, utilizando-se de sua condição hierárquica ou de qualquer outra relação de poder.

EXEMPLO 1: uma mulher é abusada sexualmente.

EXEMPLO 2: um presidiário é obrigado a manter relações sexuais com os companheiros de cela, sob ameaça de morte ou lesão corporal.

EXEMPLO 3: um personagem é coagido a manter relações sexuais com o patrão, para manter o emprego.

A.5.2 TORTURA

- Refere-se à imposição prolongada ou grave de dor física ou psicológica, por meio de violência, intimidação ou punição, para a obtenção de satisfação pessoal (vingança ou prazer), informação ou qualquer outra vantagem.

EXEMPLO 1: um homem espanca sua vítima para que esta revele onde está guardada uma quantia em dinheiro.

EXEMPLO 2: um homem inflige um grande padecimento físico a outrem, por vingança ou prazer.

RASCUNHO

A.5.3 MUTILAÇÃO

- Cenas grotescas ou superestimadas de desmembramento ou evisceração de um personagem, vivo ou não, ocasionando dor ou não. Contempla-se também quando há a exibição de partes de cadáveres resultantes de violência.

- A tendência não é contemplada nos casos de autópsia.

EXEMPLO: um homem corta a cabeça de outro.

A.5.4 SUICÍDIO

- Exibição de ato em que personagem utiliza qualquer meio para tirar a própria vida.

- Contextos em que o personagem tenta realizar o ato também são contemplados nessa tendência.

- Excluem-se os casos em que o personagem é compelido a se matar.

EXEMPLO 1: uma mulher se joga de um prédio e morre no ato.

EXEMPLO 2: um homem consome uma grande dose de medicamentos, com intenção de tirar a própria vida.

A.5.5 CRIMES DE ÓDIO

- Imagens ou contextos que apresentem agressões físicas, motivadas por ódio discriminatório.

- Incluem-se o preconceito de gênero ou identidade de gênero, raça ou etnia, religião ou credo, orientação sexual, pertencimento geográfico, idade, condição física ou social, comportamentos ou qualquer outra situação que estigmatize um grupo de pessoas.

- Diálogos que tratam destes assuntos são, geralmente, mais adequados às tendências de descrição de violência ou estigma / preconceito.

EXEMPLO: um grupo antissemita encontra um judeu na rua e o agride motivado pelo ódio à sua cultura, etnia ou religião.

A.5.6 VIOLÊNCIA GRATUITA / BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA

- Reação violenta desproporcional a uma situação banal, sem motivo aparente, como forma predominante ou única de resolução de conflitos.

EXEMPLO 1: um personagem esfaqueia outrem pelas costas, sem que seja apresentada a causa da agressão ou as consequências ao autor da violência.

EXEMPLO 2: um personagem de um jogo de videogame agride livremente os pedestres na rua.

EXEMPLO 3: uma pessoa reclama da música alta que está sendo executada por seu vizinho e este reage com um disparo de arma de fogo, matando-o.

RASCUNHO

A.5.7 ATO DE PEDOFILIA

- Violência sexual contra vulnerável (menor de 14 anos). Neste caso, não há a necessidade da consumação sexual, mas sim de qualquer ato libidinoso que envolva crianças e adolescentes nesta faixa etária.

EXEMPLO 1: um adulto comete conjunção carnal ou qualquer ato libidinoso com criança de 11 anos, mesmo que a vítima pareça concordar com o ato.

EXEMPLO 2: um personagem se diverte ou sente prazer ao ver fotos de crianças nuas na internet.

EXEMPLO 3: uma cena mostra um indivíduo ou grupo produzindo ou difundindo imagens sexuais envolvendo crianças ou adolescentes.

A.6 Não recomendado para menores de 18 anos

18

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.6.1 APOLOGIA À VIOLÊNCIA

- Cenas que, por diálogos, imagens e contextos enalteçam e incentivem a prática de violência ou a retratem de forma "bonita", "interessante", "aceitável" ou "positiva". O conteúdo, portanto, valoriza o ato violento e/ou os agressores.

EXEMPLO 1: Uma pessoa estimula outras a praticarem violência contra quem quer que seja, sempre utilizando isto como a única solução para a resolução do conflito.

EXEMPLO 2: Diálogos e cenas em que um personagem declara, defende ou incita a violência como algo prazeroso ou necessário.

A.6.2. CRUELDADE

- Cena gráfica e/ou realista de violência, apresentada de forma sádica, em que se vislumbrem intensos padecimentos físicos.

EXEMPLO 1: um homem quer se vingar de outro e o pendura em uma árvore, arrancando, na sequência, todos seus dedos e dentes, antes de matá-lo.

EXEMPLO 2: uma pessoa é carbonizada por outrem, como forma de vingança, em contexto realista.

RASCUNHO

B. SEXO E NUDEZ

B.1 Livre

L

São admitidos com essa classificação obras que contenham predominantemente conteúdos positivos e que não tragam elementos com inadequações passíveis de indicação para faixas etárias superiores a 10 anos. Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem a sexo ou nudez é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança, como os elencados abaixo:

B.1.1 NUDEZ NÃO ERÓTICA

- Nudez, de qualquer natureza, desde que exposta sem apelo sexual, tal como em contexto científico, artístico ou cultural.

- Também entram nesta categoria, a nudez infantil e as situações de autópsia e outros procedimentos médicos, desde que não associadas, em cada caso, a atos de pedofilia ou ao caráter sexual.

EXEMPLO: um documentário que mostra a realidade de uma tribo indígena, em que as pessoas convivem nuas.

B.2 Não recomendado para menores de 10 anos

10

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.2.1 CONTEÚDOS EDUCATIVOS SOBRE SEXO

- Diálogos e imagens não estimulantes sobre sexo e que estejam dentro de contexto educativo ou informativo.

EXEMPLO: em uma escola, os estudantes aprendem sobre o sistema reprodutor humano.

B.3 Não recomendado para menores de 12 anos

12

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.3.1 NUDEZ VELADA

- Nudez sem a apresentação de nus frontais (pênis, vagina), seios ou nádegas, ou seja, em que as partes íntimas dos indivíduos não são apresentadas, desde que haja um contexto sexual.

EXEMPLO 1: em uma cena com nudez, insere-se tarja ou efeito gráfico sobre os seios, as nádegas e os órgãos genitais.

EXEMPLO 2: é apresentada uma cena em que os seios nus de uma personagem são, estrategicamente, cobertos por um objeto do ambiente.

RASCUNHO

B.3.2 INSINUAÇÃO SEXUAL

- A tendência é aplicada quando é possível deduzir por diálogos, imagens e/ou contextos, que a relação ocorreu, ocorrerá ou está ocorrendo, sem que seja possível visualizar ato sexual.

EXEMPLO 1: um casal se beija, começa a tirar a roupa e deita na cama. A cena é cortada antes que o ato possa ser visto pelo espectador.

EXEMPLO 2: um casal desperta pela manhã, ambos nus, sob os lençóis. Pode-se inferir que o ato sexual ocorreu.

B.3.3 CARÍCIAS SEXUAIS

- Cenas em que personagens se acariciam e a sexualização está presente, mas a ação não resulta em relação sexual. A tendência, portanto, ocorre quando há carícias mais contundentes, em que fique clara a não consecução do ato ou da insinuação sexual.

EXEMPLO: em um quarto, um casal se acaricia de forma intensa. Porém, eles são interrompidos pela chegada de uma terceira pessoa, o que inviabiliza a consecução do ato sexual.

B.3.4 MASTURBAÇÃO

- Cena não explícita de masturbação individual. Não há de se falar na tendência quando o indivíduo recebe a ajuda de outra pessoa na realização do ato (sexo manual).

EXEMPLO: apresenta-se o plano médio de homem no banheiro e, pela sua gesticulação (movimento de mão na região pélvica), percebe-se que ele se masturba.

B.3.5 LINGUAGEM CHULA

- Diálogos, narrações ou cartelas gráficas que apresentem palavras chulas ou de baixo calão. São expressões ofensivas geralmente relacionadas ao sexo, excrementos e órgãos sexuais.

- Não entram no rol os termos como: nádegas, pênis e vagina.

EXEMPLO: m*rda, c*, b*ceta, p*rra, m*rda, p*ta, etc.

B.3.6 LINGUAGEM DE CONTEÚDO SEXUAL

- Diálogos, narrações, sinalizações ou cartelas gráficas sobre sexo, sem que haja apresentação de vulgaridades. Os termos descrevem a prática do ato sexual ou do comportamento sexual, sem que a sua descrição seja detalhista e/ou banalizada.

EXEMPLO 1: dois personagens conversam: "- Vocês dois transaram mesmo? Quando foi isso?".

EXEMPLO 2: por meio de uma linguagem gestual um personagem insinua que uma relação sexual está ocorrendo.

RASCUNHO

B.3.7 SIMULAÇÕES DE SEXO

- Imagens ou sons em que sejam apresentados quaisquer tipos de relação sexual, de forma farsesca, sem que seja contemplado o ato sexual em si. Tratam-se, em outras palavras, de situações em que os personagens encenam o ato sexual.

EXEMPLO: dois personagens representam o ato sexual, para constranger um amigo, sem que este se consume.

B.3.8 APELO SEXUAL

- Cenas que apresentem diálogos estimulantes, manifestações de desejo ou provocações de caráter sexual.

- A sexualização deve ser latente, seja pela valorização imagética de alguma característica física ou alguma qualidade sexual do indivíduo.

- Nestes casos, o contexto erótico não é estimulado ativamente pela personagem enfocada.

EXEMPLO 1: alguns personagens olham para as nádegas de uma mulher que passa por eles, demonstrando interesse sexual.

EXEMPLO 2: um personagem comenta com outro: "Nossa! Como ela é gostosa!".

B.4 Não recomendado para menores de 14 anos 14

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.4.1 NUDEZ

- Cena em que são exibidos seios, nádegas e/ou órgãos genitais, sempre que esteja presente o contexto sexual ou a valorização do enquadramento.

EXEMPLO 1: uma pessoa troca de roupa, enquanto outra a observa. Os órgãos genitais ficam à mostra.

EXEMPLO 2: um personagem está tomando banho e o enquadramento da cena enfoca em seus órgãos genitais.

B.4.2 EROTIZAÇÃO

- Apresentação de imagens, diálogos e contextos eróticos, sensuais ou sexualmente estimulantes, tais como: strip-teases e danças eróticas. Existe a valorização imagética do contexto sexual.

- Nestes casos, o contexto erótico é estimulado ativamente pela personagem enfocada.

EXEMPLO 1: um homem realiza um strip-tease.

EXEMPLO 2: uma mulher se insinua, ficando apenas de biquíni para seduzir outra pessoa, enquanto faz gestos sexualmente estimulantes para provocar seu parceiro.

RASCUNHO

B.4.3 VULGARIDADE

- Imagens, diálogos ou contextos que apresentem a sexualidade de maneira detalhada ou vulgar. Existe a valorização imagética do conteúdo sexual ou a banalização da linguagem imprópria, de forma que o impacto para o espectador é mais intenso.

EXEMPLO 1: um jovem menciona o ato sexual, descrevendo a prática de forma incisiva, afirmando: "- vou colocar meu p** na sua b**eta e depois fazer você gozar".

EXEMPLO 2: ao descrever uma experiência sexual, um jovem detalha o ato sexual performado, ainda que com termos técnicos.

B.4.4 RELAÇÃO SEXUAL

- Cena em que é apresentada qualquer modalidade de sexo (vaginal, anal, oral e/ou manual) não explícito.

EXEMPLO: um casal mantém uma relação sexual, mas não é possível ver a penetração.

B.4.5 PROSTITUIÇÃO

- Apresentação de qualquer etapa do ato da prostituição: sedução/conquista, oferecimento, contratação, prática sexual ou pagamento.

EXEMPLO: um homem para carro na rua e uma prostituta se aproxima, revela seu preço e entra no automóvel.

B.5 Não recomendado para menores de 16 anos



São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.5.1 RELAÇÃO SEXUAL INTENSA

- Cena superestimada e/ou de longa duração, em que é apresentada qualquer modalidade de sexo (vaginal, anal, oral, manual) não explícito. Nesta modalidade, o ato sexual é mostrado de forma verossímil e contundente.

EXEMPLO: um casal mantém uma relação sexual de longa duração, em que são valorizados alguns detalhes, como suor, os movimentos típicos do coito ou orgasmos, não sendo possível a visualização da penetração, de felações ou de masturbações.

B.6 Não recomendado para menores de 18 anos



São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.6.1 SEXO EXPLÍCITO

- Apresentação de relação sexual explícita, de qualquer natureza, inclusive da masturbação, incluindo as reações realistas dos participantes do ato sexual e/ou com visualização dos órgãos sexuais. Não ocorre exclusivamente em obras pornográficas.

RASCUNHO

EXEMPLO: uma mulher abre as calças de um homem, acaricia seu pênis e o introduz em sua vagina.

B.6.2 SITUAÇÕES SEXUAIS COMPLEXAS / DE FORTE IMPACTO

- Apresentações de atos ou situações sexuais, tais como: incesto (apresentação de cenas de sexo ou relações erótico-afetivas entre parentes de primeiro grau ou correlatos, como pai, mãe, irmão, padrasto, enteado, etc.), sexo grupal, fetiches violentos, zoofilia, necrofilia, coprofilia.

EXEMPLO: é apresentada uma cena de sexo grupal.

RASCUNHO

C. DROGAS

C.1 Livre

L

São admitidos com essa classificação obras que contenham predominantemente conteúdos positivos e que não tragam elementos com inadequações passíveis de indicação para faixas etárias superiores a 10 anos. Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem a drogas é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança, como os elencados abaixo:

C.1.1 CONSUMO MODERADO OU INSINUADO DE DROGAS LÍCITAS

- Cenas irrelevantes para a trama, em que são apresentados o consumo moderado ou insinuado de drogas lícitas, em situações sociais, sem que sejam apresentados os efeitos relacionados à sua ingestão, como é o caso da embriaguez. Inclui-se, nesta tendência, o consumo regular de medicamentos.

EXEMPLO 1: o consumo de espumante no ano novo ou vinho no jantar pode ser percebido em uma celebração.

EXEMPLO 2: um homem consome um remédio leve para dor, com prescrição médica.

EXEMPLO 3: na cena em um bar veem-se copos e garrafas de bebidas alcoólicas sobre as mesas.

C.2 Não recomendado para menores de 10 anos

10

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.2.1 DESCRIÇÕES DO CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS

- Diálogos, narrações, sinalizações ou cartelas gráficas com a descrição do consumo de drogas lícitas.

EXEMPLO: "- Ontem estava calor, abri uma cerveja geladinha e bebi numa golada só. Nada como tomar minha cervejinha aqui na praia".

C.2.2 DISCUSSÃO SOBRE O TEMA DROGAS

- Imagens, diálogos ou contextos que apresentem o tema drogas. Inserem-se nesta tendência abordagens sobre causas, consequências, soluções pertinentes, descriminalização e tráfico. O discurso é apresentado de forma equilibrada, envolvendo as questões sociais a respeito da temática, sem que haja apologias.

EXEMPLO: alguns personagens debatem sobre as possíveis penas para traficantes de drogas.

RASCUNHO

C.2.3 USO MEDICINAL DE DROGAS ILÍCITAS

- A tendência é aplicada quando há cenas em que algum personagem consome drogas que são consideradas ilícitas no Brasil, para fins medicinais, em um contexto pertinente.

EXEMPLO: um personagem, que vive em um país onde o consumo de maconha para fins medicinais é lícito, ou mediante receita médica, usa a droga para atenuar a dor do câncer.

C.3 Não recomendado para menores de 12 anos

12

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.3.1 CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS

- Cena em que seja exibido o tabagismo e/ou o consumo de bebidas alcoólicas.

- A tendência também se consolida no caso em que a embriaguez é mostrada, mesmo que não se observe o consumo prévio, visto que a consequência do ato confirma o uso da droga, excluindo-se, portanto, a possibilidade de insinuação.

- O uso ritualístico de substância alucinógena, tais como ayahuasca, peiote ou Santo-Daime se amoldam à tendência. Quando tais substâncias são usadas de forma descontextualizada, apenas para fins recreativos, a tendência utilizada deve ser a de consumo de drogas ilícitas.

EXEMPLO: um personagem chega em casa e fuma um cigarro de nicotina.

C.3.2 INDUÇÃO AO USO DE DROGAS LÍCITAS

- Cenas em que o personagem estimula o tabagismo, o consumo de bebidas alcoólicas ou o consumo de medicamentos de forma irregular.

- É imperativo que haja, no mínimo, a tentativa de convencimento da outra pessoa, ficando claro que ela não tem o hábito do consumo, que está sendo convencida a provar a substância pela primeira vez ou que é compelida a retomar o uso da droga, depois de abandoná-la.

EXEMPLO: uma pessoa insiste para que outra prove um cigarro de nicotina.

C.3.3 CONSUMO IRREGULAR DE MEDICAMENTOS

- Sequências em que seja exibido o consumo de medicamentos, sem prescrição médica ou em desacordo com esta.

EXEMPLO 1: um personagem consome remédios de uso controlado sem ter consultado um médico;

EXEMPLO 2: um personagem dobra, por conta própria, a dose de um calmante receitado pelo médico.

RASCUNHO

C.3.4 MENÇÃO A DROGAS ILÍCITAS

- Menção, descrição ou apresentação de drogas ilícitas, sem que se possa presumir o consumo.

- A tendência não é observada quando se infere o tráfico de entorpecentes.

EXEMPLO 1: é visto um "saco de cocaína" ou um "tijolo de maconha" sobre a mesa de uma delegacia.

EXEMPLO 2: um personagem usa uma camiseta que faz referência a qualquer tipo de droga, sem incentivar diretamente o uso.

C.3.5 DISCUSSÃO SOBRE "LEGALIZAÇÃO DE DROGAS ILÍCITAS"

- Apresentação de diálogos entre personagens gerando um debate sobre a legalização das drogas (desde a produção até o consumo), deixando claras as causas, consequências e soluções pertinentes, com um discurso equilibrado sobre as questões sociais e de saúde.

- É imprescindível que não haja a apologia ou o detalhamento do consumo das drogas.

EXEMPLO 1: um programa de televisão sobre a legalização da maconha apresenta um debate ponderado sobre o tema.

EXEMPLO 2: o narrador de um documentário descreve genericamente o consumo de drogas em um determinado país, com viés informativo dentro do contexto de legalização.

C.4 Não recomendado para menores de 14 anos 14

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.4.1 CONSUMO INSINUADO DE DROGAS ILÍCITAS

- Cena em que, por imagens, diálogos, sinalizações ou contexto, entende-se que houve o consumo de drogas ilícitas.

EXEMPLO: em um cinzeiro, podem ser vistos restos de um cigarro de maconha.

C.4.2 DESCRIÇÃO DO CONSUMO OU TRÁFICO DE DROGAS ILÍCITAS

Cena em que um personagem revela por linguagem verbal ou gestual, que consumiu ou traficou qualquer droga ilícita.

EXEMPLO 1: "- Ontem, cheguei em casa e fumei um baseado".

EXEMPLO 2: uma pessoa deixa uma carta, afirmando que trafica cocaína, para confessar seu crime.

C.5 Não recomendado para menores de 16 anos 16

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

RASCUNHO

C.5.1 PRODUÇÃO OU TRÁFICO DE DROGAS ILÍCITAS

- A tendência é aplicada quando se apresenta alguma cena em que se verifica qualquer etapa da produção (desde o plantio até a coleta), e/ou comercialização de drogas (do embalo até o recebimento por parte do usuário) consideradas ilícitas no Brasil.

EXEMPLO: cenas que retratem a produção de cocaína, uma plantação de maconha ou a compra de haxixe.

C.5.2 CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS

- Apresentação do uso de drogas ilícitas, como cocaína, merla, crack, maconha, drogas sintéticas, etc.

- A tendência se consolida no caso em que os efeitos do consumo são mostrados, comprovando de forma inequívoca a prática.

EXEMPLO 1: um homem inala cocaína.

EXEMPLO 2: um personagem apresenta reações incisivas do consumo de drogas, de forma que o uso fica comprovado.

C.5.3 INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS

- Cenas em que o personagem estimula o consumo de drogas consideradas ilícitas no Brasil.

- É imperativo que haja, no mínimo, a tentativa de convencimento da outra pessoa, ficando claro que ela não tem o hábito do consumo, que está sendo convencida a provar a substância pela primeira vez ou que é compelida a retomar o uso da droga, depois de abandoná-la.

EXEMPLO: um homem oferece um cigarro de maconha ao colega, que reluta em experimentá-lo, mas cede ao desejo do amigo, para ser considerado "descolado".

C.6 Não recomendado para menores de 18 anos



São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.6.1 APOLOGIA AO USO DE DROGAS ILÍCITAS

- Imagens, diálogos ou contextos em que se estimule ou enalteça o consumo de qualquer droga ilícita, disseminando-se a ideia de que as drogas são benéficas (em qualquer contexto) ou inócuas.

- Também se amoldam a esta tendência, quaisquer enaltecimentos ao consumo destas substâncias, ao relacioná-las, diretamente, como condição *sine qua non* para se chegar ao poder, divertimento, sucesso ou felicidade.

EXEMPLO: um homem discursa sobre os benefícios da cocaína, incentivando o seu uso como forma de recreação prazerosa.

RASCUNHO

D. ATENUANTES E AGRAVANTES

D.1 ATENUANTES

Atenuantes são fatores imagéticos ou contextuais da obra que podem reduzir o impacto das tendências de indicação.

D.1.1 COMPOSIÇÃO DE CENA

- Qualquer elemento da linguagem audiovisual (direção, roteiro, fotografia, iluminação, direção de arte, som, edição e qualidade da imagem) que atenue o conteúdo classificável.

EXEMPLO 1: um assassinato é exibido em um grande plano geral.

EXEMPLO 2: uma cena de sexo é exibida de forma cômica, sem a valorização do conteúdo sexual.

EXEMPLO 3: no contexto de um jogo, os personagens de uma cena violenta são mostrados à distância, aparecendo muito pequenos e pouco detalhados.

EXEMPLO 4: os protagonistas de uma briga aparecem como animações infantilizadas durante uma cena violenta, ao invés de reproduções realistas de seres humanos.

EXEMPLO 5: um assassinato é exibido de forma que, tanto o agressor quanto a vítima aparecem desfocados / embaçados, de modo que a ação não fica explícita.

D.1.2 RELEVÂNCIA

- O conteúdo classificável não é importante ou relevante para a obra.

EXEMPLO: apresenta-se uma cena de insinuação sexual sem importância para a trama da obra, sendo facilmente ignorada ou desconsiderada pelo espectador.

D.1.3 FREQUÊNCIA

- O conteúdo classificável é apresentado de forma pontual (uma ou poucas vezes na obra), deixando o seu impacto reduzido.

EXEMPLO: durante uma novela, apresenta-se apenas um ato violento em todo o decorrer da obra.

D.1.4 CONTEXTO ESPORTIVO

- O conteúdo classificável está vinculado a um contexto esportivo.

- O atenuante não se aplica em lutas clandestinas ou quando alguém é obrigado, contra sua vontade, a participar da peleja.

EXEMPLO: dois adversários trocam golpes em uma luta esportiva, com regras claras.

RASCUNHO

D.1.5 CONTEXTO HISTÓRICO

- O conteúdo classificável está vinculado a uma conjuntura histórica.

- O simples fato de um filme ser ambientado em determinada época não referenda o atenuante. O fato descrito tem que ser contextualizado historicamente.

EXEMPLO: uma cena de batalha retrata um acontecimento documentado e amplamente conhecido.

D.1.6 CONTEXTO ARTÍSTICO

- O conteúdo classificável está vinculado a um contexto artístico.

EXEMPLO 1: há um vocábulo chulo em um poema declamado pelo personagem.

EXEMPLO 2: em uma música entoada pelo cantor, há versos que relatam eventos violentos.

D.1.7 CONTEXTO CULTURAL

- O conteúdo classificável está vinculado a questões culturais.

- Para que seja atribuído este atenuante os conteúdos deverão aparecer associados a rituais, tradições e costumes de povos, religiões ou comunidades específicas.

EXEMPLO: em meio a uma tribo indígena, um pajé fuma um cachimbo e sopra a fumaça sobre a pessoa que está sendo benzida.

D.1.8 CONTEXTO CÔMICO OU CARICATO

- O conteúdo classificável é apresentado de forma engraçada, ridícula, caricata ou burlesca.

- O atenuante se aplica em situações que genericamente induzem ao riso ou à comicidade.

EXEMPLO 1: um ladrão está saindo do local do furto e fica preso na grade da janela, sem conseguir fugir. A música e o gestual do personagem conferem um tom ridículo à situação.

EXEMPLO 2: um programa de humor apresenta uma relação sexual malsucedida de um casal em crise, para provocar o riso.

D.1.9 CONTEXTO IRÔNICO

- O conteúdo classificável é apresentado em um contexto que manifesta sentido sarcástico ou oposto ao seu significado literal.

EXEMPLO: em tom de brincadeira, dois amigos se xingam, sem a intenção de ofenderem um ao outro.

D.1.10 CONTEXTO FANTASIOSO

- A tendência é aplicada quando a composição de cena da obra audiovisual é fantasiosa, deixando clara sua não correspondência com a realidade.

EXEMPLO 1: uma criança com superpoderes destrói um carro com apenas uma das mãos.

RASCUNHO

EXEMPLO 2: um homem atinge outro com um disparo de laser saído de seus olhos.

D.1.11 INSINUAÇÃO

- O conteúdo classificável não é apresentado de fato, mas infere-se a possibilidade de sua ocorrência por meio de imagens, diálogos, gesticulações, sons ou contextos.

EXEMPLO: dois personagens entram dentro de um cômodo e a porta é fechada. Com a imagem estática do lado de fora, ouve-se o som do disparo de uma arma de fogo, de modo que fica subentendido um assassinato.

D.1.12 SIMULAÇÃO

- O conteúdo classificável é apresentado como real, mas fica claro ao espectador, durante a obra, que se trata de um engano ou embuste.

EXEMPLO: um personagem dispara uma arma de fogo contra outro, que cai no chão ensanguentado. Contudo, na cena seguinte, é elucidado que a arma era de festim e o sangue era falso.

D.1.13 TENTATIVA

- O conteúdo classificável não se concretiza por circunstâncias alheias à vontade do agente.

EXEMPLO: um homem dispara sua pistola contra outro. Apesar de atingida, a vítima sobrevive ao atentado.

D.1.14 MOTIVAÇÃO

- Esta condição atenuante aplica-se aos casos em que o personagem pratica o conteúdo classificável em circunstâncias específicas como: legítima defesa, cumprimento do dever legal, exclusão de ilicitude, coerção, assistência ou sacrifício por outrem.

- Também é aplicada quando o conteúdo é apresentado de forma que fique claro que o autor comete o ato classificável mediante engano, ameaça ou coação.

- A linguagem chula utilizada como interjeição, sem que haja ofensa direta a outro personagem, se amolda à tendência.

EXEMPLO 1: ao ver que uma personagem está em estado de choque, outra lhe desfere um tapa no rosto para que volte ao normal.

EXEMPLO 2: para defender um refém que estava prestes a ser executado, uma policial alveja e mata o criminoso.

EXEMPLO 3: um homem bate com o pé em uma quina de mesa e diz: “Ai, m*rda!”.

D.1.15 CONTRAPONTO

- Aplica-se quando o conteúdo classificável apresentado é seguido de imagens, diálogos ou contextos que desestimulem sua prática, tais como:

RASCUNHO

a) explicitação de consequências negativas ao agressor, traficante, criminoso ou às vítimas e consumidores de drogas;

b) condenação à violência;

c) formas alternativas para a resolução de conflitos.

EXEMPLO: um personagem se torna dependente químico e é demonstrada sua degradação, com consequente arrependimento e iniciativa para deixar o vício.

D.1.16 CONTEÚDO POSITIVO

- Apresentação de conteúdos adequados para uma formação saudável de crianças e adolescentes.

- Apresentação de referências à educação sexual (incluindo DST's), ao uso de preservativos e a métodos anticoncepcionais.

- Apresentação de comportamentos que denotem responsabilidade, que valorizam a honestidade, a amizade, o respeito com os demais, a solidariedade, as habilidades cognitivas da criança, o conhecimento, os cuidados com o corpo e o meio ambiente, as habilidades manuais / motoras ou sociais / emocionais, a diversidade, que promovam uma cultura de paz ou que façam menção aos direitos humanos de forma positiva.

EXEMPLO 1: cena que apresenta discussões intrafamiliares sobre sexo e gravidez na adolescência, com o intuito de conscientização.

EXEMPLO 2: ao ver uma criança amarrando um fio de arame no rabo de um cachorro, um adulto intervém e explica sobre a importância de não maltratar os animais.

D.2 AGRAVANTES

Agravantes são fatores contextuais da obra que podem aumentar o impacto ou o potencial agressivo das tendências de indicação.

D.2.1 COMPOSIÇÃO DE CENA

- Qualquer elemento da linguagem audiovisual (direção, roteiro, fotografia, iluminação, direção de arte, som, edição e qualidade da imagem) que agrave o conteúdo classificável.

EXEMPLO 1: um assassinato é visto em detalhes, com a exibição minuciosa da agressão e das suas consequências para a vítima.

EXEMPLO 2: uma trilha sonora sensual valoriza uma cena erótica.

EXEMPLO 3: o alto grau de realismo gráfico de um jogo faz o sangue parecer muito vivo e convincente, sendo altamente valorizado na cena.

D.2.2 RELEVÂNCIA

- O conteúdo classificável é importante ou relevante para a obra.

RASCUNHO

EXEMPLO: apresenta-se um assassinato como o ponto de partida da obra, de modo que é imprescindível para a compreensão do enredo.

D.2.3 FREQUÊNCIA

- O conteúdo classificável é apresentado várias vezes na trama.

EXEMPLO: durante uma novela, assassinatos são frequentemente exibidos.

D.2.4 INTERAÇÃO

- A tecnologia empregada possibilita que o espectador ou jogador experimente níveis elevados de interação e excitação, aumentando sua imersão na obra.

- Os conteúdos classificáveis são realizados pelo personagem controlado pelo usuário.

EXEMPLO 1: em um jogo de guerra realista, são vistos sangue e mortes, de forma que o jogador segura o controle da mesma maneira que seguraria um rifle de verdade.

EXEMPLO 2: em um jogo de luta, em que há a apresentação de sangue e personagens realistas, o jogador precisa se movimentar intensamente, enquanto joga, imitando os golpes dos personagens.

EXEMPLO 3: apresentação de aparatos cinematográficos com efeito realista, como imagens tridimensionais, que promovem uma maior imersão do espectador na obra.

D.2.5 VALORIZAÇÃO DE CONTEÚDO NEGATIVO

- Aplica-se quando o conteúdo negativo apresentado é seguido de imagens, diálogos ou contextos que valorizem sua prática, tais como:

a) apresentação de consequência positiva para quem perpetra a violência;

b) elogio à violência ou a apresentação de sua prática de forma ambígua;

c) exibição de violência ou consumo de drogas como a forma única ou predominante de resolução de conflitos;

d) conteúdo violento realizado por personagem de imagem valorizada (protagonista ou pessoa dentro de um padrão de beleza pré-estabelecido).

EXEMPLO 1: ao final da obra, o criminoso engana a polícia e vai viver em um local paradisíaco.

EXEMPLO 2: um jogador ganha mais pontos por praticar um assassinato mais violento, durante um jogo.

EXEMPLO 3: um personagem diz: "- Tem que matar o assassino, porque ele merece morrer".

EXEMPLO 4: um personagem é demitido e decide voltar a beber para se esquecer de sua frustração.

D.2.6 MOTIVAÇÃO

RASCUNHO

- A tendência é aplicada quando personagem realiza o ato classificável por motivo torpe ou fútil, como revolta, vingança ou interesse.

EXEMPLO: um personagem decide matar um criminoso, sem necessidade, ao invés de denunciá-lo à polícia.

D.2.7 CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE

- Aplica-se quando o conteúdo classificável envolve criança ou adolescente. Neste contexto, também estão contempladas cenas nas quais a criança ou o adolescente são espectadores do conteúdo classificável.

EXEMPLO 1: um adolescente atira em uma criança.

EXEMPLO 2: uma criança assiste à briga entre seus pais.

EXEMPLO 3: uma criança ou um adolescente faz uso de droga lícita ou ilícita.

D.2.8 CONTEXTO

- Aplica-se quando o conteúdo classificável está inserido em um contexto que ressalta o impacto, sensação ou intensidade, tal como a violência familiar e a violência contra pessoas com reduzida capacidade de reação, tais como idosos, mulheres ou deficientes.

EXEMPLO 1: uma mulher é espancada pelo marido.

EXEMPLO 2: uma pessoa deficiente é vítima de uma violência sexual.

EXEMPLO 3: um idoso é agredido por seu cuidador.

D.2.9 BANALIZAÇÃO

- Apresentação de conteúdos cômicos ou caricatos, que ao invés de atenuarem a cena, dão a sensação de serem apologéticos ou incentivadores do ato praticado.

- O conteúdo classificável é apresentado de forma trivial, sem a devida ponderação sobre suas reais consequências.

EXEMPLO: o autor de um homicídio múltiplo faz comentários para gerar riso no espectador, tentando minimizar a violência cometida.

RASCUNHO

E. DESCRITORES DE CONTEÚDOS INADEQUADOS

A informação sobre a classificação indicativa inclui **descritores de conteúdo** que são um resumo das principais tendências de indicação presentes na obra classificada. A lista de descritores explica a classificação, como também informa pais e responsáveis sobre o tipo de conteúdo presente na obra.

Por exemplo, uma obra classificada como "Não recomendado para menores de 10 anos" e com o descritor "Violência" irá conter cenas violentas leves, enquanto uma obra com classificação "Não recomendado para menores de 16 anos" e o mesmo descritor, apresentará cenas violentas mais fortes.

Segue abaixo a lista dos termos usados na exibição da classificação indicativa:

E.1 – **Violência;**
E.2 – **Violência Extrema;**
E.3 – **Violência Fantasiosa;**
E.4 – **Conteúdo Sexual;**
E.5 – **Nudez;**
E.6 – **Sexo Explícito;**
E.7 – **Procedimentos Médicos;**
E.8 – **Drogas Lícitas;**
E.9 – **Drogas Ilícitas;**
E.10 – **Drogas;**
E.11 – **Linguagem Imprópria;**
E.12 – **Atos Criminosos;**
E.13 – **Medo;**
E.14 – **Tensão;**
E.15 – **Temas Sensíveis.**

F. ELEMENTOS INTERATIVOS

Para jogos eletrônicos e aplicativos, a informação sobre a classificação indicativa pode incluir também descritores de **elementos interativos**, que são alertas sobre mecanismos presentes no produto que podem permitir exposição excessiva do jovem na internet ou gasto de dinheiro real. São três os descritores usados:

F.1 – Compartilha localização

Indica a capacidade de exibir a localização precisa do usuário, no mundo real, a outros jogadores;

F.2 – Compras on-line

Indica a possibilidade efetuar compras de produtos digitais, como fases extras, *skins*, itens surpresa, músicas, moedas virtuais, assinaturas, passes de temporada, upgrades ou prêmios, com moeda do mundo real.

F.3 – Interação de usuários

Indica possível exposição a conteúdo gerado pelo usuário, não filtrado, incluindo comunicações entre usuários e compartilhamento de mídia por meio de redes ou mídias sociais.

RASCUNHO

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA MODO DE EXIBIÇÃO

As informações de classificação indicativa das obras audiovisuais devem ser divulgadas de forma padronizada. Entende-se por padronização a definição e especificação de tamanho, cor, proporção, posicionamento, tempo e duração de exibição.

As informações padronizadas da classificação devem estar visíveis e claramente transmitidas em qualquer meio que contenha ou anuncie o produto classificável, tais como:

- invólucros e embalagens de produtos classificáveis;
- invólucros e embalagens de outros produtos com material classificável embutido;
- banners, cartazes e displays de divulgação;
- capas de livros de RPG;
- catálogos, agendas e programações;
- chamadas de programação em televisão aberta;
- dispositivos portáteis (celulares, smartphones, tablets e congêneres);
- locais de acesso a obras audiovisuais, jogos eletrônicos, rpg e demais diversões e espetáculos públicos;
- obras com distribuição digital;
- obras exibidas na televisão e/ou salas de exibição;
- propaganda em mídia eletrônica (anúncios na televisão, cinema, rádio, internet);
- publicidade exposta ao ar livre (outdoors, painéis etc.);
- publicidade impressa;
- sítios da internet, brasileiros ou voltados para o público brasileiro;
- trailers.

A. DOS SÍMBOLOS DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Todos os símbolos e modelos tratados nesta seção estão disponíveis para download no sítio da Classificação Indicativa, dentro do portal do Ministério da Justiça.

A informação da classificação indicativa deve ser exibida de forma resumida ou completa, de acordo com o tipo de material e local de exibição, nos seguintes moldes:

RASCUNHO

A.1 Apresentação do **símbolo** da classificação da obra conforme consta nos exemplos deste item, não podendo ser invertido, espelhado, apresentar transparência parcial ou sofrer qualquer alteração angular.

Os seis tipos de símbolos estão exibidos a seguir:



Livre **10 anos** **12 anos** **14 anos** **16 anos** **18 anos**

O formato é quadrado, com arestas arredondadas. As cores de cada quadrado colorido não podem ser alteradas ou sofrer variação de tom, tendo as seguintes composições:

Livre (verde):	**RGB** 0; 166; 81	**CMYK** 83%; 6%; 96%; 1%
10 anos (azul claro):	**RGB** 0; 149; 218	**CMYK** 76%; 29%; 0%; 0%
12 anos (amarelo):	**RGB** 251; 193; 21	**CMYK** 1%; 25%; 99%; 0%
14 anos (laranja):	**RGB** 245; 130; 32	**CMYK** 0%; 60%; 100%; 0%
16 anos (vermelho):	**RGB** 236; 29; 37	**CMYK** 1%; 99%; 97%; 0%
18 anos (preto calçado, *rich black*):	**RGB** 0; 0; 0	**CMYK** 20%; 20%; 10%; 100%

A.2 Os símbolos podem ser exibidos de forma monocromática quando o material em que serão impressos não possibilitar a exibição de cores ou quando todo o restante da peça de divulgação ou embalagem não apresentar cores.

B. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA INVÓLUCROS, EMBALAGENS E CAPAS DE LIVROS DE RPG

A classificação indicativa deve ser exibida em **dois locais** no invólucro e embalagens de mídias ou de produtos que contenham de alguma forma o produto classificável:

B.1 O **símbolo** deve constar no canto inferior esquerdo ou no canto inferior direito da parte frontal, seguindo o modelo exposto no item **A.1.**

Para capas ou embalagens de até **270cm²** de área frontal, o símbolo deverá medir no mínimo **10mm de altura X 10mm de largura**. Ao redor do símbolo deverá constar uma borda obrigatória na cor branca, com no mínimo **0,25mm de largura**. Logo, o símbolo e sua borda deverão medir, no total, no mínimo **10,5mm de altura X 10,5mm de largura**.

RASCUNHO

Para capas ou embalagens de área frontal superior a **270cm²**, o símbolo e borda deverão ser ajustados para que tenham altura total de no mínimo **10%** da altura da capa ou embalagem. A alteração da altura do símbolo implica em alteração proporcional de todas as suas dimensões.

B.2 A exibição completa deve constar em qualquer lugar da parte traseira da embalagem, em dois modelos possíveis:

a) **caixa de informação padrão**, para produtos sem descritores de elementos interativos; ou

b) **caixa de informação interativa**, para produtos que tem descritores de elementos interativos.

As **caixas de informação padrão** e **caixa de informação interativa** da classificação indicativa deverão ser exibidas conforme os exemplos deste item, não podendo ser invertidas, espelhadas, apresentar transparência parcial ou sofrer qualquer alteração angular. Os modelos de caixas de informação foram criados exclusivamente para a parte traseira de embalagens, não devendo ser usados em nenhuma outra mídia.

B.2.1 Para capas ou embalagens de até **270cm²** de área frontal, a **caixa de informação padrão** deverá medir no mínimo **16mm de altura X 35mm de largura**. Ao redor da caixa deverá constar uma borda obrigatória na cor branca, com no mínimo **0,25mm de largura**. Logo, a caixa e sua borda deverão medir, no total, no mínimo **16,5mm de altura X 35,5mm de largura**.

Para capas ou embalagens de área frontal superior a 270cm2, as caixas e as bordas deverão ser ajustadas para que tenham altura total de no mínimo 10% da altura da capa ou embalagem. A alteração da altura das caixas implica em alteração proporcional de todas as suas dimensões e elementos.

Os seis tipos de caixas de informação estão exibidos a seguir:



A **caixa de informação padrão** é composta pelos seguintes elementos: a) título "CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: XX ANOS" escrito no topo, em caixa alta; b) símbolo

RASCUNHO

da classificação à esquerda; c) descritores de conteúdo da obra, alinhados na área branca; d) nome completo, por extenso, da faixa de classificação.

Os descritores de conteúdos devem ser inseridos em fonte Arial Narrow, tamanho 7, cor preta, e devem estar centralizados no espaço entre o símbolo e a borda preta. Os descritores de conteúdo, até o máximo de três, devem ser escritos cada um em sua linha, com a letra inicial de cada palavra escrita em maiúscula.

Para obras classificadas antes de 2012, cuja classificação oficial ainda apresente descritores de conteúdos antigos ou em número maior que três, os exibidores devem entrar em contato com o Ministério da Justiça para receber uma lista atualizada de descritores.

Seguem três exemplos de caixas com descritores de conteúdo aleatórios:



No caso de uma obra para a qual não foi apontado descritor de conteúdo, a frase "Não há inadequações" deverá constar no interior da área branca. A frase deverá estar em fonte Arial Narrow, tamanho 7, cor preta, e centralizada no espaço entre o símbolo e a borda preta. Neste caso exclusivo, apenas a primeira letra da palavra "Não" deverá estar em maiúscula. Segue o modelo:



B.2.2 A **caixa de informação interativa** deverá medir no mínimo **20mm de altura X 35mm de largura**. Ao redor da caixa deverá constar uma borda obrigatória na cor branca, com no mínimo **0,25mm de largura**. Logo, a caixa e sua borda deverão medir, no total, no mínimo **20,5mm de altura X 35,5mm de largura**.

Para capas ou embalagens de área frontal superior a 270cm2, as caixas e as bordas deverão ser ajustadas para que tenham altura total de no mínimo 10% da altura da capa ou embalagem. A alteração da altura das caixas implica em alteração proporcional de todas as suas dimensões e elementos.

Os seis tipos de caixas de informação interativa estão exibidos a seguir:

RASCUNHO

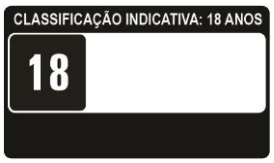










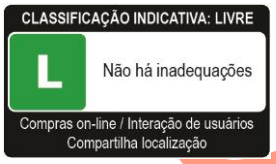


A **caixa de informação interativa** é composta pelos seguintes elementos: a) título "CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: XX ANOS" escrito no topo, em caixa alta; b) símbolo da classificação à esquerda; c) descritores de conteúdo da obra, alinhados na área branca; d) elementos interativos, alinhados na área preta.

Os descritores de conteúdos devem ser inseridos seguindo as mesmas regras para a caixa de informação padrão.

Os descritores de elementos interativos devem ser inseridos em fonte Arial Narrow, tamanho 6, cor branca, e devem estar centralizados na borda preta inferior, em no máximo duas linhas, com a letra inicial de cada frase escrita em maiúscula.

Seguem três exemplos de caixas elementos interativos aleatórios:







B.3 Embalagens com múltiplas obras

No caso de mais de uma obra ser distribuída na mesma embalagem, com distintas faixas de classificação, independente de estarem ou não na mesma mídia, a informação sobre a classificação indicativa deve ser exibida do seguinte modo:

B.3.1 A exibição resumida, na frente da embalagem, consistirá na exibição do símbolo da obra de classificação mais elevada, seguindo o modelo exposto no item **A.1.**

Exemplo 1: Os treze episódios da primeira temporada da série X serão vendidos em conjunto. Dez dos episódios foram classificados como 12 anos, dois deles classificados como 14 anos e um deles classificado como 16 anos. A exibição resumida (frontal) deverá ser a de 16 anos.

RASCUNHO

Exemplo 2: Os jogos X, Y e Z serão lançados numa mesma mídia em uma edição comemorativa. Dois deles têm classificação 16 anos e um deles classificação 18 anos. A exibição resumida (frontal) deverá ser a de 18 anos.

B.3.2 A exibição completa para múltiplas obras poderá ser feita de duas formas:

Opção a) Cada caixa de informação deve indicar a obra a que corresponde.

Opção b) Usa-se a caixa de informação com a faixa etária da obra de maior classificação, mas os descritores de conteúdo devem ser combinados. O interessado deve requerer ao Ministério da Justiça que indique quais descritores de conteúdo devem constar na caixa de informação.

C. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA BANNERS, CARTAZES, OUTDOORS, DISPLAYS DE DIVULGAÇÃO E MÍDIA IMPRESSA

A classificação indicativa deve ser exibida nos cartazes, flyers, banners, displays (cubos, caixas, silhuetas, totens, etc), mídia impressa (jornais, revistas, revistas em quadrinhos, panfletos, entre outros) quando divulgarem produtos classificáveis como filmes, jogos eletrônicos, RPGs e programas televisivos.

C.1 A veiculação da informação se dará por meio do **símbolo** da classificação indicativa, com borda branca obrigatória, seguindo o modelo do item **A.1,** e afixado em qualquer lugar visível do objeto.

O símbolo e sua borda devem ter altura total de no mínimo **10%** da altura ou largura da peça de divulgação.

Em caso de divulgação de obra ainda não classificada, deverá constar a informação "verifique a classificação indicativa", escrita em caixa alta e em fonte Arial Narrow Bold, de modo que a altura das letras seja no mínimo **1%** da altura da peça de divulgação.

D. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA CATÁLOGOS, AGENDAS E PROGRAMAÇÕES

A classificação indicativa deve ser exibida em catálogos de produtos, agendas e programações.

RASCUNHO

D.1 A informação se dará por escrito, apresentando-se apenas a faixa etária da obra. Não havendo ainda classificação, deve-se usar o termo "verifique a classificação indicativa".

É facultativa a exibição dos símbolos da classificação da obra, próximo ao referido produto, seguindo o modelo do item **A.1.**

E. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA DISTRIBUIÇÃO DIGITAL

E.1 A classificação indicativa deve ser exibida em sítios de distribuição digital de produtos audiovisuais como filmes, jogos eletrônicos e programas televisivos. Consideram-se produtos classificáveis para distribuição digital aqueles cuja exibição ou execução não se dá de forma puramente online, no navegador, sendo necessário que o consumidor armazene ou instale o produto em seu dispositivo. A informação sobre a classificação indicativa deve ser exibida junto às informações sobre o produto, antes e depois de sua aquisição.

Estão incluídas nesta categoria as seguintes modalidades, embora a lista de inclusão não se limite a elas: serviços de download de jogos, aplicativos e obras audiovisuais para celulares (também smartphones e feature phones); serviços de download de jogos, aplicativos e obras audiovisuais para consoles portáteis ou de mesa; serviços de compra ou locação de filmes por meio de download; serviços de download de jogos ou filmes para computadores.

E.2 A veiculação da classificação se dará por meio do símbolo da classificação da obra, com borda branca obrigatória, seguindo o modelo do item **A.1.** Os descritores de conteúdo da obra devem estar listados por extenso, necessariamente próximos ao quadrado símbolo, no formato:

Apresenta: XXX, XXX e XXX.

Trocam-se as marcações XXX do modelo pelos conteúdos inadequados informados pelo Ministério. Não existe determinação para formato ou tamanho da fonte usada na redação da frase; exige-se apenas que ela esteja perfeitamente legível. No caso de obra para a qual não foi atribuído descritor de conteúdo, não é necessária nenhuma informação além do quadrado símbolo.

E.3 Quando as limitações tecnológicas do dispositivo não permitirem a exibição de imagens, em vez do símbolo deverá constar a informação escrita por extenso em um dos seguintes formatos, de acordo com a classificação da obra:

RASCUNHO

"Não recomendado para menores de XX anos." ou **"Livre"**

Troca-se a marcação XX do modelo pela idade atribuída pelo Ministério. Não existe determinação para formato ou tamanho da fonte usada na redação da frase; exige-se apenas que ela esteja perfeitamente legível.

Entende-se por limitação tecnológica a incapacidade do dispositivo móvel de exibir imagens e cores, afetando inclusive o próprio jogo ou obra audiovisual. Sempre que o dispositivo for capaz de reproduzir imagens, é responsabilidade do produtor ajustar o layout da tela de informações sobre a obra, exibida antes e depois da aquisição, para exibir o símbolo ou a caixa de informação da classificação indicativa.

F. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA TELEVISÃO

A Classificação Indicativa deve ser veiculada em **dois momentos** durante a exibição de programas televisivos:

- Exibição completa, no início do programa.
- Exibição resumida, no retorno dos intervalos.

F.1 A exibição completa no início do programa consiste na apresentação da faixa de informação da Classificação Indicativa no rodapé da área de projeção ou em tela cheia antes do início do programa.

F.1.1 A faixa é composta por quatro campos específicos: **1º** (canto esquerdo) – quadrado símbolo da faixa etária, respeitando a cor e o formato especificados no campo **B.1**; **2º** (centro superior) – nome completo da faixa etária apontada, no formato "Não recomendado para Menores de XX anos." ou "Livre", em caixa alta, fonte Arial Narrow Bold e de tamanho legível; **3º** (centro inferior) – descritores de conteúdo, quando houver, no formato "Apresenta: XXX, XXX e XXX.", em fonte Arial Narrow Bold e de tamanho legível; 4º (canto direito) – informação na Língua Brasileira de Sinais.

Os itens **2º** e **3º** devem ser exibidos no mesmo box, com largura mínima de ½ da tela. No item **2º** troca-se a marcação XX do modelo pela idade em numerais. No item **3º** trocam-se as marcações XXX do modelo pelos conteúdos inadequados informados pelo Ministério da Justiça. O cumprimento do especificado pelo item **3º** é obrigatório, quando houver, para todas as obras, independentemente de sua classificação indicativa.

A informação na Língua Brasileira de Sinais, item **4º**, deve ser exibida nos termos das normas da ABNT (NBR 15290) e é facultada para programas com classificação igual ou inferior a 10 anos.

RASCUNHO

É facultado às emissoras exibir a informação inicial completa por outro modo que não o modelo padrão supracitado desde que apresente todas as informações necessárias para aquela faixa etária. Para isso, a emissora deve apresentar previamente ao Ministério da Justiça o modelo para aprovação.

F.2 A exibição resumida consiste na apresentação do símbolo da classificação indicativa, por no mínimo cinco segundos consecutivos, nos primeiros trinta segundos após a volta do intervalo, quando houver. O símbolo deve seguir o modelo apresentado no item **A.1.**

F.3 Considerando que na televisão por assinatura a informação da classificação indicativa deve estar disponível a qualquer tempo, é facultada a exibição resumida durante a programação.

G. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA EM ANÚNCIOS E CHAMADAS EM MÍDIA ELETRÔNICA

A classificação indicativa deve ser informada nos anúncios em mídia eletrônica (televisão, cinema, rádio e internet). Isto incluiu as seguintes formas de propaganda, embora não se limite a elas: chamadas de programação na televisão, trailers de filmes exibidos na televisão ou no cinema, comerciais que anunciam jogos eletrônicos e produtos do mercado de vídeo, banners eletrônicos em sítios da internet e anúncios, no rádio, de produtos classificáveis.

G.1 No rádio, deve-se anunciar a faixa etária de programas, espetáculos e diversões públicas. Enquanto não for atribuída classificação indicativa, deve-se anunciar a expressão "verifique a classificação indicativa".

G.2 Na televisão, cinema e mercado de jogos e vídeo doméstico, os anúncios de programas, diversões e espetáculos devem exibir o símbolo de classificação indicativa:

a) no canto inferior esquerdo da tela, nos termos do item **F.2**, já durante a exibição do anúncio. A exibição do símbolo deve durar no mínimo três segundos consecutivos nos primeiros dez segundos do anúncio. Enquanto não for atribuída classificação indicativa, deve ser anunciada a expressão "verifique a classificação indicativa"; **ou**

b) de forma centralizada na tela, em tamanho grande, sobre fundo preto. A exibição deverá ter duração mínima de três segundos consecutivos e deve ser inserida no início ou no final do anúncio. Enquanto não for atribuída classificação indicativa, deve ser anunciada a expressão "verifique a classificação indicativa".

RASCUNHO

G.3 Para anúncios gráficos de obra classificável (como banners) na internet, a veiculação da classificação indicativa se dará por meio do símbolo, exibido no canto inferior direito ou esquerdo, com altura mínima de **10%** da altura ou largura do anúncio. Enquanto não for atribuída classificação indicativa, deve ser anunciada a expressão "verifique a classificação indicativa".

Em todos casos de utilização do **símbolo**, ele deve seguir o modelo apresentado no item **A.1.**

H. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA EM SÍTIOS DA INTERNET

A classificação indicativa deve ser informada em sítios da internet, brasileiros ou voltado ao público brasileiro, que divulguem qualquer produto classificável, como sítios que anunciem produtos, diversões e espetáculos; sítios de jogos, programas de televisão e filmes.

H.1 Deve-se apresentar a exibição resumida em qualquer localização da página principal (no caso de sítios específicos do produto, espetáculo ou diversão), ou junto ao produto em caso de sítios com maior variedade de divulgação.

O símbolo deve seguir os moldes no disposto em **A.1**, com altura de 70 pixels.

Em caso de divulgação de obra ainda não classificada, deverá constar a informação "verifique a classificação indicativa", escrita em caixa alta e em fonte Arial Narrow Bold, de forma clara e de fácil visualização.

I. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NO ACESSO A OBRAS AUDIOVISUAIS, JOGOS ELETRÔNICOS, RPG E DEMAIS DIVERSÕES E ESPETÁCULOS PÚBLICOS

A classificação indicativa deve ser informada em locais de acesso direto ao produto, diversão ou espetáculo público (lojas, portões de entrada) ou nos pontos de venda de bilhetes.

I.1 Em cinemas, teatros, circos, casas de show e espetáculos etc.: deve ser apresentada a exibição completa da classificação indicativa em local de fácil visualização, segundo o disposto em **A.1**, tanto no ato da compra ou aquisição do bilhete ou convite, como próximo às portas ou portões de acesso. Os descritores de conteúdo da obra devem estar listados por extenso, necessariamente próximos ao quadrado símbolo, no formato descrito no item E.2.

RASCUNHO

I.2 Em lojas, estabelecimentos comerciais – inclusive sítios eletrônicos – de venda e aluguel de produto classificável: caso não seja possível informar a exibição completa de qualquer produto de forma clara e de fácil visualização na embalagem ou invólucro, cabe ao estabelecimento ou sítio eletrônico disponibilizar, nos moldes do disposto em **I.1**, a exibição completa da classificação indicativa.

Contatos Úteis

Classificação Indicativa

Ministério da Justiça
Secretaria Nacional de Justiça
Departamento de Promoção de Políticas de Justiça
Coordenação de Classificação Indicativa
Esplanada dos Ministérios, Bloco T,
Ministério da Justiça, Anexo II, Sala 321
CEP 70064-901 – Brasília/DF
Tel: (61) 2025-9061, 2025-9115
E-mail: classificacaoindicativa@mj.gov.br

Para mais informações recomendamos o acesso ao nosso site: http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao, onde será possível encontrar toda a legislação vigente que regulamenta a Classificação e o Guia Prático da Classificação Indicativa.

RASCUNHO



www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

GOVERNO FEDERAL