



CLASSIFICAÇÃO
INDICATIVA

GUIAPRÁTICO
DE AUDIOVISUAL,
APLICATIVOS E RPG

Ministério da Justiça e Segurança Pública
Secretaria Nacional de Direitos Digitais

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Guia Prático de Audiovisual, Aplicativos e RPG

5^a EDIÇÃO

Organização
Secretaria Nacional de Direitos Digitais

Brasília
2025

MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA

Ricardo Lewandowski

SECRETÁRIO EXECUTIVO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA

Manoel Carlos de Almeida Neto

SECRETÁRIA NACIONAL DE DIREITOS DIGITAIS

Lilian Cintra de Melo

DIRETOR DA DIRETORIA DE SEGURANÇA E PREVENÇÃO DE RISCOS NO AMBIENTE DIGITAL

Ricardo de Lins e Horta

COORDENADOR-GERAL DE POLÍTICAS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Eduardo de Araújo Nepomuceno

ELABORAÇÃO DO CONTEÚDO

Arthur Macedo F. Bezerra

Henrique Oliveira da Rocha

Carlos Frederico C. R.
Fortes

João Victor Soares Simões

David G. Athias

Marcela Fernandes C. Lemos

Diego do Carmo Coelho

Maria Lúcia G. de Oliveira

Ediane de Assis Bastos

Paulo Avelino Neves

Eduardo de A.
Nepomuceno

Rafael Fernandes Ribeiro

Hamilton C. Gomes

Ticianne de Gois Ribeiro Darin

REDAÇÃO E REVISÃO

Adriano Leite Silva

David G. Athias

Ediane de Assis Bastos

Eduardo de Araújo Nepomuceno

Hamilton C. Gomes

João Victor Soares Simões

Tarcísio de Oliveira

Rozendo

Ticianne de Gois Ribeiro Darin

DIAGRAMAÇÃO

Eduardo de Araújo Nepomuceno

Hamilton C. Gomes

AGRADECIMENTO

A Secretaria Nacional de Direitos Digitais agradece o empenho de todos que fazem ou fizeram parte da equipe de colaboradores da Coordenação-Geral de Política de 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.

SUMÁRIO

Sumário

APRESENTAÇÃO	8
OBJETIVO.....	10
DA AUTORIZAÇÃO DOS PAIS E RESPONSÁVEIS	12
APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E DOS AGRAVANTES E DOS ATENUANTES EM OBRAS AUDIOVISUAIS	13
CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DE APLICATIVOS E SERVIÇOS DIGITAIS	20
EIXOS TEMÁTICOS	23
A. VIOLÊNCIA.....	24
A.1. LIVRE.....	24
A.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 6 ANOS	26
A.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS.....	29
A.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS.....	32
A.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.....	41
A.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS.....	47
A.7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS.....	54
B. SEXOENUDEZ	56
B.1. LIVRE	56
B.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 6 ANOS	57
B.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS.....	58
B.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS.....	59
B.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.....	62
B.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS.....	64
B.7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS.....	65
C. DROGAS.....	67
C.1. LIVRE.....	67
C.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 6 ANOS	68
C.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS	69
C.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS	71
C.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS	74
C.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS	76
C.7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS.....	78
D. INTERATIVIDADE	79
D.1. LIVRE.....	79

D.2.	Não recomendado para menores de 6 anos	80
D.3.	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS	81
D.4.	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS	82
D.5.	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS	83
D.6.	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS	85
D.7.	NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS	88
E.	ATENUANTES E AGRAVANTES	92
E.1.	ATENUANTES	93
E.2.	AGRAVANTES	103
F.	DESCRITORES DE CONTEÚDOS.....	108
F.	ELEMENTOS INTERATIVOS	121
G.	CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA - MODO DE EXIBIÇÃO	122
H.	DOS SÍMBOLOS DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.....	124
I.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA INVÓLUCROS, EMBALAGENS E CAPAS DE LIVROS DE RPG	125
J.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA BANNERS, CARTAZES, OUTDOORS, DISPLAYS DE DIVULGAÇÃO E MÍDIA IMPRESSA.....	129
K.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA CATALOGOS, AGENDAS E PROGRAMAÇÕES	129
L.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA DISTRIBUIÇÃO DIGITAL, TELEVISÃO POR ASSINATURA, VÍDEO POR DEMANDA (VOD) E APLICAÇÕES E FORNECEDORES DOS PRODUTOS OU SERVIÇOS DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO QUE DISPONIBILIZEM PRODUTOS CLASSIFICÁVEIS	129
M.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA A TELEVISÃO ABERTA	131
M.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA EM ANÚNCIOS E CHAMADAS EM MÍDIA ELETRÔNICA	132
N.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA EM SÍTIOS DA INTERNET E PLATAFORMAS DE CONTEÚDO DE TERCEIROS	132
O.	DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NO ACESSO EM SALAS DE CINEMAS, FESTIVAIS, EXPOSIÇÕES E DEMAIS DIVERSÕES E ESPETÁCULOS PÚBLICOS	134

APRESENTAÇÃO

A Secretaria Nacional de Direitos Digitais (SEDIGI), do Ministério da Justiça e Segurança Pública, possui entre suas competências a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais, abrangendo televisão aberta e fechada, mercado de cinema e vídeo, serviços de streaming e vídeo sob demanda, jogos eletrônicos, aplicativos, programas de rádio, jogos de interpretação de personagens (RPG) e espetáculos abertos ao público.

Essa atribuição decorre de previsão constitucional, especificamente do art. 220 da Constituição Federal, regulamentada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e disciplinada por portarias do Ministério da Justiça e Segurança Pública. A classificação indicativa está consolidada como uma política pública de Estado, cujos símbolos são amplamente reconhecidos pelas famílias brasileiras, que os utilizam para orientar a escolha de conteúdos televisivos, cinematográficos, espetáculos públicos, jogos e aplicativos acessados por crianças e adolescentes.

O processo de classificação indicativa adotado no Brasil considera a corresponsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia dos direitos da criança e do adolescente à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade. Essa política pública tem como objetivo informar os pais e responsáveis sobre a idade não recomendada para determinados conteúdos, assegurando-lhes o direito de escolha.

Compreender a liberdade de expressão como um direito fundamental do ser humano — essencial para a manifestação de opiniões, ideias e pensamentos sem retaliação ou censura por parte de governos, órgãos públicos ou privados, ou de outros indivíduos — é indispensável em uma sociedade democrática.

A Secretaria Nacional de Direitos Digitais tem se empenhado em unificar, objetivar e dar publicidade aos critérios e à interpretação do Manual da Nova Classificação Indicativa. O esforço de tornar a classificação cada vez mais clara está alinhado ao propósito da política pública: fornecer instrumentos confiáveis para a escolha das famílias e proteger crianças e adolescentes de conteúdos potencialmente prejudiciais à sua formação.

Este Guia Prático é um instrumento democrático que visa conferir transparência e objetividade à política pública de classificação indicativa, evidenciando os critérios de análise. Ele pode ser utilizado por emissoras de TV, produtoras e distribuidoras de conteúdos audiovisuais (como filmes e jogos), editoras de RPG, produtores e organizadores de espetáculos públicos, órgãos de controle e pela sociedade em geral.

No que se refere especificamente à classificação indicativa, destaca-se que se trata de informação aos pais sobre conteúdos que podem não ser recomendados a determinadas faixas etárias, quando se trata de produtos classificáveis. É importante ressaltar que o trabalho realizado pela Coordenação não restringe a veiculação de conteúdos, não devendo ser confundido com censura.

A livre expressão e a liberdade artística são inerentes à produção de obras televisivas, cinematográficas, aplicativos, programas radiofônicos, espetáculos públicos e jogos de RPG. Cabe exclusivamente aos canais de veiculação e locais de exibição decidir o que será transmitido ou comercializado.

A Constituição Federal de 1988, ao mesmo tempo em que extingue a censura — “é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença” (art. 5º, IX) —, estabelece como competência da União “exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões públicas e de programas de rádio e televisão” (art. 21, XVI).

Além disso, determina que: “compete à lei federal regular as diversões e espetáculos públicos, cabendo ao Poder Público informar sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada”; e “estabelecer os meios legais que garantam à pessoa e à família a possibilidade de se defenderem de programas ou programações de rádio e televisão que contrariem o disposto no art. 221, bem como da propaganda de produtos, práticas e serviços que possam ser nocivos à saúde e ao meio ambiente” (art. 220, § 3º).

Apesar disso, a história recente, mesmo após a redemocratização do país, gerou dúvidas e ponderações sobre o real papel dessa política pública, especialmente pela desconfiança de que ela pudesse representar uma forma de censura, vedada pelo § 2º do art. 220 da Constituição. Para desmistificar essa percepção, o

modelo brasileiro foi construído com a participação de órgãos públicos e da sociedade civil, sendo exercido de forma objetiva, técnica e justa, permitindo que todos os interessados participem de sua construção, difusão e consolidação.

Nesse contexto, a Portaria nº 1.065/88 – DG/DPF, de 1º de novembro de 1988, desativou a Divisão de Censura de Diversões Públicas e suas projeções regionais — criada durante a Ditadura Militar pelo Decreto Federal nº 70.665, de 2 de junho de 1972 —, restabelecendo o papel do Estado como agente democrático. Já a Portaria nº 773, de 19 de outubro de 1990, foi o primeiro normativo a estabelecer parâmetros e diretrizes da Política de Classificação Indicativa.

As verificações de descumprimento limitam-se à exibição dos símbolos de indicação etária, dos descritores de conteúdo e da disponibilização de bloqueios parentais, quando aplicável. Os profissionais da Coordenação são capacitados exclusivamente para essas verificações. Havendo descumprimento, é instaurado procedimento administrativo com garantia do contraditório e da ampla defesa, e a Coordenação comunica o fato à autoridade competente.

A atribuição de uma classificação indicativa específica pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública garante a segurança jurídica necessária para que obras já classificadas possam ser exibidas a qualquer momento, preservando tanto a liberdade de expressão quanto a proteção de crianças e adolescentes contra conteúdos inadequados ao seu desenvolvimento psíquico.

Os critérios temáticos estabelecidos neste Guia de Audiovisual não podem ser utilizados com base em diferenças de gênero, raça, religião ou orientação sexual. Devem ser objetivos e descritivos, evitando qualquer subjetividade por parte do classificador.

É vedada a criação de critérios ou tendências que atribuam classificações etárias distintas a conteúdos similares com base em:

1. Juízos de valor;
2. Divergências culturais ou religiosas;
3. Orientação sexual;
4. Etnia, raça ou cor;
5. Pertencimento a grupos sociais;
6. Gênero.

Excetuam-se os critérios que visem promover a equidade de gênero, combater o racismo, fomentar o respeito entre culturas e religiões, combater a violência e promover a igualdade e os direitos humanos.

A Política de Classificação Indicativa não tem competência para proibir a exibição de obras ou espetáculos, promover cortes de cenas ou solicitar a exclusão de conteúdos audiovisuais, conforme o art. 5º, inciso IX, da Constituição Federal.

Também é vedado aos servidores da Coordenação de Política de Classificação Indicativa orientar qualquer serviço, empresa ou plataforma a retirar conteúdos com o intuito de alterar a indicação etária de produtos classificáveis.

Dessa forma, os princípios e critérios utilizados na avaliação de obras audiovisuais, construídos ao longo do tempo com ampla participação da sociedade, de órgãos governamentais e jurídicos, são aplicados de forma objetiva, técnica e transparente.

OBJETIVO

Este Guia Prático tem por objetivo expor, de maneira clara e simplificada, como o Ministério da Justiça e Segurança Pública realiza a análise de obras audiovisuais e demais produtos classificáveis.

A seguir, são apresentadas as definições operacionais e técnicas das tendências ou critérios de indicação de faixa etária, bem como os fatores atenuantes e agravantes, evidenciando como a equipe da Secretaria Nacional Direitos Digitais elabora os relatórios que instruem os processos administrativos da Coordenação de Política de Classificação Indicativa.

O Manual da Nova Classificação Indicativa, publicado em 2006, teve sua última edição do Guia Prático em 2021. Esta revisão foi realizada com o objetivo de aprimorar a instrução dos processos administrativos, visando à proteção de crianças e adolescentes contra conteúdos inadequados e potencialmente nocivos ao seu desenvolvimento físico e psíquico, conforme preconiza o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

A determinação ou alteração da indicação etária de qualquer obra classificada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública deve ser realizada imediatamente, dentro do prazo previsto na respectiva Portaria, respeitando-se os símbolos e descritores de conteúdo específicos.

As obras audiovisuais são analisadas com base em quatro eixos temáticos: interatividade, sexo e nudez, drogas e violência, além da avaliação das fases descritiva e contextual dos conteúdos identificados. A análise é feita de forma integral, considerando a obra como um todo, e não apenas trechos isolados.

Por exemplo, no caso de obras classificáveis, a classificação etária é atribuída, levando-se em conta a incidência, relevância, composição de cena e demais características específicas das tendências de indicação. Ainda assim, ressalta-se que a presença de determinado conteúdo pode, por si só, justificar a classificação de toda a obra. Os chamados fatores atenuantes e agravantes podem suavizar ou intensificar o impacto das tendências de indicação, influenciando a definição da faixa etária recomendada.

É importante destacar que os critérios que fundamentam a política pública da Classificação Indicativa são objetivos, não sendo influenciados por percepções subjetivas de espectadores individuais, o que assegura a uniformidade e a aplicabilidade das faixas etárias atribuídas.

São classificadas previamente:

- Obras audiovisuais destinadas à televisão aberta;
- Obras destinadas ao vídeo doméstico;
- Obras destinadas às salas de cinema e espaços de exibição;
- Jogos eletrônicos e aplicativos comercializados ou distribuídos gratuitamente em mídia física;
- Jogos de interpretação de personagens (RPGs).

O procedimento de inscrição processual, exigido para todas as plataformas, emissoras e demais agentes que realizam classificação indicativa, é atualmente realizado por meio do Sistema Eletrônico de Classificação Indicativa – CLASSIND.

Além disso, são classificadas por meio do sistema de autoclassificação, com dispensa de inscrição processual, mas sujeitas a monitoramento e eventual alteração por parte do Ministério da Justiça e Segurança Pública, as seguintes categorias:

- Obras classificáveis destinadas ao serviço de acesso condicionado (SeAC);
- Obras classificáveis destinadas a serviços de vídeo sob demanda, pagos ou gratuitos;
- Programas radiofônicos;
- Exibições ou apresentações ao vivo, abertas ao público, como espetáculos circenses, teatrais, shows musicais, exposições e mostras de artes visuais;
- Chamadas de programação;
- Jogos eletrônicos e aplicações e fornecedores dos produtos ou serviços de tecnologia da informação em mídia digital;
- Obras classificáveis destinadas a aplicativos ou aplicações de internet voltadas ao mercado brasileiro.

Esta edição, revista e ampliada, incorpora as alterações propostas pela Portaria em vigor de que foi construída com a participação ampla da sociedade, que inclui: órgãos de controle, sociedade civil e os demais órgãos da administração direta. Para tanto, foi realizada uma consulta pública entre os dias 16 de abril e 15 de junho de 2025, por meio da Plataforma Participa + Brasil, da Presidência da República.

A Coordenação de Política de Classificação Indicativa recebeu centenas de sugestões, todas analisadas individualmente. Esse esforço coletivo, que resultou na publicação da portaria mencionada, também se reflete neste Guia Prático, consolidando-o como um instrumento construído de forma democrática, transparente e participativa.

DA AUTORIZAÇÃO DOS PAIS E RESPONSÁVEIS

FAIXA ETÁRIA	CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA	CONDIÇÃO DE ACESSO
Menores de 10 anos	Livre a NR 16	Na presença do responsável ou acompanhante autorizado por este
De 10 a menores de 12 anos	Livre a NR 10	Liberado
	NR 12 a NR 16	Na presença do responsável ou acompanhante autorizado por este
De 12 a menores de 14 anos	Livre a NR 12	Liberado
	NR 14 a NR 16	Na presença do responsável ou acompanhante autorizado por este
De 14 a menores de 16 anos	Livre a NR 14	Liberado
	NR 16	Na presença do responsável ou acompanhante autorizado por este
De 16 a menores de 18 anos	Livre a NR 16	Liberado
	NR 18	Na presença do responsável ou acompanhante autorizado por este

NR: Não recomendado

Responsável: Parente até o 4º grau maiores de idade (Pais, Avós, Padrastos, irmãos, Tios, Primos), Tutor, Curador ou o Detentor da Guarda.

Acompanhante: É todo aquele que não se enquadra como responsável e que possui uma autorização por escrito destes.

A autorização para o acesso de crianças e adolescentes aos cinemas e aos espetáculos abertos ao público será feita da seguinte maneira:

I – quando da exibição de obras classificadas como "não recomendado para menores de 18 (dezoito) anos", poderá ser autorizado o acesso de adolescente com idade igual ou superior a 16 (dezesseis) anos, desde que esteja na presença de responsável ou acompanhante autorizado por este, ou, apresente autorização por escrito assinada pelo responsável;

II – quando da exibição de obras classificadas como "não recomendado para menores de 16 (dezesseis) anos" ou inferior, poderá ser autorizado:

a) o acesso de adolescente com idade igual ou superior a 12 (doze) anos e de criança a partir dos 10 (dez) anos, desde que esteja na presença do responsável ou acompanhante autorizado por este, ou apresente autorização por escrito assinada pelo responsável;

b) o acesso de criança com idade inferior a 10 (dez) anos, desde que acompanhada dos pais ou responsável, observado o que dispõe o § 1º deste artigo.

Em conformidade com o parágrafo único art. 75 da Lei nº 8.069, de 1990, as crianças menores de dez anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável.

APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E DOS AGRAVANTES E DOS ATENUANTES EM OBRAS AUDIOVISUAIS

I. Introdução

Este tópico apresenta a metodologia de aplicação dos critérios de classificação indicativa, com base nos princípios técnicos, éticos e legais que regem a política pública brasileira. A proposta visa garantir a proteção integral de crianças e adolescentes, assegurando que a análise de obras audiovisuais seja realizada de forma objetiva, detalhada e fundamentada nos critérios previstos nos Guias Práticos e na legislação vigente.

II. Princípios:

Alguns princípios norteiam a Política de Classificação Indicativa. São eles:

- A) **Princípio ético e social:** A classificação indicativa não adota critérios que atribuem faixas etárias distintas com base em juízos de valor, divergências culturais ou religiosas, orientação sexual, etnia, raça, cor, pertencimento a grupos sociais ou gênero. Excepcionam-se os critérios que visam promover a equidade de gênero, eliminar o racismo, fomentar o respeito entre culturas e religiões, combater a violência, promover a igualdade e os direitos humanos. A análise é técnica e objetiva, centrada nos eixos temáticos, tendências de indicação e fatores agravantes ou atenuantes.
- B) **Princípio de proteção integral:** A classificação indicativa garante a proteção de crianças e adolescentes contra conteúdos que possam prejudicar seu desenvolvimento físico, mental, moral ou social, observando os parâmetros constitucionais e legais, bem como os direitos previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente. A análise considera a vulnerabilidade etária e busca prevenir exposição a conteúdos potencialmente nocivos, sem restringir indevidamente o acesso a obras culturais adequadas. Garante o acesso à Cultura
- C) **Princípio do acesso à cultura:** A classificação indicativa assegura o acesso à cultura, à arte e ao entretenimento, garantindo que a análise não resulte em censura ou restrição indevida de obras culturais. O objetivo é harmonizar a proteção etária com a promoção da diversidade cultural, respeitando a liberdade de criação e circulação de conteúdos, nos termos da Constituição Federal e das normas internacionais de direitos humanos.
- D) **Princípio da liberdade de expressão:** A classificação indicativa preserva a liberdade de expressão artística, cultural e comunicativa, assegurando que sua aplicação não configure censura ou restrição indevida à manifestação do pensamento. O processo de análise é orientado por parâmetros objetivos, limitando-se à atribuição de faixas etárias para proteção do público infantojuvenil, em conformidade com a Constituição Federal e tratados internacionais de direitos humanos.
- E) **Princípio da neutralidade informativa:** A classificação indicativa não avalia a veracidade, a precisão ou a qualidade das informações contidas nas obras analisadas. Sua finalidade é exclusivamente indicar faixas etárias adequadas, com base em critérios objetivos relacionados ao conteúdo e ao potencial impacto sobre crianças e adolescentes, sem interferir no mérito, na opinião ou na narrativa apresentada.

III. Métrica de Análise

A métrica aplicada considera pesos distintos para cada critério, conforme sua importância e relevância. Tendências naturalmente direcionadas a faixas etárias mais maduras, conforme especificação neste Guia, têm mais peso na tomada de decisão. O grau de incidência e relevância dos critérios temáticos de cada um dos eixos determina as faixas etárias não recomendadas, conforme os parâmetros estabelecidos neste Guia. Na análise da obra, são considerados:

- A identificação dos conteúdos que se enquadram nos critérios técnicos;
- A ponderação entre as fases descritiva e contextual;
- A presença de fatores agravantes ou atenuantes, também descritos neste documento.

É relevante esclarecer que as decisões relativas à classificação indicativa não se fundamentam na prevalência, conceito utilizado nas áreas de estatística e epidemiologia, o qual se refere ao número total de casos existentes em uma população específica em determinado momento, ou à proporção de casos existentes em relação ao total da população no mesmo intervalo temporal.

Da mesma forma, não se baseiam na média aritmética simples, medida de tendência central amplamente empregada para representar um valor típico em um conjunto de dados, obtida pela soma de todos os valores do conjunto dividida pela quantidade de elementos. Tal métrica não é aplicada na análise de classificação indicativa, por não refletir adequadamente os critérios técnicos e qualitativos exigidos para essa finalidade.

As tendências observadas na análise de conteúdo podem ser consideradas de forma isolada ou conjugada, contribuindo conjuntamente para a definição da classificação indicativa. Contudo, determinadas tendências isoladas, em razão de seu elevado impacto, podem se sobrepor às demais e constituir o principal parâmetro para a atribuição da faixa etária.

A métrica adotada na avaliação considera pesos diferenciados para cada critério, de acordo com a, sua importância, impacto imagético, incidência, relevância, entre outros aspectos descritos no Guia, no contexto analisado. Nesse sentido, é fundamental compreender que tendências associadas a faixas etárias mais elevadas possuem maior peso e influência na tomada de decisão, refletindo a prioridade conferida à proteção do público infantojuvenil.

No entanto, determinadas tendências isoladas, devido ao seu alto impacto, podem se sobrepor às demais e se tornar o principal balizador da faixa etária atribuída. Assim, a métrica utilizada considera pesos distintos para cada critério, conforme sua importância e relevância. Neste sentido, é imperioso entender que as tendências direcionadas a faixas etárias mais maduras têm mais peso e relevância durante a tomada de decisão.

IV. Agravantes e Atenuantes

Também são considerados elementos que minimizam ou intensificam o impacto da cena, seja pela composição visual, pela insinuação do ocorrido, pela ausência de conteúdo inadequado para crianças e adolescentes, ou ainda pela motivação da ação. Esses elementos são tecnicamente denominados atenuantes ou agravantes.

Agravantes são fatores que intensificam o potencial nocivo do conteúdo, podendo justificar a elevação da classificação etária. Entre os principais fatores, considera-se: o realismo das cenas (composição de cena), a repetição de conteúdos sensíveis (frequência), a gratuidade e utilização de comportamentos nocivos como forma predominante ou única de resolução de situações conflituosas (motivação), a valorização do contexto negativo, relevância e apologia a comportamentos prejudiciais.

Atenuantes são elementos que contribuem para a redução do impacto negativo, permitindo classificação em faixas etárias inferiores. Entre os mais relevantes estão: contexto educativo, presença de

crítica ou contraponto, brevidade das cenas sensíveis e uso de humor ou caricatura – neste último caso, quando não utilizadas de forma banalizada.

Os agravantes têm, geralmente, maior peso que os atenuantes, especialmente quando ocorrem simultaneamente. A presença de crianças e adolescentes em conteúdos inadequados, seja como vítimas, testemunhas ou autores, majoram a classificação. No caso de aplicações e fornecedores dos produtos ou serviços de tecnologia da informação, os elementos de interatividade também devem ser considerados como fatores de impacto.

A métrica aplicada a todas as tendências para a aplicação destes elementos que majoram ou minoram a indicação etária estão previstas neste Guia, de forma taxativa, sendo aplicáveis de forma individualizada.

A metodologia de classificação indicativa reconhece que a definição da faixa etária recomendada não se limita à identificação inicial das tendências temáticas presentes na obra. Embora essas tendências sirvam como ponto de partida para a análise, a classificação final pode ser ajustada para faixas etárias mais brandas ou mais restritivas, conforme a presença e a preponderância dos fatores agravantes e atenuantes identificados no conteúdo.

Nesse sentido, é possível que obras que apresentem tendências inicialmente associadas a faixas etárias mais restritivas recebam classificação mais branda, desde que os atenuantes presentes reduzam significativamente o impacto negativo do conteúdo. Por outro lado, obras que contenham tendências inicialmente compatíveis com faixas etárias mais permissivas podem ter sua classificação elevada, caso estejam presentes agravantes que intensifiquem o potencial nocivo da exposição.

Esse ajuste é realizado com base em critérios técnicos e objetivos citados, que consideram o impacto imagético, a frequência de ocorrência, a relevância narrativa e, também, a participação de crianças e adolescentes, seja como vítimas, testemunhas ou autores de ações inadequadas. A presença de personagens infantojuvenis em contextos sensíveis tende a majorar a classificação indicativa, mesmo quando o conteúdo é similar ao de obras protagonizadas por adultos.

Portanto, a classificação indicativa final resulta da conjugação entre as tendências temáticas e os fatores moduladores, sendo os agravantes e atenuantes aplicados de forma individualizada e proporcional. Essa abordagem assegura que a análise seja contextual, técnica e orientada pela finalidade precípua da política pública: a proteção integral de crianças e adolescentes.

V. Exemplo Prático: Homicídio com Arma de Fogo

A seguir, apresenta-se uma situação hipotética com variações de impacto visual e narrativo, que influenciam diretamente a classificação indicativa:

- Uma personagem assassina outro, de forma intencional ou premeditada;
- O assassino utiliza uma arma de fogo;
- A morte da vítima é inequivocamente comprovada.

Neste caso, identificam-se as seguintes **tendências**:

1. Morte intencional;
2. Ato violento;
3. Arma com violência.

A seguir, são apresentados diferentes **enquadramentos da mesma cena**, com variações no impacto visual e narrativo, que influenciam diretamente a classificação indicativa:

1. Morte intencional;
2. Ato violento; e
3. Arma com violência

A mesma cena pode ser apresentada de várias maneiras, com impactos diferentes, o que altera a classificação final, senão vejamos:

- a) No excerto descrito acima, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. No entanto, o enquadramento da cena é em plano aberto e, no momento do disparo, há um corte que impede o espectador de ver o impacto e a consecução da violência. A morte é apenas inferida pelo som do corpo caindo ao chão e, posteriormente, por diálogos entre outros personagens que mencionam o assassinato.
- b) No mesmo excerto, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. A cena permanece em plano aberto e, no momento do disparo, o corpo da vítima cai ao longe, sem exibição de sangue ou lesões. A morte é evidente, embora não graficamente representada.
- c) Em excerto similar, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. A cena é mostrada em primeiro plano e, no momento do disparo, o corpo cai, com enfoque no ato e suas consequências, mas sem elucidação de sangue ou ferimentos. A morte é clara, mas o impacto visual é moderado.
- d) Em excerto parecido, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. A cena é exibida em primeiro plano, com destaque para o momento do disparo e suas consequências, incluindo a elucidação da lesão e o escoamento de sangue. A morte é evidente e o impacto visual é elevado.
- e) Em excerto análogo, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. A cena, em primeiro plano, mostra em detalhes o ato e suas consequências, com a elucidação da lesão e o sangue esvaindo-se. A vítima demonstra grande sofrimento, com a hemorragia sendo retratada de forma intensa, resultando em uma morte lenta e dolorosa. O impacto visual é acentuado.
- f) Em excerto símile, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. A cena, em primeiro plano, mostra em detalhes o ato e suas consequências. A lesão é grave, com perfuração na cabeça do tamanho de uma bola de golfe, e restos de massa encefálica espalhados pela parede, em razão da violência do impacto. A morte é clara e a violência apresentada possui alto impacto imagético.
- g) Em excerto aproximado, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. A cena, em primeiro plano, mostra em detalhes o ato e suas consequências, com elucidação da lesão e sangue esvaindo-se. A perfuração na cabeça é grave, com massa encefálica projetada na parede. A violência tem grande impacto visual. Além disso, é revelado que o filho da vítima, um adolescente, foi forçado a presenciar a morte do pai, o que adiciona um agravante emocional à cena.
- h) Em excerto congênero, o personagem aponta a arma para sua vítima e atira. A cena, em primeiro plano, mostra em detalhes o ato e suas consequências, com elucidação da lesão e sangue esvaindo-se. A perfuração na cabeça é grave, com massa encefálica espalhada na parede. A violência tem grande impacto imagético. É revelado que tanto o atirador quanto a vítima são crianças de 12 anos, o que representa um agravante significativo, dada a faixa etária dos envolvidos.

Das descrições, conclui-se que:

- A. A cena é mostrada em plano aberto. No momento do disparo, há corte de cena. A morte é inferida pelo som do corpo caindo e por diálogos posteriores. → Impacto leve.
- B. A cena é em plano aberto. O corpo da vítima cai ao longe, sem exibição de sangue ou lesões. → Impacto moderado.
- C. A cena é em primeiro plano. O corpo cai, com foco no ato, mas sem sangue ou lesões visíveis. → Impacto moderado a elevado.
- D. A cena é em primeiro plano. A lesão é visível, com sangue esvaindo-se. → Impacto elevado.
- E. A cena é em primeiro plano. A vítima sofre, com hemorragia intensa e morte lenta. → Impacto muito elevado.
- F. A cena é em primeiro plano. A lesão é grave, com perfuração na cabeça e exposição de massa encefálica. → Impacto extremo.
- G. Igual à anterior, mas com o agravante de que o filho adolescente da vítima presencia a cena. → Impacto extremo com agravante emocional.
- H. Igual à anterior, mas tanto o atirador quanto a vítima são crianças de 12 anos. → Impacto extremo com agravante de faixa etária dos envolvidos.

Percebe-se, portanto, que um mesmo ato, em razão do nível de detalhamento apresentado, não pode ser indicado para as mesmas faixas etárias. É evidente que outros elementos podem ser identificados, a depender da forma como são representados, tais como: lesão corporal, presença de sangue, mutilação, banalização da violência, crueldade, entre outros — ainda que se trate do mesmo ato: o homicídio com uso de arma de fogo.

VI. Rejeição de Juízos Subjetivos

Sob nenhuma circunstância serão consideradas argumentações de cunho individual ou subjetivo por parte dos classificadores. A análise deve ser objetiva, técnica e fundamentada exclusivamente nos critérios previstos na legislação e nos Guias Práticos. A adoção de vieses subjetivos compromete a finalidade e a legitimidade da política pública de classificação indicativa.

No mesmo escopo metodológico, é vedado o uso de argumentos baseados em juízos de valor ou percepções subjetivas que tenham por finalidade relativizar ou intensificar o conteúdo analisado. A classificação indicativa deve ser conduzida com base em critérios técnicos e objetivos, conforme os preceitos legais e normativos que regem o procedimento, não sendo admitidos elementos que não estejam expressamente previstos nos Guias Práticos ou na legislação vigente.

Também não são consideradas válidas as avaliações que tentem apresentar supostos atenuantes sem considerar o impacto efetivo que os conteúdos sensíveis exercem sobre o desenvolvimento físico, emocional e psicológico de crianças e adolescentes. A análise deve sempre priorizar a proteção integral do público infantojuvenil, sendo imperioso destacar que o impacto imagético — isto é, o efeito visual e simbólico da cena sobre o espectador — constitui o primeiro e mais relevante fator a ser considerado, assumindo papel definidor na atribuição da faixa etária recomendada.

Essa diretriz assegura que a classificação indicativa seja aplicada de forma proporcional, técnica e isenta de subjetividade, garantindo a legitimidade da política pública e a efetividade de sua função orientadora e protetiva.

VII. Individualização da Análise

Não se admite paralelismo entre obras distintas com base apenas na presença de conteúdos similares. Cada obra deve ser analisada individualmente, considerando as tendências de indicação e os agravantes e atenuantes pertinentes. A métrica aplicada considera fatores taxativos e aplicáveis de forma individualizada, impedindo juízos subjetivos. O impacto imagético é sempre o primeiro fator a ser considerado e assume caráter definidor da classificação final.

Portanto, um suposto paralelismo entre indicações etárias atribuídas a obras distintas, não se consuma, *stricto sensu*, como sendo condição *sine qua non* para se alterar ou equiparar uma indicação etária, sob pena de vício de análise. A similaridade não se confunde com igualdade. Os conteúdos podem partir de um mesmo ponto inicial, mas a eles são aplicadas as agravantes ou atenuantes pertinentes (conforme especificação no item anterior), que majoram ou minoram a classificação indicativa. Não necessariamente os mesmos elementos estão presentes de forma equânime nas obras prévias ou anteriores.

VIII. Da soberania da decisão

A autonomia legal do País e o regime de Classificação Indicativa nacional são conceitos que se complementam na proteção dos valores, da cultura e do público brasileiro, especialmente crianças e adolescentes.

A soberania é definida como o poder supremo do Estado de se autogovernar e tomar decisões sem ingerência externa. Ao mencionarmos o sistema legal interno, referimo-nos ao direito do Estado de criar e aplicar suas próprias normas dentro de suas fronteiras. Isso significa que, independentemente de acordos ou regras estrangeiras, a lei brasileira é a que prevalece e deve ser integralmente cumprida por todos em território nacional.

No contexto de conteúdos e mídias, esse princípio é vital. Mesmo que um produto, seja filme, série ou jogo, tenha sido produzido em outra nação, ele deve se adequar às normas daqui para ser distribuído e consumido internamente. Isso engloba regras sobre direitos autorais, crimes cibernéticos e, crucialmente, a Classificação Indicativa. O poder soberano assegura que o País tem o direito de determinar as indicações etárias das obras, visando a salvaguarda de sua população.

Neste sentido, a autonomia da Classificação Indicativa brasileira significa que o Estado detém a prerrogativa de estabelecer seus próprios critérios de avaliação, balizados em seus valores culturais, sociais e nas particularidades do desenvolvimento humano. Ainda que um mesmo conteúdo seja classificado como "livre" em outro local, o Brasil tem o direito de indicá-lo de forma diferente, por exemplo, como "não recomendado para menores de 16 anos", caso ele contrarie os parâmetros nacionais. Essa prerrogativa é essencial por dois motivos: a proteção do público em formação e a independência cultural, impedindo que critérios de países com valores distintos se sobreponham à cultura e aos preceitos nacionais.

Em resumo, a autonomia legal e a Classificação Indicativa se entrelaçam para garantir que o País mantenha o controle efetivo sobre os conteúdos que circulam em seu domínio, preservando a população e os valores coletivos.

IX. Conclusão

A metodologia de análise de classificação indicativa aqui apresentada consolida os princípios técnicos, éticos e legais que regem a política pública brasileira voltada à proteção integral de crianças e adolescentes. Fundamentada na objetividade, na proporcionalidade e na análise contextual, esta abordagem rejeita qualquer forma de subjetividade, juízo de valor ou paralelismo simplista entre obras distintas, assegurando que cada conteúdo seja avaliado de forma individualizada e técnica.

A classificação indicativa não se baseia em médias estatísticas, prevalência de ocorrências ou percepções pessoais. Ao contrário, considera a identificação precisa das tendências temáticas presentes

na obra, ponderadas com os fatores agravantes e atenuantes, os quais exercem papel decisivo na definição da faixa etária recomendada. A metodologia reconhece que tendências inicialmente associadas a faixas etárias mais restritivas podem ser suavizadas pela presença de atenuantes relevantes, assim como tendências mais permissivas podem ser majoradas em razão de agravantes significativos.

O impacto imagético — entendido como o efeito visual, simbólico e emocional que o conteúdo exerce sobre o espectador — é o primeiro e mais relevante fator a ser considerado na análise, assumindo caráter definidor da classificação final. A presença de crianças e adolescentes em contextos sensíveis, seja como vítimas, testemunhas ou autores, também constitui agravante de peso, especialmente quando associada à violência, à sexualidade ou ao uso de substâncias.

A metodologia aplica critérios taxativos, previstos nos Guias Práticos e na legislação vigente, e considera elementos como realismo das cenas, repetição de conteúdos sensíveis, gratuidade narrativa, contexto negativo e apologia a comportamentos prejudiciais como agravantes. Por outro lado, reconhece como atenuantes o contexto educativo, a crítica ao comportamento inadequado, a brevidade das cenas sensíveis e o uso de humor ou caricatura.

Por fim, reafirma-se que a análise técnica deve ser conduzida com rigor, clareza e responsabilidade, sem admitir qualquer tipo de viés subjetivo ou argumento não previsto nos instrumentos normativos. A classificação indicativa, enquanto instrumento de orientação e proteção, deve refletir com precisão o potencial de impacto das obras sobre o público infantojuvenil, garantindo o cumprimento dos princípios constitucionais da dignidade da pessoa humana, da prioridade absoluta e da proteção integral.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DE APLICATIVOS E SERVIÇOS DIGITAIS

Os aplicativos de redes sociais, plataformas de hospedagem de conteúdos e vídeos, serviços de mensageria, bem como os aplicativos e fornecedores dos produtos ou serviços de tecnologia da informação, conteúdo e hospedagem, comercializados ou disponibilizados gratuitamente em lojas digitais, incluindo suas versões web, terão sua classificação indicativa atribuída com base nos critérios estabelecidos nos Guias Práticos de Classificação Indicativa, considerando os conteúdos presentes e os serviços oferecidos.

A classificação indicativa aplica-se tanto aos produtos classificados pelo Sistema IARC quanto pelo modelo tradicional adotado pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

O conteúdo gerado por usuários nessas plataformas não será classificado individualmente, mas será considerado como elemento de análise para a classificação do aplicativo, sempre que apresentar conteúdos classificáveis, influenciando diretamente na indicação etária atribuída.

Os fornecedores de aplicativos e serviços digitais deverão exibir, de forma clara, destacada e acessível, a indicação etária e os descritores de conteúdo, conforme o modelo brasileiro, no momento do primeiro acesso pelos usuários. Essa exigência se aplica tanto às versões de aplicativo quanto às versões web, incluindo páginas de instalação, login, início de uso e áreas de navegação recorrente, como configurações.

Além disso, o conteúdo publicitário e a comunicação mercadológica veiculados nas plataformas serão considerados para fins de classificação, assim como o oferecimento ou recomendação de canais patrocinados, impulsionados ou monetizados, que direcionem para conteúdos ilícitos, inadequados ou destinados exclusivamente a adultos, tais como:

- a) Bebidas alcoólicas;
- b) Produtos derivados do tabaco;
- c) Substâncias com potencial de causar dependência;
- d) Sites de jogos de apostas;
- e) Serviços de acompanhantes;
- f) Conteúdo pornográfico;
- g) Comércio de armas, munições e explosivos;
- h) Qualquer produto ou serviço destinado a adultos, conforme a legislação brasileira.

Também serão considerados os seguintes elementos e funcionalidades das plataformas:

- a) Interações on-line entre usuários;
- b) Compartilhamento de localização;
- c) Ferramentas de edição de imagem que alterem a aparência;
- d) Possibilidade de compras on-line;
- e) Incentivo ao fornecimento de dados pessoais ou desativação de mecanismos de privacidade;
- f) Exposição a conteúdo gerado por usuários sem moderação adequada, incluindo comunicações diretas e compartilhamento de mídia;

- g) Transmissões ao vivo e gravações de vídeo ou foto;
- h) Falta de moderação que permita divulgação de dados privados, pirataria, phishing ou instalação de malware;
- i) Funcionalidades que envolvam apostas ou jogos com recompensas reais;
- j) Exibição de anúncios ou links para conteúdos adultos;
- k) Estímulo a comportamentos de risco ou autoagressivos, mesmo sob aparência inofensiva;
- l) Funcionalidades que promovam encontros físicos entre usuários;
- m) Participação de crianças e adolescentes nas interações descritas;
- n) Curadoria automatizada, personalização e recomendação de conteúdo;
- o) Impulsionamento de conteúdo e sugestões de sites feitas pelo próprio aplicativo;
- p) Recursos de interatividade e compartilhamento de links por usuários.
- q) A indicação etária e a metodologia de aplicação dos elementos descritos serão definidas conforme os critérios estabelecidos nos Guias Práticos de Classificação Indicativa.

Os termos de uso de todas as plataformas de conteúdo de terceiros deverão informar, de forma visível, a indicação etária atribuída pela Coordenação-Geral de Política de Classificação Indicativa, em todos os acessos realizados pelos usuários.

As plataformas e as aplicações e fornecedores dos produtos ou serviços de tecnologia da informação que operam no Brasil deverão manter atualizadas as informações de seus representantes, incluindo endereço físico (quando houver), endereço eletrônico e contato telefônico, junto à Coordenação-Geral de Política de Classificação Indicativa.

O conteúdo gerado por terceiros não será objeto de bloqueio individualizado, uma vez que não se configura como obra ou produto classificado de forma autônoma, mas sim como parte integrante da análise do serviço ou aplicativo como um todo.

O guia intitulado "Crianças, Adolescentes e Telas: Guia sobre Uso de Dispositivos Digitais", elaborado pelo Governo Federal, apresenta orientações voltadas à promoção de uma relação saudável com a tecnologia digital. O documento aborda os riscos associados ao uso excessivo de telas e oferece recomendações práticas para o estabelecimento de hábitos equilibrados no ambiente digital.

Entre as principais diretrizes, destaca-se a recomendação de evitar o contato com dispositivos eletrônicos antes dos dois anos de idade, limitar o tempo de exposição para crianças em idade pré-escolar e escolar, e incentivar atividades alternativas que promovam o desenvolvimento físico, cognitivo e social. O guia também alerta para sinais indicativos de uso problemático, tais como distúrbios do sono, dificuldades escolares, isolamento social e irritabilidade.

Riscos associados ao uso excessivo de telas:

- Comprometimento do desenvolvimento infantil: atrasos na aquisição da linguagem e prejuízos no desenvolvimento cognitivo, especialmente na primeira infância.
- Impactos na saúde física: aumento do sedentarismo, obesidade infantil, fadiga ocular e risco de miopia.
- Prejuízos à saúde mental: distúrbios do sono, irritabilidade, ansiedade, depressão e dificuldades de concentração.
- Dificuldades nas interações sociais: comprometimento da comunicação interpessoal, isolamento social e dificuldade na construção de vínculos.
- Redução do desempenho escolar: queda na atenção, dificuldades de aprendizagem e baixo rendimento acadêmico.

Recomendações do guia:

- Evitar o uso de telas até os dois anos de idade: devido à intensa atividade cerebral nessa fase, o contato precoce com dispositivos pode prejudicar o desenvolvimento da linguagem e outras habilidades fundamentais.
- Estimular atividades alternativas: como brincadeiras, práticas esportivas, leitura e convivência social.
- Monitorar sinais de uso problemático: atenção a alterações no sono, desempenho escolar, comportamento social e emocional.
- Definir regras claras de uso: promover o diálogo sobre o uso consciente das telas e estabelecer limites consistentes.
- Adotar comportamentos exemplares: adultos devem servir como referência de uso equilibrado da tecnologia.
- Buscar apoio profissional: em casos de dificuldade na gestão do uso de telas, recomenda-se a consulta a profissionais da saúde e da educação.

Ainda, com base nas orientações estabelecidas pelos Guias de Uso de Telas do Governo Federal, o tempo de exposição de crianças a dispositivos eletrônicos deve ser cuidadosamente regulado, considerando os impactos no desenvolvimento físico, cognitivo e emocional. As recomendações são as seguintes:

- **Crianças menores de 2 (dois) anos de idade:**

Não é recomendada qualquer forma de exposição a telas, sejam elas de televisão, celulares, tablets ou computadores. Nesta faixa etária, o estímulo ao desenvolvimento deve ocorrer por meio de interações presenciais, brincadeiras físicas e contato direto com os cuidadores.

- **Crianças entre 2 (dois) e 5 (cinco) anos de idade:**

A exposição a telas deve ser limitada a, no máximo, 1 (uma) hora por dia, sempre com supervisão constante de adultos. É fundamental que os conteúdos acessados sejam apropriados para a faixa etária e que o uso das telas ocorra de forma interativa, educativa e segura.

- **Crianças entre 6 (seis) e 10 (dez) anos de idade:**

O tempo máximo recomendado de exposição diária é de 2 (duas) horas, também sob supervisão integral de adultos. Nessa fase, é importante promover o equilíbrio entre o uso de tecnologias e outras atividades essenciais ao desenvolvimento infantil, como brincadeiras ao ar livre, leitura, convívio familiar e práticas esportivas.

EIXOS TEMÁTICOS

As tendências de indicação são critérios técnicos utilizados para a atribuição da classificação indicativa de obras e produtos classificáveis. Elas estão organizadas em quatro eixos temáticos principais, conforme os conteúdos identificáveis, e são subdivididas por faixas etárias a que não se recomendam. Cada tendência possui uma descrição operacional, que orienta sua aplicação de forma objetiva e padronizada.

Os eixos temáticos são:

1. **Violência:** Engloba representações de agressões físicas, psicológicas, incluindo atos de pedofilia, tortura, assassinato, mutilação, banalização da violência, entre outros.
2. **Drogas:** Abrange o uso, menção, apologia ou exposição de substâncias entorpecentes, lícitas ou ilícitas, incluindo álcool, tabaco, medicamentos com potencial de dependência, entre outros.
3. **Sexo e Nudez:** Trata de conteúdos relacionados à sexualidade, nudez, insinuação sexual, linguagem de conotação sexual, práticas sexuais, erotização, entre outros.
4. **Interatividade:** Refere-se a funcionalidades e serviços que envolvem interação entre usuários, compartilhamento de dados, localização, transmissões ao vivo, curadoria automatizada, entre outros elementos que podem impactar a privacidade, segurança o desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Para todos os eixos, a intensidade, a frequência, além dos demais agravantes e atenuante, e a forma de exibição são determinantes para a indicação etária. A forma de abordagem e o contexto narrativo são considerados na análise. Cada tendência é analisada com base em sua incidência, relevância, composição de cena e impacto imagético, podendo ser agravada ou atenuada conforme os fatores descritos nos Guias Práticos de Classificação Indicativa. A combinação ou predominância de determinadas tendências pode influenciar diretamente na faixa etária atribuída, respeitando os princípios da objetividade, proporcionalidade e proteção integral da criança e do adolescente.

A. VIOLÊNCIA

A.1. LIVRE

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem à violência é, por si só, prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança. No entanto, tais conteúdos são devidamente identificados e pontuados no processo de classificação indicativa.

É importante mencionar que alguns agravantes e atenuantes não são aplicáveis a algumas tendências. No caso das que pertencem a faixa livre, tem-se a seguinte situação:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MORTE SEM VIOLÊNCIA	A PRESENÇA DO AGRAVANTE NÃO ALTERA A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA	A PRESENÇA DO ATENUANTE NÃO ALTERA A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
OSSADA OU ESQUELETO SEM VIOLÊNCIA		

A.1.1. MORTE SEM VIOLÊNCIA

As cenas em que a morte é apresentada sem violência, tanto no momento do falecimento quanto na exposição do cadáver, não configuram, por si só, conteúdo prejudicial ao desenvolvimento psicológico de crianças e adolescentes, desde que não haja representação de dor, sofrimento ou lesões, danos ou sangue visíveis. Essas representações podem estar associadas a:

- Enfermidades;
- Velhice; e/ou
- Norte natural (desde que o padecimento físico não seja evidenciado).

Contudo, sempre que a vítima for retratada em situação de sofrimento, dor ou qualquer tipo de padecimento identificável, a tendência aplicável será a de morte natural ou accidental com dor ou violência, conforme descrito em item específico deste Guia.

Exemplo:

1. Uma senhora idosa falece enquanto dorme, sem qualquer sinal de sofrimento ou dor.

A.1.2. OSSADA OU ESQUELETO SEM VIOLÊNCIA

A exibição de ossadas ou esqueletos humanos ou de animais, quando não associada a qualquer tipo de violência, é considerada de baixo impacto imagético, desde que:

- Não haja restos de tecidos moles, vísceras, fraturas, mutilações ou outras evidências identificáveis de violência pregressa; e
- O foco da cena não seja o choque visual, mas sim a contextualização informativa ou cultural.

Esse tipo de representação não se confunde com a exposição de cadáver, a qual é tratada em item específico deste Guia.

Exemplo:

1. A apresentação do fóssil de um homem pré-histórico, sem marcas de violência, durante uma escavação arqueológica ou em um museu.

A.13. REPRESENTAÇÕES CARICATAS OU CÔMICAS DE VIOLENCIA

São aquelas que ocorrem em contextos cômicos ou absurdos, como nas comédias pastelão, em que a suposta violência é retratada de forma exagerada, irreal ou humorística. Para fins de classificação indicativa, considera-se que há não violência clara, mesmo quando inseridas em contextos de conflito ou confronto.

São representações que, embora envolvam ações físicas, não carregam carga agressiva impactante nem consequências típicas da violência, sendo interpretadas como manifestações cômicas, lúdicas ou absurdas, que incluem:

- Guerras de comida, nas quais alimentos são usados como instrumentos de interação cômica, sem intenção de causar dano real;
- Uso de objetos potencialmente inofensivos, como travesseiros, almofadas ou tortas, em contextos de brincadeira ou humor;
- Quedas exageradas ou tropeços, típicos de humor físico, sem dor ou sofrimento real;
- perseguições absurdas, como corridas entre personagens em que ninguém se machuca, mesmo após colisões ou quedas; e/ou
- Transformações físicas irreais, como personagens que se achatam, esticam ou se multiplicam, sem implicações de dor ou violência;

Essas representações devem ser analisadas com base em sua intencionalidade cômica, ausência de sofrimento real e distanciamento da realidade, o que as afasta dos critérios de violência clara e as insere em uma categoria própria dentro da lógica da classificação indicativa.

Exemplo:

1. Dois grupos de estudantes começam a jogar purê de batata, espaguete e sobremesas uns nos outros. A cena é caótica, mas ninguém se machuca, e todos riem enquanto escorregam e se sujam.
2. Em uma festa do pijama, os personagens se envolvem em uma batalha de travesseiros. As penas voam, os golpes são exagerados e ninguém demonstra dor ou sofrimento.
3. Personagem escorrega em uma casca de banana e gira no ar e cai em uma lata de lixo, saindo ilesa e com uma expressão cômica de confusão.
4. Um cientista maluco mistura ingredientes errados e explode em pedaços coloridos. Em segundos, ele se recompõe como se nada tivesse acontecido, com cabelo bagunçado e olhos girando.
5. Um rato passa por buracos e armadilhas, enquanto o gato bate em paredes, cai de alturas e é esmagado por objetos, mas sempre se levanta ilesa e continua a perseguição.

A.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 6 ANOS

São admitidos, para esta faixa etária, conteúdos que apresentem características compatíveis com o estágio de desenvolvimento do público-alvo, desde que observados os critérios técnicos estabelecidos nos Guias Práticos de Classificação Indicativa.

A.2.1. APRESENTAÇÃO DA TRISTEZA DE FORMA PONDERADA

Configura-se essa tendência em histórias que abordam sentimentos como a tristeza, desde que inseridas em dinâmicas que promovam a empatia e a cooperação e para a construção de relações saudáveis.

Quando a tristeza se relacione com preconceitos raciais, sociais, culturais, ações que ridicularizam diferenças físicas, cognitivas ou comportamentais, deve ser usada a tendência de estigma ou preconceito.

Exemplos:

1. Um personagem de desenho animado mostra tristeza ao se despedir de seu amigo, que vai se mudar para outra cidade.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
APRESENTAÇÃO DE TRISTEZA DE FORMA PONDERADA	-----	TENTATIVA

A.2.2. ARMA SEM VIOLENCIA

Presença de armas de qualquer natureza, sem que o contexto violento esteja presente, desde que o objeto da tendência, no caso aquele objeto que pode ser usado como arma, seja o cerne da cena ou imagem em questão.

Para fins de aplicação deste critério, considera-se a utilização de armas em contextos neutros ou controlados, como:

- Estandes de tiro;
- Treinamentos técnicos ou esportivos; e/ou
- Ambientes apropriados, nos quais não há agressão direta nem incitação à violência.

Não se consolida a tendência quando os personagens são apresentados caracterizados de forma coerente com o contexto da arma, como no caso de:

- Cowboys;
- Policiais;
- Samurais; e/ou
- Guerreiros ou personagens históricos.

Excetua-se dessa regra os casos em que o armamento seja o foco da imagem e esteja claramente relacionado a uma violência real ou potencial, ainda que não explicitamente representada.

Exemplos:

1. Um samurai realiza uma demonstração técnica com uma espada e, em seguida, a deposita sobre a mesa, sem qualquer ato de agressão.

- Dois personagens realizam disparos em alvos dentro de um clube de tiro, em ambiente controlado e sem representação de violência.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ARMA SEM VIOLENCIA	-----	TENTATIVA

A.2.3. LINGUAGEM DE BAIXO TEOR OFENSIVO

Configura-se esta tendência quando são utilizados termos infantilizados, com baixo poder ofensivo, como bobo, chato, feio, idiota, tolo, lento, lredo, esquisito, estranho, ridículo, patético, mala, enjoado, fresco, mimado, metido, mandão, preguiçoso, medroso, obtuso, covarde, inútil, incapaz, insuportável, entre outros. O termo deve ser usado de forma direta ou indireta, desde que exista um intuito mínimo de ofender ou desqualificar outrem.

Exemplos:

- Um personagem chama o outro de bobo e feio.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
LINGUAGEM DE BAIXO TEOR OFENSIVO	-----	TENTATIVA

A.2.4. VIOLENCIA FANTASIOSA

Refere-se à apresentação de atos agressivos em contextos irreais, estilizados ou claramente distantes da realidade, especialmente em obras voltadas ao público infantil ou infantojuvenil. Essa tendência se caracteriza pela ausência de realismo e de impacto imagético significativo, mesmo quando há conflito ou confronto entre personagens.

Para que se configure essa tendência, é necessário que:

- Não haja evidência de padecimento físico objetivo, como sangue, morte, desmembramento ou lesões realistas;
- As lesões apresentadas sejam lúdicas ou estilizadas, compondo a cena de forma não verossímil e sem impacto visual significativo;
- A relação entre causa e consequência seja claramente fantasiosa, desproporcional ou incompatível com a lógica da realidade física.

Essa tendência pode estar presente em todos os tipos de obra, não se restringindo a animações ou desenhos animados. A aplicação dependerá do grau de verossimilhança da violência apresentada, considerando o contexto narrativo, o estilo visual e o público-alvo.

Também se aplica a:

- Brigas não impactantes em tramas infantojuvenis de caráter maniqueísta, como lutas entre heróis e vilões, desde que respeitados os critérios de intensidade, irrealidade e ausência de sofrimento real;
- Representações de violência em comédias que envolvem atos violentos ou agressões físicas com

- intencionalidade cômica; e/ou
- Uso de armas ou artefatos em contextos fantasiosos, como espadas mágicas, raios coloridos ou dispositivos irreais, que não devem ser classificados separadamente como “arma com violência” ou “ato violento”, pois estão absorvidos pela lógica da violência fantasiosa.

Importante destacar que essa tendência não se confunde com a violência verossímil ou realista, que apresenta consequências palpáveis e visíveis. Nestes casos, mesmo que o contexto seja irreal, poderá ser aplicado o atenuante de contexto fantasioso, conforme descrito em seção específica deste Guia.

Neste sentido, tais conteúdos, geralmente, apresentam-se como ato violento, que podem vir conjugados ou não com outras tendências, tais como lesão corporal, morte intencional, presença de sangue, mutilação, morte intencional, violência gratuita ou banalização, entre outros.

Exemplos:

- Um personagem de desenho animado bate com uma bigorna na cabeça de outro, que é amassado e, em seguida, retorna à forma original.
- Um personagem dispara uma escopeta contra o rosto de outro, que fica coberto de fuligem, com fumaça saindo dos ouvidos.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
VIOLÊNCIA FANTASIOSA	-----	TENTATIVA

A.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS

São admitidos, para esta faixa etária, conteúdos que apresentem características compatíveis com o estágio de desenvolvimento do público-alvo, desde que observados os critérios técnicos estabelecidos nos Guias Práticos de Classificação Indicativa.

A.3.1. ANGÚSTIA

São considerados conteúdos com potencial de provocar desconforto no espectador aqueles que, embora não necessariamente violentos ou explícitos, podem gerar impacto emocional significativo. Essa tendência é avaliada com base na reação esperada do público, e não no sentimento apresentado pelos personagens da obra.

Entre os conteúdos que se enquadram nesta tendência, destacam-se:

- Discussões ríspidas ou situações de conflito verbal intenso;
- Temas escatológicos, como vômito, fezes ou secreções corporais;
- Doenças graves, especialmente quando envolvem sofrimento prolongado ou morte;
- Personagens em estado de depressão, tristeza profunda ou luto;
- Acidentes e destruições, com forte carga emocional; e/ou
- Morte de pessoas ou animais com vínculos afetivos evidentes com os personagens principais.

Também se enquadram nesta tendência as representações de procedimentos médicos ou cirúrgicos, realizados em ambiente hospitalar ou não, desde que:

- Envolvam ações invasivas, como incisões, suturas ou transplantes;
- Apresentem visualização detalhada de lesões, órgãos ou intervenções; e/ou
- Tenham como objetivo a salvação ou recuperação da saúde do paciente.

Essa tendência é direcionada à experiência do espectador, considerando o potencial de desconforto emocional gerado pela cena, e não se confunde com o sofrimento retratado pelos personagens.

Exemplos:

1. Uma criança com câncer morre no hospital, acompanhada pela família, que chora.
2. Uma pessoa vomita sobre outra em uma situação inesperada.
3. Um médico realiza um transplante cardíaco, com exibição detalhada do procedimento.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência.

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ANGÚSTIA	MOTIVAÇÃO	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; SIMULAÇÃO E TENTATIVA

A.3.2. ATO CRIMINOSO OU CONTRAVENÇÃO SEM O USO DE VIOLENCIA

Nem toda conduta ilícita retratada em obras audiovisuais está necessariamente relacionada à violência. São admitidos para a faixa etária, conteúdos que apresentem ações que configurem crimes, contravenções ou infrações previstas na legislação brasileira, desde que não envolvam violência direta ou associada;

Entre os atos previstos para a configuração tendência, estão:

- Exercício ilegal de profissão;
- Porte ilegal de arma;
- Fabricação ou posse de armas ou munições sem autorização;
- Recusa de moeda de curso legal;
- Omissão de crime;
- Omissão de cautela na guarda de animais perigosos;
- Importunação em local público;
- Participação em jogos de azar, como o jogo do bicho;
- Pichação;
- Furto simples;
- Invasão de domicílio sem destruição de bens;
- Entre outros.

Exemplos:

1. Um homem invade uma residência e furta um colar de joias, sem causar danos materiais ou ameaçar os moradores;
2. Uma pessoa picha o muro de uma casa, sem qualquer ato de violência associado.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência.

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ATO CRIMINOSO OU CONTRAVENÇÃO SEM VIOLÊNCIA	-----	TENTATIVA

A3.3. MEDO OU TENSÃO LEVE

Configura-se a tendência em cenas que utilizam recursos da linguagem audiovisual, como enquadramento, iluminação, trilha sonora, edição, direção de arte, atuação e ritmo narrativo, para criar uma atmosfera de suspense, inquietação ou susto leve, com potencial de provocar reações emocionais moderadas no espectador.

Essa tendência está relacionada à experiência emocional do público, considerando o efeito psicológico provocado pela cena, e não se confunde com o sentimento vivenciado pelos personagens da obra.

Para fins de classificação indicativa, considera-se adequada à faixa etária de 10 anos quando:

- Os sustos são leves e não causam impacto emocional duradouro;
- A ambientação é sombria ou misteriosa, mas sem elementos visuais perturbadores ou ameaças explícitas; e/ou
- Não há violência gráfica, sofrimento físico ou psicológico evidente.

Exemplos:

3. Um personagem entra em uma casa escura e ouve barulhos estranhos. A trilha sonora cria expectativa, e um gato salta de uma prateleira, provocando um susto leve.
4. Dois amigos exploram uma floresta à noite. A iluminação é baixa e a trilha sonora cria tensão, mas não há presença de figuras ameaçadoras ou situações de perigo real.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência.

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MEDO OU TENSÃO LEVE	BANALIZAÇÃO	INSINUAÇÃO; TENTATIVA

A.3.4. OSSADA OU ESQUELETO COM RESQUÍCIO DE VIOLENCIA

Configura-se esta tendência quando há exibição de ossadas ou esqueletos humanos ou de animais que, embora não apresentem restos de tecidos moles e vísceras, contenham evidências identificáveis de violência pregressa.

Essa representação pode ocorrer, por exemplo, em:

- Investigações policiais;
- Perícias médicas; e/ou
- Outras situações narrativas em que a consumação da violência seja evidente, mesmo que não explicitamente mostrada.

Importante: quando houver a presença de restos de tecidos moles (como músculos, vísceras ou pele), a tendência aplicável será a de exposição de cadáver, conforme item específico deste Guia.

Exemplo:

1. Ossos humanos encontrados durante uma investigação criminal, com indícios de execução ou ocultação de cadáver, ainda que sem tecidos moles visíveis.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
OSSADA OU ESQUELETO COM RESQUÍCIO DE VIOLENCIA	BANALIZAÇÃO	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; SIMULAÇÃO E TENTATIVA

A4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A4.1. AGRESSÃO VERBAL OU LINGUAGEM DEPRECIATIVA

Configura-se esta tendência quando há a apresentação de cenas com uso de linguagem ofensiva, incluindo:

- Xingamentos diretos entre personagens;
- Referências maldosas ou depreciativas, mesmo quando direcionadas a terceiros ausentes; e/ou
- Ofensas verbais que comprometam a dignidade, a integridade ou o respeito ao outro.

Também se aplica a situações em que personagens tecem comentários maldosos ou depreciativos sobre indivíduos que não estão presentes na cena, desde que tais falas se enquadrem como inferiorizações ou ataques verbais, ainda que indiretos.

Não se caracteriza essa tendência quando:

- São utilizados termos infantilizados, com baixo ou nenhum poder ofensivo, como “bobó”, “chato” ou “feio”; e/ou
- Os termos, ainda que potencialmente agressivos, são claramente utilizados em contexto de amizade, afeto ou cumplicidade, sem intenção de ofensa ou violência verbal.

Exemplos:

2. Um personagem utiliza termos de baixo calão para agredir outro indivíduo presente na cena, como: “vagabundo”, “filho da p*ta”, entre outros.
3. Um personagem comenta: “Olha aquele escr*t*, bab*c* e arromb*d* chegando perto do nosso amigo”.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
AGRESSÃO VERBAL OU LINGUAGEM DEPRECIATIVA	-----	TENTATIVA

A4.2. ARMA COM VIOLENCIA

Configura-se esta tendência quando há a utilização de armas com o intuito de praticar violência, independentemente da consumação do ato violento. A tendência deve ser aplicada sempre que houver, no mínimo, uma ameaça real ou potencial representada pela presença e uso da arma.

A tendência também se aplica quando:

- A utilização da arma representa uma ameaça concreta, ainda que não haja agressão física efetiva; e/ou
- O objeto utilizado, mesmo que não seja uma arma tradicional, tenha potencial ofensivo e seja empregado com intenção de causar dano.

Normalmente a tendência deverá ser conjugada com a de ato violento, conforme previsto neste Guia.

Exemplos:

1. Um personagem aponta qualquer tipo de arma para outro, ou o ameaça verbalmente, mesmo que a agressão não se concretize.

2. Um personagem ouve um ruído em casa e apanha uma faca para se defender, demonstrando intenção de uso ofensivo, ainda que o ato não se consuma.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência.

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ARMA COM VIOLENCIA	-----	TENTATIVA

A.4.3. ASSÉDIO OU IMPORTUNAÇÃO SEXUAL

Esta tendência se configura quando um personagem constrange outro, ou pratica um ato libidinoso, com o objetivo de obter vantagem, seja de natureza econômica, pessoal ou sexual, valendo-se de posição de superioridade hierárquica no exercício de emprego, cargo, função ou qualquer outra forma de poder.

Também se aplica quando há:

- Toque libidinoso não autorizado, desde que não envolva partes íntimas, hipótese em que a tendência deverá ser conjugada com a de ato violento; e/ou
- Constrangimento de cunho sexual, sem a consumação do ato, mas com intenção clara de obtenção de favor sexual mediante pressão, chantagem ou abuso de autoridade.

Quando houver consumação do ato sexual, a tendência aplicável será a de estupro ou coação sexual, conforme item específico deste Guia.

Ainda assim, a tendência de estupro ou coação sexual, atenuada por tentativa, poderá ser aplicada quando:

- A vítima é colocada em situação de vulnerabilidade incontestável;
- O ato sexual forçoso é iminente, e a vítima precisa se esforçar para impedi-lo;
- Terceiros intervêm para evitar a consumação da violência; e/ou
- Há toques deliberados em partes íntimas, sem consentimento.

Exemplos:

1. Um patrão insinua que uma funcionária deve manter relações sexuais com ele para obter uma promoção. O ato sexual não ocorre, mas há constrangimento claro.
2. Uma pessoa é apalpada sexualmente, sem consentimento, enquanto utiliza o transporte público, sem que o toque envolva partes íntimas.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ASSÉDIO OU IMPORTUNAÇÃO SEXUAL	-----	TENTATIVA; CONTEXO CÔMICO OU CARICATO;

A.4.4. ATO VIOLENTO

Configura-se como ato violento qualquer ameaça ou ação intencional que atente contra a integridade corporal, a liberdade ou a saúde, própria ou de terceiros. Essa tendência abrange tanto a violência física direta, quanto situações em que há ameaça real ou potencial de agressão, independentemente da consumação do ato.

Estão incluídos nesta tendência:

- Sequestros, roubos, agressões físicas, entre outras formas de violência interpessoal;
- Autoflagelação, como forma de agressão contra si mesmo; e/ou

- Rompantes violentos, como cenas em que personagens quebram objetos com raiva ou descontrole emocional.

A tendência se consuma mesmo na presença de ameaça real ou potencial, não sendo aplicável, nesses casos, o atenuante de tentativa.

Exemplos:

1. Dois personagens entram em confronto físico, trocando socos e chutes.
2. Um personagem coloca comprimidos ou tranquilizantes no chá de outra pessoa, com o objetivo de fazê-la desmaiar.
3. Um personagem ameaça matar outro, com tom e postura que indicam risco iminente.
4. Uma pessoa se autoflagela, causando ferimentos em si mesma.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ATO VIOLENTO	-----	TENTATIVA

A4.5. ATO VIOLENTO CONTRA ANIMAL

Configura-se esta tendência quando há exibição de maus-tratos contra animais, com ou sem a presença de ferimentos visíveis. Também se aplica quando o personagem, de forma intencional, tira a vida de um animal, independentemente do grau de detalhamento da cena.

Incluem-se nesta tendência:

- A utilização de animais em rinhas ou outras práticas violentas, com finalidade de divertimento, aposta ou prazer; e/ou
- Situações em que o animal é submetido a sofrimento físico ou psicológico, ainda que não haja sangue ou lesões explícitas.

Não se configura esta tendência nos casos em que o abate de animais ocorre com finalidade de sobrevivência ou consumo, desde que não haja ênfase em sofrimento, dor ou violência gratuita. Nesses casos, outras tendências podem ser aplicadas, como:

- Angústia;
- Lesão corporal;
- Presença de sangue, quando forem elementos determinantes da cena.

Também não se aplica esta tendência quando:

- O animal assume o papel de antagonista ou protagonista da obra (ex.: monstros, criaturas fictícias); e/ou
- Em obras em que os personagens animais assumem comportamentos humanos, devendo-se aplicar os critérios correspondentes às ações representadas, conforme previsto neste Guia.

Exemplos:

1. Irritado, um homem chuta seu cachorro, que chora de dor.
2. Um grupo de garotos se diverte apedrejando gatos na rua.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ATO VIOLENTO CONTRA ANIMAL	-----	TENTATIVA

A.4.6. DESCRIÇÃO DE VIOLENCIA

Configura-se esta tendência quando há narrações, cartelas gráficas ou diálogos que descrevem, de forma detalhada e explícita, qualquer tipo de violência física ou psicológica, ainda que não visualmente representada. A ênfase está na força do conteúdo verbal ou gráfico, capaz de provocar impacto emocional no espectador.

São exemplos de conteúdos que se enquadram nesta tendência:

- Descrições de abortos, penas de morte, eutanásia, assassinatos, suicídios, torturas ou agressões, independentemente da motivação;
- Relatos de acidentes com consequências físicas graves ou fatais;
- Expressões gráficas, como desenhos ou pinturas, que representem violência com nível elevado de detalhamento, excetuando-se aquelas com traços simplificados ou de baixo impacto visual;
- Entre outros.

A tendência se aplica quando o conteúdo é apenas narrado ou descrito, sem representação visual direta, desde que a intensidade da descrição seja suficiente para provocar desconforto ou impacto emocional.

Exemplos:

1. Um personagem confessa um assassinato, revelando os detalhes do ato, como o método utilizado e o sofrimento da vítima.
2. Um personagem relata ter sido expulso de casa pelos pais unicamente por conta de sua orientação sexual, com ênfase no sofrimento emocional e nas consequências da rejeição.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
DESCRIÇÃO DE VIOLENCIA	-----	SIMULAÇÃO; TENTATIVA

A.4.7. EXPOSIÇÃO AO PERIGO

Refere-se à representação de ações ou omissões conscientes que exponham a vida ou a saúde do próprio agente ou de terceiros ao risco. Para a caracterização dessa tendência, é necessário que:

- Haja consciência do agente sobre o risco envolvido na ação ou na omissão; e/ou
- O perigo seja palpável e previsível, ou seja, claramente identificável e com potencial real de causar dano.

A tendência não se consuma:

- Quando o agente possui dever legal de agir, como policiais, bombeiros, médicos, entre outros;
- Quando o agente possui treinamento técnico ou profissional para a realização da atividade, como artistas circenses, ginastas, malabaristas etc.; e/ou
- Em obras cujo personagem principal, de forma predominante, coloca-se em situações de risco, como em filmes de ação, super-heróis e similares.

Exemplos:

1. Pessoa caminha no alto de um prédio, de forma temerária, ciente do risco de queda;
2. Personagem embriagado dirige um veículo;
3. Indivíduo deixa uma criança trancada em um automóvel, sem qualquer assistência;
4. Pessoa percebe que outra está prestes a sofrer um acidente e, mesmo podendo evitar, omite-se.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
EXPOSIÇÃO AO PERIGO	-----	TENTATIVA

A4.8. EXPOSIÇÃO DE CADÁVER

A tendência relacionada à exibição de cadáveres refere-se à representação de corpos sem vida, cuja morte pode ter ocorrido por causas violentas ou não. A caracterização dessa tendência depende da forma como o cadáver é apresentado. Ela se aplica quando:

- A exibição ocorre de forma descontextualizada da causa mortis, ou seja, sem mostrar diretamente o momento da morte ou sua causa imediata; e/ou
- O cadáver é mostrado em momentos posteriores à morte, com intercalação de outras cenas.

Por outro lado, cadáveres resultantes de morte não violenta ou exibidos em contextos funerários, sem sinais de lesão, devem ter seu impacto suavizado por atenuantes como a composição da cena e/ou a motivação, etc.

Exemplos:

1. Uma equipe policial encontra um corpo sem vida no meio da rua;
2. Vários corpos caídos e inertes são mostrados no cenário de um jogo de ação;
3. Cenas em que o cadáver é exibido durante a análise de peritos no local do crime ou em laboratórios.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
EXPOSIÇÃO DE CADÁVER	-----	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A4.9. EXPOSIÇÃO DE PESSOA EM SITUAÇÃO CONSTRANGEDORA OU DEGRADANTE

O termo refere-se à representação de situações que expõem uma pessoa a constrangimento, humilhação ou degradação. Essa exposição pode ser, verbal, visual ou contextual, em razão de vulnerabilidade física, psíquica ou social da vítima.

A tendência se concretiza quando há a intenção clara do agressor em provocar a degradação ou o constrangimento, ou quando há a evidente percepção de engano ou obtenção de vantagem sobre a vítima.

No que tange à vulnerabilidade social, a tendência se efetiva quando ocorre a mera exibição de pessoas em situações que ferem sua dignidade.

É importante notar que a predisposição de um indivíduo em se envolver na situação não configura atenuante, especialmente se o envolvimento for inadvertido ou motivado por algum tipo de retribuição.

Quando o constrangimento envolve violência física, a cena deve ser analisada em conjunto com a tendência de ato violento, além de quaisquer outras tendências presentes.

Por outro lado, a tendência não se configura quando os personagens participam de forma consensual de comportamentos potencialmente constrangedores ou degradantes, desde que o façam sem desconforto aparente ou intenção de humilhação.

Exemplos:

1. Pessoa aceita colocar um chapéu de burro em troca de dinheiro;
2. Patrão ofende um funcionário diante da equipe, ridicularizando-o;
3. Professor humilha um aluno que chegou atrasado à sala de aula;
4. Aluno ridiculariza o professor com o objetivo de deixá-lo em situação desconfortável;
5. Uma pessoa é vista se alimentando de restos de comida, retirado de uma lata de lixo.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
EXPOSIÇÃO DE PESSOA EM SITUAÇÃO CONSTRANGEDORA OU DEGRADANTE	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

A4.10. LESÃO CORPORAL

Refere-se à representação de lesões visíveis no corpo humano, como cortes, fraturas, hematomas ou exposição de órgãos internos, resultantes de qualquer tipo de violência ou acidente.

A tendência se consuma quando há a exibição de lesões corporais com impacto visual significativo, independentemente da origem (violenta ou accidental);

Não se caracteriza a tendência quando se trata de pequenas lesões de baixo impacto imagético, desde que não decorram de violência direta entre pessoas, tais como:

- Escoriações leves por quedas brandas;
- Arranhões accidentais;
- Vermelhidões superficiais; e/ou
- Cicatrizes ou mutilações consolidadas, ou seja, já cicatrizadas e sem exposição de ferimentos recentes.

Exemplo:

1. Um personagem apresenta uma fratura exposta, um hematoma, um corte profundo ou outra lesão visível.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
LESÃO CORPORAL	N/A	TENTATIVA

A4.11. MORTE DERIVADA DE ATO HERÓICO

Refere-se à representação da morte de um personagem em decorrência de um ato altruísta, realizado com o objetivo de proteger ou beneficiar outros. A tendência se caracteriza quando a morte ocorre em função de:

- Salvar a vida de outra pessoa;
- Proteger ou beneficiar algum dos personagens envolvidos, de forma altruísta ou desinteressada; e/ou
- Garantir o bem-estar ou a sobrevivência da humanidade.

Exemplo:

1. Um piloto lança sua espaçonave contra um objeto celeste, com o objetivo de desviá-lo da Terra, perdendo a vida no ato.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MORTE DERIVADA DE ATO HERÓICO	BANALIZAÇÃO	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.4.12. MORTE NATURAL OU ACIDENTAL COM DOR OU VIOLENCIA

Refere-se à representação de mortes decorrentes de causas naturais ou acidentais, acompanhadas de sofrimento identificável, padecimento físico ou lesões visíveis.

A morte pode ser causada por:

- Quedas;
- Atropelamentos não intencionais;
- Impactos de objetos;
- Enfermidades;
- Escorregões;
- Choques físicos ou elétricos; e/ou
- Qualquer outra situação em que não haja intenção ou dolo de terceiros em provocar a violência que resulta na morte.

Exemplos:

1. Um homem sente as dores de um ataque cardíaco e cai morto na rua;
2. Um alpinista cai do alto de uma montanha, vindo a óbito.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência.

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MORTE NATURAL OU ACIDENTAL COM DOR OU VIOLENCIA	BANALIZAÇÃO; CONTEXTO; MOTIVAÇÃO	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.4.13. OBSCENIDADE

Refere-se à utilização de palavras ou gestos com o objetivo de ofender, ridicularizar ou constranger alguém, por meio de expressões verbais, escritas ou gestuais. A consumação da tendência exige que a expressão obscena seja feita com a intenção clara de ofender.

Pode estar associada a outras tendências, como linguagem de conteúdo sexual ou linguagem chula, a depender do contexto da cena. A obscenidade deve ser analisada considerando o impacto da expressão e o alvo da ofensa.

Exemplos:

1. Em uma discussão no trânsito, um homem mostra o dedo médio em riste para outro motorista;
2. Um personagem faz gestos que simulam ato sexual, com o intuito de ofender ou constranger outra pessoa.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
OBSCENIDADE	-----	SIMULAÇÃO; TENTATIVA

A4.14. PRESENÇA DE SANGUE

Configura-se esta tendência quando há a representação de sangue, decorrente de:

- Lesões corporais;
- Agressões físicas;
- Acidentes;
- Apresentação de cenários ou objetos ensanguentados, como paredes, roupas ou superfícies; e/ou
- Abate de animais, mesmo que para consumo, com a apresentação da valorização imagética do sangue.

Não se aplica a tendência quando o sangue decorre de:

- Pequenos cortes;
- Retirada para exames laboratoriais; e/ou
- Menstruação ou sangramentos nasais não relacionados a agressões físicas, exceto quando o enquadramento e a composição de cena valorizarem sua presença.

A representação de sangue oriunda de seres fantásticos ou similares se amolda à tendência, que pode ser atenuada ou não, a depender da composição visual e da forma como o sangue é exibido.

Exemplo:

1. Identificação de paredes ensanguentadas em uma suposta cena de crime.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
PRESença DE SANGUE	MOTIVAÇÃO	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A4.15. PROCEDIMENTO MÉDICO COM LESÕES VISÍVEIS

Configura-se esta tendência quando há a representação de procedimentos médicos realizados com o intuito de salvar vidas, nos quais são visíveis, sempre executados por profissionais habilitados:

- Incisões;
- Lesões, como cortes, exposição de órgãos ou amputações;
- Transplantes de órgãos; e/ou
- Autópsias ou perícias médicas.

Também se observa a tendência quando o procedimento é realizado por pessoas bem-intencionadas, mas sem conhecimento técnico, em emergências. Nesses casos, deve ser associada à tendência de exposição ao perigo.

Quando a cena apresentar amputações detalhadas e impactantes, deve ser agravada por composição de cena.

Exemplos:

1. Um médico realiza um transplante em um paciente, com exposição de órgãos;
2. Uma enfermeira, em situação extrema, realiza uma traqueostomia para salvar a vida de um paciente.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
PROCEDIMENTO MÉDICO COM LESÕES VISÍVEIS	BANALIZAÇÃO; CONTEXTO; MOTIVAÇÃO	CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A4.16. SOFRIMENTO DA VÍTIMA

Configura-se esta tendência quando há a representação de sofrimento físico ou emocional decorrente de fato violento, acidente, enfermidade ou procedimento médico cirúrgico, com evidência de dor, angústia ou padecimento por parte do personagem.

A tendência também se aplica quando:

- O sofrimento é visivelmente expresso por meio de gritos, choros, expressões faciais ou corporais de dor;
- A cena envolve procedimentos médicos invasivos com demonstração de desconforto ou dor; e/ou
- O sofrimento decorre de acidentes ou agressões, mesmo que a lesão não seja explicitamente mostrada.

Não se aplica a tendência quando o sofrimento está relacionado a partos naturais sem complicações explícitas.

Exemplos:

1. Um personagem chora de dor após sofrer um acidente de carro;
2. Personagens de um jogo gritam de dor ao serem atingidos por golpes.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
SOFRIMENTO DA VÍTIMA	-----	MOTIVAÇÃO E TENTATIVA

A4.17. VIOLÊNCIA PSICOLÓGICA

Configura-se esta tendência quando há a representação de violência em relações desiguais, nas quais um dos agentes exerce poder ou controle emocional sobre a vítima, com o objetivo de causar sofrimento psíquico ou fragilizar seu estado emocional.

A tendência também se aplica quando:

- O agressor utiliza artifícios manipulativos para deteriorar a saúde mental da vítima, como humilhações, ameaças veladas, chantagens emocionais ou desvalorização constante;
- Em relacionamentos afetivos, as ações violentas são mascaradas como ciúmes, excesso de cuidado, temperamento forte ou desentendimentos, mas têm como objetivo manter a vítima emocionalmente dependente; e/ou
- A violência é intencional e recorrente, com impacto direto sobre o bem-estar psicológico da vítima.

Exemplo:

1. Um pai humilha o filho dizendo que ele nunca será nada na vida e que é um fardo para a família.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
VIOLÊNCIA PSICOLÓGICA	-----	TENTATIVA

A.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.5.1. ABORTO

Configura-se esta tendência quando há a representação da descontinuação intencional da gravidez, com ou sem a expulsão do feto, resultando na morte do nascituro. Para a caracterização da tendência, é necessário que o ato seja iniciado ou que o personagem se dirija ao local do procedimento, deixando clara a intenção de realizá-lo.

A tendência também se aplica quando:

- A cena demonstra de forma inequívoca a execução do procedimento abortivo, ainda que não seja mostrada sua conclusão; e/ou
- A interrupção da gravidez ocorre fora das exceções legais, com motivação dolosa e sem atenuantes.

Não se aplica a tendência quando o aborto é espontâneo (natural), sem qualquer ação intencional do personagem.

A tendência deve ser atenuada quando o procedimento é realizado por necessidade médica para salvar a vida da gestante, em casos de estupro ou anencefalia do feto. Nestes casos, a tendência deve ser atenuada por motivação.

Exemplo:

1. Uma mulher se dirige a uma clínica médica e realiza a interrupção dolosa de sua gravidez.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ABORTO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO

A.5.2. AUTÓPSIA

A autópsia, também conhecida como necropsia ou exame cadavérico, é um procedimento médico que consiste no exame de um cadáver, que pode ser de um humano ou criaturas antropomorfizadas, com o objetivo de determinar a causa e o modo da morte, bem como avaliar a presença de doenças ou lesões. É realizada por um médico especialista, geralmente um médico legista, em um local apropriado, como um necrotério.

Pode vir conjugada com outras tendências, a depender do enquadramento, tais como:

- Nudez não erótica;
- Nudez;
- Presença de sangue;
- Angústia.
- Entre outras.

Quando for exposta a nudez cadavérica de forma intensa, reiterada ou em close-up, deverá ser usada a tendência de nudez, ao invés da nudez não erótica.

Exemplo:

1. Um cadáver é autopsiado, sendo possível ver as incisões realizadas pelo legista e a retirada de órgãos para análise.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
AUTÓPSIA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; MOTIVAÇÃO E TENTATIVA

A.53. APOLOGIA E GLAMOURIZAÇÃO DO CONSUMO

Apresentação de conteúdos que incentivam práticas de consumo excessivo ou predatório, caracterizado por apelos ao consumo impulsivo, ostentação, endividamento, culto à exclusividade e associação entre valor pessoal e aquisição de bens.

Configura-se também, quando há a apresentação de cenas ou diálogos que enfatizam o consumo como condição imprescindível para uma vida mais feliz ou para a aceitação social. A valorização deve ser expressa de forma clara, com foco em bens materiais como símbolo de status ou sucesso.

A tendência também se aplica quando:

- Há afirmações ou discursos que associam diretamente a felicidade, autoestima ou pertencimento social à posse de produtos ou bens de consumo; e/ou
- A ostentação de bens materiais é acompanhada de mensagens fúteis ou restritivas sobre o que define sucesso ou valor pessoal.

Exemplo:

1. Um personagem humilha outro por não possuir um tênis da moda, associando o item à aceitação social.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
APOLOGIA E GLAMOURIZAÇÃO DO CONSUMO	-----	MOTIVAÇÃO E TENTATIVA

A.54. BULLYING OU CYBERBULLYING

Configura-se como intimidação sistemática (ou bullying) o ato de violência psicológica, intencional e repetitiva, praticado contra pessoas em situação de vulnerabilidade ou que apresentem características passíveis de estigmatização. Essa tendência é frequentemente identificada em ambientes escolares ou acadêmicos, como colégios e universidades, mas também pode ocorrer em ambientes digitais.

O agressor, ou grupo de agressores, geralmente se vale de superioridade física, influência social ou posição de poder para intimidar, humilhar ou isolar a vítima.

A tendência também se aplica quando:

- Há divulgação de inverdades, compartilhamento de imagens ou vídeos constrangedores, ou envio de mensagens ofensivas ou ameaçadoras por meio de redes sociais, plataformas de mensagens, jogos on-line ou celulares;
- Uma pessoa se faz passar por outra para enviar mensagens maldosas ou causar constrangimento em seu nome; e/ou
- A intimidação ocorre de forma interativa ou virtual, com o objetivo de humilhar, excluir ou causar sofrimento emocional à vítima.

Quando houver violência física associada, a tendência deverá ser conjugada com a de ato violento, além de outras que se apliquem ao caso concreto.

Exemplos:

1. Uma rede social permite a exibição de vídeos de pessoas sofrendo bullying, com comentários de usuários que incentivam o comportamento violento.
2. Um usuário é ridicularizado por sua aparência ou estilo de vestimenta em uma rede social, com ofensas públicas.
3. Uma pessoa é perseguida nas redes sociais por expressar uma opinião divergente.
4. Alguém utiliza a imagem de outra pessoa para se passar por ela e enviar mensagens ofensivas.
5. Um grupo de estudantes humilha um colega por seu peso, altura, uso de óculos ou desempenho escolar.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
BULLYING OU CYBERBULLYING	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

A.5. ESTIGMA OU PRECONCEITO

Configura-se esta tendência quando há a representação de diálogos, imagens ou contextos que estereotipam minorias ou grupos vulneráveis, apresentados de forma pejorativa, depreciativa ou em tom de chacota, com o objetivo ou efeito de ridicularizar, inferiorizar ou desumanizar indivíduos ou coletividades com base em sua identidade social.

A tendência também se aplica quando:

- Há atribuição de características negativas a uma pessoa ou grupo, com base em estigmas históricos ou sociais, reforçando preconceitos;
- O conteúdo apresenta apelidos ou expressões pejorativas, com intenção de ofensa ou humilhação; e/ou
- O discurso associa condições sociais, étnicas, religiosas, de gênero, orientação sexual ou deficiência a comportamentos ou valores negativos.

Não se aplica a tendência quando:

- O personagem relata ou descreve situações em que foi vítima de preconceito ou discriminação, nesses casos, aplica-se a tendência de descrição de violência;
- Os termos ou expressões são utilizados sem constrangimento, de forma consensual, entre amigos, cônjuges ou familiares, como forma de carinho, confiança ou cumplicidade, desde que não haja intenção ofensiva.

Exemplos:

1. Povos indígenas são apresentados como preguiçosos ou indolentes;
2. Moradores de rua são retratados como bandidos;
3. Uma pessoa é alvo de adjetivos pejorativos devido à sua orientação sexual.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ESTIGMA OU PRECONCEITO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

A.5.6. EUTANÁSIA OU SUICÍDIO ASSISTIDO

Configura-se esta tendência quando há a representação da interrupção intencional da vida de uma pessoa com o objetivo de aliviar sofrimento causado por doença incurável ou dolorosa, seja por meio da eutanásia (realizada por terceiros) ou do suicídio assistido (realizado pelo próprio indivíduo com auxílio externo).

A tendência se aplica quando:

- O ato é realizado por profissional de saúde ou pessoa próxima, mediante pedido expresso ou manifestação prévia da pessoa doente; e/ou
- A interrupção da vida ocorre de forma individual e não violenta, com o objetivo de cessar sofrimento físico ou emocional causado por condição médica irreversível.

Exemplo:

1. Um homem, paciente terminal de câncer, tem a ajuda de um amigo para que os aparelhos de suporte à vida sejam desligados.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
EUTANÁSIA OU SUICÍDIO ASSISTIDO	N/A	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

A.5.7. EXPLORAÇÃO SEXUAL

Configura-se esta tendência quando há a representação de personagens que se beneficiam da prostituição de outros, seja por meio de lucro direto, facilitação da atividade ou impedimento de que a pessoa a abandone. A conduta envolve exploração sexual intencional, mesmo que não haja consumo explícito do ato sexual.

A tendência também se aplica quando:

- Há indução, atração ou facilitação da entrada de alguém na prostituição ou em outra forma de exploração sexual;
- Um personagem impede ou dificulta que outro abandone a atividade, mantendo-o em situação de dependência ou submissão; e/ou
- A exploração ocorre em contextos narrativos como jogos, filmes ou séries, com representação clara da relação de benefício ou controle.

Exemplos:

1. Um personagem mantém um estabelecimento onde se pratica prostituição, lucrando com a atividade;
2. Um personagem de um jogo de videogame realiza o trabalho de um rufião, explorando sexualmente outros personagens.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
EXPLORAÇÃO SEXUAL	N/A	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

A.5.8. MEDO OU TENSÃO INTENSOS

Configura-se quando os recursos audiovisuais são utilizados de forma mais intensa para provocar medo psicológico, tensão prolongada ou sustos impactantes, com maior carga emocional e potencial de causar desconforto significativo no espectador.

Apresenta as seguintes características principais:

- Atmosfera opressiva ou perturbadora, com uso prolongado de trilha sonora tensa e ambientação sombria;
- Sustos intensos com efeitos visuais e sonoros abruptos; e/ou
- Presença de figuras ameaçadoras, perseguições ou situações de perigo iminente, mesmo sem violência explícita.

Exemplo:

1. Em uma floresta escura, um grupo de adolescentes é perseguido por uma figura encapuzada. A câmera tremula, a trilha sonora aumenta progressivamente e, após minutos de tensão, a figura aparece subitamente com um grito estridente, provocando forte susto.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MEDO OU TENSÃO INTENSOS	BANALIZAÇÃO	INSINUAÇÃO; TENTATIVA

A.5.9. MORTE INTENCIONAL

Configura-se esta tendência quando há a representação de morte provocada de forma intencional ou premeditada, independentemente da motivação do agressor. A consumação do ato é essencial para a caracterização da tendência.

Configura-se, também, quando:

- O homicídio é cometido por seres mitológicos, fantasiosos, extraterrestres ou animais, desde que apresentem comportamentos antropomorfizados e assumam papel central na trama; e/ou
- O agente assume o risco de matar (dolo eventual), como nos casos de:
 - a) Acidente automobilístico provocado por condutor embriagado ou em situação de “racha”;
 - b) Indução de outra pessoa a se submeter a situação sabidamente perigosa, resultando em sua morte; e/ou
 - c) Abandono de pessoa vulnerável, com resultado morte.

Nos casos de dolo eventual não se admite a atenuante de tentativa, e é necessária a ocorrência do óbito para a consumação da tendência. Além disso, deve-se considerar a exposição ao perigo de forma concomitante.

Não se aplica a tendência quando a morte ocorre em documentários sobre a vida animal, com ataques fortuitos de animais a seres humanos. Nesses casos, aplica-se a tendência de morte accidental com dor ou violência.

Exemplos:

1. Um homem dispara um revólver contra a cabeça de sua vítima;
2. Um lobisomem mata um vampiro, perfurando seu tórax com uma estaca de madeira;
3. Um tubarão assassino mata banhistas, demonstrando comportamento não condizente com o da espécie.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MORTE INTENCIONAL	N/A	N/A

A.5.10. PENA DE MORTE

Configura-se esta tendência quando há a representação da execução de uma pessoa pelo Estado, como forma de punição por um crime cometido, mediante decisão judicial formal e devido processo legal.

Não se aplica a tendência quando a morte ocorre em juízos de exceção, ou seja, sem o devido processo legal. Nesses casos, deve ser considerada como morte intencional, podendo ser conjugada com outras tendências mais gravosas, conforme o impacto imagético apresentado.

Exemplo:

1. Mediante a atuação de uma corte penal, uma pessoa é condenada à pena capital;

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
PENA DE MORTE	----	MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.5.11. TRÁFICO DE PESSOAS

Configura-se esta tendência quando há a representação do recrutamento, transporte, transferência, alojamento ou acolhimento de pessoas, por meio de ameaça, uso da força, coação, rapto, fraude, engano, abuso de autoridade ou de situação de vulnerabilidade, com o objetivo de exploração.

A tendência também se aplica quando há entrega ou aceitação de pagamentos ou benefícios para obter o consentimento de alguém que tenha autoridade sobre outra pessoa. A exploração envolve, no mínimo, uma das seguintes finalidades:

- a) Exploração sexual ou prostituição de outrem;
- b) Trabalho ou serviços forçados;
- c) Escravidão ou práticas análogas à escravidão;
- d) Servidão;
- e) Extração de órgãos.

Exemplo:

1. Um grupo de pessoas é levado a outro país sob a falsa promessa de trabalho em lojas ou lanchonetes, mas são forçadas à prostituição.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
TRÁFICO DE PESSOAS	----	MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.6.1. APOLOGIA E GLAMOURIZAÇÃO DE PADRÕES ESTÉTICOS PERIGOSOS

Configura-se esta tendência quando há a valorização exagerada da aparência física, apresentada como condição imprescindível para alcançar felicidade, sucesso ou aceitação social, que incluem comportamentos nocivos ou perigosos que podem gerar, promover ou incentivar transtornos, tais como anorexia, bulimia, entre outros. A valorização deve ser expressa de forma clara e objetiva, com foco na estética em detrimento de outros valores.

A tendência também se aplica quando:

- A narrativa ou os personagens reforçam a ideia de que procedimentos estéticos, dietas extremas ou padrões corporais restritivos são essenciais para uma vida melhor; e/ou
- Há exaltação da beleza física como critério exclusivo de aceitação, popularidade ou realização pessoal.

A tendência se atenua quando a obra apresenta críticas ou alertas sobre os riscos desse comportamento, como anorexia, bulimia ou falhas em procedimentos cirúrgicos.

Não se aplica a tendência quando a valorização da estética ocorre em contextos neutros, como concursos de beleza ou programas de moda, desde que não haja discurso fútil ou restritivo sobre padrões corporais.

Exemplo:

1. Situações em que cirurgias plásticas ou dietas extremas são apresentadas como imprescindíveis para alcançar uma vida mais feliz, com foco exclusivo na estética e não na saúde.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
APOLOGIA E GLAMOURIZAÇÃO DE PADRÕES ESTÉTICOS PERIGOSOS	-----	MOTIVAÇÃO E TENTATIVA

A.6.2. CRIME DE ÓDIO

Configura-se esta tendência quando há a representação de agressões físicas motivadas por preconceito ou discriminação, com base em gênero, identidade de gênero, raça, etnia, religião, orientação sexual, origem geográfica, idade, condição física ou social, comportamentos ou outras características que estigmatizem um grupo.

A tendência também se aplica quando:

- A violência é praticada por indivíduos ou grupos, com o objetivo de intimidar, excluir ou eliminar a vítima como representante de um grupo social; e/ou
- A motivação do ato é claramente discriminatória, mesmo que não seja explicitamente verbalizada, mas esteja evidente no contexto da cena.

Não se aplica a tendência quando há apenas diálogos ou discursos que incentivam ou descrevem esse tipo de violência, sem que ela se consuma. Nesses casos, aplica-se a tendência

de descrição de violência, estigma ou preconceito, ou apologia à violência, conforme o conteúdo.

O critério será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há representação intensa ou explícita do crime de ódio com detalhamento gráfico intenso que possa causar desconforto ou influenciar negativamente o público. Neste caso, será conjugado com a tendência de violência de forte impacto.

Exemplo:

1. Um grupo antisemita encontra um judeu na rua e o agride, motivado pelo ódio à sua cultura, etnia ou religião.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CRIME DE ÓDIO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.6.3. ESTUPRO OU COAÇÃO SEXUAL

Configura-se esta tendência quando se observa a agressão sexual que, geralmente, envolve o coito forçado ou outras formas de atos libidinosos violentos não consensuais, realizados contra uma pessoa.

A violência pode ser realizada mediante:

- Força física;
- Utilização de condição hierárquica ou de qualquer outra relação de poder;
- Coerção;
- Abuso de autoridade ou contra uma pessoa incapaz de oferecer um consentimento válido, como nos casos em que a vítima está inconsciente, incapacitada ou apresente qualquer deficiência; e/ou
- Constrangimento mediante violência ou grave ameaça.

Nas cenas em que a violência utilizada deixa a vítima em situação incontestável de vulnerabilidade, em que o ato sexual forçoso é iminente, de forma que a vítima tem que se esforçar para que ele não ocorra, ou quando é assistida por terceiros com a mesma finalidade de se evitar a violência, deve ser considerada a tendência de estupro ou coação sexual, atenuada por tentativa.

Sempre e quando conjunção carnal e qualquer evidenciação do toque em partes íntimas ocorra, considerar-se-á a tendência consumada.

O critério será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há representação intensa e explícita do estupro, com detalhamento gráfico que possa causar desconforto ou influenciar negativamente o público. Neste caso, será conjugado com a tendência de violência de forte impacto.

EXEMPLOS:

1. uma pessoa é forçada a praticar sexo oral em seu parceiro;
2. um presidiário é obrigado a manter relações sexuais com os companheiros de cela, sob ameaça de morte ou lesão corporal;
3. um personagem é coagido a manter relações sexuais com o patrão, para manter o emprego.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
ESTUPRO OU COAÇÃO SEXUAL	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; MOTIVAÇÃO

A.6.4. MUTILAÇÃO

Configura-se esta tendência quando há a representação de cenas em que qualquer parte do corpo de um personagem é extirpado, esteja ele vivo ou não, independentemente da presença de dor explícita. A tendência também se aplica quando há:

- Exibição de partes de cadáveres resultantes de violência; e/ou
- Quando é possível visualizar o interior dos corpos das vítimas.

A classificação indicativa deve considerar essa tendência especialmente nas cenas em que há exposição evidente de:

- Fraturas expostas; e/ou
- Visceras ainda contidas na caixa abdominal ou torácica.

O critério será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há representação intensa, explícita ou emocionalmente impactante da mutilação, com detalhamento gráfico que possa causar desconforto ou influenciar negativamente o público. Neste caso, será conjugado com a tendência de violência de forte impacto.

Exemplos:

1. Um homem corta a cabeça de outro, com exibição do ato e das consequências viscerais.
2. Um personagem sofre uma laceração abdominal profunda, permitindo a visualização de seu intestino através da lesão.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MUTILAÇÃO	-----	CONTRAPONTO; TENTATIVA

A.6.5. SUICÍDIO

Aplica-se quando um indivíduo atenta contra a própria vida, com a representação da consumação de suicídio com intensidade moderada, sem detalhamento gráfico ou emocional excessivo. A cena pode conter elementos de tensão ou sofrimento, mas evita a glamorização, incentivo ou naturalização do ato.

A tendência não se aplica nos seguintes casos:

- Quando o indivíduo apenas manifesta o desejo de se matar ou desiste antes de realizar a ação periclitante;
- Quando a morte decorre de ato heroico;
- Quando o personagem é compelido a se matar (considerado morte intencional); e/ou
- Quando se trata de eutanásia ou suicídio assistido, que possuem tendências específicas.

A tendência também se aplica quando há:

- Participação em jogos de alto risco de morte, como “roleta-russa”, em que o ato suicida é tentado ou consumado, a depender do resultado;
- Situações em que o agente, com intenção de morrer, provoca que outra pessoa o mate, excluídas as hipóteses de eutanásia ou suicídio assistido; e/ou
- Casos em que a vítima, ao tentar aliviar o sofrimento causado por doença incurável ou dolorosa, utiliza meios violentos, bárbaros ou desumanos para provocar a própria morte, sendo considerado suicídio quando realizado pela própria vítima, ou morte intencional (com atenuante de motivação)

quando realizado por terceiros.

O critério será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há representação intensa, explícita ou emocionalmente impactante de suicídio, com detalhamento gráfico que possa causar desconforto ou influenciar negativamente o público. Neste caso, será conjugado com a tendência de violência de forte impacto.

Não se considera suicídio quando a retirada da própria vida ocorre sob coerção direta ou indireta, seja por ameaça, chantagem ou indução por terceiros.

Também não se configura como suicídio quando o ato é praticado sem plena consciência ou autonomia da vítima, como em casos de controle mental, posseção ou influência de substâncias que alterem a capacidade de discernimento.

Nestes casos, a conduta configura ato de violência deliberada, ainda que executado pela própria vítima, e deve ser avaliada sob os critérios de morte intencional, não sendo enquadrada como suicídio para fins de classificação indicativa.

O critério será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há representação intensa, explícita ou emocionalmente impactante do suicídio, com detalhamento gráfico acentuado. Neste caso, será conjugado com a tendência de violência de forte impacto.

Exemplos:

1. Um personagem se joga do alto de um prédio e morre na queda.
2. Um personagem consome uma grande dose de medicamentos, com intenção de tirar a própria vida.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
SUICÍDIO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; MOTIVAÇÃO

A.6.6. TORTURA

Configura-se esta tendência quando há a imposição prolongada ou grave de dor física ou psicológica, com a elucidação ou não de lesões físicas, por meio de violência, intimidação ou punição, para a obtenção de satisfação pessoal (como vingança ou prazer), de informação ou de qualquer outra vantagem.

A tendência também se aplica quando há a submissão de alguém, sob guarda, poder ou autoridade, a intenso sofrimento físico ou mental, com emprego de violência ou grave ameaça, como forma de aplicar castigo pessoal ou medida de caráter preventivo.

Entre outras ações lesivas, configura-se a tendência quando se observam condutas como:

- Afogamento simulado (waterboarding);
- Choques elétricos;
- Enterro prematuro;
- Espancamento com a utilização de instrumentos e/ou força física;
- Humilhação sexual;
- Ingestão forçada de drogas;
- Nudez forçada;
- Posições forçadas prolongadas;
- Privação sensorial (como isolamento prolongado, privação do sono, privação simultânea dos sentidos de visão, audição e tato, ou exposição a ruídos altos para desorientar ou enfraquecer a vítima);
- Tortura térmica; e/ou
- Sufocamento.

O critério será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há representação intensa, explícita ou emocionalmente impactante de tortura, com detalhamento gráfico acentuado. Neste caso, será conjugado com a tendência de violência de forte impacto.

Exemplos:

1. Um personagem espanca sua vítima para que esta revele onde está guardada uma quantia, em dinheiro.
2. Um personagem inflige um grande padecimento físico a outrem, por vingança ou prazer.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
TORTURA	---	MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.6.7. **VIOLÊNCIA GRATUITA OU BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA**

Configura-se esta tendência quando há reação violenta desproporcional a uma situação banal, sem motivo aparente. A tendência também se aplica quando há:

- Conteúdo identificável de violência derivado de situações de pouca ponderação, sem avaliação de alternativas diplomáticas ou legais, levando o personagem a cometer crimes evidentes como forma de resolver a questão, de maneira desproporcional ou resultando na morte deliberada de outras pessoas;
- Utilização da violência como forma predominante de resolução de conflitos; mesmo quando há possibilidade de diálogo, mediação ou intervenção pessoal ou institucional; e/ou
- Adoção da chamada *“justiça com as próprias mãos”*, especialmente em contextos de vingança ou retaliação, com desprezo por normas legais ou morais.

A natureza do conteúdo violento é levada em conta, especialmente, quando há a ausência de motivação clara ou justificável para o ato violento; motivações fúteis (ex.: disputa por objetos, ciúmes, provocações verbais leves); ou reações violentas a situações cotidianas (ex.: trânsito, fila, desacordo trivial).

Também se considera a representação da violência, sua estilização ou estetização da violência (ex.: câmera lenta, trilha sonora épica), além da repetição excessiva de atos violentos sem consequência narrativa e a violência apresentada como entretenimento ou humor.

Também é considerado o impacto narrativo, como a falta de consequências para o agressor (impunidade ou recompensa); a normalização da violência como comportamento aceitável; e o surgimento de personagens que se tornam heróis por meio de atos violentos.

A tendência não se aplica nas ocorrências em que a violência é cometida de forma abrupta, mas há uma motivação gravosa capaz de justificar a agressão.

O critério será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há representação intensa, explícita ou emocionalmente impactante da violência gratuita ou banalização da violência, com detalhamento gráfico que possa causar desconforto ou influenciar negativamente o público. Neste caso, será conjugado com a tendência de violência de forte impacto.

Exemplos:

1. Um personagem decide matar os responsáveis pela morte de seu cachorro.
2. Um personagem resolve matar várias pessoas que cometem desvios éticos, como forma de punição.
3. Um personagem esfaqueia outrem pelas costas, sem que seja apresentada a causa da agressão ou as consequências ao autor da violência.
4. Um personagem de um jogo de videogame agride livremente os pedestres na rua.
5. 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.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
VIOLENCIA GRATUITA OU BANALIZAÇÃO DA VIOLENCIA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.6.8. **VIOLÊNCIA SEXUAL CONTRA CRIANÇAS OU ADOLESCENTES**

Configura-se a tendência quando forem identificadas as condutas associadas à práticas que envolvem crimes sexuais contra crianças ou adolescentes.

Entre essas condutas estão:

- a prática de atos libidinosos contra pessoas com idade inferior a 14 anos;
- a indução à satisfação da lascívia de terceiros; a satisfação de lascívia mediante a presença de criança ou adolescente;
- o favorecimento da prostituição ou de outras formas de exploração sexual de crianças ou adolescentes; e
- a aquisição, posse, registro, armazenamento, produção, venda, divulgação ou simulação de conteúdo pornográfico envolvendo criança ou adolescente.

Além dessas, outras condutas que podem configurar crimes relacionados à pedofilia incluem:

- o compartilhamento de imagens ou vídeos de crianças e/ou adolescentes; o assédio sexual e o ato de “stalking”;
- a demonstração de qualquer sentimento ou desejo lascivo;
- a tentativa de ganhar a confiança da criança por meio de amizade, presentes ou atenção; o uso de linguagem sedutora ou elogios excessivos;
- o envio de mensagens com conteúdo sugestivo ou sexual; a solicitação de fotos íntimas ou vídeos;
- o compartilhamento de imagens sexualizadas com o objetivo de dessensibilizar a criança; a exibição de pornografia; a exposição do próprio corpo de forma sexualizada;
- a indução da criança a assistir ou participar de atos sexuais;
- toques inapropriados com conotação sexual, como abraços, carícias ou beijos;
- o incentivo a brincadeiras físicas com conotação sexual; a prática de atos sexuais, com ou sem violência; a fotografia ou filmagem de crianças em situações íntimas;
- o consumo ou compartilhamento de pornografia infantil; o uso de inteligência artificial para gerar imagens sexualizadas de crianças;
- e a intimidação da criança para manter o segredo sobre os atos sexuais praticados.

Será considerado como “não recomendado para menores de 18 anos” quando há a representação intensa e explícita da violência sexual em que haja a conjunção carnal forçosa, com detalhamento gráfico que possa causar desconforto ou influenciar negativamente o público. Neste caso, sera conjugado com a tendência de violência de forte impacto e estupro ou coação sexual.

Exemplos:

1. um adulto comete conjunção carnal ou qualquer ato libidinoso contra criança de 11 anos, mesmo que a vítima pareça concordar com o ato;
2. um personagem se diverte ou sente prazer ao ver fotos de crianças nuas na internet;
3. uma cena mostra um indivíduo ou grupo produzindo ou difundindo imagens sexuais envolvendo crianças ou adolescentes.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
VIOLENCIA SEXUAL CONTRA CRIANÇAS E ADOLESCENTES	CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE	MOTIVAÇÃO; TENTATIVA; CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO

A.7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.7.1. APOLOGIA OU GLAMORIZAÇÃO DA VIOLENCIA

Configura-se esta tendência quando cenas, por meio de diálogos, imagens e/ou contextos, enaltecem e incentivam a prática de violência ou a retratam de forma “bonita”, “interessante”, “aceitável”, “positiva”, entre outros. O conteúdo, portanto, valoriza o ato violento e/ou os agressores, ou difunde a ideia de que a violência deve ser utilizada como forma predominante de resolução de conflitos.

Exemplos:

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

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
APOLOGIA OU GLAMOURIZAÇÃO À VIOLENCIA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

A.7.2. VIOLENCIA DE FORTE IMPACTO

Configura-se esta tendência quando há cena gráfica e hiper-realista de violência, em que se vislumbrem extremos padecimentos físicos ou consequências nefastas, envolvendo eviscerações, mutilações gravosas, esmagamentos, flagelações ou outras formas de agressão, cujo impacto imagético seja extremamente agressivo, de forma inconteste.

A tendência também se aplica quando há:

- Detalhamento visual das agressões, como condição imprescindível para a consolidação da tendência;
- Presença do elemento conhecido como *gore* ou *splatter*, caracterizado por cenas extremamente violentas, com muito sangue, vísceras e/ou restos mortais de humanos ou animais, configurando violência extrema, perturbadora ou imponderável; e/ou
- Comportamentos que evidenciem a obtenção de prazer com a humilhação ou sofrimento de outrem, com a presença de elementos como:
 - a) prazer em fazer o mal;
 - b) impiedade;
 - c) maldade;
 - d) tirania; ou
 - e) barbaridade.

Exemplos:

1. Uma pessoa tem o crânio esmagado, de forma que o material crânioencefálico é visto se esvaindo pela caixa cranial, nariz e outros orifícios.
2. Um homem quer se vingar de outro e o pendura em uma árvore, arrancando, na sequência, todos os

seus dedos e dentes, antes de matá-lo, com a elucidação visual gráfica do ocorrido.

3. Uma pessoa é carbonizada por outrem, como forma de vingança, em contexto realista e sádico.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
VIOLÊNCIA DE FORTE IMPACTO	COMPOSIÇÃO DE CENA	COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; RELEVÂNCIA; TENTATIVA

B. SEXOENUDEZ

B.1. LIVRE

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem ao sexo ou à nudez é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança. É importante mencionar que alguns agravantes e atenuantes não são aplicáveis a algumas tendências. No caso das que pertencem a faixa livre, tem-se a seguinte situação:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
NUDEZ NÃO ERÓTICA	A PRESENÇA DO AGRAVANTE NÃO ALTERA A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA	A PRESENÇA DO ATENUANTE NÃO ALTERA A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.1.1. NUDEZ NÃO ERÓTICA

Configura-se esta tendência quando há representação de nudez não erótica em contextos específicos, sendo aplicada taxativamente aos seguintes casos:

- Retratação de comunidades indígenas ou tradicionais silvícolas;
- Amamentação;
- Nudez infantil (sem associação com pedofilia);
- Autópsias;
- Parto;
- Obras de arte sem teor erótico explícito;
- Exames médicos; e/ou
- Situações em que um indivíduo necessita de auxílio ou cuidados para trocar de roupa e/ou banhar-se.

A tendência não se aplica às cenas em que há valorização das partes íntimas dos personagens por meio de close-ups ou outros recursos cenográficos, mesmo quando retratadas as situações acima descritas. Nesses casos, deve ser utilizada a tendência de nudez.

Exemplo:

1. Um documentário que mostra a realidade de uma tribo indígena, em que as pessoas convivem nuas.

B.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 6 ANOS

São admitidos, para esta faixa etária, conteúdos que apresentem características compatíveis com o estágio de desenvolvimento do público-alvo, desde que observados os critérios técnicos estabelecidos nos Guias Práticos de Classificação Indicativa.

B.2.1. CONTEÚDO EDUCATIVO SOBRE SEXUALIDADE

A tendência se materializa quando os conteúdos educativos sobre sexualidade abordem aspectos como:

- Conhecimento do corpo e suas partes;
- Consentimento e limites pessoais (por exemplo, ensinar que ninguém deve tocar nas partes íntimas da criança);
- Diversidade sexual (considerando elementos biológicos, psicológicos e sociais);
- Diferenças entre os sexos de forma natural e respeitosa;
- Privacidade e respeito ao próprio corpo e ao corpo dos outros;
- Noções de intimidade e privacidade;
- Identificação de comportamentos inadequados de adultos ou outras crianças; e/ou
- Prevenção de abusos, com orientações claras sobre o que é certo ou errado.

Os conteúdos relativos à educação sexual relacionados ao ato sexual amoldam-se à tendência conteúdo educativo sobre sexo.

Exemplo:

1. Uma pessoa explica às crianças sobre a diferença entre os corpos das meninas e meninos
2. Uma pessoa explica às crianças quais são as partes do corpo que não devem ser tocadas por adultos.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONTEÚDO EDUCATIVO SOBRE SEXUALIDADE	BANALIZAÇÃO; COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE; CONTEXTO; FREQUÊNCIA; INTERAÇÃO; MOTIVAÇÃO; RELEVÂNCIA	SIMULAÇÃO TENTATIVA

B.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.3.1. CONTEÚDO EDUCATIVO SOBRE SEXO

Configura-se esta tendência quando há diálogos e imagens não estimulantes sobre sexo, inseridos em contexto educativo ou informativo, especificamente relacionados a:

- Saúde sexual e reprodutiva; e/ou
- Prevenção de infecções sexualmente transmissíveis.

Exemplo:

1. Em uma escola, os estudantes aprendem sobre o sistema reprodutor humano.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONTEÚDO EDUCATIVO SOBRE SEXO	BANALIZAÇÃO; COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE; CONTEXTO; FREQUÊNCIA; INTERAÇÃO; MOTIVAÇÃO; RELEVÂNCIA	SIMULAÇÃO TENTATIVA

B.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.4.1. APELO SEXUAL

Configura-se esta tendência quando há cenas que apresentem diálogos estimulantes, manifestações de desejo ou provocações de caráter sexual.

A sexualização deve ser latente, seja por meio da valorização imagética de alguma característica física ou de alguma qualidade sexual do indivíduo. Nesses casos, o contexto erótico pode ser estimuladoativamente pela personagem enfocada ou por recursos cenográficos.

Exemplos:

1. Alguns personagens olham para as nádegas de uma mulher que passa por eles, demonstrando interesse sexual.
2. Um personagem comenta com outro: "Nossa! Como ele é gostoso!". Simultaneamente ao comentário, o enquadramento valoriza o corpo da pessoa descrita.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
APELO SEXUAL	----	CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.4.2. CARÍCIA SEXUAL

Configura-se esta tendência quando há cenas em que personagens se acariciam e a sexualização está presente, mas a ação não resulta em ato sexual. A tendência, portanto, ocorre quando há carícias mais contundentes, em que fique clara a não consecução da relação sexual ou da insinuação sexual, uma vez que sua ocorrência é interrompida por algum fator inesperado.

Esta tendência, portanto, nunca deve ser conjugada com a de insinuação sexual ou com qualquer tipo de relação sexual.

Exemplo:

1. 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.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CARÍCIA SEXUAL		CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.4.3. INSINUAÇÃO SEXUAL

Configura-se esta tendência quando é possível inferir, por meio de diálogos, imagens e/ou contextos, que a relação sexual ocorreu ou ocorrerá, sem que o ato sexual seja visualizado.

Exemplos:

1. Um casal se beija, enquanto se despem e deitam-se na cama. A cena é cortada antes que o ato possa ser visto pelo espectador.
2. Um casal desperta pela manhã, ambos nus, sob os lençóis. Pode-se inferir que o ato sexual ocorreu.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
INSINUAÇÃO SEXUAL	----	COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

B.4.4. LINGUAGEM DE CONTEÚDO SEXUAL E/OU CHULA

Configura-se esta tendência quando há diálogos, narrações, sinalizações ou cartelas gráficas que apresentem palavras chulas ou de baixo calão, caracterizadas como expressões ofensivas geralmente relacionadas ao sexo, excrementos ou órgãos sexuais. Incluem-se também descrições de atos性uais ou qualquer tipo de comunicação verbal que sugira ou descreva atividades性uais, sem que haja a apresentação de vulgaridades.

A tendência também se aplica quando:

- As expressões ofensivas estão relacionadas ao sexo, aos excrementos ou aos órgãos性uais;
- Os termos descrevem a prática do ato sexual ou do comportamento sexual sem grande detalhamento ou banalização; e/ou
- A linguagem faz referência ao comportamento ou ato sexual sem alusão a posições ou práticas性uais específicas, que se amoldariam à tendência de vulgaridade.

Em conteúdos que evidenciem a cópula entre animais e/ou outros comportamentos similares na natureza, não se considera nenhuma das tendências性uais, que são destinadas aos comportamentos humanos. No entanto, considera-se a ocorrência da tendência quando tais práticas forem associadas a tais comportamentos, desde que de forma clara, direta ou por meio de qualquer recurso de linguagem.

Não se enquadram nesta tendência os termos técnicos, como: nádegas, pênis e vagina; ou termos infantilizados, como: pipiu, pepeca, bumbum, cocô, xixi etc.

Exemplos:

1. Palavras como: m*rda, c*, b*ceta, p*rra, pta*, bos*t*, trep*r, tr*nsar*, f*der, c*ralho etc.
2. Dois personagens conversam: “Vocês dois transaram mesmo? Quando foi isso?”
3. Por meio de linguagem gestual, um personagem insinua que uma relação sexual está ocorrendo.
4. Um personagem diz a outro: “Sabia que eles foderam ontem à noite?”

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
LINGUAGEM DE CONTEÚDO SEXUAL OU CHULA	----	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.4.5. MASTURBAÇÃO

Configura-se esta tendência quando há cena não explícita de masturbação individual. A explicitude está relacionada à apresentação dos órgãos性uais, o que, nesse caso, configuraria a tendência de sexo explícito.

A tendência não se aplica quando:

- O indivíduo recebe ajuda de outra pessoa na realização do ato (sexo manual); e/ou
- A masturbação é praticada para o deleite de terceiros, presencialmente ou de forma virtual. Nesses casos, considera-se a ocorrência de relação sexual ou de alguma de suas variantes, em razão da intensidade e/ou explicitude da cena.

Exemplo:

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

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MASTURBAÇÃO	-----	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

B.4.6. NUDEZ VELADA

Configura-se esta tendência quando há nudez sem a apresentação de nus frontais (pênis, vagina, de seios ou de nádegas), ou seja, quando as partes íntimas dos indivíduos não são exibidas, desde que haja um contexto sexual.

A tendência não se aplica às cenas em que personagens acabam de sair do banho, sauna ou situações similares, estando cobertos apenas por toalhas. A exceção ocorre quando a construção da cena evoca a nudez velada ou atribui contexto sexual por meio de recursos gráficos ou narrativos.

Exemplos:

1. Em uma cena com nudez, insere-se tarja ou efeito gráfico sobre os seios, as nádegas e os órgãos genitais.
2. É apresentada uma cena em que os seios nus de uma personagem são, estrategicamente, cobertos por um objeto do ambiente.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
NUDEZ VELADA	COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTEXTO	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

B.4.7. SIMULAÇÃO DE SEXO

Configura-se esta tendência quando há imagens ou sons que apresentem qualquer tipo de relação sexual de forma farsesca, sem que o ato sexual seja efetivamente contemplado. Trata-se, em outras palavras, de situações em que os personagens encenam o ato sexual, seja por meio de imagem ou som.

Exemplo:

1. Dois personagens encenam o ato sexual para constranger um amigo.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
SIMULAÇÃO DE SEXO	-----	CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.4.1. EROTIZAÇÃO

Configura-se esta tendência quando há a apresentação de imagens, diálogos e contextos eróticos, sensuais ou sexualmente estimulantes, com valorização exacerbada de atributos corporais, comportamentos provocativos e insinuantes, como em *strip-teases* ou danças eróticas.

Nesses casos, há valorização imagética do contexto sexual, geralmente estimulada ativamente pelo personagem enfocado.

Exemplos:

1. Um personagem realiza um strip-tease.
2. Uma personagem se insinua, ficando apenas de trajes íntimos para seduzir outra pessoa, enquanto faz gestos sexualmente estimulantes para provocar seu parceiro.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
EROTIZAÇÃO	-----	CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

B.4.2. NUDEZ

Configura-se esta tendência quando há exibição de seios, nádegas e/ou órgãos genitais, sempre que esteja presente o contexto sexual ou a valorização do enquadramento.

A tendência também se aplica a qualquer nudez não especificada no rol taxativo de nudez não erótica.

Especialmente no que se refere à retratação de falos eretos e à percepção da genitália feminina em plano fechado, entende-se que a tendência é agravada pela composição da cena.

Exemplos:

1. Uma pessoa troca de roupa, enquanto outra a observa. Os órgãos genitais ficam à mostra.
2. Um personagem está tomando banho e o enquadramento da cena enfoca suas partes íntimas.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
NUDEZ	-----	CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.4.3. PROSTITUIÇÃO

Configura-se esta tendência quando há a apresentação de qualquer etapa do ato da prostituição: sedução, conquista, oferecimento, contratação, prática sexual ou pagamento.

Exemplo:

1. um homem para o carro na rua. Uma prostituta se aproxima, revela seu preço e entra no automóvel.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
PROSTITUIÇÃO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

B.4.4. RELAÇÃO SEXUAL

Configura-se esta tendência quando há qualquer modalidade de sexo não explícito, tais como:

- Vaginal
- Anal;
- Oral; e/ou
- Manual;

A não explicitude refere-se a não visualização da conjunção carnal de forma efetiva ou qualquer ou qualquer ação especificada para as modalidades de sexo acima descritas.

Nas cenas em que se percebe os sons do ato sexual, mesmo quando o excerto não mostre os participes, excetuando-se os comprovados de simulação de sexo, há a consolidação da tendência, porém com o atenuante de composição de cena.

Nas identificações de conteúdo em que se perceba que a masturbação é perpetrada para o deleite de terceiros ou de forma virtual, será considerada a relação sexual ou qualquer de suas variantes, em razão da intensidade e/ou explicitude da cena.

Exemplo:

1. um personagem deita-se sobre sua parceira, que entrelaça as pernas ao redor da cintura dele. Ambos estão despidos, mas o enquadramento enfoca apenas seus rostos durante um beijo.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
RELAÇÃO SEXUAL	-----	CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.4.5. VULGARIDADE

Configura-se esta tendência quando há a apresentação de 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.

Desta maneira, a considerável intensidade do conteúdo inadequado é condição imprescindível para a consolidação da tendência, perpassando, portanto, aqueles em que a sexualidade é mostrada de forma mais genérica ou menos impactante.

Exemplos:

1. um jovem menciona o ato sexual, descrevendo a prática de forma incisiva, afirmando: "Vou colocar meu p*u na sua b*ceta e depois fazer você g*zar";
2. ao descrever uma experiência sexual, um jovem detalha o ato libidinoso, ainda que com termos técnicos.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
VULGARIDADE	-----	CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.5.1. RELAÇÃO SEXUAL INTENSA

Configura-se esta tendência quando há a apresentação de cena, sequência ou excerto superestimado e/ou de longa duração, em que é apresentada qualquer modalidade de sexo não explícito. Nesta modalidade, o ato sexual é mostrado de forma verossímil, extensa ou contundente, com elucidação da nudez ou não.

A tendência também se aplica quando se apresenta:

- O ato sexual não explícito da conjunção carnal, envolvendo o pênis e a vagina;
- A penetração ou carícias anais;
- O sexo oral (felação ou cunilíngua); e/ou
- A masturbação entre pessoas, sem a visualização dos órgãos sexuais ou qualquer ato libidinoso em que as partes pudendas dos partícipes seja objeto de estimulação, com intuições性uais, desde que apresentada com intensidade e pujança.

Exemplo:

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

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
RELAÇÃO SEXUAL INTENSA	-----	CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.5.2. SEXO EXPLÍCITO

Configura-se esta tendência quando há a apresentação de relação sexual explícita, efetiva e inegável, de qualquer natureza, inclusive da masturbação, com a mostra de reações realistas dos participantes do ato sexual e visualização dos órgãos sexuais. Não ocorre exclusivamente em obras pornográficas.

A tendência também se aplica quando:

- O ato sexual se apresenta com a visualização da conjunção carnal propriamente dita, envolvendo o pênis e a vagina (de forma explícita);
- Há a penetração ou carícias anais;
- Há observação do sexo oral (felação ou cunilíngua);
- Se vislumbra a masturbação, com visualização dos órgãos sexuais; e/ou
- Se observa qualquer ato libidinoso em que as partes pudendas dos partícipes seja objeto de estimulação explícita, com intuições sexuais.

Nos casos em que as silhuetas de uma relação sexual explícita permitam a visualização da conjunção carnal, como no caso de sombras refletidas, deve-se considerar a tendência, atenuada por composição de cena.

Exemplo:

1. Uma mulher abre as calças de um homem, acaricia seu pênis e o introduz em sua vagina.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
SEXO EXPLÍCITO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

B.5.3. SITUAÇÃO SEXUAL COMPLEXA OU DE FORTE IMPACTO

Configura-se esta tendência quando há apresentações de atos ou de situações sexuais, tais como:

- Incesto: cenas de sexo ou relações erótico-afetivas entre parentes de primeiro ou segundo grau ou correlatos, como pai, mãe, irmão, padastro ou enteado;
- Sexo grupal: ocorre quando mais de duas pessoas praticam o ato sexual; e/ou
- Fetiches violentos, tais como:
 - a) O masoquismo, que é quando alguém sente prazer sexual ao ser submetido a formas de sofrimento;
 - b) O sadismo, quando o partícipe sente prazer em promover o sofrimento ao parceiro; e/ou
 - c) Fetiches que podem se tornar perigosos, quando coloca em risco a integridade física ou emocional de outra pessoa ou de si mesmo.
- Zoofilia: atração ou envolvimento sexual de humanos com animais de outras espécies.
- Voyerismo ou mixoscopia: consiste na observação de uma pessoa no ato de se despir ou na

- realização atos sexuais;
- Exibicionismo: forma de comportamento sexual que consiste em exibir a própria nudez, com foco nas partes sexuais;
 - Necrofilia: uma parafilia caracterizada pela excitação sexual decorrente da visão ou do contato com um cadáver;
 - Coprofilia: excitação sexual relativa ao contacto com fezes ou urina. A prática inclui a manipulação, fixação, fotografia, afeto ou transtornos obsessivos ligados às fezes. Abrange um largo espectro de práticas, que pode inclusive chegar à coprofagia (ingestão de fezes);
 - Entre outros.

Exemplo:

1. É apresentada uma cena de sexo grupal, em que os participantes se relacionam com mais de um parceiro.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
SITUAÇÃO SEXUAL COMPLEXA OU DE FORTE IMPACTO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C. DROGAS

C.1. LIVRE

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem às drogas é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança. É importante mencionar que alguns agravantes e atenuantes não são aplicáveis a algumas tendências.

No caso das que pertencem a faixa livre, tem-se a seguinte situação:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONSUMO REGULAR DE MEDICAMENTOS	A PRESENÇA DO AGRAVANTE NÃO ALTERA A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA	A PRESENÇA DO ATENUANTE NÃO ALTERA A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.1.1. CONSUMO REGULAR DE MEDICAMENTOS

Configura-se esta tendência quando há consumo de medicamentos regulamentados pela legislação brasileira ou utilizados pelos personagens em razão de receita médica, sem que haja a intenção de entorpecer-se ou obter efeitos distintos daqueles recomendados.

Aplica-se, também, aos contextos em que o personagem consome a medicação em situações nas quais a obra deixa clara a condição de enfermidade ou a necessidade inerente à saúde do indivíduo, sem que fique referendado o abuso.

Exemplo:

1. Um personagem consome um remédio, em razão de uma condição debilitada de saúde.

C.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 6 ANOS

São admitidos, para esta faixa etária, conteúdos que apresentem características compatíveis com o estágio de desenvolvimento do público-alvo, desde que observados os critérios técnicos estabelecidos nos Guias Práticos de Classificação Indicativa.

C.2.1. CONTEÚDO EDUCATIVO SOBRE PREVENÇÃO AO USO DE DROGA

A tendência se materializa quando os conteúdos educativos abordem aspectos como:

- Explicações sobre os efeitos nocivos de substâncias como álcool, cigarro e outras drogas;
- Incentivo à autoestima, autonomia e tomada de decisões saudáveis;
- Uso de histórias e exemplos cotidianos para mostrar que algumas substâncias fazem mal à saúde; e/ou
- Reforce o papel da família e da escola como espaços seguros para tirar dúvidas.

As abordagens devem ser conversa devem ser apresentadas em linguagem apropriada ao entendimento da criança.

Exemplo:

1. É apresentada uma cena em que um adulto diz à criança que as drogas fazem mal.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONTEÚDO EDUCATIVO SOBRE PRVENÇÃO DE DROGA	BANALIZAÇÃO; COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE; CONTEXTO; FREQUÊNCIA; INTERAÇÃO; MOTIVAÇÃO; RELEVÂNCIA	SIMULAÇÃO TENTATIVA

C.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.3.1. CONSUMO INSINUADO DE DROGA LÍCITA

Configura-se esta tendência quando há cenas pouco relevantes para a trama, em que são apresentados conteúdos que deixam entrever que o consumo de drogas lícitas ocorreu ou ocorrerá em situações sociais, sem o vislumbre ou percepção dos efeitos relacionados à sua ingestão, como é o caso da embriaguez.

Exemplos:

1. O consumo de espumante no Ano Novo ou de vinho durante o jantar fica insinuado em uma celebração.
2. Em um bar, veem-se copos e garrafas de bebidas alcoólicas sobre as mesas, sem, contudo, qualquer um dos personagens ou figurantes ingerirem seu conteúdo.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONSUMO INSINUADO DE DROGA LÍCITA	COMPOSIÇÃO DE CENA; MOTIVAÇÃO	CONTEXTOS CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; TENTATIVA

C.3.2. DESCRIÇÃO DO CONSUMO DE DROGA LÍCITA

Configura-se esta tendência quando há diálogos, narrações, sinalizações ou cartelas gráficas com a descrição do consumo de drogas lícitas, nos quais o personagem faz referência a um consumo que está ocorrendo, que foi realizado ou que ocorrerá no futuro.

Não se aplica à descrição do consumo regular de medicamentos.

Exemplo:

1. Um personagem diz: “Ontem estava calor, abri uma cerveja geladinha e bebi numa golada só. Nada como tomar minha cervejinha aqui na praia”.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
DESCRIÇÃO DO CONSUMO DE DROGA LÍCITA	----	CONTEXTOS ARTÍSTICO; CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C.3.3. USO MEDICINAL DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há cenas em que algum personagem consome drogas consideradas ilícitas no Brasil, para fins medicinais, em um contexto pertinente.

O uso medicinal deve estar explícito e referir-se ao uso das drogas ilegais, não se amoldando a medicamentos regularizados derivados de tais substâncias, como é o caso do canabidiol. Nesses casos, aplica-se a tendência de consumo regular de medicamentos.

Não se amolda à tendência o uso recreativo, independentemente da droga.

Exemplo:

1. 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.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
USO MEDICINAL DE DROGA ILÍCITA	BANALIZAÇÃO; CONTEXTO; INTERAÇÃO; MOTIVAÇÃO	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; CONTRAPONTO; MOTIVAÇÃO; TENTATIVA

C4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

São admitidos para esta faixa etária, conteúdos que apresentem:

C4.1. CONSUMO DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há cena em que se exibe:

- O tabagismo, em qualquer de suas vertentes e produtos — incluindo cigarros eletrônicos;
- A ingestão de bebidas alcoólicas em qualquer quantidade;
- A embriaguez, mesmo que não se observe o consumo prévio das bebidas, visto que a consequência do ato confirma o uso da substância, excluindo-se, portanto, a possibilidade de mera insinuação.
- O uso ritualístico em contextos religiosos de substância alucinógena, como ayahuasca, peiote, Santo-Daime, maconha, entre outros;

Considerar-se-á a tendência de consumo de droga ilícita quando:

- A substância consumida nos cigarros eletrônicos for ilícita;
- O uso de substâncias alucinógenas, como ayahuasca, peiote, Santo-Daime, maconha, entre outros, forem feitos de forma descontextualizada, exclusivamente para fins recreativos.

Não se amolda à tendência o consumo regular de medicamentos, que possui tendência própria, definida neste Guia.

Exemplo:

1. Um personagem chega em casa e fuma um cigarro de nicotina ou consome qualquer variedade de derivados alcoólicos.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONSUMO DE DROGA LÍCITA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; TENTATIVA

C4.2. CONSUMO IRREGULAR DE MEDICAMENTO

Configura-se esta tendência quando:

- Há sequências em que é exibido o consumo de medicamentos sem prescrição médica ou em desacordo com esta.
- Se observa o uso claramente exacerbado de substâncias medicamentosas, desde que a intenção do personagem não seja a de se entorpecer.

Para o consumo de medicamentos originariamente legais, cujo uso visa o entorpecimento ou a alteração psicossensorial — como morfina, opiáceos, derivados de anfetamina, entre outros — , considera-se a tendência de consumo de droga ilícita.

Exemplos:

1. Um personagem consome remédios de uso controlado sem ter consultado um médico.
2. Um personagem dobra, por conta própria, a dose de um calmante receitado pelo médico.

3. Um personagem ingere um remédio de uso controlado conjuntamente com bebidas alcoólicas. Neste caso, a tendência é conjugada com o consumo de droga lícita.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONSUMO IRREGULAR DE MEDICAMENTO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

C43. DISCUSSÃO SOBRE O TEMA DROGAS OU SUA LEGALIZAÇÃO

Configura-se esta tendência quando há imagens, diálogos ou contextos que apresentem o tema das drogas, abordando causas, consequências e soluções relacionadas ao uso ou ao tráfico. O discurso é apresentado de forma equilibrada, envolvendo questões sociais pertinentes à temática. A apresentação de diálogos que tratam do debate sobre a legalização das drogas se amolda à tendência de discussão sobre a legalização de drogas ilícitas.

Também se configura esta tendência quando há apresentação de diálogos entre personagens que geram um debate sobre a legalização das drogas, desde a produção até o consumo, deixando claras as causas, consequências e possíveis soluções, com um discurso equilibrado sobre as questões sociais e de saúde.

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

Exemplos:

1. Alguns personagens debatem sobre as possíveis penas para traficantes de drogas.
2. O narrador de um documentário comenta que a cidade vislumbrada é o principal ponto de narcotráfico do país, mas também possui várias qualidades e pontos turísticos de destaque.
3. Um programa de televisão sobre a legalização da maconha apresenta um debate ponderado sobre o tema.
4. O narrador de um documentário descreve, genericamente, o consumo de drogas em um determinado país, com viés informativo dentro do contexto de legalização.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
DISCUSSÃO SOBRE O TEMA DROGAS OU SUA LEGALIZAÇÃO	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

C44. INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGA LÍCITA

Configura-se esta tendência quando há cenas em que o personagem estimula:

- O tabagismo,
- O consumo de bebidas alcoólicas; e/ou
- O uso irregular de medicamentos.

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

Também se amolda a esta tendência a identificação de qualquer técnica, comportamento, ação ou material promocional presente na obra audiovisual que proporcione informação ou melhor visibilidade a

qualquer tipo de droga lícita, marcas ou serviços, com o propósito de motivar e influenciar decisões de consumo.

Exemplo:

1. Uma pessoa insiste para que outra prove um cigarro de nicotina.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGA LÍCITA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C4.5. MENÇÃO A DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há menção, descrição ou apresentação de drogas ilícitas de forma genérica, sem que se possa presumir o consumo.

A tendência não se aplica quando se infere ou especifica o tráfico de entorpecentes, pois há tendência específica para essa situação.

É necessário que a droga seja apresentada ou mencionada de forma objetiva, não se configurando a tendência quando a referência for implícita ou quando apenas a palavra “droga” for utilizada, sem especificação.

Exemplos:

1. Um personagem usa uma camiseta que faz referência a qualquer tipo de droga, sem incentivar diretamente o uso.
2. Um personagem pergunta a outro sobre o que seria uma droga qualquer, pois ouviu falar sobre ela.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
MENÇÃO A DROGA ILÍCITA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.5.1. APOLOGIA AO USO DE DROGA LÍCITA

Configura-se esta tendência quando há imagens, diálogos ou contextos que estimulem ou enalteçam o consumo de qualquer droga lícita, disseminando a ideia de que essas substâncias são benéficas (em qualquer contexto) ou inofensivas.

Também se amoldam a esta tendência quaisquer enaltecimentos ao consumo dessas substâncias quando são diretamente associadas como condição imprescindível para se alcançar:

- O poder;
- O divertimento;
- O sucesso; e/ou
- A felicidade.

Exemplo:

1. Um homem discursa sobre os supostos benefícios das bebidas alcoólicas ou de cigarros de qualquer natureza, incentivando seu uso como forma de recreação prazerosa.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
APOLOGIA AO USO DROGA ILÍCITA	----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C.5.2. CONSUMO INSINUADO DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há cenas em que, por meio de imagens, diálogos, sinalizações ou contextos, entende-se que houve o consumo de drogas ilícitas.

Quando os efeitos entorpecentes ou estimulantes do consumo são mostrados de forma incisiva, comprovando de maneira inequívoca a prática do ato, deve-se considerar a tendência de consumo de droga ilícita.

Exemplo:

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

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONSUMO INSINUADO DE DROGA ILÍCITA	----	COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO INSINUAÇÃO; TENTATIVA

C.5.3. DESCRIÇÃO DO CONSUMO OU TRÁFICO DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há cena em que um personagem revela, por linguagem verbal ou gestual, que consumiu ou traficou qualquer droga ilícita.

Exemplos:

1. Um personagem diz: "Ontem, cheguei em casa e fumei um baseado."
2. Uma pessoa deixa uma carta afirmando que trafica cocaína, para confessar seu crime.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
DESCRIÇÃO DO CONSUMO OU TRÁFICO DE DROGA ILÍCITA	-----	COMPOSIÇÃO DE CENA; CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C.5.4. PRÁTICA DE JOGOS DE AZAR

Configura-se esta tendência quando há cena em que, por meio de imagens, sinalizações ou contextos, é exibida ou representada a prática de jogos de azar em qualquer modalidade, seja em cassinos legais ou clandestinos, corridas que envolvem animais, equipamentos de caça-níqueis e/ou bingo.

Não se confunde com atividades realizadas entre amigos, em casa ou em ambientes controlados, desde que não envolvam apostas com recompensas pecuniárias.

A tendência trata da representação do comportamento em obras audiovisuais, não se confundindo com os aplicativos de apostas disponibilizados em lojas digitais, que são destinados a maiores de idade, conforme a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, e que são classificados como “não recomendados para menores de 18 anos”.

Exemplos:

1. Uma personagem aposta em uma roleta em um cassino.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
PRÁTICA DE JOGOS DE AZAR	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

C.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

São admitidos para esta faixa etária os conteúdos que apresentem:

C.6.1. CONSUMO DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há apresentação do uso de drogas ilícitas, como:

- Cocaína;
- Merla;
- Crack;
- Maconha;
- Drogas sintéticas;
- Ecstasy;
- LSD;
- Heroína;
- Skank;
- Chá de cogumelo;
- Anfetaminas;
- Clorofórmio;
- Ópio;
- Entre outras.

A tendência se consolida quando os efeitos do consumo são mostrados de forma incontestável, comprovando de maneira inequívoca a prática do ato.

Inclui-se nesta tendência o consumo de medicamentos originariamente legais, cujo uso visa o entorpecimento ou a alteração psicossensorial, como morfina, opiáceos, derivados de anfetamina, entre outros.

Também se amolda à tendência o uso de drogas fantásticas ou fantasiosas que produzam efeitos similares aos das drogas reais.

Exemplos:

1. Um homem inala uma linha de cocaína.
2. Um personagem apresenta reações incisivas ao consumo de drogas, de forma que o uso fica comprovado.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
CONSUMO DE DROGA ILÍCITA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

C.6.2. INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há cenas em que o personagem estimula o consumo de drogas consideradas ilícitas no Brasil.

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

Não se amolda a contextos em que alguém é convidado a usar a droga, sendo que o ato já faz parte

de seus hábitos, mesmo que esporadicamente.

Também se amolda à tendência:

- A identificação de qualquer técnica, comportamento, ação ou material promocional presente na obra audiovisual que proporcione informação ou melhor visibilidade a qualquer tipo de droga ilícita, com o propósito de motivar e influenciar decisões de consumo; e/ou
- O incentivo ao uso de drogas fantásticas ou fantasiosas que produzam efeitos similares aos das drogas reais.

Exemplo:

1. Um homem oferece um cigarro de maconha ao colega, que reluta em experimentá-lo, mas cede ao desejo do amigo para ser considerado “descolado”.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGA ILÍCITA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; CONTRAPONTO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C.6.3. PRODUÇÃO OU TRÁFICO DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há apresentação de cenas em que se verifica qualquer etapa da produção, desde o plantio até a colheita; e/ou da comercialização, do embalo até o recebimento por parte do usuário, de drogas consideradas ilícitas no Brasil, ou de drogas fantásticas ou fantasiosas que produzam efeitos similares aos das drogas reais.

Exemplo:

1. Cenas que retratem a produção de cocaína, uma plantação de maconha ou a compra de haxixe.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que **NÃO** são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
PRODUÇÃO OU TRÁFICO DE DROGA ILÍCITA	-----	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; TENTATIVA

C7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C7.1. APOLOGIA AO USO DE DROGA ILÍCITA

Configura-se esta tendência quando há imagens, diálogos ou contextos que estimulem ou enalteçam o consumo de qualquer droga ilícita, disseminando a ideia de que essas substâncias são benéficas (em qualquer contexto) ou inofensivas.

Também se amoldam a esta tendência quaisquer enaltecimentos ao consumo dessas substâncias quando são diretamente associadas como condição imprescindível para se alcançar o poder, o divertimento, o sucesso e/ou a felicidade.

Exemplo:

1. Um homem discursa sobre os supostos benefícios da cocaína, incentivando seu uso como forma de recreação prazerosa.

IMPORTANTE: Agravantes e atenuantes que NÃO são aplicáveis à tendência:

CRITÉRIO OU TENDÊNCIA	AGRAVANTE	ATENUANTE
APOLOGIA AO USO DE DROGA ILÍCITA	MOTIVAÇÃO	CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO; INSINUAÇÃO; MOTIVAÇÃO; SIMULAÇÃO; TENTATIVA

C7.2. ESTÍMULO À PRÁTICA DE APOSTAS E JOGOS DE AZAR

A prática pode ocorrer tanto em ambientes interativos (como jogos e aplicativos, direcionando o usuário a plataformas externas de apostas) quanto em programas televisivos (ou outras mídias audiovisuais) que simulam ou incentivam a realização de apostas com moeda real, ou apresenta probabilidades, rankings ou resultados que reproduzem a lógica e a dinâmica de jogos de azar.

Em todos os casos, o fator de risco está na familiarização e no incentivo à prática de apostas ou jogos de azar, potencialmente envolvendo transações com moeda real.

Exemplo:

1. Um programa oferece uma os resultados de um determinado time e outro, sugerindo qual seria o provável vencedor em uma eventual disputa entre eles.

D. INTERATIVIDADE

Os critérios deste eixo são aplicáveis a todas obras ou produtos classificáveis. Além disso, podem ser conjugados com aqueles apresentados nos demais eixos para a definição da classificação indicativa final.

D.1. LIVRE

D.1.1. RECURSO EDUCACIONAL ESSENCIAL E LIVRE DE RISCOS

São aqueles cuja estrutura, conteúdo e mecânica têm como objetivo principal promover o desenvolvimento cognitivo, emocional, social ou físico de crianças e adolescentes, por meio de experiências interativas que estimulem habilidades, competências ou conhecimentos específicos.

Como condição de aplicabilidade para fins de classificação indicativa, o aplicativo deve exibir um aviso claro e permanente referente à necessidade de supervisão do responsável.

A presença de elementos que impeçam a aplicação do status "livre de riscos" inclui a existência de funcionalidades ou conteúdos destinadas a faixas etárias superiores, conforme os demais eixos e critérios deste Guia.

Entretanto, a gamificação educacional, como jogos de perguntas e respostas, notas, ou atividades lúdicas, é permitida, desde que não envolva uso de dinheiro (nem mesmo moeda ou item virtual que tenha a função de efetuar trocas ou aquisições, que possa ser adquirida com moeda real), nem utilize notificações insistentes, recompensas aleatórias ou outros recursos que induzam uso prolongado ou compulsivo da plataforma.

Exemplo:

1. Um aplicativo educacional, com foco no desenvolvimento cognitivo, emocional e social por meio de atividades interativas. O aplicativo oferece jogos de perguntas e respostas, desafios de lógica, histórias interativas e atividades lúdicas que estimulam a curiosidade, o raciocínio e a empatia.

D.2. Não recomendado para menores de 6 anos

D.2.1. MODO DE INTERAÇÃO CONTROLADA COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Limita a interação com o assistente de IA a respostas pré-programadas e supervisionadas com propósitos pedagógicos ou educacionais, impedindo aprendizado autônomo ou geração de novos conteúdos. É necessária a mediação restritiva de interação online, com ambiente controlado, moderação ativa e sem possibilidade de voz, imagens ou troca direta entre usuários.

Por fim, não se amolda a esta tendência o oferecimento da funcionalidade de voz e texto permitida para fins de acessibilidade educacional, garantindo a inclusão de estudantes com deficiência, TEA ou outros transtornos do neurodesenvolvimento, desde que o uso de voz e texto ocorra de forma local ou anonimizada, sem criação de perfis biométricos, com consentimento e possibilidade de desativação a qualquer momento.

Exemplo:

1. Um sistema de Inteligência Artificial apresenta um problema matemático simples (ex: $2 + 3$) e oferece *feedback* imediato (animação de parabéns ou correção da resposta) antes de passar para a próxima questão, sem manter diálogo aberto.

D.2.2. MODO DE INTERAÇÃO RESTRITA E PEDAGÓGICA

Permite participação em ambiente online com outros usuários, mas sem comunicação direta entre eles, como troca de mensagens, áudios e imagens. Garante uso coletivo restrito, sem compartilhamento de dados pessoais ou localização. Trata-se de uma interação com outros usuários *on-line* em ambiente controlado e com propósito pedagógico.

Podem ser apresentadas interações pré definidas pelo sistema, tais como as simbólicas e reativas, com o uso de *emojis*, *stickers* ou ícones padronizados em resposta a conteúdos educacionais curados pela plataforma ou de outros usuários, desde que não gerem diálogo assíncrono, interação com pontuação de outros usuários, ou comunicação em tempo real.

As interações que se amoldam à faixa etária são referentes a contribuição para um objetivo comum por meio de ações predefinidas. O compartilhamento de criações é liberado, desde que o ambiente não permita comentários abertos sem moderação prévia.

Por fim, não se amolda a esta tendência a funcionalidade de voz e texto para fins de acessibilidade educacional, garantindo a inclusão de estudantes com deficiência, TEA ou outros transtornos do neurodesenvolvimento, desde que o uso de voz e texto ocorra de forma local ou anonimizada, sem criação de perfis biométricos, com consentimento e possibilidade de desativação a qualquer momento.

Exemplo:

1. Uma plataforma on-line de aprendizagem gamificada voltada para crianças do ensino fundamental, onde os alunos participam de missões pedagógicas coletivas (como resolver desafios de matemática ou ciências) em tempo real, mas sem qualquer forma de comunicação direta não supervisionada entre os usuários.

D.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS

D.3.1. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA DE CONTEÚDO EDUCACIONAL CONTROLADO

A funcionalidade trata-se da interação por diálogo com assistente de inteligência artificial com propósito pedagógico ou educacional de conhecimentos gerais amplos. Considera-se, neste contexto, a inteligência artificial caracterizada por sistemas que ajustam suas respostas com base em padrões de uso e adaptam seu comportamento a partir da interação contínua com o usuário, com o objetivo de oferecer respostas e soluções cada vez mais personalizadas e eficazes, ainda que com controle limitado.

Entretanto, para evitar riscos, esta tendência não se aplica para funcionalidades que permitam publicidade, compartilhamento de localização e a troca ou compra de produtos ou itens. A gamificação educacional, como jogos de perguntas e respostas ou atividades lúdicas, é permitida para faixas etárias menores, desde que não envolva a compra por meio da utilização de dinheiro real nem utilize notificações insistentes ou recompensas aleatórias que induzam uso prolongado ou compulsivo.

Por fim, não se amolda a esta tendência o oferecimento da funcionalidade de voz e texto permitida para fins de acessibilidade educacional, garantindo a inclusão de estudantes com deficiência, TEA ou outros transtornos do neurodesenvolvimento, desde que o uso de voz e texto ocorra de forma local ou anonimizada, sem criação de perfis biométricos, com consentimento e possibilidade de desativação a qualquer momento.

Adicionalmente, esta tendência não se aplica ao compartilhamento de arquivos para fins pedagógicos restrito a ambientes institucionais autenticados, limitando-se ao envio e devolutiva de atividades e com controle rigoroso de segurança e integridade de arquivos.

Exemplo:

1. Um app educacional avalia o nível de leitura da criança com base em sua fluência, tempo de leitura e compreensão. Adapta automaticamente os textos apresentados, oferecendo histórias mais simples ou mais complexas conforme o progresso. Sugere atividades complementares com base nos temas que a criança mais gosta (ex: animais, espaço, fantasia). Fornece feedback personalizado e ajusta o ritmo de apresentação de novos conteúdos.

D.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

D.4.1. COMUNICAÇÃO SEGURA ENTRE USUÁRIOS

Esta tendência aplica-se a funcionalidades ou tipos de aplicações que permitem a troca de mensagens instantâneas (texto, voz, vídeo ou imagens) e a realização de chamadas de voz ou vídeo para fins de comunicação pessoal ou educacional. Incluem-se aqui as comunicações entre usuários em jogos, redes sociais e outros aplicativos que possuam tal funcionalidade.

A condição fundamental para esta indicação etária é a oferta de mecanismos de aferição de idade do usuário e/ou a possibilidade de supervisão parental ativada por padrão, que autorizará o envio e recebimento de mensagens; conversas individuais ou em grupo; chamadas de voz e vídeo; aceite de novos contatos; e/ou compartilhamento de localização, links externos ou outros dados da conta.

Adicionalmente, o ambiente de comunicação é considerado fechado e utiliza criptografia de ponta a ponta, assegurando a confidencialidade das informações transmitidas e protegendo contra vazamentos por servidores intermediários.

A indicação etária inicial que resulta dessas mitigações poderá, contudo, ser elevada caso sejam identificados outros critérios de risco presentes nos quatro eixos temáticos.

Não se amolda à tendência quando a comunicação entre usuários ocorre em ambiente educacional supervisionado, com mediação pedagógica e sistemas autenticados de uso restrito à comunidade escolar. Esta exceção aplica-se a plataformas de ensino remoto, ambientes virtuais de aprendizagem, ferramentas de tutoria e mentoria educacional, ferramentas colaborativas e projetos educativos mediados por professores.

Exemplos:

1. Um aplicativo de mensageria permite o envio de vídeos e links a outros usuários em conversa fechada, em um grupo que tem a figura de um administrador.

D.4.2. PUBLICIDADE OU COMUNICAÇÃO MERCADOLÓGICA

Refere-se presença de peças publicitárias ou promocionais com o objetivo de promover vendas, aumentar o engajamento com produtos, serviços ou marcas.

Esta tendência se configura pela apresentação de publicidade e comunicação mercadológica de qualquer tipo, utilizando-se qualquer elemento de linguagem (texto, áudio, vídeo, *banners*, etc.). Contudo, o escopo da classificação não é o anúncio em si, mas sim o aplicativo, jogo, espetáculo público, programa radiofônico ou obra audiovisual que o exibe.

Esta tendência não se confunde com a publicidade direcionada exclusivamente para adultos, a qual possui tendência de classificação própria e critérios de risco distintos.

Exemplos:

1. Durante um jogo de celular, o usuário, de tempos em tempos, é interrompido pela exibição de anúncios com o oferecimento de produtos ou serviços.

D.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

D.5.1. COMPRAS ON-LINE OU TROCA DE PRODUTOS

Configura-se essa tendência quando há, dentro da aplicação, a possibilidade de compra ou troca de produtos ou serviços utilizando moeda, de forma direta ou indireta, em qualquer forma de transação digital.

As compras online se manifestam em marketplaces de comércio eletrônico, onde a transação envolve bens físicos; em aplicativos de serviços e utilidades; e em redes sociais e aplicativos de comunicação, que permitem a aquisição de créditos para promoções ou presentes virtuais.

Essa tendência também se aplica a jogos eletrônicos que utilizam microtransações, especialmente quando configuram práticas de pay-to-win ou permitem negociação secundária (real money trading – RMT).

Não se incluem nessa tendência os elementos próprios da dinâmica dos jogos, como fases extras, skins, moedas virtuais, passes de temporada, entre outros, desde que obtidos exclusivamente por meio da progressão no jogo e sem envolvimento de moeda, seja por compra direta ou indireta.

Exemplo:

1. Um jogo oferece produtos adquiridos por meio de moeda real que proporcionam uma melhora de desempenho.

D.5.2. COMUNICAÇÃO DIRETA SEM PROTEÇÃO PADRÃO

Esta tendência aplica-se a funcionalidades ou tipos de aplicações que permitem a troca de mensagens instantâneas (texto, voz, vídeo ou imagens) e a realização de chamadas de voz ou vídeo para fins de comunicação pessoal, profissional ou educacional.

Incluem-se aqui as comunicações entre usuários em jogos, redes sociais e outros aplicativos que possuam tal funcionalidade.

A tendência se configura quando não há consentimento parental ou aferição de idade que restrinja ou controle a comunicação entre usuários.

Aplica-se, também, quando o *design* do aplicativo permite essa comunicação sem que as configurações de segurança mencionadas estejam ativadas por padrão (*default*).

Tais ausências de controle incluem, mas não se limitam a: permitir o envio e recebimento livre de mensagens, conversas individuais ou em grupo, chamadas de voz e vídeo, aceite de novos contatos e compartilhamento de localização ou outros dados da conta sem a aprovação prévia de um adulto responsável.

A indicação etária inicial será elevada caso sejam identificados outros critérios de risco presentes nos quatro eixos temáticos.

Exemplos:

1. Usuários de uma rede social trocam mensagens de forma não mediada, nas quais podem ocorrer ofensas.
2. Crianças e adolescentes participam de interações em chats com adultos, com compartilhamento de imagens, vídeos ou links.

D.5.3. INTELIGÊNCIA ARTIFICAL GENERATIVA DE CONTEÚDO AMPLO

Refere-se a funcionalidades cuja finalidade principal é permitir ao usuário fornecer um comando direto aberto ou prompt, para a criação de artefatos sintéticos (textos, imagens, áudios ou vídeos) por meio de interação com IA generativa. O objetivo desta interação é sintetizar conteúdo novo que não existia previamente, colocando o usuário em controle direto do processo criativo.

Não se amolda à tendência as funcionalidades em que a IA atua de forma secundária, isto é, como assistente para uma finalidade principal distinta. Nesses casos (como a sumarização de resultados em um buscador ou um corretor gramatical), a finalidade do usuário é a realização de uma outra tarefa (ex: encontrar informação), e o escopo da IA é limitado por essa função.

A avaliação de risco foca no potencial da interação para gerar conteúdo sensível ou inadequado em resposta a comandos diretos abertos fornecidos pelo usuário.

Nesse contexto, admite-se o uso de sistemas que produzam conteúdos compatíveis com os critérios definidos nos demais eixos temáticos, apropriados à faixa etária em questão. No entanto, a classificação do sistema poderá ser elevada caso a I.A. seja capaz de gerar conteúdos destinados a faixas etárias superiores, segundo os critérios do Guia Prático de Classificação Indicativa.

Esta tendência não se configura quando o uso ocorre em contexto educacional controlado e com mediação para assegurar o uso ético, pedagógico e seguro dessas ferramentas.

Exemplos:

1. Em um jogo, os jogadores podem interagir com NPCs que geram diálogos únicos e adaptativos ou podem promover à criação de mundos ou missões personalizadas com base nas preferências do jogador.
2. Um jogo de aventura baseado em texto permite que a I.A. crie histórias interativas em tempo real, respondendo às ações do jogador com narrativas únicas.
3. Um aplicativo gera avatares artísticos a partir de selfies, usando modelos generativos de imagem.

D.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

D.6.1. COMPARTILHAMENTO DE DADOS

Configura-se pelo tratamento de dados pessoais, comportamentais ou de uso que viola o princípio da finalidade. Isso ocorre quando os dados são coletados, transmitidos ou disponibilizados a outros sistemas e plataformas para fins que excedem ou são incompatíveis com as finalidades específicas e comunicadas ao usuário. A tendência também se configura por funcionalidades de design que incentivam o fornecimento de dados além do estritamente necessário para a operação do serviço, violando o princípio da minimização, ou que induzem ativamente o usuário à desativação de mecanismos de proteção à privacidade, contrariando o dever de zelar pelo melhor interesse da criança e do adolescente.

É proibido o uso de técnicas de perfilamento, análise emocional ou tecnologias imersivas (como realidade aumentada, virtual ou estendida) para o direcionamento de publicidade comercial a crianças e adolescentes, bem como o compartilhamento de dados com essa finalidade. A coleta e tratamento de dados pessoais somente é admissível em contextos educacionais ou de interesse público, observando o princípio do melhor interesse da criança e do adolescente.

Exemplo:

1. Um jogo gratuito que solicita acesso à geolocalização e histórico de navegação para “melhorar a experiência”, mas utiliza esses dados para segmentar publicidade de produtos infantis.
2. Plataforma que exibe vídeos comerciais com base em inferências sobre interesses de consumo, sem transparência sobre o uso dos dados.

D.6.2. COMPARTILHAMENTO DE LOCALIZAÇÃO

Recurso que permite o compartilhamento de dados de geolocalização (precisos ou aproximados) com pessoas ou grupos, inclusive em tempo real, expondo a privacidade do usuário.

Não se aplica à regra quando o compartilhamento for estritamente mediado e visível apenas para o responsável legal, nos termos do art. 19 da lei 15.211/2025, ou em contextos educacionais supervisionados, com finalidade específica, e proteção técnica adequada conforme os critérios de baixo risco estabelecidos em outras tendências.

Exemplo:

1. Um usuário compartilha sua localização com uma pessoa ou grupo de pessoas, quando utiliza o aplicativo ou o jogo.

D.6.3. CURADORIA ALGORÍTMICA COM ENGAJAMENTO DIRECIONADO

A tendência se configura quando o sistema utiliza algoritmos para curadoria e recomendação de conteúdo que estimule o engajamento por meio de personalização. Para a avaliação do risco, é essencial verificar a ausência de capacidade de desativar a recomendação baseada em comportamento.

A avaliação deve, ainda, considerar a capacidade do sistema de direcionar ou amplificar a exposição a conteúdos que possam reforçar ou construir "bolhas de filtro" ou intensificar vulnerabilidades psicológicas do usuário. Configura-se esta tendência quando há o uso de mecanismos que:

- Sugerem conteúdos relevantes com base no comportamento do usuário em sites, aplicativos ou redes sociais;

- Adaptam o conteúdo ou a experiência da plataforma conforme as preferências e ações do usuário;
- Selecionam e organizam conteúdos por algoritmos, com o objetivo de atender aos interesses do usuário;
- Utilizam algoritmos para filtrar e apresentar conteúdos de acordo com o perfil do usuário;
- Aumentam a interação do usuário por meio de conteúdos personalizados; e/ou
- Expõem o usuário a conteúdo gerado por outros usuários, não filtrado, incluindo comunicações entre usuários e compartilhamento de mídia por meio de redes ou mídias sociais.

Exceptua-se a funcionalidade em plataformas educacionais que integrem funcionalidades de curadoria e direcionamento de conteúdos com base em diagnósticos de aprendizagem ou com finalidade educacional. Quando os conteúdos direcionados, ofertados, organizados ou selecionados estejam relacionados aos critérios previstos neste e nos demais eixos temáticos deste guia, estes serão considerados de forma conjugada para a definição da classificação indicativa final.

Exemplo:

1. Um usuário começa a receber anúncios, ofertas de serviços ou conteúdos similares àqueles visualizados anteriormente, especialmente após alguma interação prévia, como curtidas, comentários ou outras manifestações.

D.6.4. FILTRO DE BELEZA AUTOMATIZADO

Altera automaticamente características faciais ou corporais segundo padrões de beleza predefinidos, podendo afetar a percepção corporal e a autoimagem. São recursos que utilizam algoritmos para alterar a aparência do usuário em conformidade com padrões de beleza predefinidos.

Configura-se a tendência quando a funcionalidade promove alterações corporais e faciais que podem contribuir para o desenvolvimento de insatisfação com a autoimagem ou dismorfia corporal, especialmente quando aplicados de forma automatizada e padronizada.

Não inclui ferramentas de expressão criativa, que aplicam exclusivamente estilos artísticos ou elementos lúdicos às imagens, sem alterar de forma realista ou sensível o conteúdo original, tais como:

- transformar fotos em pinturas digitais inspiradas em estilos de artistas famosos;
- utilizar adesivos, molduras e efeitos decorativos;
- converter retratos em versões estilo cartoon
- aplicar estilos artísticos por meio de redes neurais;
- permitir sobreposições gráficas e filtros criativos;
- estilizar vídeos e imagens com efeitos visuais artísticos.

Essas ferramentas são voltadas para fins recreativos, educativos ou estéticos, e não configuram risco de manipulação indevida de conteúdo sensível.

Exemplo:

1. Um usuário altera sua aparência física original ao utilizar filtros que supostamente melhoram a aparência, seja para realizar vídeos, tirar fotos ou participar de chats e outras atividades na rede.

D.6.5. MECANISMOS DE ENGAJAMENTO CONTÍNUO

Trata-se das funcionalidades que favorecem o consumo contínuo e não supervisionado de conteúdo, que correspondem a padrões de design manipulativo que incentivam o uso prolongado, repetitivo e potencialmente compulsivo. Tais funcionalidades exploram vieses cognitivos e reforços psicológicos para manter o usuário no ecossistema digital. A avaliação deve focar na identificação desses padrões de design combinados, que criam um ciclo de engajamento que limita a agência do usuário e a

capacidade de interrupção.

Configura-se a tendência quando se observa a apresentação de:

- Notificações insistente (*nagging*): envio de alertas de forma persistentemente repetitivas, com o objetivo de insistir para que o usuário realize uma ação específica que ele ainda não completou;
- Vídeos curtos: produções audiovisuais de curta duração, veiculadas em plataformas digitais com o objetivo de promover comunicação rápida, engajamento imediato e ampla disseminação de conteúdo;
- Rolagem infinita: técnica de navegação utilizada em interfaces digitais que permite o carregamento automático e contínuo de conteúdo conforme o usuário interage com a página, geralmente por meio do deslocamento vertical;
- Reprodução automática de vídeos: funcionalidade que permite a execução imediata de conteúdos audiovisuais assim que são carregados na interface do usuário, sem a necessidade de comando manual;
- Estímulo à presença constante ou reiterada: estratégias de design que incentivam o usuário a permanecer conectado ou retornar com frequência ao jogo ou aplicação, muitas vezes de forma compulsiva ou excessiva ou por meio de padrões obscuros manipulatórios ou enganosos de design;
- Entre outros.

A presença de vídeos curtos não configurará esta tendência se: for demonstrado que seu propósito é estritamente educacional ou pedagógico, e se o design da aplicação não utiliza rolagem infinita ou reprodução automática para encadear esses vídeos.

Exemplos:

1. Uma plataforma de conteúdo de terceiros disponibiliza conteúdo ilimitado, em sequência, acessado por meio de rolagem infinita, com vídeos curtos que se reproduzem automaticamente.

D.7. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

D.7.1. FERRAMENTA DE MANIPULAÇÃO DIGITAL COM CONTEÚDO SENSÍVEL

Permite criar, alterar ou gerar textos, imagens, vídeos ou sons com potencial de representar conteúdo sexual, violento, discriminatório, ilegal ou ofensivo, incluindo deepfakes e simulações de situações impróprias.

Entre os conteúdos gerados classificáveis, encontram-se:

- Imagens, vídeos ou textos com teor sexual ou conteúdo sexualmente sugestivo ou explícito, mesmo que não envolva nudez direta, podendo incluir poses, gestos ou simulações de atos sexuais;
- Conteúdos classificados como bullying ou cyberbullying;
- Deepfakes pornográficos;
- Violência explícita, com representações textuais ou gráficas de agressões, ferimentos, tortura ou morte;
- Representações discriminatórias ou ofensivas: imagens ou textos que promovem racismo, xenofobia, misoginia, homofobia ou outras formas de preconceito;
- Simulações de situações ilegais ou criminosas: como uso de drogas, porte de armas, ou atividades ilícitas;
- Exposição de pessoas em contextos impróprios: qualquer manipulação envolvendo crianças em contextos sensíveis;
- Interações que simulem ou confundam-se com aquelas realizadas com profissionais de saúde, como médicos, psicólogos ou terapeutas, especialmente quando induzem o usuário a interpretar a IA como fonte de orientação clínica ou emocional.

Não se configura a tendência quando se tratar de funcionalidade em plataformas educacionais que integrem funcionalidades de manipulação digital com medidas técnicas que assegurem o uso ético, pedagógico e seguro dessas ferramentas.

Nestes casos, devem incluir filtros de segurança que bloqueiam a geração ou disseminação de conteúdo sensível. Também devem disponibilizar canais visíveis e acessíveis para denúncia de conteúdos ou comportamentos inadequados, com resposta imediata e procedimentos transparentes de remoção.

Exemplos:

1. Um software apresenta a funcionalidade de manipulação de imagem com conteúdo sensível para gerar uma nova imagem a partir de uma fotografia.

D.7.2. FUNCIONALIDADE DE APOSTA OU SIMULAÇÃO DE JOGOS DE AZAR

Promove, simula ou incentiva a realização de apostas com moeda real, ou apresenta probabilidades, rankings ou resultados que reproduzem a lógica e a dinâmica de jogos de azar.

Em todos os casos, o fator de risco está na familiarização e no incentivo à prática de apostas ou jogos de azar, potencialmente envolvendo transações com moeda real.

Exemplo:

1. Um aplicativo oferece uma funcionalidade comparativa entre os resultados de um determinado time e outro, sugerindo qual seria o provável vencedor em uma eventual disputa entre eles, e possibilidade de aposta.

D.7.3. FUNCIONALIDADE DE INTERAÇÕES COM POTENCIAL DE DANO

Configura-se esta tendência quando conteúdos audiovisuais, digitais ou interativos promovem ou incentivam práticas que possam resultar em dano físico ou psicológico, especialmente entre crianças e adolescentes. A análise considera não apenas o conteúdo exibido, mas também o ambiente de distribuição, incluindo canais, serviços, aplicativos e plataformas, que, por meio de algoritmos de recomendação ou ausência de mecanismos de detecção e remoção preventiva, amplificam a visibilidade de tais práticas.

São considerados fatores de risco a apresentação de condutas que incentivem ou normalizem a prática de crimes; o estímulo a comportamentos de risco ou autoagressivos, apresentados sob aparência de brincadeira ou desafio inofensivo; e, principalmente, a promoção de desafios ou atos que envolvam risco à integridade física ou mental. Tais atos incluem: sufocamento, asfixia, apneia, autoagressão, heteroagressão, ingestão de objetos, alimentos ou substâncias de qualquer natureza, exposição a situações perigosas com risco de lesão, sequelas ou morte, práticas de vandalismo ou destruição de patrimônio, e exposição a ambientes perigosos, bem como outros comportamentos similares.

Exemplos:

1. Um usuário propõe um desafio para medir o tempo máximo que uma pessoa consegue ficar submersa, debaixo d'água ou com um saco plástico na cabeça.
2. Um usuário propõe um desafio para que as pessoas testem quanto tempo conseguem ficar sem se alimentar ou beber água.
3. Uma plataforma permite a disponibilização de vídeos que ensinam como produzir explosivos caseiros

D.7.4. INTERAÇÃO ONLINE COM INTENCIONALIDADE DE RELACIONAMENTOS

Configura-se esta tendência quando há funcionalidade que permite a conexão direta entre usuários, promovendo ou facilitando o desenvolvimento de relacionamentos romântico-afetivos, de namoro ou encontro de pessoas com objetivo sexual.

Exemplo:

1. Um aplicativo oferece uma funcionalidade que fomenta a constituição de relacionamentos, encontros ou cumplicidade em transgressões matrimoniais.

D.7.5. COMPRA DE ITENS VIRTUAIS ALEATÓRIOS (LOOT BOX)

Funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade;

Pode oferecer, portanto, a compra de itens virtuais (como caixas, baús, pacotes (*boxes/packs*), roletas, giros (*spins*), *gacha*, *banners*, rifas, sorteios, etc.) com resultado aleatório, de modo que o comprador não tem conhecimento prévio sobre quais bens ou recursos específicos receberá. Tais itens se amoldam a práticas de consumo baseadas na aleatoriedade e podem incluir elementos estéticos,

funcionais ou de progressão dentro do jogo, como roupas, armas, habilidades, moedas ou vantagens competitivas. Dada sua natureza, as *loot boxes* apresentam características similares às práticas de jogos de azar.

A aquisição desses itens envolve a utilização de moeda real de forma direta ou indireta, podendo estimular a repetição de compras por meio de recompensas variáveis, com dinâmica similar a jogos de azar.

A compra direta envolve a utilização imediata de moeda real (ou cartão de crédito diretamente vinculado) pelo jogador para adquirir o item aleatório. Já a compra indireta utiliza uma moeda virtual intermediária (*gemas, tokens ou chaves*), que foi previamente adquirida com dinheiro real. Nesse caso, o fluxo ocorre quando o jogador compra itens (cristais, moedas, pontos, etc.) com dinheiro real e, em seguida, usa esses elementos para obter ou abrir a caixa. Embora a compra indireta crie uma barreira psicológica que dissocia o valor real do gasto imediato, ambas as modalidades representam a utilização final de moeda real em um mecanismo de sorte e risco.

Para esta tendência, também se enquadram as compras de itens que serão utilizados para desbloquear ou fabricar um recurso de natureza incerta, como chaves, códigos, elementos, entre outros, para abrir caixas de surpresa ou materiais empregados na criação de itens aleatórios. Além disso, incluem-se os itens que têm como finalidade aumentar a probabilidade de obtenção de quaisquer tipos de recompensas, bem como quaisquer outras formas de transação comercial baseadas em sorte, imprevisibilidade ou expectativa de ganho.

São consideradas para a tendência, portanto, o seu nível de manipulação, impacto na jogabilidade e risco monetário. Incluem-se na tendência, portanto, aqueles que:

- Exigem a coleta de um conjunto completo e aleatório de itens para liberar um prêmio final de alto valor, que é predatório por aumentar drasticamente o custo para obter o último item, fomentando gastos descontrolados;
- Apresentam o conteúdo aleatório (personagens, armas, habilidades) de forma a impactar diretamente a força competitiva ou progressão do jogador e/ou estimula a repetição do gasto para obter vantagem sobre jogadores que não pagam;
- Manipulam o comportamento, pois as chances de um item raro aumentam a cada rodada não-vencedora, o que estimula o gasto continuado sob a crença de que o sucesso é iminente; ou
- O resultado aleatório concede apenas itens estéticos (skins, cores, emojis) que não fornecem vantagem funcional ou competitiva, mas que mantém o risco monetário.

Exceptua-se o Loot Box com Prévia (Preview Packs), que oferece ao jogador a opção de visualizar o conteúdo da caixa antes da compra. Embora ainda seja um sistema pago, a transparência prévia atenua o fator de surpresa e risco. Desta forma, para esta modalidade, será considerada a tendência de compra on-line, especificada para outra faixa etária.

Exemplo:

1. Um jogo oferece produtos adquiridos por meio de moeda real, que proporcionam uma melhora de desempenho ou vantagem extra ao jogador, mas são adquiridos de formas aleatória.

D.7.6. PUBLICIDADE E VENDA DE CONTEÚDO ADULTO

Trata-se da exibição de anúncios, recomendação ou venda de conteúdos e serviços destinados a adultos. Refere-se, portanto, à veiculação e venda de conteúdos voltados ao público adulto em plataformas de conteúdo, aplicações e fornecedores dos produtos ou serviços de tecnologia da informação, canais de televisão, vídeo por demanda ou em plataformas que utilizam inteligência artificial, jogos, aplicativos ou serviços online.

Configura-se esta tendência quando há:

- A exibição de publicidade *in-app* de produtos ou serviços destinados a adultos, por meio de

- anúncios em *banner*, texto, *rich media* ou outras formas de marketing mobile, incluindo métodos pagos e orgânicos voltados à aquisição, retenção e conversão de usuários;
- A apresentação de anúncios ou publicidades em jogos ou aplicativos que não estejam diretamente relacionados às funcionalidades, expansões, itens ou melhorias de jogabilidade;
 - A exibição de publicidade de produtos ou serviços voltados ao público adulto, sendo o foco da classificação o aplicativo, jogo, programa ou obra que os exibe — e não o anúncio em si;
 - O oferecimento de canais patrocinados, impulsionados ou recomendados que apresentem conteúdos destinados especificamente a maiores de idade;
 - A exibição de publicidade voltada ao público adulto em qualquer plataforma, emissora ou obra sujeita o conteúdo à avaliação da política pública de classificação indicativa; e/ou
 - Venda de produtos destinados a maiores de idade, segundo a legislação brasileira.

Aplica-se a:

- a) Bebidas alcoólicas;
- b) Cigarros;
- c) Sites de apostas;
- d) Serviços de acompanhantes;
- e) Sites pornográficos; e/ou
- f) Compra e venda de armas ou qualquer outro produto ou serviço destinado a adultos, conforme a legislação brasileira.

Exemplos:

1. Durante um jogo de celular, o usuário é interrompido periodicamente por anúncios destinados a maiores de idade, como sites de relacionamento, bebidas alcoólicas ou outros conteúdos adultos.

E. ATENUANTES E AGRAVANTES

São considerados agravantes e atenuantes os elementos identificáveis que podem influenciar a classificação indicativa de obras audiovisuais, seja para elevá-la ou reduzi-la, conforme sua preponderância na composição da obra. Tais critérios são utilizados com o objetivo de ajustar a faixa etária recomendada, impactando diretamente na avaliação do potencial de exposição de crianças e adolescentes a conteúdos sensíveis.

Os **aggravantes** correspondem a fatores que intensificam o potencial nocivo de determinado conteúdo, podendo justificar a elevação da classificação etária. Entre os principais agravantes, destacam-se: o realismo das cenas; a repetição de conteúdos sensíveis; a gratuidade, caracterizada pela ausência de justificativa narrativa para cenas de violência, sexo ou uso de drogas; o contexto negativo; e a apologia a comportamentos prejudiciais. Por exemplo, uma cena de violência extremamente realista e desprovida de crítica pode ser considerada mais grave do que uma cena breve e menos impactante.

Por sua vez, os **atenuantes** são elementos que contribuem para a redução do impacto negativo do conteúdo, permitindo sua classificação em faixas etárias inferiores. Entre os atenuantes mais relevantes estão: o contexto educativo; a presença de crítica ou contraponto ao comportamento inadequado; a brevidade das cenas sensíveis; e o uso de humor ou caricatura. Um conteúdo que aborda o uso de substâncias entorpecentes, por exemplo, pode ter sua classificação reduzida se apresentado em contexto educativo e com mensagem crítica.

Cabe destacar que os agravantes tendem a exercer maior influência na definição da classificação indicativa, especialmente quando ocorrem simultaneamente com atenuantes, em razão da prioridade conferida à proteção integral de crianças e adolescentes. Esses critérios são aplicáveis a todas as obras, serviços, canais e produtos sujeitos à classificação indicativa, sempre que presentes.

A correta aplicação dos agravantes e atenuantes é essencial para garantir que a classificação indicativa cumpra sua função de proteção e orientação. A análise técnica deve considerar não apenas a presença de conteúdos sensíveis, mas também o contexto, a forma de apresentação e os efeitos potenciais sobre o público infantojuvenil.

E1. ATENUANTES

Atenuantes são fatores imagéticos ou contextuais presentes na obra que podem contribuir para a redução do impacto das tendências observadas nos critérios de classificação indicativa.

Observações:

1. As atenuantes de contexto histórico, contexto cultural, conteúdo positivo e aquelas relacionadas à segurança por design, bem como a agravante de valorização de conteúdo negativo, não se aplicam às tendências ou critérios de forma individual, mas sim à obra em sua integralidade.
2. A atenuante de contexto esportivo pode ser aplicada a qualquer tendência identificada que derive de treinamento, evento ou competição esportiva oficial, com regras, limitando-se ao eixo de violência, estando excluídas as tendências relacionadas à linguagem.
3. A atenuante de contexto artístico somente atenua o conteúdo quando este estiver inserido em excertos que elucidem manifestações como pintura, escultura, música, artes cênicas, exposições, literatura, entre outras.
4. O contexto fantasioso depende da presença de elementos fantásticos, sendo aplicável às tendências apenas quando estiver clara sua não correspondência com a realidade e minimização objetiva de impacto das tendências identificadas.

Para que os atenuantes que se referem aos mecanismos de proteção digital sejam considerados eficazes, é necessário que estejam disponíveis evidências técnicas e operacionais que comprovem seu funcionamento adequado e sua conformidade com normas aplicáveis. Serão considerados os seguintes instrumentos de verificação:

- Testes de usabilidade: Avaliam se os mecanismos implementados, como controle de tempo, pausas obrigatórias e desativação de rolagem infinita, estão operando conforme o esperado e promovendo o uso consciente da plataforma;
- Auditorias de segurança e privacidade: Verificam se os dados dos usuários estão devidamente protegidos e se as configurações de segurança estão ativadas por padrão;
- Conformidade com normas e padrões: Inclui a aderência a legislações e diretrizes como o Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR), a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) e normas específicas de design ético voltadas à proteção de crianças e adolescentes.

Também, é imperioso que as medidas de segurança venham ativadas como configuração padrão, ou seja, habilitadas automaticamente no momento da instalação ou primeiro uso do aplicativo, sem exigir ação prévia do usuário.

E1.1. COMPOSIÇÃO DE CENA

Qualquer elemento da linguagem audiovisual, como direção, fotografia, iluminação, direção de arte, som, edição e qualidade da imagem, pode atuar como atenuante do conteúdo passível de classificação indicativa.

Entretanto, a curta duração de exibição de determinado conteúdo nem sempre configura, por si só, um fator atenuante, uma vez que o critério de avaliação se baseia no impacto efetivo da cena. Assim, a força imagética se sobrepõe ao tempo de exposição da tendência representada.

Exemplos:

1. Um assassinato é exibido em um plano geral amplo, reduzindo o impacto visual da

- violência.
2. Uma cena de sexo é apresentada de forma entrecortada, sem ênfase no conteúdo sexual.
 3. Em um jogo eletrônico, os personagens envolvidos em uma cena violenta são mostrados à distância, com pouca definição e detalhes visuais.
 4. Os protagonistas de uma briga são representados por animações com estética infantilizada, em vez de reproduções realistas de seres humanos.
 5. Um assassinato é exibido com os personagens desfocados ou embaçados, de modo que a ação não é explicitamente visível.

E.12 CONTEÚDO POSITIVO

Considera-se atenuante a apresentação de conteúdos que contribuam para a formação saudável de crianças e adolescentes, especialmente aqueles relacionados a temas como:

- Saúde;
- Qualidade de vida;
- Prevenção de diversas formas de violência;
- Educação sobre os riscos do uso de drogas;
- Referências à educação sexual, incluindo informações sobre infecções sexualmente transmissíveis (ISTs), uso de preservativos e métodos contraceptivos.
- Representações de comportamentos que expressem responsabilidade e valorizem princípios como:
 - a) Honestidade;
 - b) amizade, respeito;
 - c) solidariedade;
 - d) diversidade;
 - e) desenvolvimento cognitivo;
 - f) conhecimento;
 - g) cuidados com o corpo e o meio ambiente;
 - h) habilidades manuais, motoras, sociais e emocionais.
- Conteúdos que promovam uma cultura de paz ou que façam menção positiva aos direitos humanos também são considerados atenuantes.

Importante destacar que:

- A presença desses elementos não configura atenuante quando utilizados como justificativa ou minimização de condutas delitivas ou violentas.
- A aplicação da atenuante deve considerar a obra em sua totalidade, e não apenas aspectos isolados ou critérios específicos.

Exemplo:

1. Cena que apresenta discussões intrafamiliares sobre temas como sexualidade, gravidez na adolescência, uso de drogas ou violência, com o objetivo de promover a conscientização — como ocorre em documentários que abordam essas temáticas de forma educativa.

E.13. CONTEXTO ARTÍSTICO

Considera-se atenuante quando o conteúdo classificável está inserido em um contexto artístico, como em manifestações de pintura, escultura, música, artes cênicas, exposições, literatura, entre outras formas de expressão cultural.

Contudo, essa atenuante não se aplica à própria obra audiovisual de natureza ficcional, ainda que contenha elementos artísticos em sua composição.

Exemplos:

1. Um poema declamado por um personagem contém vocabulário chulo, mas está inserido em um contexto literário.
2. Uma música interpretada por um cantor apresenta versos que relatam eventos violentos ou utilizam linguagem imprópria, como parte da expressão artística da obra.

E.14. CONTEXTO CÔMICO, CARICATO OU IRÔNICO

Considera-se atenuante quando a apresentação de conteúdo classificável esteja inserida em um contexto cômico, ridículo, caricato ou burlesco, ou seja, em situações que, de forma geral, induzem ao riso ou à comicidade.

Também se aplica quando o conteúdo é apresentado com sentido sarcástico ou contrário ao seu significado literal.

Entretanto, essa atenuante não se aplica quando o recurso da comicidade ou do sarcasmo é utilizado para banalizar conteúdos negativos de forte impacto imagético, especialmente quando relacionados aos três eixos temáticos da classificação indicativa (sexo, drogas e violência), ou para mitigar inadequações dirigidas a pessoas com base em juízos de valor, divergências culturais ou religiosas, orientação sexual, etnia, raça, cor, pertencimento a grupos sociais ou identidade de gênero.

Exemplos:

1. Um ladrão, ao tentar fugir do local do furto, fica preso na grade da janela, sendo exposto a uma situação ridícula.
2. Um programa humorístico retrata uma relação sexual malsucedida entre um casal em crise, com o objetivo de provocar o riso.
3. Dois amigos trocam xingamentos em tom de brincadeira, sem a intenção de ofensa mútua.

E.15. CONTEXTO CULTURAL

Considera-se atenuante quando a apresentação de conteúdo classificável esteja inserida em práticas culturais específicas, relacionadas ao ambiente em que determinado grupo está inserido ou ao cenário em que sua cultura se desenvolve.

Esse atenuante também se aplica a contextos em que as necessidades humanas são moldadas por padrões e comportamentos que estruturam e organizam a vida em sociedade, desde que não haja valorização ou relativização de práticas violentas.

Para que essa atenuante seja atribuída, os conteúdos devem estar claramente associados a rituais, tradições ou costumes de povos, religiões ou comunidades específicas.

Exemplo:

1. Em uma tribo indígena, um pajé fuma um cachimbo e sopra a fumaça sobre a pessoa que está sendo benzida, como parte de um ritual tradicional.

E.16. CONTEXTO ESPORTIVO

Considera-se atenuante quando a apresentação de conteúdo classificável esteja inserida em um contexto esportivo, regido por regras oficiais e objetivas que visam à proteção dos praticantes e à punição de eventuais transgressões, conforme as normas regularmente estabelecidas.

Essa atenuante não se aplica quando o conteúdo estiver relacionado à prática de esportes clandestinos ou à violação deliberada das regras esportivas.

Exemplo:

1. Dois adversários trocam golpes durante uma luta esportiva, realizada dentro dos parâmetros de uma competição oficial, com regras claras e previamente definidas.

E.1.7. CONTEXTO FANTASIOSO

Considera-se atenuante quando a apresentação de conteúdo classificável se relaciona com elementos de cena ou composição claramente fantasiosos, evidenciando sua não correspondência com a realidade.

Essa atenuante pode ser aplicada mesmo em cenas com violência verossímil ou realista, desde que haja consequências visíveis ou palpáveis, e o componente fantasioso contribua para o distanciamento da realidade e a minimização do impacto do conteúdo avaliado. No entanto, o elemento fantasioso tem influência limitada na classificação indicativa quando está associado a conteúdos de forte impacto imagético ou que se repetem com frequência excessiva.

Importante:

- A atenuante não se aplica a contextos de sonho, imaginação, devaneio ou outras situações hipotéticas, nem pelo fato da obra ser ambientada em cenários fantásticos, pós-apocalípticos ou imaginários, quando a composição da cena das tendências identificadas for inequivocamente impactante.

Exemplos:

1. Uma criança com superpoderes destrói um carro utilizando apenas uma das mãos.
2. Um homem atinge outro com um disparo de laser emitido pelos olhos, sem que sejam evidenciados grandes padecimentos físicos.

E.1.8. CONTEXTO HISTÓRICO

Considera-se atenuante quando a apresentação de conteúdo classificável retrata um momento reconhecidamente importante da história mundial ou local.

Importante destacar que:

- O simples fato de a obra estar ambientada em determinada época histórica não configura, por si só, a aplicação da atenuante.
- O evento retratado deve estar claramente contextualizado como um fato historicamente relevante, com base em registros documentais ou reconhecimento público.
- A atenuante não se aplica a obras de natureza ficcional, ainda que ambientadas em períodos históricos reais.

No entanto, o elemento histórico tem influência limitada na classificação indicativa quando está associado a conteúdos de forte impacto imagético ou que se repetem com frequência excessiva.

Exemplo:

1. Uma cena de batalha retrata um acontecimento documentado e amplamente reconhecido como parte significativa da história

E.1.9. CONTRAPONTO

Aplica-se a atenuante quando o conteúdo classificável é acompanhado, de forma concomitante ou imediatamente posterior, por elementos que promovem um contraste ou oposição ao comportamento inadequado retratado. Esses elementos devem complementar a narrativa com uma abordagem crítica, que contribua para a desconstrução das inadequações apresentadas, por meio de:

- Explicitação clara das consequências negativas da conduta;
- Desestímulo à sua repetição ou imitação;
- Condenação explícita da violência;
- Apresentação de formas alternativas para a resolução de conflitos;
- Demonstração de arrependimento ou de processos de recuperação dos indivíduos envolvidos.

Importante: essa atenuante não se aplica quando os desfechos das ações inadequadas seguem um curso esperado e previsível, tais como:

- Prisão após o cometimento de crimes;
- Overdose em decorrência do uso de drogas ilícitas;
- Contaminação por doenças em razão de práticas sexuais desprotegidas;
- Morte em situações de criminalidade.

Exemplo:

1. Um personagem se torna dependente químico, e a obra retrata sua degradação física e emocional, seguida de arrependimento e busca ativa por tratamento e recuperação

E.1.10. CONTROLE DE ACESSO EM AMBIENTES DIGITAIS

Trata-se de funcionalidades destinadas à proteção dos usuários quanto ao controle de acesso em ambientes digitais, por meio de mecanismos de controle de acesso, com o objetivo de garantir que apenas usuários autorizados possam acessar informações sensíveis ou realizar ações críticas em aplicativos, plataformas digitais ou sistemas interativos.

Serão consideradas, as funcionalidades que asseguram a gestão adequada de permissões, autenticação e isolamento de ambientes, com a presença dos seguintes mecanismos:

- Perfis de usuário com permissões específicas;
- Verificação de autoridade para ações sensíveis;
- Registro e auditoria de acessos;
- Ambientes isolados (sandboxes): utilização de espaços controlados para limitar o acesso a recursos sensíveis e prevenir ações maliciosas;
- Aferição de idade.

Não será considerada a atenuante quando:

- Controle frágil ou facilmente burlável.
- Ausência de autenticação por perfil etário.
- Permissão de acesso irrestrito a conteúdos sensíveis.
- Desativação sem consentimento responsável.

Exemplo:

1. Em um aplicativo, a verificação etária é realizada de forma efetiva e em consonância com as faixas etárias brasileiras

E.1.11. CONTROLE DE CONSUMO DIGITAL

Trata-se de funcionalidades destinadas à proteção dos usuários contra padrões de uso problemático ou consumo compulsivo de conteúdo digital ou presença de funcionalidades voltadas à proteção dos usuários contra o consumo contínuo e não supervisionado de conteúdos em aplicativos, plataformas digitais ou sistemas interativos.

Serão consideradas, as funcionalidades que mitigam o potencial de gerar dependência, com a presença dos seguintes mecanismos de proteção:

- Desativação ou controle da rolagem infinita;
- Redução de notificações não essenciais;
- Bloqueio de publicidade patrocinada ou direcionada;
- Bloqueio da reprodução automática de vídeos e shorts;
- Bloqueio de conteúdos sugeridos com base em algoritmos;
- Não oferecimento recompensas e estímulos visuais que liberam dopamina (gamificação).

As funcionalidades devem vir ativadas por padrão (*por default*).

Não será aplicável quando for observada:

- Inefetividade ou superficialidade da funcionalidade;
- Ausência de alertas claros e comprehensíveis sobre riscos;
- Desativação sem consentimento responsável.
- Falta de personalização por faixa etária;
- Gamificação de comportamentos compulsivos.

Exemplo:

1. Em uma plataforma de leitura digital voltada ao público infantojuvenil, a rolagem de conteúdo é segmentada por capítulos, sem rolagem infinita, e não há sugestões automáticas de novos conteúdos com base em algoritmos.

E.1.12. CONTROLE DE TEMPO DE USO DA INTERNET

Trata-se de funcionalidades destinadas à proteção dos usuários contra o uso excessivo e prolongado da internet, que promovam a redução do tempo de uso da internet, especialmente em aplicativos e plataformas digitais, com o objetivo promover um uso mais consciente, equilibrado e saudável da tecnologia.

A eficácia desta funcionalidade de proteção será avaliada não apenas por sua existência, mas também por sua efetividade, incluindo, por exemplo: (a) se a configuração mais protetiva está habilitada por padrão ('privacy by default'); (b) a usabilidade e a facilidade de acesso para o usuário ou seu responsável legal; e (c) a clareza da comunicação sobre como a funcionalidade opera.

Funcionalidades de segurança que são opcionais, difíceis de encontrar ou de compreender oferecem proteção insuficiente e não são consideradas como atenuantes.

Trata-se, também, de funcionalidades, tais como:

- Definição de tempo máximo diário ou por sessão;
- Alertas visuais ou sonoros ao atingir o limite;
- Bloqueio temporário, após o tempo excedido;
- Intervalos obrigatórios entre sessões de uso;

- Sugestões de descanso com base no tempo de atividade;
- Ferramentas de análise de tempo de uso.

Não será aplicável quando houver:

- A permissão de uso contínuo sem interrupções ou limites.
- A ausência de relatórios ou métricas acessíveis ao usuário ou responsável.
- Desativação sem consentimento responsável.

Exemplo:

1. Em um aplicativo de vídeos educativos voltado ao público infantojuvenil, o sistema emite alertas após 30 minutos de uso contínuo, sugerindo pausas. Além disso, não há rolagem infinita nem conteúdos sugeridos por algoritmos, o que reduz significativamente o risco de consumo compulsivo.

E.1.13 BLOQUEIO DE CONTEÚDO E COMUNICAÇÃO INADEQUADA

Trata-se de funcionalidades destinadas à proteção dos usuários quanto ao bloqueio de conteúdo e comunicação inadequada contra o acesso a conteúdos impróprios e à exposição a interações potencialmente perigosas em aplicativos, plataformas digitais ou sistemas interativos.

Serão consideradas, as funcionalidades que promovem a mediação segura do conteúdo e da comunicação, com a presença dos seguintes mecanismos:

- Mediação completa: verificação da autoridade em cada tentativa de acesso, incluindo autenticação e validação da integridade das informações;
- Bloqueio automático de conteúdos impróprios, tais como os violentos, os sexuais, os discriminatórios ou os que incentivem comportamentos perigosos;
- Mecanismos que impeçam a comunicação direta entre adultos e crianças.

Não será considerada a atenuante quando:

- Filtro ineficaz ou inconsistente.
- Ausência de moderação ativa sobre interações.
- Permissão de comunicação anônima irrestrita.
- Falta de canais de denúncia acessíveis e funcionais.

Exemplo:

1. Em uma plataforma de jogos online voltada ao público infantojuvenil, o sistema bloqueia automaticamente conteúdos impróprios, como violência explícita, linguagem ofensiva e temas sensíveis. A comunicação entre usuários é restrita por padrão, impedindo interações diretas entre adultos e crianças. Além disso, cada tentativa de acesso a áreas sensíveis do sistema passa por verificação de autoridade, incluindo autenticação e validação da integridade das informações, garantindo um ambiente seguro e supervisionado.

E.1.14 FREQUÊNCIA

Considera-se atenuante quando o conteúdo classificável ocorre uma única vez ou em poucas ocasiões ao longo da obra, reduzindo, assim, seu impacto global.

Contudo, essa atenuante não se aplica nas seguintes situações:

- Quando o conteúdo é apresentado de forma intensa, verossímil ou com forte impacto, mesmo quando exibido uma única vez;
- Quando o conteúdo destoa significativamente do restante da obra, inserindo-se em categoria mais elevada de classificação;
- Quando o conteúdo for tratado de maneira banalizada, sem o devido contexto ou crítica.

Exemplo:

1. Em uma novela, ocorre apenas um ato violento isolado durante toda a narrativa, sem recorrência ou intensificação ao longo da obra.

E.15. INSINUAÇÃO

Aplica-se a atenuante quando o conteúdo classificável não é apresentado de forma explícita, mas sua ocorrência é inferida por meio de elementos como imagens, diálogos, gestos, sons ou pelo contexto narrativo.

Importante: essa atenuante não se aplica a tendências cujo critério já contempla a insinuação em sua própria definição, ou seja, quando a mera sugestão do conteúdo já é suficiente para sua classificação.

Exemplo:

1. Dois personagens entram em um cômodo e a porta é fechada. A câmera permanece do lado de fora, com imagem estática, enquanto se ouve o som de um disparo de arma de fogo, levando à inferência de que ocorreu um assassinato.

E.16. MOTIVAÇÃO

Aplica-se a atenuante quando o conteúdo classificável é praticado por um personagem em circunstâncias específicas que evidenciem a ausência de intenção de causar dano ou prejuízo. Isso inclui situações em que o ato é cometido:

- Por engano;
- Sob ameaça;
- Sob coação.

Além disso, a utilização de linguagem chula como interjeição, sem direcionamento ofensivo a outro personagem, também pode ser enquadrada nessa tendência.

Exemplos:

1. Ao perceber que uma personagem está em estado de choque, outra lhe dá um tapa no rosto com o intuito de fazê-la recobrar a consciência.
2. Para salvar um refém prestes a ser executado, uma policial atira e mata o criminoso.
3. Um homem bate o pé em uma quina de mesa e exclama: "Ai, m*rda!", sem direcionar a fala a outra pessoa.

E.17. RELEVÂNCIA

Aplica-se a atenuante quando o conteúdo classificável apresentado não possui relevância narrativa ou temática dentro da obra, sendo pontual e facilmente ignorado ou desconsiderado pelo espectador, sem impacto significativo na compreensão da trama.

Contudo, essa atenuante não se aplica nas seguintes situações:

- Quando o conteúdo é apresentado de forma intensa, verossímil ou com forte impacto;
- Quando o conteúdo se insere em categorias destoantes em relação ao restante da obra;
- Quando o conteúdo é tratado de forma banalizada, sem o devido contexto ou crítica.

Exemplo:

1. Em uma novela, é apresentada uma cena de insinuação sexual sem importância para o desenvolvimento da trama, sendo facilmente ignorada pelo público.

E.1.18. SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO E DADOS PESSOAIS

Trata-se de funcionalidades de segurança para proteção dos usuários contra riscos relacionados à segurança da informação, à integridade dos dados e à prevenção de acessos indevidos em aplicativos, plataformas digitais ou sistemas interativos.

Serão consideradas, as funcionalidades que promovem a segurança dos dados e a proteção contra ameaças cibernéticas, com a presença dos seguintes mecanismos:

- Autenticação multifator (MFA);
- Tokens de segurança;
- Criptografia de dados em trânsito (SSL/TLS);
- Criptografia de dados em repouso;
- Armazenamento seguro de credenciais;
- Restrições à coleta de dados de crianças e adolescentes.

Não será considerada a atenuante quando:

- Falsos indicadores de segurança que geram sensação de proteção sem efetividade.
- Ausência de atualizações regulares frente a novas ameaças digitais.
- Exposição indevida de dados sensíveis.
- Falta de transparência sobre o funcionamento da proteção.
- Desativação sem consentimento responsável.

Exemplo:

1. Em um aplicativo de comunicação voltado ao público infantjuvenil, a autenticação multifator está ativada por padrão, exigindo verificação adicional para cada novo dispositivo. Os dados dos usuários são criptografados tanto em trânsito quanto em repouso, e o sistema realiza auditorias periódicas para garantir a integridade das informações. Além disso, há restrições automáticas à coleta de dados de crianças ou adolescentes, assegurando conformidade com normas de proteção infantil.

E.1.19. SIMULAÇÃO

Aplica-se a atenuante quando o conteúdo classificável é inicialmente apresentado como real, mas, no decorrer da obra, fica evidente ao espectador que se trata de um engano, truque ou embuste, desconstituindo a veracidade da ação inicialmente sugerida.

Contudo, essa atenuante não se aplica quando a tendência identificada for determinante para a classificação indicativa final, especialmente nos seguintes casos:

- Quando o conteúdo é apresentado de forma intensa, verossímil ou com forte impacto;

- Quando o conteúdo se insere em categorias destoantes em relação ao restante da obra;
- Quando o conteúdo é tratado de forma banalizada, sem o devido contexto ou crítica.

Exemplo:

1. Um personagem dispara uma arma de fogo contra outro, que cai ao chão ensanguentado. Na cena seguinte, revela-se que a arma era de festim e o sangue era falso, caracterizando um embuste.

E.1.20. TENTATIVA

Aplica-se a atenuante quando o conteúdo classificável não se concretiza em razão de fatores externos ou circunstâncias alheias à vontade do agente, ou seja, quando a intenção de realizar o ato existe, mas sua efetivação é impedida por elementos fora do controle do personagem.

Contudo, essa atenuante não se aplica quando a tendência identificada for determinante para a classificação indicativa final, especialmente nos seguintes casos:

- Quando o conteúdo é apresentado de forma intensa, verossímil ou com forte impacto;
- Quando o conteúdo se insere em categorias destoantes em relação ao restante da obra;
- Quando o conteúdo é tratado de forma banalizada, sem o devido contexto ou crítica.

Exemplo:

1. Um homem dispara sua pistola contra outro. Apesar de ser atingida, a vítima sobrevive ao atentado, não se concretizando o homicídio.

E.2. AGRAVANTES

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

Observações:

1. As agravantes e atenuantes de frequência e relevância são aplicáveis a todas as tendências expressas no guia.

E.2.1. BANALIZAÇÃO

Configura-se como agravante a apresentação de conteúdos que banalizem ou vulgarizem as tendências de classificação indicativa, especialmente quando o tratamento dado ao conteúdo busca minimizar sua gravidade ou importância.

Isso ocorre, por exemplo, em obras que utilizam recursos cômicos, caricatos ou supostamente humorísticos que, em vez de atenuar, transmitem uma sensação de apologia ou incentivo ao ato praticado, tornando-o comum ou trivial aos olhos do espectador.

Também se enquadram nessa agravante os conteúdos apresentados de forma trivial ou superficial, sem a devida ponderação sobre suas consequências reais, contribuindo para a normalização de comportamentos inadequados.

Exemplo:

1. O autor de um homicídio múltiplo faz comentários com o objetivo de provocar riso no espectador, tentando minimizar a gravidade da violência cometida.

E.2.2. COMPOSIÇÃO DE CENA

Considera-se agravante a utilização de elementos da linguagem audiovisual, como direção, fotografia, iluminação, direção de arte, som, edição e qualidade da imagem que intensifiquem o impacto do conteúdo classificável.

Essa agravante é especialmente observada quando o conteúdo é apresentado de forma:

- intensa,
- verossímil,
- impactante,
- prolongada, ou
- banalizada.

A aplicação desse agravante é particularmente relevante na elevação da classificação indicativa, uma vez que os recursos audiovisuais são determinantes na forma como o espectador, especialmente crianças e adolescentes, interage com a obra. Trata-se de um dos fatores com maior potencial de impacto sobre indivíduos em desenvolvimento.

Exemplos:

1. Um assassinato é exibido em detalhes, com foco minucioso na agressão e nas consequências físicas para a vítima.
2. Uma trilha sonora sensual intensifica o apelo de uma cena erótica.
3. O alto grau de realismo gráfico em um jogo faz com que o sangue pareça extremamente vívido e convincente, sendo visualmente valorizado na cena.

E.2.3. CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE

Aplica-se a agravante quando o conteúdo classificável envolve crianças ou adolescentes, seja como participantes diretos das ações inadequadas, seja como espectadores dessas situações. Trata-se de um dos agravantes mais relevantes para a elevação da classificação indicativa, em razão de seu alinhamento com o princípio constitucional da proteção integral à criança e ao adolescente, base da política pública de classificação indicativa.

Também se aplica quando forem identificadas atividades laborais exercidas por crianças ou adolescentes abaixo da idade mínima permitida, conforme a legislação brasileira:

- A idade mínima para o trabalho é de 16 anos, salvo na condição de aprendiz, a partir dos 14 anos.
- É proibido o trabalho noturno, perigoso ou insalubre para menores de 18 anos, conforme o art. 7º, inciso XXXIII, da Constituição Federal.

Além disso, a agravante incide sobre conteúdos que envolvam representação artística ou comercial de crianças e adolescentes, como:

- Atuação em vídeos, fotos publicitárias, desfiles de moda, programas de televisão ou internet;
- Atividades típicas de “influenciadores digitais”, exceto quando regulamentadas por normas específicas.

Importante: quando personagens crianças ou adolescentes desempenharem papéis maniqueístas e simbólicos, como em filmes de super-heróis, a aplicação da agravante poderá ocorrer com menor intensidade, desde que não haja a apresentação de violência extrema ou conteúdos apologéticos previstos neste guia.

Exemplos:

1. Uma criança apresenta um programa de podcast ou entretenimento, em que são abordados temas próprios de adultos.
2. Uma criança é titular de um canal em rede social, voltado a qualquer tipo de público.
3. Um adolescente dispara uma arma de fogo contra uma criança.
4. Uma criança presencia uma briga entre seus pais.
5. Uma criança ou adolescente faz uso de droga lícita ou ilícita.

E.2.4. CONTEXTO FAMILIAR OU DE VULNERABILIDADE

Aplica-se a agravante quando o conteúdo classificável está inserido em um contexto que ressalta o impacto, a sensação ou a intensidade da situação retratada, especialmente em casos de:

- Violência familiar;
- Violência contra pessoas em condição de vulnerabilidade, como:
 - a) Crianças;
 - b) Idosos;
 - c) Deficientes; ou
 - d) Com reduzida capacidade de reação.

Também se aplica a contextos que valorizem ou incentivem condutas inadequadas, como a violência ou o consumo de drogas, sem a devida crítica ou contraponto.

Exemplos:

1. Uma mulher é espancada pelo marido.
2. Uma pessoa com deficiência é vítima de violência sexual.
3. Um idoso é agredido por seu cuidador.

E.2.5. FREQUÊNCIA

Aplica-se a agravante quando o conteúdo classificável é apresentado de forma recorrente ao longo da obra, o que acentua seu impacto sobre o público e pode justificar a elevação da classificação indicativa final.

A repetição de conteúdos inadequados, mesmo que individualmente não sejam intensos, pode gerar um efeito cumulativo, contribuindo para a naturalização ou banalização das condutas retratadas.

Exemplo:

1. Em uma novela, assassinatos são exibidos com frequência ao longo da trama, reforçando a presença constante de violência.

E.2.6. INTERAÇÃO

Aplica-se a agravante quando a tecnologia empregada possibilita que o espectador ou jogador experimente níveis elevados de interatividade e excitação, intensificando sua imersão na obra. Em algumas situações, os conteúdos classificáveis são realizados por meio das ações do personagem controlado diretamente pelo usuário, o que amplia o envolvimento emocional e físico com a narrativa.

Exemplos:

1. Em um jogo de guerra com estética realista, são exibidas cenas com sangue e mortes, sendo que o jogador manipula o controle de forma semelhante à empunhadura de um rifle real.
2. Em um jogo de luta com personagens realistas e presença de sangue, o jogador precisa realizar movimentos corporais intensos, imitando os golpes dos personagens por meio de sensores de movimento.
3. Em obras cinematográficas com recursos visuais avançados, como imagens tridimensionais, o realismo dos efeitos promove uma imersão sensorial mais profunda por parte do espectador.

E.2.7. MOTIVAÇÃO

Aplica-se a agravante quando o ato classificável é praticado pelo personagem por motivo torpe ou fútil, como vingança, revolta, interesse pessoal ou qualquer justificativa desproporcional à gravidade da ação. Nesses casos, a motivação do personagem intensifica o impacto da cena, contribuindo para a elevação do potencial lesivo do conteúdo.

Exemplo:

1. Um personagem decide matar um criminoso, sem que haja necessidade ou ameaça iminente, optando por não denunciá-lo às autoridades competentes, mas agindo por vingança pessoal.

E.2.8. RELEVÂNCIA

Aplica-se a agravante quando o conteúdo classificável é importante ou relevante para a compreensão da obra, agravando-se a classificação especialmente quando a tendência identificada se mostra definidora da classificação indicativa final. Essa condição é observada, em particular, nas seguintes

situações:

- Quando o conteúdo é apresentado de forma intensa, verossímil ou impactante;
- Quando o conteúdo se insere em categorias destoantes em relação ao restante da obra;
- Quando o conteúdo é apresentado de forma banalizada.

Importante destacar que a agravante pode ser aplicada às tendências ou critérios de forma isolada e à obra em sua integralidade, considerando o contexto geral e a função narrativa do conteúdo.

Exemplo:

1. A obra apresenta um assassinato como ponto de partida da narrativa, sendo esse ato imprescindível para a compreensão do enredo e desenvolvimento da trama.

E.2.9. VALORIZAÇÃO DE CONTEÚDO NEGATIVO

Aplica-se a agravante quando o conteúdo negativo apresentado é seguido de imagens, diálogos ou contextos que valorizem ou incentivem sua prática. Essa valorização pode ocorrer por meio de:

- Apresentação de consequências positivas para quem pratica atos de violência ou crimes, como a impunidade ou o não cumprimento de pena;
- Elogio direto à violência ou apresentação ambígua de sua prática, sem a devida problematização;
- Associação do uso de entorpecentes a situações de festividade, prazer ou diversão, sem ponderação, crítica ou contextualização adequada.

Importante: A agravante não se aplica a tendências ou critérios de forma isolada, mas sim à obra em sua integralidade, considerando o conjunto de elementos narrativos, visuais e sonoros que compõem o conteúdo.

Exemplos:

1. Ao final da obra, o criminoso engana a polícia e vai viver em um local paradisíaco, sem sofrer qualquer consequência.
2. Em um jogo, o jogador recebe mais pontos ao praticar um assassinato de forma mais violenta.
3. Um personagem afirma: "Tem que matar o assassino, porque ele merece morrer", sem que haja contraponto ou reflexão crítica.
4. Um personagem, após ser demitido, decide voltar a consumir bebidas alcoólicas como forma de lidar com a frustração, sem que a obra apresente qualquer problematização sobre o comportamento.

Observações:

1. As atenuantes de verificação etária, contexto histórico, contexto cultural, conteúdo positivo e segurança por design, bem como a agravante de valorização de conteúdo negativo, não se aplicam às tendências ou critérios de forma individual, mas sim à obra em sua integralidade.
2. A atenuante de contexto esportivo pode ser aplicada a qualquer tendência identificada que derive de treinamento, evento ou competição esportiva oficial, com regras, limitando-se ao eixo de violência, estando excluídas as tendências relacionadas à linguagem.
3. As agravantes e atenuantes de frequência e relevância são aplicáveis a todas as tendências expressas no guia.
4. A agravante de uso da violência como forma predominante de resolução de conflitos limita-se ao eixo de violência e não se aplica às tendências ou critérios de forma individual, mas sim à obra como um todo.
5. A atenuante de contexto artístico somente atenua o conteúdo quando este estiver inserido em excertos que elucidem manifestações como pintura, escultura, música, artes cênicas, exposições, literatura, entre outras.

6. O contexto fantasioso depende da presença de elementos fantásticos, sendo aplicável às tendências apenas quando estiver clara sua não correspondência com a realidade.
7. As agravantes e atenuantes descritas nas observações acima, em razão dos esclarecimentos prestados, não estarão presentes na tabela a seguir.

E. DESCRIPTORES DE CONTEÚDOS

A classificação indicativa de obras audiovisuais é complementada por descriptores de conteúdo, que resumem as tendências predominantes na obra. A finalidade desses descriptores é detalhar a classificação atribuída e fornecer a pais e responsáveis informações claras sobre o tipo de conteúdo presente.

O processo de aplicação dos descriptores segue um rigoroso padrão de análise. A sua função principal é informar sobre os conteúdos da obra, sem que sejam o único critério para a classificação ou se restrinjam apenas às tendências de maior impacto.

Os descriptores podem referir-se aos quatro eixos temáticos: violência, sexo e nudez, drogas e interatividade. É importante ressaltar que a presença de um desses eixos não necessariamente determina a classificação final da obra. Dessa forma, os descriptores refletem o conteúdo em sua totalidade, oferecendo aos pais e responsáveis uma visão abrangente sobre os critérios aplicados.

Por exemplo: uma obra classificada como “Não recomendada para menores de 10 anos” com o descriptor “violência” indica a presença de cenas de violência leve. Em contrapartida, uma obra classificada como “Não recomendada para menores de 16 anos” com o mesmo descriptor apresentará cenas de violência mais intensa, evidenciando que a intensidade do conteúdo está diretamente ligada à faixa etária.

Além disso, obras com classificação “Livre” podem conter descriptores de conteúdo caso sejam identificadas tendências temáticas relevantes, conforme o Guia Prático de Classificação.

Em termos de quantidade, o sistema utiliza no máximo quatro e no mínimo um descriptor por obra, exceto nos casos de obras classificadas como “Livre” que não apresentem nenhuma tendência temática.

A seguir, a lista de termos oficiais utilizados na exibição da classificação indicativa:

- E.1 – Atos Criminosos;**
- E.2 – Apostas ou jogos de azar;**
- E.3 – Autoagressão ou suicídio;**
- E.4 – Conteúdo sexual;**
- E.5 – Drogas;**
- E.6 – Drogas ilícitas;**
- E.7 – Drogas lícitas;**
- E.8 – Linguagem Imprópria;**
- E.9 - Estigma ou preconceito**
- E.10 – Medo;**
- E.11 – Nudez;**
- E.12 – Procedimentos médicos;**
- E.13 – Sexo explícito;**
- E.14 – Temas sensíveis;**
- E.15 - Transtornos estéticos;**
- E.16 – Violência;**
- E.17 - Violência contra vulnerável;**
- E.18 – Violência doméstica;**
- E.19 – Violência extrema;**
- E.20 – Violência fantasiosa;**
- E.21 – Violência sexual.**

Historicamente, a Política de Classificação Indicativa utilizou diferentes descritores de conteúdo, que estavam alinhados com a legislação de cada época. No entanto, esses descritores antigos estão em desuso e devem ser substituídos por seus equivalentes atuais, conforme a lista oficial.

Além disso, existem descritores antigos que perderam sua relevância e coerência conceitual. Eles devem ser totalmente excluídos ou desconsiderados, pois estão associados a juízos de valor. Embora essa abordagem tenha sido comum no início da política de classificação, ela não reflete os princípios e diretrizes vigentes atualmente.

Para facilitar esse processo, a seguir estão as listas de equivalência (**E.22, E.23 e E.24**) para a devida substituição e a lista de descritores que devem ser desconsiderados (**E.25**).

E.22 Eixo de violência:

Descritores antigos	Equivalência
Apologia ao crime	
Ato Criminoso	Atos criminosos
Atos criminosos sem lesão corporal	
Atos criminosos sem lesões corporais	
Não se aplica	Apostas ou jogos de azar
Suicídio	
Tentativa de Suicídio	Autoagressão ou suicídio
Discriminação	
Preconceito	
Racismo	
Agressão Verbal	
Descrição de Violência	
Descrição do ato violento	
Descrição verbal do ato violento	Linguagem imprópria
Cenas que assustam	
Horror	
Medo, angústia Medo/Tensão	Medo
Cenas Detalhadas de Parto Natural	
Procedimento Cirúrgico	
Procedimento Médico	
Procedimento Médico com Dano Visível	
Procedimento médico com danos visíveis	
Procedimentos Médicos	Procedimentos médicos
Aborto	
Angústia	
Conflitos	
Conflitos Familiares	Temas sensíveis

Conflitos Psicológicos	Temas sensíveis
Conflitos Psicológicos Atenuados	
Conflitos Psicológicos Extremos	
Conflitos Psicológicos Intensos	
Conflitos Psicológicos Moderados	
Discussões acerca do aborto	
Eutanásia	
Temas Angustiantes	
Agonia	Violência
Agonia da Vítima	
Agonia das Vítimas	
Agressão Física	
Agressão física contra a mulher	
Agressão Física Contra Criança	
Agressão Física e Verbal	
Agressões Física	
Ambiente de Guerra	
Ameaça	
Ameaça, desonestidade e irresponsabilidade	
Apresenta arma de fogo	
Apresenta sangue	
Armas	
Armas de Fogo	
Assassinato	
Assassinatos	
Ato Violento	
Ato violento contra animais	
Atropelamento	
Cenas de Violência	
Conteúdo Violento	
Conteúdo violento com armas brancas	
Conteúdo violento com armas de fogo	
Conteúdo violento com presença de armas	
Conteúdo violento com presença de armas de fogo	
Conteúdo violento não relevante para compreensão da trama	
Conteúdos Impactantes	
Dor ou Sofrimento	
Estigma	
Exposição a situações degradantes	

Exposição ao perigo	
Exposição da pessoa em situação constrangedora	
Exposição da pessoa em situação constrangedora e degradante	
Exposição de Cadáver	
Exposição de pessoa em situação constrangedora	
Exposição de pessoa em situação constrangedora e degradante	
Exposição de pessoas em situações degradantes	
Ferimentos	
Homicídio	
Homicídio Culposo	
Lesão corporal	
Morte Acidental	
Morte Acidental com Violência	
Morte com Violência	
Morte Intencional	
Morte Natural com Violência	
Morte Violenta Morte/Assassinato	
Mutilação	
Ossada com resquícios de violência	
Ossada com resquícios de violência	
Ossadas	
Ossadas com resquício de violência	
Pena de Morte	
Perturbação Emocional Extrema	
Perturbação Emocional Grave	
Perturbação Emocional Extrema	
Perturbação Emocional Grave	
Perturbação Emocional Moderada	
Presença de arma branca	
Presença de arma branca e de fogo	
Presença de arma de fogo	
Presença de armas	
Presença de Armas com Violência	
Presença de sangue	
Presença de sangue e arma de fogo	
Sangue	
Sangue Animado	
Sangue Realista	
Sofrimento	

Violência

Sofrimento da Vítima	Violência
Tapa, Empurrão e Pancada na Cabeça	
Tentativa de assassinato	
Tentativa de Homicídio	
Tortura	
Violência Animada	
Violência gratuita	
Violência Leve	
Violência Moderada	
Violência Moderada Animada	
Violência Moderada Realista	
Violência Ocasional	
Violência Realista	
Violência Realista Leve	
Vítima em estado de agonia	
Agressão Familiar	Violência doméstica
Agressão no ambiente doméstico	
Agressão no ambiente doméstico ou familiar	
Agressão no Ambiente Familiar	
Violência doméstica	
Violência Familiar	
Apologia à violência	
Apresentação da violência de forma divertida ou humorística	Violência extrema
Assassinatos e mutilações com requintes de crueldade e em excesso	
Banalização	
Banalização da violência	
Cenas impactantes	
Cenas Violentas de Forte Impacto	
Conteúdo impactante	
Crime de Ódio	
Crueldade	
Decapitação	
Elogio à violência	
Elogio e apologia à violência	
Extrema Violência	
Extrema Violência	
Extrema Violência Animada	
Extrema Violência Realista	
Glamorização e banalização da violência.	

Glamourização e apologia à violência	Violência extrema
Glamourização da violência	
Indução à Violência Grave	
Mutilações	
Repetição de Cenas Violentas de Forte Impacto	
Repetição ou Exagero de Cenas Violentas de Forte Impacto	
Violência Banalizada	
Violência com Forte Impacto Violência com requinte de crueldade	
Violência com requinte de crueldade	
Violência de Forte Impacto	
Violência Excessiva	
Violência Grave	
Violência Grave Animada	
Violência Grave Realista	
Violência impactante	
Violência Animada Leve	
Violência Animada Leve	
Bullying	
Cenas de abuso com mulheres ou menores	
Envolve adolescentes em cenas de conteúdo violento e sexual	
Envolve criança como vítima	Violência infantojuvenil
Envolve crianças e adolescentes como vítimas e agressores	
Estupro de crianças	
Pedofilia	
Violência contra Criança	
Violência envolvendo criança como vítima	
Violência Envolvendo Crianças Como Vítimas e Agressoras	
Violência Envolvendo Crianças e Adolescentes	
Abuso Sexual	
Crime contra a dignidade sexual	
Crime Sexual	Violência sexual
Crimes contra a dignidade sexual	
Estupro	
Exploração sexual	
Insinuação de Abuso Sexual	
Tentativa de Estupro	

E.23 Eixo de Sexo e Nudez:

Descritores antigos	Equivalência
Apelo Sexual	
Carícia Intima	
Carícias	
Carícias Intimas	
Cenas de Insinuação de Sexo	
Cenas de Sexo	
Cenas de sexo sem penetração	
Conteúdo Sexual Leve	
Conteúdos Educativos sobre Sexo	
Conteúdos Sexuais	
Educação Sexual Educacional	
Erótico	
Erotismo	
Erotização	
Erotização Sexual Precoce	
Exposição da fetividade e sexualidade infantil em contexto adulto.	
Gesto Obsceno	
Gestos Obscenos	
Incesto	
Insinuação de Relação Sexual com Apelo Erótico	
Insinuação de Sexo	
Insinuação de sexo anal	
Insinuação de sexo frequentemente	
Insinuação de Sexo Leve	
Insinuação de sexo ocasionalmente	
Insinuação de Sexo Oral	
Insinuação de Sexo Oral e Anal	
Insinuação Sexual	
Insinuações de sexo	
Masturbação	
Nudez Velada	
Obscenidade	
Prostituição	
Relação Íntima	
Relação Sexual	

Conteúdo sexual

Relação sexual intensa	Conteúdo sexual
Relação Sexual Não-Explícita	
Relações Íntimas	
Sexo	
Sexo Atenuado	
Sexo oral	
Sexo Realista	
Sexo Velado	
Simulação de Sexo	
Situação Sexual Complexa	
Situações Sexuais Complexas	
Descrição superficial de prostituição	
Linguagem	
Linguagem Chula	
Linguagem chula e de conteúdo sexual	
Linguagem chula e depreciativa	
Linguagem imprópria	Linguagem chula, de baixo calão, palavrões
	Linguagem de baixo calão
	Linguagem de Conteúdo Sexual
	Linguagem Depreciativa Linguagem depreciativa e de conteúdo sexual
	Linguagem e gestos obscenos
	Linguagem Erótica
	Linguagem erótica e depreciativa
	Linguagem erótica, de conteúdo sexual
	Linguagem Imprópria
	Linguagem Inadequada
	Linguagem Inadequada
	Linguagem inadequada com conotação sexual
	Linguagem inapropriada Linguagem Metaforizada
	Linguagem Metaforizada de Conteúdo Sexual
	Linguagem Obscena
	Linguagem Obscena e Chula
	Linguagem obscena e de conteúdo sexual
	Linguagem obscena e depreciativa
	Linguagem obscena e erótica
	Linguagem obscena, chula e de conteúdo sexual
	Linguagem Obscena, Chula e Depreciativa
	Linguagem obscena, depreciativa e de Conteúdo sexual.
	Linguagem Obscena, Depreciativa e Erótica, de Contéudo Sexual

Linguagem Sexual	Linguagem imprópria
Palavrões	
Vocabulário de Baixo Calão	
Vulgaridade	
Cenas de Nudez	Nudez
Nudez artística	
Nudez completa	
Nudez de Nádegas	
Nudez de nádegas e seios	
Nudez de Seios	
Nudez frequentemente	
Nudez Frontal	
Nudez não erótica	
Nudez ocasionalmente	
Conteúdo pornográfico	Sexo explícito
Pornografia	
Relação Sexual Explícita	
Sexo explícito frequentemente	
Sexo explícito ocasionalmente	Temas sensíveis
Conteúdo educativo sobre diversidade sexual	

E.24 Eixo de Drogas:

Descritores antigos	Equivalência
Consumo de Drogas Lícitas e Ilícitas	Drogas
Uso de Drogas Uso e/ou Consumo de Álcool	
Adolescente envolvido no consumo de drogas	
Adolescentes Envolvidos no Consumo de Drogas Ilícitas	
Apologia ao Uso de Drogas	
Apologia ao uso de drogas ilícitas	
Consumo Atenuado de Drogas	
Consumo de Droga Ilícita	
Consumo de Droga Leve	
Consumo de Drogas	
Consumo de Drogas Envolvendo Adolescentes	
Consumo de Drogas Ilícita Por Adulto	
Consumo de Drogas Ilícitas	
Consumo de Drogas Ilícitas (Jogador)	
Consumo de Drogas Ilícitas (NPC)	
Consumo de Drogas Ilícitas Leves	
Consumo de Drogas Leves	
Consumo de Drogas Pesadas	Drogas lícitas
Consumo de Drogas por Adolescente	
Consumo de Drogas por Adulto	
Consumo de Drogas por Criança	
Consumo e Tráfico de Drogas	
Consumo e Tráfico de Drogas	
Consumo e Venda de Drogas Ilícitas	
Consumo Excessivo de Drogas Ilícitas	
Consumo explícito e repetido de drogas ilícitas	
Consumo Ocasional de Drogas	
Consumo repetido de drogas	
Consumo repetido de drogas pesadas	
Consumo, Produção e Tráfico de Drogas	
Drogas frequentemente	
Drogas ocasionalmente	
Drogas Pesadas	
Indução ao Uso de Drogas Ilícitas	
Indução ao uso de drogas lícitas infantil	
Insinuação de Consumo de Drogas	

Insinuação do Consumo de Drogas	Drogas lícitas
Insinuação do consumo de drogas ilícitas	
Posse de Drogas	
Posse de Drogas Leves	
Posse de Drogas Pesadas	
Posse e consumo de drogas leves	
Posse e consumo de drogas pesadas	
Produção de Drogas Ilícitas	
Temáticas de Drogas Ilícitas	
Tráfico Atenuado de Drogas	
Tráfico de Drogas	
Tráfico e Consumo de Drogas	
Adolescente envolvido no consumo de drogas lícitas	
Adolescentes envolvidos no consumo de drogas lícitas	
Álcool e Derivados de Tabaco	
Álcool frequentemente	
Álcool ocasionalmente	
Consumo de Álcool	Drogas lícitas
Consumo de Álcool e Fumo	
Consumo de Álcool ou Cigarro	
Consumo de Álcool ou Cigarro (Jogador)	
Consumo de Álcool ou Cigarro (NPC)	
Consumo de bebida alcoólica e cigarro	
Consumo de Drogas Lícitas	
Consumo de Drogas Lícitas sob um enfoque positivo	
Consumo de Drogas Lícitas	
Consumo de Drogas Lícitas (tabaco)	
Consumo de Drogas Lícitas por Adolescente	
Consumo e Tráfico de Drogas Lícitas	
Consumo Excessivo de Drogas Lícitas	
Consumo insinuado de droga lícita	
Consumo insinuado de drogas lícitas	
Consumo Irregular de Medicamento	
Consumo Irregular de Medicamentos	

E.25 Descritores que devem ser desconsiderados sem necessidade de substituição:

Descritores antigos	Equivalência
A pedido do requerente	
A pedido do requerente (Valorização do consumo)	
Aprendizado Infantil (Formas, Cores, Motricidade, etc)	
Apresenta Ironias	
Apresenta ironias e/ou metáforas	
Apresenta ironias e metáforas	
Apresenta Metáforas	
Apresentação de comportamentos repreensíveis/não desejáveis	
Apresentação de Gírias	
Arte	
Ausência de Drogas	
Ausência de Sexo	
Ausência de Violência	
Baixa tensão	
Ciências	
Comercialização	
Comportamento que valoriza o consumo	
Comportamentos repreensíveis/não desejáveis	
Conhecimentos Gerais	
Coordenação Motora	
Criatividade	
Criaturas frequentemente	
Criaturas ocasionalmente	
Desonestade	
Desvirtuamento Absoluto de Valores Éticos	
Desvirtuamento de Valores	
Desvirtuamento de valores éticos	
Desvirtuamento Grave dos Valores Éticos	
Desvirtuamento Moderado dos Valores Éticos	
Desvirtuamento Ocasional dos Valores Éticos	
Estudos Sociais	
Faroeste	
Física	
Folclore	
Geografia	
Gírias	
História	

Excluir / Não utilizar

Humano (Civil) frequentemente	
Humano (Civil) ocasionalmente	
Humano (Militar) frequentemente	
Humano (Militar) ocasionalmente	
Humanos frequentemente	
Humanos ocasionalmente	
Incitação ao jogo de azar	
Indução ao Desvirtuamento dos Valores Éticos	
Inglês	
Ironias e/ou metáforas	
Leitura	
Matemática	
Metáforas	
Música	
Não Humano frequentemente	
Não Humano ocasionalmente	
Nenhum	
Objetos frequentemente	
Objetos ocasionalmente	
Português	
Promiscuidade	
Química	
Redação	
Religião	
Situações Ofensivas aos Valores Éticos	
Temática	
Temática Adolescentes	
Temática Adolescentes Leve	
Temática adulta	
Temática Adulta Atenuada	
Temática Atenuada	
Temática com Impropriedade	
Temática Imprópria	
Temática Pré-Adolescente	
Tensão	
Tensão Atenuada	
Tensão Episódica	
Tensão Frequentes	
Tensão Moderada	

Excluir / Não utilizar

F. ELEMENTOS INTERATIVOS

Para jogos eletrônicos e aplicativos, a classificação indicativa também pode incluir descritores de elementos interativos. Esses descritores servem como alertas sobre mecanismos presentes no produto que podem expor excessivamente o usuário na internet ou levá-lo a gastar dinheiro real. A seguir, a lista completa dos dez descritores utilizados:

F.1 – Compartilha localização

Indica a funcionalidade que permite exibir a localização geográfica real do usuário ou jogador.

F.2 – Compras on-line

Alerta para a possibilidade de comprar produtos digitais com dinheiro real, como itens extras, moedas virtuais, assinaturas, passes de temporada, upgrades ou outros prêmios.

F.3 – Compras on-line (inclui itens aleatórios ou apostas)

Este elemento apresenta a possibilidade de comprar itens digitais com dinheiro real (ou moeda virtual adquirida com dinheiro real) onde o usuário não sabe o que receberá, como em caixas de itens aleatórios (loot box), pacotes de itens ou prêmios misteriosos. Também inclui a participação em mecanismos de aposta ou jogos de azar com valores monetários.

F.4 – 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.

F.5 – Compartilhamento de áudio e vídeo

Indica que o usuário pode ser exposto a conteúdos não filtrados gerados por outros usuários, incluindo comunicações diretas e o compartilhamento de mídia.

F.6 – Conteúdo adulto

Indica a presença de mecanismos que dão acesso a material adulto ou sexualmente explícito, gerado ou compartilhado dentro da plataforma. Também abrange a comercialização de produtos destinados a adultos e a aplicativos de namoro.

F.7 – Interação com I.A.

Alerta para o uso de sistemas de inteligência artificial que interagem com o usuário e podem gerar respostas, imagens, textos ou outros conteúdos de forma imprevisível e sem filtros.

F.8 – Publicidade

Indica a presença de anúncios publicitários no produto, incluindo publicidade direcionada, inserções patrocinadas ou propagandas de terceiros.

F.9 – Manipulação de imagens

Alerta para a possibilidade de editar, transformar ou gerar imagens (incluindo fotos de pessoas reais) dentro do produto, como o uso de ferramentas de embelezamento ou filtros automáticos.

F.10 – Recomendação de conteúdo

Indica a existência de mecanismos de curadoria ou recomendação automática de conteúdo, baseados em algoritmos, que podem direcionar o usuário a novos conteúdos de forma não controlada.

G. CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA - MODO DE EXIBIÇÃO

A divulgação das informações de classificação indicativa de obras audiovisuais deve seguir um padrão rigoroso. Essa padronização abrange a definição de tamanho, cor, proporção, posicionamento, tempo e duração de exibição, garantindo que as informações sejam comunicadas de forma clara e consistente.

As informações padronizadas da classificação devem estar visíveis e facilmente compreensíveis em qualquer meio que contenha ou anuncie o produto. A maneira como são apresentadas pode variar dependendo do tipo de produto.

I. Exibição dos símbolos e dos descritores de conteúdo:

- a) invólucros e embalagens de produtos classificáveis;
- b) invólucros e embalagens de outros produtos com material classificável embutido;
- c) capas de livros de RPG;
- d) catálogos, agendas e programações;
- e) aplicativos e jogos disponibilizados em dispositivos portáteis (celulares, smartphones, tablets e congêneres).
- f) Locais de acesso a obras audiovisuais, jogos eletrônicos, RPG e demais diversões e espetáculos públicos
- g) obras com distribuição digital;
- h) obras exibidas na televisão por acesso condicionado, televisão aberta, vídeo por demanda (VoD) e/ou salas de exibição;
- i) sítios da internet, brasileiros ou voltados para o público brasileiro.

II. Exibição da informação “verifique a classificação indicativa”:

- a) banners, cartazes e displays de divulgação;
- b) propaganda em mídia eletrônica (anúncios na televisão, rádio, internet);
- c) publicidade exposta ao ar livre (outdoors, painéis etc.);
- d) publicidade impressa;
- e) trailers ou teasers

III. Exibição facultativa do símbolo da classificação indicativa atribuída à obra completa que anuncia ou exibição obrigatória da informação “verifique a classificação indicativa”:

- a) chamadas de programação em televisão aberta.

Nas situações mencionadas, a exibição dos descritores de conteúdo é obrigatória somente quando eles são oficialmente atribuídos pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, à exceção do item II e III em que se limita à exibição da informação “verifique a classificação indicativa”. No entanto, as empresas têm a opção de exibi-los durante o processo de autoclassificação, caso assim prefiram.

Nessa hipótese, quando os descritores oficiais forem publicados, eles deverão substituir os anteriormente utilizados se houver qualquer divergência. O que prevalece é a definição estabelecida pela política pública vigente.

A exibição dos símbolos de classificação deve seguir as diferenciações especificadas neste guia prático, conforme se trate de uma atribuição oficial ou de autoclassificação.

Nos casos de obras ainda não classificadas oficialmente pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, que não estejam contempladas por regras específicas na portaria vigente ou neste guia prático, e que não se enquadrem nas situações descritas acima, a seguinte informação deverá ser exibida:

“VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA”.

H. DOS SÍMBOLOS DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Todos os símbolos e modelos mencionados nesta seção estão disponíveis para download no site da Classificação Indicativa, que faz parte do portal do Ministério da Justiça e Segurança Pública.

A informação de classificação indicativa deve ser exibida de forma resumida ou completa, dependendo do tipo de material e do local de exibição, seguindo os formatos abaixo:

H.1 Para obras classificadas oficialmente pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, a exibição do símbolo de classificação indicativa deve seguir os padrões visuais rigorosos estabelecidos neste guia.

É fundamental que o símbolo não seja, sob hipótese alguma:

- b) Invertido ou espelhado.
- c) Apresentado com transparência parcial.
- d) Submetido a qualquer alteração angular.

A seguir, estão os sete tipos de símbolos definitivos para exibição:



Para as obras que foram autoclassificadas, mas ainda não receberam a validação oficial do Ministério da Justiça e Segurança Pública, deve ser utilizado o símbolo provisório.

A seguir, a apresentação do símbolo que deve ser exibido:



O sistema de autoclassificação para obras, produtos e espetáculos deve utilizar os símbolos provisórios até que a classificação indicativa oficial seja confirmada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública. Quando a classificação oficial for emitida, os símbolos provisórios devem ser imediatamente substituídos pelos símbolos definitivos.

Em ambos os casos (símbolo provisório ou definitivo), a exibição deve seguir um padrão rigoroso:

- a) O formato deve ser quadrado, com arestas arredondadas.
- b) As cores dos quadrados coloridos são fixas e não podem ser alteradas nem ter variações de tom.
- c) As composições cromáticas devem seguir as especificações detalhadas no guia prático.
- d) Formato quadrado, com arestas arredondadas;
- e) As cores dos quadrados coloridos não podem ser alteradas ou apresentar variações de tom.

- f) As composições cromáticas devem seguir as especificações exatas definidas no Guia Prático para garantir a uniformidade.

Livre (verde):	RGB 0; 166; 81	CMYK 83%; 6%; 96%; 1%
6 anos (rosa fúcsia)	RGB 228; 52; 147	CMYK 4%; 92%; 0%; 0%
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%

H.2 Os símbolos de classificação indicativa podem ser exibidos de forma monocromática em duas situações específicas:

- a) Quando o material de impressão não permite o uso de cores.
- b) Quando toda a peça de divulgação ou embalagem for produzida sem cores.

H.3 O processo de classificação indicativa pode ser originário (ou matricial) ou derivado. O processo originário ocorre na primeira vez em que a obra é apresentada ao Ministério da Justiça e Segurança Pública, seja em sua versão completa ou não. O processo derivado se aplica quando uma obra já classificada é reeditada, ou seja, quando há adição ou supressão de conteúdo. Nesses casos, esses produtos são considerados obras editadas.

H.4 É importante notar que obras editadas com conteúdo adicional devem receber uma nova classificação etária. Por outro lado, aquelas que sofreram apenas supressão de conteúdo mantêm a classificação indicativa original.

H.5 Por fim, a dublagem ou legendagem de uma obra já classificada não a caracteriza como um processo derivado.

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

I.1 A classificação indicativa deve estar presente nos invólucros e embalagens de qualquer produto que contenha a obra classificável.

I.2 O símbolo deve ser posicionado no canto inferior esquerdo ou no canto inferior direito da parte frontal da embalagem, seguindo o modelo detalhado no item H.1.

Para capas ou embalagens com área frontal de até **270 cm²**, o símbolo de classificação deve ter dimensões mínimas de **10 mm** de altura por **10 mm** de largura.

Além disso, o símbolo deve ser cercado por uma borda branca obrigatória com, no mínimo, 0,25 mm de largura. Isso significa que a dimensão total do símbolo, incluindo a borda, deverá ser de, no mínimo, 10,5 mm de altura por 10,5 mm de largura. Existem dois tipos de caixas de informação para a

exibição da classificação indicativa:

- **Caixa de informação padrão:** utilizada para produtos que não possuem descritores de elementos interativos.
- **Caixa de informação interativa:** usada para produtos que contêm descritores de elementos interativos.

As caixas de informação (tanto a padrão quanto a interativa) devem ser exibidas exatamente como nos modelos fornecidos, sem permissão para inversão, espelhamento, transparência parcial ou qualquer alteração angular. Seu uso é exclusivo para a parte traseira de embalagens, não devendo ser utilizadas em qualquer outra mídia.

As dimensões das caixas variam conforme a área frontal da embalagem:

Para embalagens com até **270 cm²** de área frontal: A caixa de informação padrão deve ter no mínimo **16 mm** de altura por **35 mm** de largura. Além disso, uma borda branca obrigatória de no mínimo **0,25 mm** de largura deve circundá-la, resultando em uma dimensão total mínima de **16,5 mm** de altura por **35,5 mm** de largura.

Para embalagens com mais de **270 cm²** de área frontal: A altura total das caixas e de suas bordas deve ser ajustada para corresponder a, no mínimo, **10%** da altura da capa ou embalagem. Essa alteração de altura exige um ajuste proporcional em todas as outras dimensões e elementos da caixa.

A seguir, estão os seis tipos de caixas de informação para obras que já receberam classificação oficial do Ministério da Justiça e Segurança Pública.



A caixa de informação padrão é composta pelos seguintes elementos, dispostos de maneira específica:

- a) Um título, "CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: XX ANOS", posicionado no topo e escrito em caixa alta.
- b) O símbolo da classificação na extremidade esquerda.
- c) O nome completo da faixa etária, por extenso.
- d) Os descritores de conteúdo, alinhados na área branca.

Os descritores de conteúdo devem ser inseridos com a fonte rob, de domínio público, em tamanho 7 e na cor preta. Eles precisam ser centralizados no espaço entre o símbolo e a borda preta. Podem ser utilizados no máximo três descritores, cada um em uma linha separada, e com a primeira letra de cada palavra em maiúscula.

Para obras classificadas antes de 2012 que ainda possuam descritores antigos ou em número superior a três, os exibidores devem entrar em contato com o Ministério da Justiça e Segurança Pública para obter uma lista de descritores atualizada.

A seguir, três exemplos de caixas com descritores de conteúdo aleatórios:



Se uma obra não tiver um descritor de conteúdo, a frase "Não há inadequações" deve ser exibida na área branca da caixa de informação.

Essa frase deve ser escrita em Roboto Condensed, tamanho 7, na cor preta, e centralizada no espaço entre o símbolo e a borda preta. Apenas a letra "N" da palavra "Não" deve ser maiúscula.

Veja o modelo a seguir:

I.2.1 A caixa de informação interativa deve ter, no mínimo, 20 mm de altura por **35 mm** de largura. É obrigatório que a caixa seja contornada por uma borda branca de, no mínimo, **0,25 mm** de largura. Com isso, a dimensão total da caixa, incluindo a borda, será de, no mínimo, **20,5 mm** de altura por **35,5 mm** de largura.

I.2.2 Para embalagens com área frontal superior a **270 cm²**, as caixas de informação interativa e suas bordas devem ser redimensionadas para atingir uma altura total de, no mínimo, **10%** da altura da capa ou embalagem. É fundamental que qualquer ajuste na altura das caixas seja acompanhado por uma alteração proporcional em todas as suas outras dimensões e elementos, garantindo a integridade visual do design.

I.2.3 A seguir, estão os seis tipos de caixas de informação interativa:



A caixa de informação interativa é composta pelos seguintes elementos:

- a) Título: A frase "CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: XX ANOS", em caixa alta, no topo.
- b) Símbolo de Classificação: O símbolo correspondente à faixa etária, posicionado à esquerda.
- c) Descritores de Conteúdo: Alinhados na área branca. As regras de formatação são as mesmas da caixa de informação padrão.
- d) Elementos Interativos: Descritores alinhados na área preta.

Os descritores de elementos interativos devem ser inseridos usando a fonte Roboto Condensed, tamanho 6 e cor branca. Eles devem estar centralizados na borda preta inferior, com um limite de duas linhas. A primeira letra de cada frase deve ser maiúscula.

A seguir, estão três exemplos de caixas com descritores de elementos interativos aleatórios.



I.3 Embalagens com múltiplas obras:

Quando mais de uma obra com classificações indicativas diferentes é distribuída na mesma embalagem (seja na mesma mídia ou em mídias separadas), a informação deve ser exibida da seguinte forma:

I.3.1 Na parte frontal da embalagem, a exibição resumida da classificação deve ser o símbolo da obra com a faixa etária mais elevada. Isso deve seguir o modelo exposto no item **H.1**. Para ilustrar a regra de exibição da classificação indicativa mais elevada, veja os exemplos a seguir:

- a) Exemplo 1: Séries de TV e Episódios Imagine uma caixa de DVD com temporadas de uma série, onde cada temporada ou episódio tem uma classificação diferente (por exemplo, uma temporada é 12 anos e outra é 14 anos). Na parte frontal da embalagem, o símbolo exibido deve ser o da maior gradação, ou seja, 14 anos.
- b) Exemplo 2: Coleções de Jogos Eletrônicos Considere uma edição comemorativa que inclui três jogos: dois classificados para 16 anos e um para 18 anos. A embalagem, na sua parte frontal, deve exibir a classificação mais alta, que é 18 anos.

I.3.2 A exibição completa da classificação indicativa para embalagens que contêm múltiplas obras pode ser feita de duas maneiras:

- c) Cada obra deve ter sua própria caixa de informação, claramente identificando a qual título ela corresponde.
- d) Utiliza-se apenas uma caixa de informação, correspondente à obra com a classificação mais elevada. No entanto, os descritores de conteúdo de todas as obras devem ser combinados. Para isso, a empresa interessada deve solicitar ao Ministério da Justiça e

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

J.1 Para a divulgação de filmes, jogos eletrônicos, RPGs e programas de TV que ainda não foram oficialmente classificados pelo **Ministério da Justiça e Segurança Pública**, a seguinte frase deve ser exibida: "**VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA**". O texto deve ser em caixa alta e usar a fonte Roboto Condensed. A altura das letras deve ser de, no mínimo, 3% da altura total da peça de divulgação. Essa regra se aplica a cartazes, flyers, banners, displays (como totens e cubos) e mídia impressa (como jornais e revistas).

J.2 Para obras que já possuem classificação, as regras para exibição dos símbolos são as seguintes:

- a) O símbolo da classificação indicativa, acompanhado de uma borda branca obrigatória, deve ser exibido em qualquer lugar visível da peça de divulgação, conforme o modelo do item H.1.
- b) A altura total do símbolo e de sua borda deve ser de, no mínimo, 10% da altura ou da largura da peça de divulgação.

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

K.1 A **classificação indicativa** deve ser exibida em catálogos de produtos, agendas e programações. Para isso, a informação deve ser apresentada por escrito, indicando apenas a faixa etária da obra que já foi oficialmente classificada. Se a obra ainda não tiver uma classificação, o termo "**verifique a classificação indicativa**" deve ser utilizado.

É obrigatória a exibição dos símbolos da classificação, que devem ficar próximos ao produto, seguindo o modelo do item **H.1**.

L. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA DISTRIBUIÇÃO DIGITAL,

TELEVISÃO POR ASSINATURA, VÍDEO POR DEMANDA (VOD) E APLICAÇÕES E FORNECEDORES DOS PRODUTOS OU SERVIÇOS DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO QUE DISPONIBILIZEM PRODUTOS CLASSIFICÁVEIS

L.1 A classificação indicativa é obrigatória em todos os sites e plataformas que distribuem produtos audiovisuais de forma digital, incluindo filmes, jogos eletrônicos, aplicativos, programas de TV e serviços de vídeo sob demanda.

L.2 Estão essa obrigatoriedade abrange uma ampla variedade de modalidades, como:

- a) Serviços de download para smartphones e consoles (portáteis e de mesa).
- b) Serviços de compra ou aluguel de filmes por download.
- c) Serviços de download de jogos ou filmes para computadores.
- d) Televisão por assinatura, TV online e IPTV.
- e) Aplicações de conteúdo audiovisual e serviços de vídeo sob demanda (VoD, SVoD e TVoD).
- f) Serviços Over-The-Top (OTT) e qualquer outra plataforma que hospede conteúdo classificável.

L.3 A Símbolos e descritores de classificação indicativa devem ser exibidos em todas as plataformas, independentemente do tipo de dispositivo. A apresentação do símbolo é obrigatória na própria tela de seleção do produto. Já os descritores podem ser exibidos em uma tela separada, desde que sejam facilmente acessíveis por controle remoto, cursor ou outro dispositivo similar.

L.4 A apresentação do símbolo deve seguir os modelos do item A.1, com uma borda branca obrigatória, variando conforme a classificação seja por análise prévia ou autoclassificação. A exibição dos descritores não tem exigência de formato ou tamanho de fonte, mas devem ser perfeitamente legíveis. Se uma obra não tiver descritores, basta exibir o símbolo.

L.5 Em plataformas onde a classificação indicativa pode ser acessada a qualquer momento, é opcional exibir uma versão resumida durante a programação.

L.6 Para a televisão por assinatura, a classificação indicativa deve ser veiculada em dois momentos específicos:

- **Exibição completa:** no início do programa.
- **Exibição resumida:** no retorno dos intervalos, seguindo as mesmas regras da televisão aberta.

M. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA A TELEVISÃO ABERTA

A classificação indicativa de programas de TV deve ser veiculada em dois momentos específicos durante a exibição:

- a) Exibição completa: no início do programa.
- b) Exibição resumida: no retorno dos intervalos comerciais.

M.1 A exibição completa da classificação indicativa, que ocorre no início do programa, deve ser apresentada de uma das seguintes formas:

- a) Na faixa de informação no rodapé da tela.
- b) Em uma tela cheia dedicada, antes do programa começar.

M.2 A exibição completa da classificação indicativa é composta por seis elementos essenciais:

- a) Símbolo da faixa etária: O quadrado colorido, com o formato e as cores oficiais.
- b) Nome completo da faixa etária: O texto por extenso, como "NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE XX ANOS" ou "LIVRE", em letras maiúsculas e tamanho legível.
- c) Descritores de conteúdo: A frase "APRESENTA:" seguida dos descritores, como "VIOLENCIA, SEXO E DROGAS", em tamanho legível, quando aplicável.
- d) Informação de acessibilidade (Libras): Indicador de que o programa possui tradução em Libras.
- e) Audiodescrição: Indicador de que o programa possui audiodescrição.
- f) Recomendação horária: A faixa de horário recomendada para a exibição do programa.

M.3 Preenchimento e Acessibilidade:

1. Idade e Descritores: No item (b), a marcação "XX" do modelo deve ser substituída pela idade em números. Devem ser usados os descritores de conteúdo oficiais fornecidos pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.
2. Libras e Audiodescrição: As informações de acessibilidade, como a Língua Brasileira de Sinais (item d) e a audiodescrição (item e), só precisam ser exibidas se houver regulamentação específica para a mídia ou plataforma em questão. Quando aplicável, elas são obrigatórias para que a informação de classificação esteja completa.

As emissoras têm a opção de não usar o modelo padrão para a exibição completa, desde que todas as informações exigidas para aquela faixa etária sejam apresentadas. Isso inclui os descritores de conteúdo (se atribuídos oficialmente) e a manutenção do símbolo, seguindo o modelo especificado no item H.1.

M.4 A exibição resumida consiste na apresentação do **símbolo da classificação indicativa** por um mínimo de cinco segundos consecutivos. Essa exibição deve ocorrer nos primeiros trinta segundos após o retorno do intervalo comercial, quando houver. O símbolo deve seguir o modelo padrão, conforme detalhado no item H.1.

M.5 A informação na Língua Brasileira de Sinais, item **d**, e audiodescrição, item **e**, devem ser exibidas quando houver a regulamentação específica aplicável a cada tipo de mídia, plataforma ou espetáculo aberto ao público, de forma que deverá ser prestada a informação completa sobre a classificação indicativa.

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, que inclui os descritores de conteúdo, quando atribuídos pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública - e mantenha a utilização do símbolo, seguindo o modelo especificado no item H.1.

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 H.1.

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

N.1 A classificação indicativa deve ser informada nos anúncios em mídia eletrônica. Isto inclui 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.

N.2 Na televisão, no cinema e no mercado de jogos e vídeo doméstico, os anúncios de programas, de diversões e de espetáculos; e no rádio, deve-se anunciar a expressão “verifique a classificação indicativa”.

N.3 Para anúncios gráficos de obra classificável (como banners) na internet, deve ser anunciada a expressão “verifique a classificação indicativa”. É facultada a utilização do símbolo definitivo e dos descritores de conteúdo, no caso dos anúncios publicitários, quando haja a classificação oficial realizada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

N. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA EM SÍTIOS DA INTERNET E PLATAFORMAS DE CONTEÚDO DE TERCEIROS

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

O.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. A classificação exibida deverá ser aquela autodeclarada (vide H1) ou, no caso de obras que já possuam classificação publicada, é obrigatório o uso da classificação atribuída pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

O.2 O símbolo deve seguir os moldes no disposto em H.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 Roboto Condensed, de forma clara e de fácil visualização.

O.3 No caso das aplicações e fornecedores dos produtos ou serviços de tecnologia da informação, tais como os aplicativos de redes sociais ou de hospedagem de conteúdos e vídeos, comercializados ou disponibilizados gratuitamente em lojas digitais, incluindo suas versões web, os serviços de mensageria, de conteúdo e de hospedagem, distribuídos por meio físico ou digital, classificados pelo Sistema Iarc, pelo modelo tradicional ou outro modelo aprovado pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, deve ser utilizado o modelo de **caixa de informação padrão**. Os seis tipos de caixas de informação interativa estão exibidos a seguir:



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) descriptores de conteúdo da obra, alinhados na área branca; d) elementos interativos, alinhados na área preta.

Os descriptores de conteúdos devem ser inseridos seguindo as mesmas regras para a caixa de informação padrão. Os descriptores de elementos interativos devem ser inseridos em fonte Roboto Condensed, 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:



Nestes casos, a exibição na tela de entrada deve ser feita de forma centralizada, no momento de

todos os acessos realizados pelos usuários, tanto no aplicativo, quanto via web, podendo ser ocultado após a anuência, por meio de botão ou comando específico.

O. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NO ACESSO EM SALAS DE CINEMAS, FESTIVAIS, EXPOSIÇÕES 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.

P.1 Em cinemas, teatros, circos, casas de show/espetáculos etc.: deve ser apresentada a exibição completa da classificação indicativa em local de fácil visualização, segundo o disposto no item H.1, tanto no ato da compra ou aquisição do bilhete ou convite, como próximo às portas ou aos portões de acesso.

P.2 Os descritores de conteúdo da obra devem estar listados por extenso, necessariamente próximos ao quadrado símbolo, apenas para obras cuja classificação indicativa foi atribuída oficialmente pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública e publicada no Diário Oficial da União.

CONTATOS ÚTEIS

Coordenação-Geral de Políticas de Classificação Indicativa

Diretoria de Segurança e Prevenção de Riscos no Ambiente Digital

Secretaria Nacional de Direitos Digitais

Ministério da Justiça e Segurança Pública

Esplanada dos Ministérios, Bloco T, Anexo II, Sala 313

CEP: 70064-900 – Brasília/DF

Telefone: (61) 2025-9061 / (61) 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 Indicativa

CLASSIFICAÇÃO

INDICATIVA

GUIA PRÁTICO

DE AUDIOVISUAL

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



L	6	10	12	14	16	18
AL	A6	A10	A12	A14	A16	A18