



GUIA PRÁTICO
CLASSIFICAÇÃO
INDICATIVA



MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA
DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA GUIA PRÁTICO

Organização

Secretaria Nacional de Justiça

2ª edição

Brasília

2012

MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA

José Eduardo Cardozo

SECRETÁRIO EXECUTIVO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Luiz Paulo Teles Barreto

SECRETÁRIO NACIONAL DE JUSTIÇA

Paulo Abrão Pires

DIRETORA DO DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO

Fernanda Alves dos Anjos

DIRETOR ADJUNTO DO DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO

Davi Ulisses Brasil Simões Pires

COORDENADORA DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Alessandra Xavier Nunes Macedo

ELABORAÇÃO DO CONTEÚDO

Alessandra X. N. Macedo

Anna Paula U. de A. Branco

Bruna Grazielle M. Silva

Daniel Ramos da Silva

Davi Ulisses B. S. Pires

Gustavo Camilo Baptista

Isabela Maria L. Blumm

Marcela Queiroz Alvim

Marcelo B. Duarte da Costa

Otavio Chamorro Mendoza

Patrícia Almeida Gusmão

Pedro A. Albuquerque

Rafael Figueiredo Vilela

Rafaela Camelo Vieira

Ranna Iara de P. C. Almeida

Tiago Vinícius Vaz

REDAÇÃO, REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO

Ana Paula Rodrigues Plá

Anna Luiza da Silveira Corrêa

Maria Celva Bispo dos Reis

Otavio Chamorro Mendoza

Rafael Figueiredo Vilela

AGRADECIMENTO

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

Distribuição gratuita

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

SUMÁRIO

Apresentação	5
Secretaria Nacional de Justiça	6
Objetivo	7
Aplicação dos Critérios de Classificação Indicativa	8
Classificação Indicativa: Critérios de Análise	9
Violência (Livre).....	9
Violência (10 anos).....	10
Violência (12 anos).....	11
Violência (14 anos).....	14
Violência (16 anos).....	14
Violência (18 anos).....	15
Sexo e Nudez (Livre).....	16
Sexo e Nudez (10 anos).....	17
Sexo e Nudez (12 anos).....	17
Sexo e Nudez (14 anos).....	18
Sexo e Nudez (16 anos).....	19
Sexo e Nudez (18 anos).....	19
Drogas (Livre).....	20
Drogas (10 anos).....	20
Drogas (12 anos).....	21
Drogas (14 anos).....	21
Drogas (16 anos).....	22
Drogas (18 anos).....	22
Atenuantes	23
Agravantes	25
Descritores de Conteúdos Inadequados	27
Classificação Indicativa: Modo de Exibição	28
Símbolos e Caixas.....	28
Exibição em Invólucros, Embalagens e Capas de Livros de RPG.....	31
Exibição em Banners, Cartazes, Outdoors, Displays e Mídia Impressa.....	33
Exibição em Catálogos, Agendas e Programações.....	33
Exibição pra Distribuição Digital.....	34
Exibição para Televisão.....	35
Exibição em Anúncios e Chamadas em Mídia Eletrônica.....	36
Exibição em Sítios da Internet.....	37
Exibição no Acesso a Obras e demais Diversões e Espetáculos Públicos.....	37
Perguntas Frequentes	38

APRESENTAÇÃO

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

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

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

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

Esse esforço já vem surtindo resultados. Por meio das oficinas de classificação indicativa realizadas em Brasília e em outras cidades pelo país com representantes de emissoras de TV, foi possível aproximar as autoclassificações (atribuídas pelas emissoras) das homologações do Ministério da Justiça – o índice de coincidência hoje está próximo a 90%.

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

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA

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

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

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

OBJETIVO

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

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

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

Esta edição, revista e ampliada, incorpora propostas em Debate Público via Internet e em reuniões com especialistas da temática dos direitos da infância e da adolescência.

APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

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

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

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

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

CRITÉRIOS DE ANÁLISE

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

A. VIOLÊNCIA

A.1. Livre

L

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

A.1.1. VIOLÊNCIA FANTASIOSA

- Níveis elementares e fantasiosos de violência, como atos agressivos de desenhos animados destinados ao público infantil, que não apresentem correspondência com a realidade tais como lesões corporais;
- Brigas não impactantes de tramas infanto-juvenis maniqueístas, de luta do bem contra o mal, que não apresentem sofrimento, lesões ou sangue;
- Violência caricata inserida no gênero comédia-pastelão (guerra de comida, pancadas que não resultem em dor), ou seja, que são feitas para provocar o riso e não como ato violento. EXEMPLO: Desenho animado em que personagem animalizado bate com uma bigorna na cabeça de outro, que é amassado e, logo em seguida, volta a sua forma original.

A.1.2. PRESENÇA DE ARMAS SEM VIOLÊNCIA

- Presença de armas de qualquer natureza, sem que haja motivação evidente de violência. EXEMPLO: Samurai pega sua espada sobre a mesa e a coloca nas costas.

A.1.3. MORTES SEM VIOLÊNCIA

- Cenas com morte, seja o momento em que o ato ocorre ou a exposição de cadáver, sem envolvimento de dor ou lesões.

EXEMPLO: Senhora idosa morre enquanto dorme.

L

10

12

14

16

18

L

10

A.1.4. OSSADAS E ESQUELETOS SEM VIOLÊNCIA

- Exibição de ossadas e esqueletos não-resultantes de ato violento.

EXEMPLO: É encontrado fóssil de um homem pré-histórico.

12

14

A.2. Não recomendado para menores de 10 anos

10

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.2.1. PRESENÇA DE ARMAS COM VIOLÊNCIA

- Utilização de armas com o intuito de praticar violência, sem que haja consumação do ato.

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

16

18

A.2.2. MEDO / TENSÃO

- Enquadramentos, jogos de câmera, iluminação, direção de arte, sonorização, comportamento dos personagens, recursos de edição ou qualquer outro elemento da linguagem audiovisual que crie uma ambientação tensa que pode causar medo ou susto no espectador.

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

A.2.3. ANGÚSTIA

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

EXEMPLO: Criança com câncer morre no hospital, acompanhada pela família, que chora.

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

- Exibição de ossadas e esqueletos resultantes de ato violento.

EXEMPLO: Policiais investigativos encontram uma caveira com um buraco de bala no crânio.

A.2.5. ATOS CRIMINOSOS SEM VIOLÊNCIA

- Qualquer ação que seja crime, contravenção ou infração de acordo com a legislação brasileira, que não esteja vinculada à violência propriamente dita.

EXEMPLO: Roubo, furto ou corrupção.

A.2.6. LINGUAGEM DEPRECIATIVA

- Cenas em que personagens tecem comentários maldosos ou depreciativos a respeito de alguém que não esteja presente.

EXEMPLO: – Olha aquela vagabunda chegando perto do meu namorado!

A.3. Não recomendado para menores de 12 anos**12**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.3.1. ATO VIOLENTO

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

EXEMPLO: Personagens brigam com socos e chutes; personagem, com uma pedrada, quebra o nariz de outro; personagem coloca comprimidos tranquilizantes no chá de outro para fazê-lo desmaiar; lançamento de gás de pimenta em um evento público; personagem ameaça matar o filho de outro; personagem se autoflagela.

A.3.2. LESÃO CORPORAL

- Exibição de lesões corporais, fraturas, sangue e/ou órgãos internos, inclusive quando resultantes de procedimentos médicos e acidentes.

EXEMPLO: Cardiologistas abrem paciente com bisturi. Personagem apresenta fratura exposta.

A.3.3. DESCRIÇÃO DE VIOLÊNCIA

- Narrações, cartelas gráficas ou diálogos que narrem atos violentos.

EXEMPLO: Personagem confessa assassinato, revelando que matou a facadas.

A.3.4. PRESENÇA DE SANGUE

- Exibição de sangue oriundo de alguma lesão corporal, seja ela exibida ou não: sangue originado de agressões físicas (como socos e tiros), acidentes (como os automobilísticos e domésticos), procedimentos médicos e lesões internas (como cirurgias, vômitos com sangue) e cenários ou objetos ensanguentados. Pequenos cortes, testes hemopáticos, menstruação e sangramentos nasais não são considerados (salvo quando o enquadramento e as composições de cena valorizem a presença de sangue).

EXEMPLO: Paredes ensanguentadas da cena de um suposto crime.

A.3.5. SOFRIMENTO DA VÍTIMA

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

EXEMPLO: Personagem chora de dor após sofrer um acidente de carro; personagens de um jogo gritam de dor quando são atingidos por golpes.

A.3.6. MORTE NATURAL OU ACIDENTAL COM VIOLÊNCIA

- Mortes naturais ou acidentais (seja o momento da morte ou a exposição de cadáver) com o envolvimento de dores ou lesões.

EXEMPLO: Homem sente as dores de um ataque cardíaco e cai morto na rua.

A.3.7. ATO VIOLENTO CONTRA ANIMAIS

- Exibição de ato de maus-tratos e ferimentos contra animais. Também se aplica a tendência quando personagem, intencionalmente, tira a vida de animal, com exceção dos casos de sobrevivência ou consumo.

EXEMPLO: Irritado, homem chuta seu cachorro e o animal chora de dor; garotos se divertem chutando gatos na rua.

A.3.8. EXPOSIÇÃO AO PERIGO

- Exibição de ato ou omissão que coloque em risco a vida ou a saúde.

EXEMPLO: Atear fogo a uma casa ou floresta, explodir carro, manter relações sexuais sem proteção sabendo que possui DST.

A.3.9. EXPOSIÇÃO DE PESSOAS EM SITUAÇÕES CONSTRANGEDORAS OU DEGRADANTES

- Assédio moral, constrangimento, degradação ou humilhação que pode ser expressa de várias formas, seja verbalmente ou através de imagens e contextos. A predisposição da(s) pessoa(s) a se envolver(em) em uma situação não é atenuante para o conteúdo humilhante, principalmente se ela o faz por inocência ou em troca de outra coisa (dinheiro, por exemplo).

EXEMPLO: Pessoa aceita colocar chapéu de burro em troca de dinheiro; pessoa aceita ser suja com ovos para conseguir participar de um programa de TV; patrão ofende o funcionário no ar; professor humilha aluno que chegou atrasado na sala de aula.

A.3.10. AGRESSÃO VERBAL

- Apresentação de cenas em que haja xingamentos entre personagens.

EXEMPLO: Personagem xinga a outra de vadia preguiçosa.

A.3.11. OBSCENIDADE

- Ato, palavra, escrito ou gesto, em especial os obscenos, com o intuito de ofender ou constranger alguém.

EXEMPLO: No trânsito, homem aponta o dedo médio para outro.

A.3.12. BULLYING

- Bullying é o ato de violência psicológica intencional e repetitiva que consiste em um indivíduo (bully ou "valentão") ou grupo de indivíduos que intimidam outro indivíduo ou grupo incapaz de se defender, a fim de isolá-lo socialmente, através de atos como espalhar comentários, recusar-se em se socializar com a vítima e intimidar outras pessoas que desejam se socializar com ela.

EXEMPLOS: Grupo de meninos não permite que outro jogue futebol com eles e sentenciam: "Não falem com ele".

A.3.13. EXPOSIÇÃO DE CADÁVER

- Exibição descontextualizada de corpos sem vida.

EXEMPLOS: Equipe de polícia encontra corpo no meio da rua; corpos caídos no cenário de um jogo de ação.

A.3.14. ASSÉDIO SEXUAL

- Personagem constrange alguém com o intuito de obter vantagem ou favor sexual, prevalecendo-se o agente da sua condição de superior hierárquico ou ascendência inerentes ao exercício de emprego, cargo, função ou outra forma de poder.

EXEMPLO: Patrão seduz funcionária, insinuando que devem manter relação sexual para que ela seja promovida.

A.3.15. SUPERVALORIZAÇÃO DA BELEZA FÍSICA

- Valorização excessiva da beleza física como condição imprescindível para uma vida mais feliz ou para a aceitação social. Isto sem que, ao mesmo tempo, sejam apresentados riscos inerentes a este comportamento (como a anorexia, bulimia, falhas nos procedimentos cirúrgicos, dentre outros).

EXEMPLO: Situações em que cirurgias plásticas ou dietas extremadas são valorizadas como os únicos ou mais importantes caminhos para uma vida melhor e mais feliz. Definição de padrões de beleza e estética corporal muito restritos.

A.3.16. SUPERVALORIZAÇÃO DO CONSUMO

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

EXEMPLO: Personagem humilha o outro porque ele não possui um tênis da moda.

A.4. Não recomendado para menores de 14 anos**14**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.4.1. MORTE INTENCIONAL

- Personagem mata outro intencionalmente.

EXEMPLO: Homem atira em outro; vampiro mata um lobisomen.

A.4.2. ESTIGMA / PRECONCEITO

- Diálogos, imagens ou contextos que estereotipam as chamadas minorias ou grupos vulneráveis, fazendo chacota ou depreciando um indivíduo ou grupo por conta de suas particularidades, reiterando sua histórica condição marginal, ridicularizando características ou crenças pessoais (a identidade social), atendo-se a uma característica pessoal para diminuir o indivíduo ou grupo, atribuindo-lhe condição defeituosa.

EXEMPLO: Índio é apresentado como preguiçoso; morador de rua é sempre retratado como bandido; criança é chamada de “bichinha” por conta de seus trejeitos.

A.5. Não recomendado para menores de 16 anos**16**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.5.1. ESTUPRO¹

- Conteúdos de relação sexual não consentida.

EXEMPLO: Mulher é abusada sexualmente.

A.5.2. EXPLORAÇÃO SEXUAL²

- Conteúdos em que personagem se beneficia da prostituição de outro.

EXEMPLO: Personagem mantém estabelecimento onde se pratica prostituição; personagem do jogador pode realizar o trabalho de um rufião.

A.5.3. COAÇÃO SEXUAL

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

EXEMPLO: Presidiário novato é coagido a ter relações sexuais com os companheiros de cela; personagem é coagido a manter relação sexual com o patrão para manter o emprego; marido coage esposa a manter relação sexual.

¹ Constranger alguém, mediante violência ou grave ameaça, a ter conjunção carnal ou a praticar ou permitir que com ele se pratique outro ato libidinoso.(Lei 12015)

² Induzir ou atrair alguém à prostituição ou outra forma de exploração sexual, facilitá-la, impedir ou dificultar que alguém a abandone.(Lei 12015)

A.5.4. TORTURA

- Apresentação de imagens e sons em que haja violência com intensos e/ou constantes padecimentos físicos ou psicológicos da vítima em troca de algo (como uma informação), ocasionando morte ou não.

EXEMPLO: Homem espanca outro para que ele lhe revele onde está guardada uma quantia de dinheiro.

A.5.5. MUTILAÇÃO

- Cenas de desmembramento de um personagem, vivo ou não, ocasionando dor ou não. Contempla-se também a exibição de partes de cadáveres.

EXEMPLO: Homem corta a cabeça de outro.

A.5.6. SUICÍDIO

- Exibição de personagem que se mata. Contextos em que o personagem cogita tirar a própria vida também podem ser contemplados nessa tendência.

EXEMPLO: Mulher se joga de prédio; homem consome uma grande dose de medicamentos com intenção de tirar a própria vida, etc.

A.5.7. VIOLÊNCIA GRATUITA / BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA

- Violência sem motivo aparente, por motivo fútil ou, reiteradamente, como forma predominante ou única de resolução de conflitos.

EXEMPLO: Homem encontra outro na rua e esfaqueia suas costas, mas não é apresentada causa ou consequência ao ato; jogador pode agredir livremente pedestres na rua.

A.5.8. ABORTO, PENA DE MORTE, EUTANÁSIA

- Cenas, diálogos e contextos envolvendo as temáticas deste item.

A.6. Não recomendado para menores de 18 anos**18**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

A.6.1. VIOLÊNCIA DE FORTE IMPACTO

- Cenas de violência de forte impacto imagético.

EXEMPLO: Pessoa sendo carbonizada.

A.6.2. ELOGIO, GLAMOURIZAÇÃO E/OU APOLOGIA À VIOLÊNCIA

- Cenas que, por diálogos, imagens e contexto, enalteçam e incentivem a prática de violência. Também quando a violência é retratada como se fosse “bonita”, “interessante”, “positiva”, valorizando o ato violento e/ou os agressores.

L

10

EXEMPLO: Diálogos com frases como “matar alguém é o sentimento mais prazeroso que um ser humano pode sentir”; jogos que oferecem recompensas por formas criativas de matar o oponente.

12

A.6.3. CRUELDADE

- Cena realista de violência, de forma sádica, que produza intensos padecimentos físicos.

14

EXEMPLO: Homem quer se vingar de outro e o pendura em uma árvore e arranca todos seus dedos e dentes antes de matá-lo.

16

A.6.4. CRIMES DE ÓDIO

- Diálogos, imagens ou contextos que apresentem ataques físicos ou verbais motivados por ódio discriminatório por conta de preconceito de gênero ou identidade de gênero, raça ou etnia, religião ou credo, orientação sexual, pertencimento geográfico, idade, condição física ou social, trejeitos e outras situações em que indivíduos pertençam a grupo.

18

EXEMPLO: Grupo antissemita encontra judeu na rua e lhe agride sem qualquer outra motivação que não o ódio por sua cultura /raça /religião.

A.6.5. PEDOFILIA

- Violência sexual contra vulnerável (menores de até 14 anos).

EXEMPLO: Adulto pratica sexo com criança de 11 anos, independentemente do seu consentimento.

B.

SEXO E NUDEZ

B.1. Livre

L

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

B.1.1. NUDEZ NÃO ERÓTICA

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

EXEMPLO: Documentário mostra a realidade de uma tribo indígena onde as pessoas estão nuas.

B.2. Não recomendado para menores de 10 anos**10**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.2.1. CONTEÚDOS EDUCATIVOS SOBRE SEXO

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

EXEMPLO: Em escola, estudantes aprendem sobre o sistema reprodutor.

B.3. Não recomendado para menores de 12 anos**12**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.3.1. NUDEZ VELADA

- Nudez sem a apresentação de nus frontais (pênis, vagina), seios e nádegas, ou seja, uma nudez "opaca" ou velada.

EXEMPLO: Em cena com nudez, insere-se tarja ou efeito gráfico sobre seios, nádegas e órgãos genitais; seios de uma personagem são estrategicamente cobertos por um objeto em cena.

B.3.2. INSINUAÇÃO SEXUAL

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

EXEMPLO: Casal se beija, começa a tirar a roupa e deita na cama; casal se beija suado sob lençóis.

B.3.3. CARÍCIAS SEXUAIS

- Cenas em que personagens se acariciam, a sexualização está presente, mas a ação não resulta em relação sexual.

EXEMPLO: No cinema, namorado passa a mão pelo seio da namorada.

B.3.4. MASTURBAÇÃO

- Cena não explícita de masturbação.

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

L

10

12

14

16

18

B.3.5. LINGUAGEM CHULA

- Diálogos, narrações ou cartelas gráficas que apresentem palavras chulas ou palavrões. São expressões ofensivas e vulgares relacionadas a sexo (incluindo órgãos sexuais) e excrementos.

EXEMPLO: M*rda, c*, b*ceta, p*rra, escr*to, p*ta, etc.

B.3.6. LINGUAGEM DE CONTEÚDO SEXUAL

- Diálogos, narrações ou cartelas gráficas sobre sexo, em qualquer contexto, sem que haja apresentação de vulgaridades, detalhamentos ou sem que o diálogo seja erótico ou estimulante.

EXEMPLO: Personagens conversam: “Vocês dois transaram mesmo? Quando foi isso?”

B.3.7. SIMULAÇÕES DE SEXO

- Imagens ou sons de uma cena que tenham uma relação sexual farsesca, sem que haja o ato sexual em si.

EXEMPLO: Personagens fingem que transam para constranger um amigo.

B.3.8. APELO SEXUAL

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

EXEMPLO: Personagens olham para as nádegas de mulher que passa por eles, demonstrando interesse sexual.

B.4. Não recomendado para menores de 14 anos**14**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.4.1. NUDEZ

- Cena em que são exibidos seios, nádegas e/ou órgãos genitais.

EXEMPLO: Pessoa troca de roupa enquanto outra a observa.

B.4.2. EROTIZAÇÃO

- Imagens, diálogos e contextos eróticos, sensuais ou sexualmente estimulantes³, como strip-teases e danças eróticas.

EXEMPLO: Homem realiza strip-tease; mulher se insinua, fica apenas de biquíni para seduzir outra pessoa.

³ Estimulante: que excita, que incita, que anima.

B.4.3. VULGARIDADE

- Imagens, diálogos ou contextos que apresentem a sexualidade de maneira vulgar.

EXEMPLO: Jovem diz para a mulher ao seu lado: “Suas amigas sabem que você gosta é de x*x*ta?”

B.4.4. RELAÇÃO SEXUAL

- Cena com qualquer modalidade de sexo (vaginal, anal, oral, manual) não explícito.

EXEMPLO: Casal mantém relação sexual, mas não é possível ver penetração.

B.4.5. PROSTITUIÇÃO

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

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

B.5. Não recomendado para menores de 16 anos**16**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.5.1. RELAÇÃO SEXUAL INTENSA

- Cena, hiper-realista ou de longa duração, com qualquer modalidade de sexo (vaginal, anal, oral, manual) não explícito.

EXEMPLO: Casal mantém relação sexual de longa duração, com detalhes como suor ou orgasmos, mas não é possível visualizar penetração.

B.6. Não recomendado para menores de 18 anos**18**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

B.6.1. SEXO EXPLÍCITO

- Apresentação de relação sexual explícita, de qualquer natureza, inclusive masturbação, com reações realistas dos personagens participantes do ato sexual, com visualização dos órgãos sexuais. Não ocorre necessariamente em obras pornográficas.

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

B.6.2. SITUAÇÕES SEXUAIS COMPLEXAS / DE FORTE IMPACTO

- Sexo com incesto (apresentação de cenas de sexo ou relações erótico-afetivas entre parentes de primeiro grau ou correlatos, como pai, mãe, irmão, padrasto, enteado etc.), sexo grupal, fetiches violentos e pornografia em geral.

EXEMPLO: Casal que participa de sadomasoquismo.

C. DROGAS

C.1. Livre

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

C.1.1. CONSUMO MODERADO OU INSINUADO DE DROGAS LÍCITAS

- Cenas irrelevantes para a trama com consumo moderado ou insinuado de drogas lícitas em situações sociais, sem apresentar efeitos relacionados ao consumo das drogas que deixem nítidos seus efeitos, como embriaguez. Inclui-se nesta tendência o consumo regular de medicamentos.

EXEMPLO: Espumante no ano novo, vinho no jantar; homem consome remédio leve para dor, com prescrição médica; composição de cena com bares, copos e taças de bebidas alcoólicas.

C.2. Não recomendado para menores de 10 anos

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.2.1. DESCRIÇÕES VERBAIS DO CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS

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

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

C.2.2. DISCUSSÃO SOBRE O TEMA “TRÁFICO DE DROGAS”

- Imagens, diálogos ou contextos que apresentem o tema “tráfico de drogas”, abordando causa, consequência ou soluções pertinentes ao caso, com um discurso equilibrado sobre as questões sociais que o tema engloba.

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

C.2.3. USO MEDICINAL DE DROGAS ILÍCITAS

- A tendência é aplicada quando há cenas em que personagem consome drogas consideradas ilícitas no Brasil, como maconha, para fins medicinais, quando for apresentado contexto adequado.

EXEMPLO: Personagem, que vive em país onde o consumo de maconha para fins medicinais é lícito, usa a droga para atenuar a dor do câncer.

C.3. Não recomendado para menores de 12 anos

12

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.3.1. CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS

- Cenas em que sejam exibidos consumos de cigarros de nicotina e bebidas alcoólicas.

EXEMPLO: Personagem chega em casa, acende um cigarro e o consome sentado no sofá.

C.3.2. INDUÇÃO AO USO DE DROGAS LÍCITAS

- Cenas em que personagem oferece a outro ou o estimula a consumir cigarro de nicotina, bebida alcoólica ou medicamentos de forma irregular.

EXEMPLO: Homem dá a outro remédio para controlar um mal, mulher oferece um cigarro.

C.3.3. CONSUMO IRREGULAR DE MEDICAMENTOS

- Cenas em que sejam exibidos consumos de medicamentos sem prescrição médica ou com a receita, mas consumido de forma irregular (em dose excessiva, por exemplo).

EXEMPLO: Personagem consome remédios de uso controlado sem ter consultado médico; personagem dobra, por conta própria, a dose do calmante receitado pelo médico.

C.3.4. MENÇÃO A DROGAS ILÍCITAS

- Menção, descrição ou apresentação de drogas ilícitas, sem que se possa inferir consumo ou tráfico.

EXEMPLO: Saco de cocaína e tijolo de maconha sobre a mesa.

C.4. Não recomendado para menores de 14 anos

14

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.4.1. INSINUAÇÃO DO CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS

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

EXEMPLO: Personagem apresentando alucinação.



C.4.2. DESCRIÇÕES VERBAIS DO CONSUMO E TRÁFICO DE DROGAS ILÍCITAS

- Cena em que personagem revela que consumiu droga ilícita.

EXEMPLO: “Ontem cheguei em casa e fumei um baseado”.

C.4.3. DISCUSSÃO SOBRE “DESCRIMINALIZAÇÃO DE DROGAS ILÍCITAS”

- Diálogos entre personagens gerando um debate sobre a liberalização de drogas (desde a produção até o consumo), deixando claras as causas, consequências e soluções pertinentes ao caso, com um discurso equilibrado sobre as questões sociais e de saúde que o tema engloba.

EXEMPLO: Debate em programa de televisão sobre a descriminalização da maconha.

C.5. Não recomendado para menores de 16 anos**16**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.5.1. PRODUÇÃO OU TRÁFICO DE QUALQUER DROGA ILÍCITA

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena com a produção e/ou comercialização de drogas consideradas ilícitas no Brasil.

EXEMPLO: Apresenta-se a produção de cocaína, uma plantação de maconha ou a compra de haxixe.

C.5.2. CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS

- Cena com consumo de drogas ilícitas, como cocaína, merla, crack, maconha e drogas sintéticas.

EXEMPLO: Homem inala cocaína.

C.5.3. INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS

- Cena em que personagem oferece droga ilícita a outro.

EXEMPLO: Homem oferece cigarro de maconha ao colega e os dois consomem juntos.

C.6. Não recomendado para menores de 18 anos**18**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

C.6.1. APOLOGIA AO USO DE DROGAS ILÍCITAS

- Imagens, diálogos ou contextos em que se estimule ou enalteça o consumo de qualquer droga ilícita.

EXEMPLO: Homem discursa sobre os benefícios da cocaína.

D. ATENUANTES

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

D.1. COMPOSIÇÃO DE CENA

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

EXEMPLO: Um assassinato é exibido em grande plano geral; uma cena de sexo é exibida de forma cômica; os personagens de um jogo são mostrados à distância, ficando muito pequenos e pouco detalhados; personagens de um jogo aparecem como animações infantilizadas em vez de reproduções realistas de seres humanos.

D.2. RELEVÂNCIA

- Conteúdo inadequado não é importante ou relevante para a obra.

EXEMPLO: Apresenta-se uma cena de insinuação sexual sem importância para o filme, sendo facilmente ignorada pelo espectador.

D.3. FREQUÊNCIA

- Conteúdo inadequado é apresentado uma ou poucas vezes na obra.

EXEMPLO: Durante uma novela, apresenta-se um assassinato.

D.4. CONTEXTO ESPORTIVO, HISTÓRICO, ARTÍSTICO, CULTURAL OU CIENTÍFICO

- Conteúdo inadequado vinculado a um contexto esportivo, histórico, artístico, cultural ou científico.

EXEMPLO: Horrores do holocausto; tortura durante o período da ditadura; nariz de jogador de futebol sangra após ser atingido por uma bola.

D.5. CONTEXTO IRÔNICO OU CÔMICO/CARICATO

- Conteúdo inadequado apresentado em um contexto que desvincule a inadequação da sua correspondência com a realidade, através de recurso estético irônico ou cômico/caricato.

EXEMPLO: Programa de humor apresenta relação sexual mal-sucedida de casal em crise, para provocar o riso.

D.6. CONTEXTO FANTASIOSO

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

- Ato violento não é perpetrado ou sofrido por um ser humano ou ser antropomorfizado, mas por animais, demônios, espíritos, extraterrestres, etc.

EXEMPLO: Homem atinge outro com um golpe de espada laser.

D.7. INSINUAÇÕES / SIMULAÇÕES / TENTATIVAS

- O conteúdo inadequado não é apresentado de fato, mas infere-se que ocorreu por imagens, diálogos ou contextos.

- Conteúdo inadequado não é consumado.

EXEMPLO: Homem passa a mão pelo nariz e sugere que outro deve ir com ele para consumir cocaína.

D.8. MOTIVAÇÃO

- Aplica-se quando o personagem é compelido a praticar o conteúdo inadequado, como em casos de legítima defesa, cumprimento do dever legal, exclusão de ilicitude, coerção ou sacrifício por outro.

- Linguagem chula utilizada como interjeição ou gíria, sem que haja ofensa direta a outro personagem.

EXEMPLO: Pessoa trafica droga contra sua vontade porque está sendo ameaçada; suicídio para salvar outra pessoa ou a humanidade; mulher aborta gravidez resultante de estupro; "C*ralho, ganhei a aposta!"

D.9. CONTRAPONTO

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

- Consequências negativas ao agressor, traficante, criminoso ou às vítimas e consumidores de drogas;

- Condenação à violência;

- Formas alternativas para a resolução de conflitos.

EXEMPLO: Personagem se vicia em uma droga e é demonstrada sua degradação; personagem sofre ao se prostituir.

D.10. CONTEÚDOS POSITIVOS

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

- Apresentação de referências à educação sexual (incluindo DSTs), ao uso de preservativos e a métodos anticoncepcionais, além de discussões intra-familiares sobre sexo e discussões sobre gravidez na adolescência.

EXEMPLO: Comportamentos que denotem responsabilidade, que valorizam a honestidade, a amizade, o respeito com os demais, a solidariedade, as habilidades

cognitivas da criança, o conhecimento, os cuidados com o corpo e o meio ambiente, as habilidades manuais / motoras ou sociais / emocionais, a diversidade, que promovam uma cultura de paz ou que façam menção aos direitos humanos de forma positiva.

E. AGRAVANTES

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

E.1. COMPOSIÇÃO DE CENA

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

EXEMPLO: Um assassinato é exibido em detalhes; a música sensual valoriza uma cena erótica; gráficos infantilizados fazem personagens adultos parecerem crianças violentas; alto grau de realismo gráfico de um jogo faz o sangue parecer muito vivo e convincente.

E.2. RELEVÂNCIA

- Conteúdo inadequado é importante ou relevante para a obra.

EXEMPLO: Apresenta-se um assassinato que é o ponto de partida e é lembrado durante toda a trama.

E.3. FREQUÊNCIA

- Conteúdo inadequado é apresentado várias vezes na trama.

EXEMPLO: Durante uma novela, apresentam-se recorrentes assassinatos que movimentam a trama.

E.4. INTERAÇÃO

- Tecnologia empregada possibilita ao espectador ou jogador níveis elevados de interação e excitação, aumentando sua imersão na obra.

- Conteúdos inadequados são realizados pelo personagem controlado pelo usuário.

EXEMPLO: Jogo de guerra realista, com sangue e mortes, em que o jogador segura o controle como seguraria um rifle de verdade; jogo de luta, com sangue e personagens realistas, que faz o jogador se movimentar intensamente enquanto joga, imitando os golpes; aparatos cinematográficos com efeito realista, como imagem tridimensional.

E.5. VALORIZAÇÃO DE CONTEÚDO NEGATIVO

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

- Apresentação de consequência positiva para quem perpetra a violência na obra;

- Condenação e elogio à violência de forma ambígua;
- Apresentação de violência ou consumo de drogas como a única forma ou forma predominante de resolução de conflitos;
- Conteúdo violento realizado por personagem de imagem valorizada (protagonista ou pessoa dentro de um padrão de beleza pré-estabelecido).

EXEMPLO: Ladrão não é preso; traficante recebe recompensa; jogador ganha mais pontos por praticar assassinato mais violento; personagem diz: “Tem que matar o assassino”; personagem é demitido e decide voltar a beber; mocinho, dono de bar, bate nos funcionários.

E.6. MOTIVAÇÃO

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

EXEMPLO: Homem mata outro em vez de denunciá-lo à polícia.

E.7. CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE

- Aplica-se quando quem realiza ou sofre a violência é criança ou adolescente. Neste contexto também estão contempladas cenas nas quais a criança ou o adolescente são expectadores do ato violento.
- O agravante é aplicado quando criança ou adolescente de até 14 anos presencia situação de conteúdo sexual.
- Criança ou adolescente faz uso de droga lícita ou ilícita.

EXEMPLO: Adolescente atira em criança; criança assiste à briga entre seus pais.

E.8. CONTEXTO

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

EXEMPLO: Mulher é espancada pelo marido; mulher é coagida a manter relações sexuais com o parceiro.

F. DESCRITORES DE CONTEÚDOS INADEQUADOS

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

Por exemplo, uma obra classificada como “10 anos” e com o descritor “Violência” irá conter cenas violentas leves, enquanto uma obra com classificação “16 anos” e o mesmo descritor apresentará cenas violentas mais fortes.

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

F.1 – Violência;

F.2 – Violência Extrema;

F.3 – Conteúdo Sexual;

F.4 – Nudez;

F.5 – Sexo;

F.6 – Sexo Explícito;

F.7 – Drogas;

F.8 – Drogas Lícitas;

F.9 – Drogas Ilícitas;

F.10 – Linguagem Imprópria;

F.11 – Atos Criminosos;

F.12 – Conteúdo Impactante.

L

10

12

14

16

18

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA MODO DE EXIBIÇÃO

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

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

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

A. DOS SÍMBOLOS DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

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

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

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

Os seis tipos de símbolos estão exibidos a seguir:



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

Livre (verde):	RGB 0; 166; 81	CMYK 83%; 6%; 96%; 1%
10 anos (azul claro):	RGB 0; 149; 218	CMYK 76%; 29%; 0%; 0%
12 anos (amarelo):	RGB 255; 203; 5	CMYK 1%; 19%; 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, <i>rich black</i>):	RGB 0; 0; 0	CMYK 20%; 20%; 10%; 100%

A.2. A **exibição completa** consiste na apresentação da **caixa de informação** ou da **caixa de informação combinada** da classificação indicativa conforme consta nos exemplos deste item, não podendo ser invertida, espelhada, apresentar transparência parcial ou sofrer qualquer alteração angular.

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



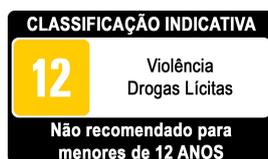
A **caixa de informação** é composta pelos seguintes elementos: a) título “classificação indicativa” escrito no topo, em caixa alta; b) símbolo da classificação à esquerda; c) descritores de conteúdo da obra, conforme informados na publicação em diário oficial, alinhados na área branca; d) nome completo, por extenso, da faixa de classificação.

Os descritores de conteúdos devem ser inseridos em fonte Arial Narrow, tamanho 7, cor preta, e devem estar centralizados no espaço entre o símbolo e a borda preta. Os

descritores de conteúdo, até o máximo de três, devem ser escritos cada um em sua linha, com a letra inicial de cada palavra escrita em maiúscula.

Nos termos do artigo 41 desta portaria, a critério do interessado, obras anteriormente classificadas podem ser rerepresentadas para análise do Ministério da Justiça para atualização dos descritores de conteúdo.

Seguem três exemplos com descritores de conteúdo escolhidos aleatoriamente:



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



A **caixa de informação combinada** é composta pelos seguintes elementos: a) título “CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA” escrito no topo, em caixa alta; b) símbolos da menor classificação contida e da maior classificação contida na área central à esquerda; c) descritores de conteúdo das obras, alinhados na área branca; d) informação sobre a variação da classificação indicativa; e) sítio da Classificação Indicativa.

Os descritores de conteúdo devem ser inseridos em fonte Arial Narrow, tamanho 7, cor preta, e devem estar centralizados no espaço entre o símbolo e a borda preta. Os descritores de conteúdo, até o máximo de três, devem ser escritos cada um em sua linha, com a letra inicial de cada palavra escrita em maiúscula. O interessado deve requerer ao Ministério da Justiça que indique quais descritores de conteúdo deverão constar na caixa de informação.

A informação sobre a classificação mínima e máxima deve ser inserida em fonte Arial Narrow Bold, tamanho 7, cor branca, e deve estar centralizada no espaço de cor preta na parte inferior da caixa. A frase padrão deve ser “Conteúdo varia de X a Y anos”, sem pontuação. Os números não devem ser escritos por extenso e as únicas letras maiúsculas devem ser a primeira letra da frase e a primeira letra da palavra “Livre”, quando houver.

Seguem dois exemplos de caixas de informação combinada:



A.3. Os símbolos e caixas de informação podem ser exibidos em preto e branco quando o material em que serão impressos não possibilitar a exibição de cores ou quando todo o restante da peça de divulgação ou embalagem não apresentar cores.

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

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

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

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

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

B.2. A exibição completa deve constar em qualquer lugar da parte traseira da embalagem, seguindo o modelo exposto no item **A.2**.

Para capas ou embalagens de até **270cm²** de área frontal, a caixa deverá medir no mínimo **20mm de altura X 35mm de largura**. Ao redor da caixa deverá constar uma borda obrigatória na cor branca, com no mínimo **0,25mm de largura**. Logo, a caixa e sua borda deverão medir, no total, no mínimo **20,5mm de altura X 35,5mm de largura**.

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

B.3. Embalagens com múltiplas obras

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

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

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

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

B.3.2. A exibição completa para múltiplas obras poderá ser feita de três formas: a) exibição da caixa de informação correspondente a cada obra; b) exibição da caixa de informação combinada; ou c) exibição da caixa de informação da obra de classificação mais elevada.

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

Opção b) A caixa de informação combinada pode ser exibida em qualquer lugar da parte traseira da embalagem, seguindo o modelo exposto no item **A.2.**

Para capas ou embalagens de até **270cm²** de área frontal, a caixa de informação combinada deverá medir no mínimo **20mm de altura X 45mm de largura**. Ao redor da caixa deverá constar uma borda obrigatória na cor branca, com no mínimo **0,25mm** de largura. Logo, a caixa e sua borda deverão medir, no total, no mínimo **20,5mm de altura X 45,5mm de largura**. A caixa retangular e a borda devem ter as arestas arredondadas.

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

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

B.3.3. No caso de mais de uma obra ser distribuída na mesma embalagem, independentemente de estarem ou não na mesma mídia, e terem todas a mesma classificação, mas com conteúdos inadequados diferentes entre si, não é necessário usar a caixa de informação combinada.

Nestas circunstâncias, deve-se usar a caixa de informação regular, listando de forma combinada todos os conteúdos distintos até o máximo de três. O interessado deve requerer ao Ministério da Justiça que indique quais descritores de conteúdo devem constar na caixa de informação.

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

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

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

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

Em caso de divulgação de obra ainda não classificada, deverá constar a informação “verifique a classificação indicativa”, escrita em caixa alta e em fonte Arial Narrow Bold, de modo que a altura das letras seja no mínimo **3%** da altura da peça de divulgação.

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

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

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

É facultativa a exibição dos símbolos da classificação da obra, forma resumida ou completa, próximo ao referido produto, seguindo os modelos dos itens **A.1.** e **A.2.**

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

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

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

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

Apresenta: XXX, XXX e XXX.

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

É facultado o uso da caixa de informação, seguindo o modelo exposto no item **A.2.**, no lugar da exibição do símbolo e dos descritores por extenso.

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

“Não recomendado para menores de XX anos.” ou “Livre”

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

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

F. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA TELEVISÃO

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

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

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

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

Os itens **2º** e **3º** devem ser exibidos no mesmo box, com largura mínima de ½ da tela. No item **2º** troca-se a marcação XX do modelo pela idade em numerais. No item **3º** trocam-se as marcações XXX do modelo pelos conteúdos inadequados informados pelo Ministério da Justiça. O item **3º** é facultado para programas com classificação igual ou inferior a 14 anos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

G.3. Para anúncios gráficos de obra classificável (como banners) na internet, a veiculação da classificação indicativa se dará por meio do símbolo, exibido no canto inferior direito ou esquerdo, com altura mínima de **10%** do maior lado do anúncio.

Enquanto não for atribuída classificação indicativa, deve ser anunciada a expressão “verifique a classificação indicativa”.

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

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

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

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

O símbolo deve seguir os moldes no disposto em **A.1**, com altura de 70 pixels, facultando-se a apresentação da exibição completa, segundo o disposto em **A.2**.

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

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

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

I.1. Em cinemas, teatros, circos, casas de show e espetáculos etc.: deve ser apresentada a exibição completa da classificação indicativa em local de fácil visualização, segundo o disposto em **A.2.**, tanto no ato da compra ou aquisição do bilhete ou convite, como próximo às portas ou portões de acesso.

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

PERGUNTAS FREQUENTES

Considerações Gerais

01. O que é Classificação Indicativa?

É a indicação à família sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais (televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de interpretação – RPG) não se recomendam. É aconselhável que os pais assistam e conversem com os filhos sobre os conteúdos e temas abordados.

02. Qual o embasamento legal da Classificação Indicativa?

A Classificação é embasada na Constituição Federal, no Estatuto da Criança e do Adolescente, nas Portarias MJ nº 1.100/2006 e nº 1.220/2007 e no Manual da Nova Classificação Indicativa. A Portaria MJ nº 1.100/2006 regulamenta a Classificação Indicativa de diversões públicas, especialmente obras audiovisuais destinadas a cinema, vídeo, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação (RPG) e as Portarias MJ nº 1.220/2007 e SNJ nº 14/2009 regulamentam as obras audiovisuais destinadas à televisão.

03. Classificação Indicativa é a mesma coisa que censura?

Não. Totalmente diferente da censura, a classificação é um processo democrático, dividido entre o Estado, as empresas de entretenimento e a sociedade, com o objetivo de informar às famílias brasileiras a faixa etária para qual não se recomendam as diversões públicas. Assim, a família tem o direito à escolha garantido e as crianças e adolescentes têm seu desenvolvimento psicossocial preservado.

O Ministério da Justiça não proíbe a transmissão de programas, a apresentação de espetáculos ou a exibição de filmes. Cabe ao Ministério informar sobre as faixas etárias e horárias para as quais os programas não se recomendam. É o que estabelece a Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente e as Portarias do Ministério da Justiça. Como se pode observar, classificação indicativa não é censura e não substitui a decisão da família.

04. Quando o sistema de classificação indicativa da Portaria MJ nº 1.220/2007 entrou em vigor?

A portaria entrou em vigor no dia 11 de julho de 2007. A partir de abril de 2008, todas as localidades com fuso horário diferente de Brasília tiveram de passar a respeitar a vinculação horária à etária prevista pela Portaria. O horário de verão, quando em vigor, também deve ser observado pelas emissoras de televisão.

05. Onde apresento o requerimento de classificação ou de autoclassificação?

O titular, ou representante legal da obra audiovisual, deverá protocolar o requerimento de classificação ou autoclassificação encaminhando o documento via Correios, email ou pessoalmente, na Central de Atendimento da Secretaria Nacional de Justiça.

06. Como posso saber a Classificação Indicativa das diversões públicas?

A decisão sobre a Classificação Indicativa é publicada no Diário Oficial da União. Ela também pode ser acessada em www.mj.gov.br/classificacao

Análise Prévia e Autoclassificação

07. Qual a diferença entre autoclassificação e análise prévia?

A autoclassificação é adotada pelas emissoras de televisão, que inscrevem o processo no Ministério da Justiça sem a necessidade de enviar a obra audiovisual. Após a estreia do programa, haverá o monitoramento pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJUS), que terá até 60 dias para confirmar ou indeferir a classificação pretendida pela emissora.

Já a análise prévia se aplica aos mercados de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e RPG. Para este serviço, o requerente deve encaminhar a obra e a classificação pretendida, acompanhadas da ficha de inscrição, para a Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND), que analisará e publicará a classificação indicativa atribuída no Diário Oficial da União (DOU). Somente após a publicação, a obra estará apta para exibição/comercialização.

08. Que tipo de obra é passível de classificação indicativa?

Devem solicitar classificação indicativa em análise prévia: obras para cinema, mercado de vídeo, jogos eletrônicos e jogos de RPG. Devem solicitar autoclassificação todos os programas exibidos na televisão, exceto os programas jornalísticos, noticiosos, esportivos, a publicidade em geral, programas eleitorais e as obras que já tenham sido classificadas para outro veículo.

São dispensados de análise prévia: espetáculos circenses, espetáculos teatrais, shows musicais e outras exibições e apresentações públicas. Essas devem se autoclassificar segundo os critérios do Manual de Classificação Indicativa e deste Guia Prático, mas estão dispensadas de apresentar requerimento ao Ministério da Justiça.

09. O que acontece se a emissora/produtor/distribuidor de obras para a televisão não fizer a autoclassificação?

Se o interessado não inscrever processo de autoclassificação no Ministério da Justiça de sua obra destinada ao mercado de televisão, o Ministério da Justiça pode, a

qualquer tempo, classificar a obra. Caso seja constatado abuso, será encaminhado parecer ao Ministério Público Federal, que irá julgar se houve infração ao artigo 254 do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069/90).

10. Quanto tempo demora a resposta para o requerimento de classificação ou de autotransclassificação?

No caso de programas de televisão, após análise dos documentos, a decisão será publicada no Diário Oficial da União (DOU) e em www.mj.gov.br/classificacao em até 20 dias úteis do recebimento, autorizando a emissora a veicular o programa, que terá o seu pedido de autotransclassificação deferido ou indeferido em até 60 dias após o início da exibição.

No caso do mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de RPG, o Ministério classificará a obra por análise prévia em 20 dias úteis após o recebimento. Caso haja urgência, o requerente poderá enviar solicitação com argumentos que fundamentem o pedido de redução do prazo legal.

11. O requerimento de classificação ou de autotransclassificação pode ser negado?

O requerimento só será indeferido (negado) se houver erro, falta de documentos, omissão de dados ou inconsistência no pedido.

12. A classificação ou autotransclassificação pretendida pode ser indeferida após a análise da obra?

Sim, caso a classificação pretendida não corresponda aos conteúdos exibidos na obra.

13. Cabe pedido de recurso da decisão de indeferimento?

Sim. O requerente que tiver seu pedido indeferido pode solicitar reconsideração ao Diretor do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação. Se a decisão do Diretor for mantida, o requerente poderá recorrer da decisão com um pedido de recurso ao Secretário Nacional de Justiça. Todas as decisões são publicadas no Diário Oficial da União.

14. Na prática, como é o processo de Classificação Indicativa de obras audiovisuais?

As obras são analisadas, com base nos critérios previstos neste Guia Prático, pelos profissionais da Coordenação de Classificação Indicativa, do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação, da Secretaria Nacional de Justiça, do Ministério da Justiça.

Cada obra é assistida por profissionais de diferentes áreas de atuação. Eles discutem sobre as inadequações, agravantes e atenuantes encontrados e chegam à conclusão da classificação da obra.

Classificação de programas de TV: as emissoras ou produtoras enviam ao Ministério da Justiça a sinopse do programa a ser exibido na televisão com a Classificação Indicativa pretendida. É o que se chama de autoclassificação. Após essa etapa, o Ministério da Justiça tem 60 dias para monitorar a obra e verificar se o conteúdo exibido condiz com a Classificação Indicativa pretendida pela emissora. Caso o conteúdo (cenas de sexo, drogas e violência) não esteja de acordo com a autoclassificação, o programa poderá ser reclassificado. As emissoras ainda podem pedir reconsideração da classificação.

O trabalho de monitoramento é contínuo e embasado nos critérios de quantidade, relevância, contextualização e intensidade de cenas que contenham sexo, violência e drogas.

Obras audiovisuais (mercado de cinema e vídeo): nestes casos, o Ministério da Justiça faz uma análise prévia para classificá-los.

Jogos eletrônicos e jogos de interpretação (RPG): também são analisados seguindo a metodologia e critérios deste Guia Prático. No caso de RPG, a análise é feita por requerimento das editoras ou distribuidoras, que devem encaminhar ao Ministério uma cópia do livro do jogo. Produtoras e distribuidoras de jogos eletrônicos enviam ao Ministério da Justiça um pedido fundamentado de Classificação Indicativa com o jogo, sinopse, uma cópia do jogo ou um vídeo demonstrativo abrangente dos conteúdos do mesmo (*gameplay*).

15. Quais critérios podem ser utilizados para fundamentar o pedido de autoclassificação para programas de televisão?

O pedido de autoclassificação deve conter a classificação pretendida e ser detalhado, apresentando descrição de temas, conteúdos e eventuais inadequações.

O responsável pela obra deve observar os princípios estabelecidos pelo art. 221 da Constituição Federal, em especial a preferência a finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas e o respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família.

16. Quais são as consequências se forem constatadas inadequações que não constavam no pedido de autoclassificação?

O Ministério da Justiça irá monitorar a obra audiovisual, para televisão, por até 60 dias. O monitoramento irá confirmar ou modificar a autoclassificação pretendida por produtores e emissoras.

O monitoramento é contínuo. Ao constatar que a autoclassificação não condiz com as cenas exibidas, o Ministério da Justiça poderá iniciar processo administrativo para reclassificação e comunicar ao Ministério Público e outros órgãos interessados sobre o ocorrido, para providências cabíveis.

Aplicação da Classificação

17. A classificação se aplica também a PPV (Pay Per View), VOD (Vídeo on Demand) e a outros canais de distribuição?

Sim. O sistema é aplicável a qualquer tipo de obra audiovisual destinada à distribuição e exibição em televisão ou similar, seja qual for o formato final de difusão ou distribuição.

18. Os critérios de análise para o mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e de interpretação são os mesmos da TV?

Sim. Os critérios de análise são embasados na quantidade, relevância, contextualização e intensidade das cenas com conteúdos de sexo, drogas e violência apresentados. Antes de lançar a Classificação Indicativa, o analista avalia se a obra apresenta agravantes e atenuantes. São agravantes, por exemplo, a apresentação de violência e ausência de punição ao agressor. A apresentação de comportamentos cooperativos, solidários, de valorização da vida e do ser humano podem ser atenuantes e ajudam a reduzir a Classificação Indicativa das obras analisadas.

19. Em um canal infantil é necessário mostrar a classificação "Livre" a cada programa exibido?

Sim. É sempre importante lembrar que a classificação indicativa é para obras audiovisuais específicas, não para toda a programação ou canal.

20. Programas ao vivo devem ser classificados?

Programas ao vivo estão dispensados de classificação, mas poderão ser classificados, com base no monitoramento e seu histórico, caso exista a presença reiterada de inadequações. O requerente deverá solicitar autotclassificação quando souber que o programa irá veicular conteúdos com inadequação.

21. Programas jornalísticos e esportivos devem ser classificados?

Não. O Ministério da Justiça não classifica ou monitora programas jornalísticos ou noticiosos, programas esportivos, programas ou propagandas eleitorais e publicidade em geral, incluídas as vinculadas à programação.

22. Programas e vídeos musicais precisam ser classificados?

Sim. Programas e vídeos musicais devem ser classificados, desde que não sejam parte de obras não sujeitas à classificação, como programas jornalísticos ou noticiosos. Essa regra também é válida para os programas religiosos.

23. No caso das séries para televisão, como o pedido de autotclassificação pode ser realizado?

O pedido de autotclassificação poderá ser feito para toda a série, por temporada ou por episódio. Se houver modificações de temática e/ ou de conteúdo entre

temporadas, devem-se classificar individualmente cada uma delas. O importante é a informação clara e objetiva aos pais, às crianças e aos adolescentes.

24. Os produtos audiovisuais já classificados em outro país também devem ser classificados no Brasil?

Sim. Para serem exibidos no Brasil, todos os produtos audiovisuais devem ser classificados ou autotclassificados, com exceção dos programas jornalísticos ou noticiosos, esportivos, programas ou propagandas eleitorais e publicidade em geral. Os programas exibidos ao vivo poderão ser classificados com base na atividade de monitoramento.

25. Curtas-metragens são classificados?

Sim. Os curtas-metragens são classificados como qualquer obra audiovisual independente de qual seja o seu gênero, duração, formato de captação, difusão ou distribuição.

26. A classificação de um filme exibido no cinema será a mesma quando for exibida na TV?

Sim. O sistema matricial utilizado pelo Ministério da Justiça atribui a mesma classificação às obras desde que não haja modificação no conteúdo originalmente classificado – supressão ou inclusão de cenas.

27. Os documentários estão sujeitos à classificação?

Sim, documentários devem ter classificação indicativa.

28. A TV por assinatura está sujeita a vinculação entre faixas etárias e horárias?

A TV por assinatura não segue a vinculação entre faixa etária e hora quando oferece dispositivo de bloqueio como meio efetivo de controle de programação pelos pais. Entretanto, os canais deverão informar a classificação indicativa atribuída a cada programa.

Responsabilidades e Sanções

29. De quem é a responsabilidade de anunciar a Classificação Indicativa nos locais de diversão pública?

É dos produtores, distribuidores, exibidores ou responsáveis por diversões públicas a responsabilidade de anunciar e afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do estabelecimento, informação destacada sobre a natureza da diversão e a faixa

etária para a qual não se recomenda, seguindo os padrões definidos na Portaria MJ nº 1.100/06.

30. Quem é responsável por todo o processo de classificação?

A responsabilidade de respeitar a classificação indicativa e divulgar os símbolos de classificação é conjunta entre produtoras, emissoras ou responsáveis pelo produto e a Secretaria Nacional de Justiça, do Ministério da Justiça.

31. O MJ poderá aplicar sanções a produtores / emissoras que desrespeitarem as regras?

Não. Quem pode definir e aplicar sanções é o Poder Judiciário ou o Ministério Público. Este será provocado pelo Ministério da Justiça quando forem constatadas irregularidades.

Contatos Úteis

Classificação Indicativa

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



www.mj.gov.br/classificacao

Departamento de
Justiça, Classificação
Títulos e Qualificação

Secretaria Nacional de
Justiça

Ministério da
Justiça

