

Classificação Indicativa e Elementos Visuais: uma análise preliminar voltada para o design de jogos

Brendon Marcel da Conceição Santos
Dept. de Computação e Sistemas
Universidade Federal de Ouro Preto
João Monlevade, Brasil
brendon.santos@aluno.ufop.edu.br

Gilda Aparecida de Assis
Dept. de Computação e Sistemas
Universidade Federal de Ouro Preto
João Monlevade, Brasil
gilda.aa@ufop.edu.br

Tiago França Melo de Lima
Dept. de Computação e Sistemas
Universidade Federal de Ouro Preto
João Monlevade, Brasil
tiagolima@ufop.edu.br

Resumo—Sistemas de classificação indicativa são usados para classificar conteúdos diversos (ex. filmes, jogos) e informar sobre a adequação ou não de tais conteúdos para diferentes faixas etárias. Nesse artigo, apresentamos os resultados preliminares do estudo de três sistemas de classificação indicativa, adotados no Brasil, Estados Unidos e Europa, e a análise de elementos visuais de diferentes jogos com base nesses sistemas de classificação. Esse levantamento será utilizado como base para a futura concepção e design de um jogo sério voltado para a conscientização de adultos sobre o funcionamento do sistema de classificação de conteúdo. A abordagem do tema através de um jogo sério justifica-se pelo público-alvo esperado, formado por pais adultos jovens e adeptos dos jogos digitais como forma de entretenimento. Esperamos que o jogo possa elevar o nível de consciência dos pais e responsáveis, tornando-os mais preparados para decidir sobre os conteúdos permitidos para crianças e jovens.

Palavras-chave—jogos sérios, classificação indicativa, design de jogos

I. INTRODUÇÃO

No Brasil, o caso da denúncia de um possível crime de pedofilia e fechamento de uma exposição de arte, ocorrido em 2017 em Porto Alegre (RS), ganhou destaque e repercussão nacional, provocando discussões sobre diversidade sexual, racial e de religião, censura e liberdade de expressão, financiamento público de cultura e arte. Sem entrar no mérito das discussões ideológicas e de visão de mundo que permeiam esse debate, dado que haviam peças expostas que não deveriam ser de livre acesso para crianças e adolescentes, a exposição falhou ao não disponibilizar a autoclassificação indicativa de faixa etária não recomendável, e, portanto, os pais ou responsáveis não puderam decidir de forma esclarecida e consciente sobre a autorização do ingresso de seus filhos na exposição [1].

Os sistemas de classificação indicativa de conteúdo (em inglês, *content/maturity rating systems*) visam proteger crianças e adolescentes do acesso a conteúdos inadequados para determinadas faixas etárias. No contexto brasileiro, a Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069/1990) e a Portaria 1.189/2018 estabeleceram os marcos jurídicos necessários e definem ser de competência do Departamento de Promoção de Políticas de Justiça, vinculado à Secretaria Nacional de Justiça do Ministério da Justiça, a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de interpretação).

A regulamentação e os processos administrativos da classificação indicativa sofreram diversas alterações ao longo do tempo, em decorrência de pressões e disputas políticas envolvendo associações e organizações não governamentais, Ministério Público, pais e responsáveis, e a necessidade de mudanças pela evolução tecnológica e forma de trabalhar dos operadores [2] [3]. Em uma pesquisa etnográfica, [4] fez um mapeamento e análise dos trâmites burocráticos realizados para análise de imagens e classificação indicativa de um filme. Há algumas particularidades no fluxo de trabalho conforme o tipo de mídia, mas, de forma geral, é produzido um relatório técnico de análise sobre a produção midiática a partir do Guia Prático da Classificação Indicativa [4].

O surgimento, regulamentação e aplicação da classificação indicativa no Brasil foi uma conquista da sociedade, pautada na liberdade de expressão como um direito fundamental e na necessidade de proteger crianças e adolescentes do acesso a conteúdos inadequados, oferecendo instrumentos para auxiliar pais e responsáveis na tomada de decisão [5]. O Guia Prático [5] visa dar transparência à política pública de classificação de conteúdo, e atende tanto a sociedade em geral e a família, quanto os produtores de conteúdo (ex. emissoras de TV, produtoras e distribuidoras de filmes e jogos).

A classificação indicativa tem como principal objetivo, informar aos pais e potenciais usuários/consumidores a faixa etária (idade) mínima indicada para o consumo de mídias e entretenimento. Essa indicação é feita tendo como base três pilares (sexo, drogas e violência), e, quanto mais elementos desses três pilares estiverem presentes em um conteúdo ou jogo, maior será a sua classificação indicativa [5].

Cada vez mais crianças e adolescentes interagem (navegar na internet, pesquisar, jogar, interagir em redes sociais) com diferentes tipos de mídia e conteúdo [6], e, conseqüentemente, ficam potencialmente mais expostas a elementos preocupantes relacionados à tríade sexo, drogas e violência [7] [8]. Nesse contexto, a classificação indicativa se torna cada vez mais importante como ferramenta de auxílio para o controle do acesso a conteúdos. Entretanto, a falta de entendimento sobre as classificações indicativas e suas respectivas abrangências, tem ocasionado discussões e boicotes desnecessários [7].

Do ponto de vista legal, a legislação brasileira não responsabiliza as plataformas pelos jogos que elas distribuem, mesmo

nos casos de crime de estupro, como nos jogos *Rape Day* e *Leanna's Slice of Life* analisados em [9]. Diante das limitações legais, o entendimento e uso adequado da classificação indicativa pelos pais torna-se uma ferramenta fundamental para evitar a exposição dos jovens a situações inapropriadas.

Surgem muitas dúvidas quanto aos aspectos considerados na classificação indicativa. Segundo [10] o comportamento negativo em ambientes online envolvendo discurso de ódio, assédio e comportamentos anti-jogo é um dos problemas contemporâneos na web e um fenômeno presente nos jogos online. Segundo [11], as contradições nas classificações indicativas dificultam o entendimento por parte dos pais. Nesse cenário, muitos pais podem questionar a classificação indicativa de conteúdos áudio-visuais e jogos computacionais. Por outro lado, os desenvolvedores desses conteúdo argumentam que seguem as orientações da classificação indicativa vigente. A classificação indicativa está presente na maioria dessas mídias, entretanto, como não há um entendimento adequado por parte dos pais sobre a ferramenta, podem acontecer conflitos.

Nesse contexto, propomos um jogo sério para conscientização de adultos (pais e responsáveis, educadores) sobre a classificação indicativa, através do uso de elementos audiovisuais no jogo que evidenciem os diferentes níveis de classificação indicativa. Nesse artigo, apresentamos os resultados preliminares da investigação sobre os sistemas de classificação indicativa e mapeamento de elementos de jogo para subsidiar o futuro desenvolvimento do jogo.

II. METODOLOGIA

O trabalho de pesquisa encontra-se em andamento, e compreende as seguintes etapas: (1) análise dos principais sistemas de classificação indicativa usados mundialmente, com o objetivo de identificar similaridades e diferenças no contexto de jogos; (2) levantamento e seleção de jogos representativos em relação aos diferentes níveis de classificação indicativa; (3) análise exploratória dos jogos selecionados, com o objetivo de identificar elementos visuais críticos que influenciam na classificação indicativa atribuída ao jogo; (4) descrição de componentes visuais presentes nos jogos analisados e sua relação com os elementos de classificação indicativa e impacto no design de jogos; (5) concepção e design do jogo; (6) desenvolvimento, testes e avaliação do jogo com um grupo de usuários; (7) publicação e lançamento do jogo. Nesse artigo são apresentados resultados preliminares das etapas 1-4.

III. SISTEMAS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Um sistema de classificação indicativa busca auxiliar pais e responsáveis na escolha do conteúdo midiático aos quais crianças e jovens podem ter acesso, com base no nível de maturidade, apresentando informações sobre a faixa etária adequada para diferentes tipos de obras audiovisuais. Inicialmente, foram escolhidos três sistemas de classificação ocidentais, para análise de escopo, similaridades e diferenças.

A. Classificação Indicativa no Brasil

A classificação indicativa brasileira [5] é recente se comparada a outros países. Ela é baseada em níveis de exposição que indicam as faixas etárias para as quais uma obra audiovisual é ou não recomendada. A classificação leva em consideração três pilares (temas críticos) na análise do conteúdo: sexo, drogas e violência. Quanto maior for a incidência e intensidade desses temas no conteúdo, maior será seu nível na classificação indicativa. Além disso, trata-se de um modelo único e geral, adotado para produtos de TV, cinema, jogos eletrônicos, aplicativos etc. Os níveis da classificação indicativa brasileiros são:

- L (Livre): Não expõe crianças a conteúdos potencialmente prejudiciais.
- 10: Não recomendado para menores de 10 anos.
- 12: Não recomendado para menores de 12 anos.
- 14: Não recomendado para menores de 14 anos.
- 16: Não recomendado para menores de 16 anos.
- 18: Não recomendado para menores de 18 anos.

Foi realizada uma análise do que é permitido em cada nível considerando os três pilares classificatórios (Sexo, Drogas e Violência) e também o critério linguagem imprópria, que é abordado de forma implícita na documentação. A Tabela I sumariza os principais achados:

B. Classificação Indicativa nos EUA

Nos Estados Unidos, a classificação indicativa teve início em 1945, com a *Motion Picture Association of America* (MPAA) [12]. O sistema amplamente usado para classificar jogos é o especificado pela agência *Entertainment Software Rating Board* (ESRB). Fundada em 1994, a ESRB é uma agência não governamental que tem como foco a análise e classificação de jogos digitais [13]. As classificações indicativas da ESRB são:

- *Early Childhood*: infantil
- E: Livre
- 10+E: não indicado para menores de 10 anos.
- T (Teen): não indicado para menores de 13 anos.
- M (Mature): não indicado para menores de 17 anos.
- AO (Adults Only): não indicado para menores de 18 anos.
- RP (Rating Pending): ainda não recebeu a classificação.

C. Classificação Indicativa na Europa

Semelhante aos Estados Unidos, na Europa há um sistema de classificação exclusivo para jogos digitais e a classificação é feita por uma agência não-governamental. O sistema *Pan European Game Information* (PEGI) foi criado para ajudar os pais europeus a tomarem decisões sobre a compra de jogos digitais. Lançado em 2003, o PEGI substituiu vários sistemas nacionais de classificação etária por um sistema único que atualmente é usado em toda a Europa. As classificações são:

- 3: Não indicado para menores de 3 anos.
- 7: Não indicado para menores de 7 anos.
- 12: Não indicado para menores de 12 anos.
- 18: Não indicado para menores de 18 anos.

TABELA I
PRINCIPAIS ELEMENTOS QUE AFETAM A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NO BRASIL (BASEADO EM [5]).

Nível	Violência	Sexo	Drogas	Linguagem Imprópria
Livre	arma sem violência, morte sem violência, ossada ou esqueleto sem violência, violência fantasiosa	nudez não erótica	consumo moderado ou insinuado de droga lícita	não presente
10	angústia, medo/tensão, ato criminoso sem violência, arma com violência, ossada ou esqueleto com resquício de ato de violência	conteúdo educativo sobre sexo	descrição do consumo de droga lícita, discussão sobre drogas, uso medicinal de droga ilícita	linguagem depreciativa
12	assédio sexual, ato violento, ato violento contra animal, bullying, descrição de violência, exposição ao perigo, exposição de cadáver, exposição de pessoa em situação constrangedora ou degradante, lesão corporal, morte derivada de ato heróico, morte natural ou acidental com dor ou violência, obscenidade, presença de sangue, sofrimento da vítima, violência psicológica, supervalorização do consumo	supervalorização da beleza física, apelo sexual, carícia sexual, insinuação sexual, masturbação, nudez velada, simulação de sexo	consumo de droga lícita, consumo irregular de medicamento, discussão sobre legalização de droga ilícita, indução ao uso de droga lícita, menção a droga ilícita	agressão verbal, linguagem chula, linguagem de conteúdo sexual
14	aborto, estigma/preconceito, eutanásia, pena de morte, exploração sexual, morte intencional	exploração sexual, nudez, erotização, prostituição, relação sexual, vulgaridade	consumo insinuado de droga ilícita, descrição do consumo ou tráfico de droga ilícita	estigma / preconceito
16	ato de pedofilia, estupro / coação sexual, crime de ódio, mutilação, suicídio, tortura, violência gratuita/banalização da violência	ato de pedofilia, estupro / coação sexual, relação sexual intensa	consumo de droga ilícita, indução ao consumo de droga ilícita, produção ou tráfico de droga ilícita	agressão verbal, linguagem chula, linguagem de conteúdo sexual, estigma / preconceito
18	apologia à violência, crueldade	sexo explícito, situação sexual complexa / de forte impacto	apologia ao uso de droga ilícita	agressão verbal, linguagem chula, linguagem de conteúdo sexual, estigma / preconceito

O PEGI também possui uma sub-classificação, com avisos adicionais para informar a incidência de determinados temas no jogo como linguagem vulgar, discriminação, drogas, medo, apostas, sexo, online e compras no jogo.

D. Análise dos Sistemas de Classificação Indicativa

Os sistemas de classificação analisados apresentam objetivos semelhantes, assim como a forma de estruturação. As classes são divididas em níveis que indicam a adequação ou não para determinadas faixas etárias. Assim, um nível estabelece também o tipo de conteúdo que poderá estar presente. A análise dos três modelos permite identificar características de similaridade e diferenciação entre eles, em relação ao escopo e aspectos jurídicos, econômicos e culturais.

Em relação ao escopo, a principal diferença é que o modelo de classificação indicativa brasileiro adota os mesmos critérios e níveis de classificação tanto para mídias audiovisuais "tradicionais" (ex. TV, cinema) quanto para jogos computacionais, enquanto os modelos americano e europeu adotam modelos de classificação diferentes de acordo com o tipo de mídia.

Quanto aos aspectos jurídicos, cada país possui uma legislação própria sobre a defesa da criança e do adolescente e sua relação com o sistema de classificação indicativa. Um aspecto que os diferencia é a obrigatoriedade ou não da classificação indicativa em obras audiovisuais - no Brasil, por exemplo, a classificação indicativa é obrigatória. Em alguns países, onde a classificação indicativa não é obrigatória, a análise e classificação é realizada por organizações não-governamentais sem fins lucrativos, e os produtores/desenvolvedores podem optar por ter ou não seu jogo classificado. No entanto, tais organizações estão associadas às grandes produtoras de jogos, e os vendedores evitam a comercialização de jogos não classificados. Há também

uma preferência dos pais por jogos classificados, gerando uma pressão de mercado que induz os produtores a submeter seus jogos à classificação indicativa. Ainda que todos os sistemas analisados tenham influência predominante da cultura ocidental, há diferenças culturais relevantes entre os países / regiões que podem afetar a classificação indicativa. Por exemplo, em culturas mais armamentistas, a presença de armas de fogo nos jogos possui menor impacto na sua classificação.

IV. ELEMENTOS VISUAIS E A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

A partir do levantamento de elementos visuais críticos (ex. sangue, armas, nudez), associados aos três pilares da classificação indicativa brasileira (sexo, drogas e violência), foram selecionados alguns jogos digitais para cada nível de classificação indicativa a serem analisados. Os jogos foram selecionados de acordo com critérios de popularidade, familiaridade e disponibilidade para os pesquisadores. A Tabela II sumariza exemplos de jogos computacionais selecionados e sua classificação indicativa no Brasil, nos EUA e na Europa.

TABELA II
JOGOS E CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Jogos	Brasil	EUA (ESRB)	Europa (PEGI)
Mario Kart 8 Deluxe	Livre	Everyone	3
Plant vs Zombies	10 anos	Everyone + 10	7
Street Fighter 5	12 anos	Teen	12
Destiny 2	14 anos	Teen	16
Bloodborne	16 anos	Mature	16
GTA 5	18 anos	Mature	18
GTA San Andreas	18 anos	Adults only	18

O jogo *Mario Kart* foi selecionado para representar a categoria Livre. É um jogo de corrida, no qual os jogadores competem com personagens do universo Mario. Os jogadores

competem contra outros pilotos, e podem usar como "armas" objetos como casco de tartaruga, bola de fogo e bumerangue com o intuito de dificultar o progresso dos oponentes ou removê-los da pista. Alguns eventos permitem que os jogadores disparem "bombas de desenho animado" nos oponentes para tirá-los da corrida. É um jogo sem a presença de sangue.

O jogo *Plants vs Zombies Garden Warfare* foi selecionado para 10 anos ou mais. É um jogo de ação e estratégia no qual os jogadores controlam plantas para defender jardins contra a invasão de zumbis. Em uma perspectiva de terceira pessoa, os jogadores percorrem estágios, cultivam plantas / cogumelos defensivos e usam armas que atiram ervilha, milho e concreto para atacar os zumbis. As batalhas são acompanhadas por gritos de dor, disparos com algum realismo e explosões. Os zumbis se quebram em pedaços e há respingos de líquido verde quando derrotados. É um jogo sem a presença de sangue.

O *Street Fighter V* foi escolhido na categoria 12 anos ou mais. É um jogo de luta um contra um, com personagens humanos e não humanos. Há troca de socos, chutes e ataques especiais (por exemplo, bolas de fogo, ataques voadores, golpes elétricos) e o objetivo é esgotar o medidor de vida do oponente. Alguns personagens usam armas como garras e correntes. Movimentos especiais de ataque são exibidos em cenas curtas com câmera lenta e close-up dramáticos. O combate é realçado por gritos de dor e sons de impacto.

Na categoria 14 anos ou mais, foi analisado o *Destiny 2* - um jogo de tiro em primeira pessoa no qual os jogadores assumem o papel de um grupo (Guardiões) defendendo a humanidade contra uma força alienígena. Os jogadores viajam por paisagens e planetas futuristas para lutar contra uma horda de criaturas alienígenas, e usam pistolas, metralhadoras, lançadores de foguetes e várias armas elementares (por exemplo, espada de fogo, bastão relâmpago) para matar os inimigos. As batalhas são frenéticas e acompanhadas por tiros realísticos e explosões. As cenas às vezes retratam batalhas de espaçonaves e personagens sendo baleados, eletrocutados e estrangulados. Respingos de sangue vermelho ocasionalmente aparecem na tela quando os jogadores são feridos, e algumas criaturas emitem respingos de um líquido preto quando mortas.

O jogo *Bloodborne* foi analisado para 16 anos ou mais. É um jogo de RPG (*role-playing game*) no qual os jogadores assumem o papel de um caçador em uma busca por uma antiga cidade gótica. Os jogadores usam cutelos, machados e pistolas para matar monstros e criaturas semelhantes a humanos. As batalhas são acompanhadas por tiros realísticos, sons de impacto e grandes efeitos de respingos de sangue. Algumas sequências mostram grande ocorrência de sangue e de sangue coagulado, tais como: um fantasma segurando sua própria cabeça decepada; uma criatura rasgando seus membros para atacar personagens; uma vista parcial de uma decapitação.

O jogo *GTA 5* foi analisado na categoria 18 anos ou mais. Em termos visuais, ele apresenta nível elevado de semelhança com a realidade, a arte e design de personagens são realistas e buscam se aproximar das feições e características humanas. O jogo apresenta cenas de violência visceral, além de outros aspectos como sensualidade / sexualidade.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse estudo foi feita uma análise da classificação indicativa brasileira, americana e européia com o objetivo de identificar similaridades e diferenças entre elas, que podem servir de barreira para a adoção de jogos em diferentes países. Observou-se que a classificação indicativa brasileira é mais estratificada (6 níveis) e também a mais geral, sendo aplicada para classificar jogos e outros tipos de obras audiovisuais. Além disso, foram identificados elementos críticos cuja presença no jogo implicarão numa mudança de nível de classificação indicativa, alterando o público-alvo. Foi realizada uma análise comparativa de 07 jogos disponíveis no mercado, sendo cada um indicado para um dos níveis da classificação indicativa do Brasil, EUA e Europa. Os jogos foram analisados quanto ao eixo Violência, como forma de entender como os elementos foram mapeados nesses jogos, em cada nível classificatório.

Como continuidade do trabalho, será realizado o design e desenvolvimento de um jogo sério, utilizando elementos visuais que retratam cada classificação indicativa brasileira, voltado para a conscientização de pais e responsáveis sobre jogos e classificação indicativa.

REFERENCES

- [1] J. C. de Almeida and J. A. de Almeida, "O caso "queer museu-cartografias da diferença na arte brasileira" e o sistema de classificação etária de exposições no direito brasileiro," *Anais do Seminário Internacional em Direitos Humanos e Sociedade*, vol. 2, 2019. [Online]. Available: <http://periodicos.unesc.net/AnaisDirH/article/view/5862>
- [2] J. C. Nunes and M. C. B. Reis, "Analista de classificação indicativa: história, desafios e perspectivas," in *Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas*, C. M. de Freitas Chagas, J. E. E. Romão, and S. Leal, Eds. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2006, ch. 6, pp. 107–115.
- [3] L. M. da Silva and F. O. Paulino, "Classificação indicativa: responsabilidade social e atuação do estado, sociedade e mercado." in *Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas*, C. M. de Freitas Chagas, J. E. E. Romão, and S. Leal, Eds. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2006, ch. 15, pp. 229–254.
- [4] R. M. Reis, "A política dos documentos: o modo de produção da técnica no caso do sistema brasileiro de classificação indicativa," *Revista de Antropologia da UFSCar*, vol. 10, no. 1, pp. 128–149, 2018.
- [5] S. N. d. J. Brasil, *Classificação Indicativa: Guia Prático*, 3rd ed. Brasília, Distrito Federal: Ministério da Justiça, 2018.
- [6] A. M. de Oliveira, "Crianças, mídia e cultura nos tempos contemporâneos: um cenário de múltiplas relações," in *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos - SBGames2020*, ser. SBGames. Recife, PE, Brasil.: SBC, 2020, pp. 1236–1239.
- [7] C. da Silva Xavier, "A era youtuber e o desafio de proteger crianças e adolescentes de conteúdos impróprios," 2017.
- [8] M. S. Conterra and S. F. Schiavo, *Exposição de crianças à mídia eletrônica e processos miméticos*. Comunicação & Inovação, 2017.
- [9] L. M. C. Fantini and V. H. D. P. R. Valadares, "Nós não temos culpa, só conectamos pessoas": analisando a responsabilidade legal da plataforma de games steam no brasil nos crimes sexuais presentes em jogos adultos," *SBC - Proceedings of SBGames*, 2020, (to appear).
- [10] C. A. Pimentel and P. Melo, "Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online," *SBC - Proceedings of SBGames*, 2020, (to appear).
- [11] D. Felini, "Beyond today's video game rating systems," *Games and Culture*, vol. 10, pp. 106–122, 01 2015.
- [12] M. Pictures, "Motion picture association of america (mpaa)," Julho 2021. [Online]. Available: <https://www.motionpictures.org/>
- [13] ESRB, "Entertainment software rating board (esrb)," Julho 2021. [Online]. Available: <https://www.esrb.org/>