



# CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

**GUIA PRÁTICO**  
DE AUDIOVISUAL

Ministério da Justiça e Segurança Pública  
Secretaria Nacional de Justiça  
Departamento de Promoção de Políticas de Justiça

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

# GUIA PRÁTICO DE AUDIOVISUAL

4ª EDIÇÃO

**Organização**  
Secretaria Nacional de Justiça

Brasília  
2021

## **MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA**

Anderson Gustavo Torres

## **SECRETÁRIO EXECUTIVO DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA**

Márcio Nunes de Oliveira

## **SECRETÁRIO NACIONAL DE JUSTIÇA**

José Vicente Santini

## **DIRETOR DO DEPARTAMENTO DE PROMOÇÃO DE POLÍTICAS DE JUSTIÇA**

Bruno Andrade Costa

## **COORDENADOR DE POLÍTICA DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA**

Eduardo de Araújo Nepomuceno

## **ELABORAÇÃO DO CONTEÚDO**

Antônio Carlos R. Dantas

David G. Athias

Denisson Luís A. Penna

Diego do Carmo Coelho

Eduardo de A. Nepomuceno

Hamilton C. Gomes

Henrique Oliveira da Rocha

Marcela Fernandes C. Lemos

Marcelo M. Pacheco Savino

Paula Lacerda Resende

## **REDAÇÃO E REVISÃO**

Antônio Carlos R. Dantas

David G. Athias

Eduardo de Araújo Nepomuceno

Marcus Vinícius Ribeiro Cunha

## **DIAGRAMAÇÃO**

Guilherme Tavares Corrêa

Bruna Arruda Portilho Corrêa

João Vitor Lima Chaveiro

Hamilton C. Gomes

## **AGRADECIMENTO**

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

## **Distribuição gratuita**

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

# SUMÁRIO

<b>Apresentação</b> .....	5
<b>Secretaria Nacional de Justiça</b> .....	6
<b>Objetivo</b> .....	6
<b>Da Autorização dos Pais e Responsáveis</b> .....	7
<b>Aplicação dos Critérios de Classificação Indicativa</b> .....	8
<b>Classificação Indicativa Critérios de Análise</b> .....	10
Violência (Livre) .....	10
Violência (10 Anos) .....	12
Violência (12 Anos) .....	14
Violência (14 Anos) .....	21
Violência (16 Anos) .....	24
Violência (18 Anos) .....	27
Sexo e Nudez (Livre) .....	28
Sexo e Nudez (10 Anos) .....	29
Sexo e Nudez (12 Anos) .....	30
Sexo e Nudez (14 Anos) .....	33
Sexo e Nudez (16 Anos) .....	35
Sexo e Nudez (18 Anos) .....	36
Drogas (Livre) .....	37
Drogas (10 Anos) .....	38
Drogas (12 Anos) .....	39
Drogas (14 Anos) .....	41
Drogas (16 Anos) .....	42
Drogas (18 Anos) .....	43
<b>Atenuantes</b> .....	44
<b>Agravantes</b> .....	49
<b>Descritores de conteúdo</b> .....	52
<b>Elementos interativos</b> .....	66
<b>Classificação Indicativa Modo De Exibição</b> .....	66
Dos símbolos da classificação indicativa .....	68
Da forma de exibição da classificação indicativa para invólucros, embalagens e capas de livros de rpg .....	69
Da forma de exibição da classificação indicativa para banners, cartazes, outdoors, displays de divulgação e mídia impressa .....	72

Da forma de exibição da classificação indicativa para catálogos, agendas e programações .....	73
Da forma de exibição da classificação indicativa para distribuição digital, televisão por assinatura, vídeo por demanda (vod) e provedores que disponibilizem produtos classificáveis .....	73
Da forma de exibição da classificação indicativa para televisão aberta .....	74
Da forma de exibição da classificação indicativa em anúncios e chamadas em mídia eletrônica .....	75
Da forma de exibição da classificação indicativa em sítios da internet .....	76
Da forma de exibição da classificação indicativa no acesso a obras audiovisuais, jogos eletrônicos, rpg e demais diversões e espetáculos públicos .....	76

# APRESENTAÇÃO

A Secretaria Nacional de Justiça (SENAJUS), do Ministério da Justiça e Segurança Pública, tem como uma de suas competências a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (televisão aberta e fechada; mercado de cinema e vídeo; serviços de *streaming* e vídeo por demanda; jogos eletrônicos, aplicativos; jogos de interpretação de personagens – RPG e espetáculos abertos ao público).

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

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

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

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

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

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 (SENAJUS) é parte integrante da estrutura do Ministério da Justiça e Segurança Pública 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) ou Organização Estrangeira (OE).

Também está a cargo da SENAJUS a coordenação das atividades de classificação indicativa, objeto desse guia prático.

### OBJETIVO

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

A seguir, serão apresentadas as definições operacionais e técnicas das tendências ou critérios 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 Política de Classificação Indicativa.

O Manual da Nova Classificação Indicativa é de 2006 e a última edição do Guia Prático é de 2018. Essa revisão foi realizada 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 as alterações propostas pela Portaria 502, de 23 de novembro de 2021, publicada em 24 de novembro do mesmo ano, que foi construída com a participação ampla da sociedade, que inclui: órgãos de controle, sociedade civil e os demais órgãos da administração direta. Para tanto, utilizou-se de uma consulta pública ocorrida entre os dias 1º de junho a 15 de julho de 2021. Esta Coordenação de Política de Classificação Indicativa recebeu centenas de sugestões, que foram analisadas individualmente. Esse esforço coletivo que resultou na supracitada portaria também é refletido neste guia prático.

# DA AUTORIZAÇÃO DOS PAIS E RESPONSÁVEIS

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

NR: Não recomendado

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

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

A autorização dos pais, tutores, curadores e responsáveis será feita da seguinte maneira:

I – A autorização de acesso aos cinemas e espetáculos abertos ao público, quando da exibição de obras classificadas como “não recomendado para menores de 18 (dezoito) anos”, poderá ser feita apenas para adolescentes com idade igual ou superior a 16 (dezesesseis) anos.

II – A autorização de acesso aos cinemas e espetáculos abertos ao público, quando da exibição de obras classificadas como “não recomendado para menores de 16 (dezesesseis) anos” ou inferior poderá ser feita para crianças e adolescentes com idade igual ou superior a 10 (dez) anos.



Em conformidade com o art. 75, parágrafo único, da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, as crianças menores de 10 (dez) anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável.

A autorização deverá ser feita:

I – no caso da presença do responsável ou acompanhante legal durante o transcorrer do evento, pela apresentação da documentação que identifica o menor de idade, comprovando o vínculo; ou

II – por escrito, assinada exclusivamente pelos pais, tutores, curadores ou responsáveis, no caso de menores desacompanhados.

São considerados como responsáveis, para os fins dessa autorização, os pais, avós, padrastos, irmãos, tios, primos, tutores, curadores ou os detentores da guarda. Já, por sua vez, são considerados acompanhantes os que, embora não se enquadrem como responsáveis, possuam autorização por escrito.

## APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

É importante esclarecer que obras audiovisuais são analisadas levando-se em consideração três eixos temáticos distintos: “sexo e nudez”, “drogas” e “violência”, além da mensuração das fases descritiva e contextual dos conteúdos identificados. A análise de uma obra é feita como um todo e não somente por partes isoladas. Por exemplo, no caso de obras seriadas, a classificação etária será atribuída ao conjunto de episódios, levando-se em consideração as particularidades, a incidência, a relevância, a composição de cena das tendências de indicação apresentadas, além de outras características específicas presentes neste guia. Ainda assim, ressalta-se que é possível que a apresentação de um determinado tipo de conteúdo seja suficiente para sustentar a classificação de todo o restante do conjunto. Os elementos denominados atenuantes e agravantes podem suavizar ou potencializar o impacto das tendências de indicação, de modo a diminuir ou aumentar a faixa etária a que não se recomendam as obras.

Cabe ressaltar, ainda, que os critérios que respaldam a política pública da Classificação Indicativa são objetivos e não há interferências de abordagens particularizadas de cada espectador, o que tornaria a aplicação de uma determinada faixa etária impraticável.

Entende-se que o trabalho realizado pela Classificação Indicativa não restringe nenhum conteúdo de ser veiculado (censura), tampouco é de ordem qualitativa, sem a presença de juízo de valor.

São classificadas previamente: obras audiovisuais destinadas à televisão aberta; obras audiovisuais destinadas ao vídeo doméstico; obras audiovisuais

destinadas às salas de cinema e espaços de exibição; jogos eletrônicos e aplicativos comercializados ou distribuídos gratuitamente em mídia física e jogos de interpretação de personagens (RPG's).

O procedimento de inscrição processual realizado no Ministério da Justiça e Segurança Pública, exigido para todas as plataformas, emissoras e demais sujeitos que realizam classificação indicativa, é atualmente realizado por meio de peticionamento no Sistema Eletrônico de Informação – SEI<sup>1</sup>, com o preenchimento da ficha técnica. Posteriormente, o procedimento será realizado pelo novo Sistema Eletrônico de Classificação Indicativa – CLASSIND, atualmente em desenvolvimento.

Ainda, são classificadas pelo sistema de autoclassificação, com dispensa de inscrição processual, sujeitas ao monitoramento e a alteração determinada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública: obras classificáveis destinadas ao serviço de acesso condicionado (SeAc); obras classificáveis destinadas aos serviços de vídeo sob demanda por meio de assinatura ou gratuitos; as exposições ou apresentações ao vivo, abertas ao público, tais como as circenses, teatrais, shows musicais, exposições e mostras de artes visuais; os programas radiofônicos; as chamadas de programação; jogos eletrônicos e aplicativos comercializados ou distribuídos, ofertados ou acessíveis gratuitamente, exclusivamente em mídia digital e as obras classificáveis destinadas aos aplicativos ou aplicações de internet direcionadas ao mercado brasileiro.

Não serão objeto de classificação indicativa: as competições, os eventos e os programas esportivos; os programas e propagandas eleitorais; as propagandas e publicidades em geral; os programas jornalísticos; os conteúdos audiovisuais produzidos por usuários de aplicações de internet, mediante pagamento ou não, sem prejuízo da responsabilidade prevista na Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, Marco Civil da Internet, e outras legislações específicas.

Este Guia Prático não se utiliza de critérios ou tendências que atribuem indicações etárias diferentes à conteúdos similares, em razão de juízos de valor, divergências culturais ou religiosas, orientação sexual, etnia, raça ou cor, pertencimento a quaisquer grupos sociais e gênero. Excetuam-se critérios que buscam elucidar a equidade de gêneros, eliminar o racismo, promover o respeito entre culturas e religiões, combater a violência, promover a igualdade e os direitos humanos.

A Política de Classificação Indicativa não proíbe a exibição de obras ou espetáculos, não promove cortes de cenas ou solicita a exclusão de conteúdos audiovisuais, em consonância com o art. 5º, inciso IX, da Constituição Federal.

<sup>1</sup> Disponível em: [https://sei.mj.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=usuario\\_externo\\_logar&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.mj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=usuario_externo_logar&id_orgao_acesso_externo=0)

# CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

## CRITÉRIOS DE ANÁLISE

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

## A. VIOLÊNCIA

### A.1. LIVRE **L** **AL**

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem à violência é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança. São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

#### A.1.1. ARMA SEM VIOLÊNCIA

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

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

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

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

#### A.1.2. MORTE SEM VIOLÊNCIA

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

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

**EXEMPLO:** uma senhora idosa morre, enquanto dorme.

### A.1.3. OSSADA OU ESQUELETO SEM VIOLÊNCIA

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

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

### A.1.4. VIOLÊNCIA FANTASIOSA

- Apresentação de níveis elementares e fantasiosos de violência, a exemplo dos atos agressivos vistos em desenhos animados destinados ao público infantil, que não apresentem correspondência com a realidade, desde que as consequências do ato também não sejam imagetivamente agressivas ou impactantes.

- Apresentação de brigas não impactantes de tramas infanto-juvenis maniqueístas, de luta do bem contra o mal, respeitado o disposto no conceito supracitado.

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

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

**EXEMPLO 1:** apresentação de um desenho animado, em que um personagem bate com uma bigorna na cabeça de outro, que é amassado e, logo em seguida, volta a sua forma original.

**EXEMPLO 2:** um personagem dispara sua escopeta contra o rosto de outro, que fica coberto de fuligem e com fumaça saindo dos ouvidos.

## A.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS



São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### A.2.1. ANGÚSTIA

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

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

- Em tais procedimentos, quando existir a apresentação de sangue ou lesões, estes devem ser citados como critérios temáticos próprios.

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

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

**EXEMPLO 3:** um médico realiza um transplante cardíaco. O procedimento é exibido com grande detalhamento.

### A.2.2. ARMA COM VIOLÊNCIA

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

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

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

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

### A.2.3. ATO CRIMINOSO SEM VIOLÊNCIA

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

**EXEMPLO:** furto, invasão de domicílio, pichações, corrupção, entre outros.

### A.2.4. LINGUAGEM DEPRECIATIVA

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

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

**EXEMPLO:** personagem diz: “Olha aquele escroto chegando perto do nosso amigo”.

### A.2.5. MEDO OU TENSÃO

- Cenas em que o enquadramento, o jogo de câmera, a iluminação, a direção de arte, a sonorização, o comportamento dos personagens, os recursos de edição ou qualquer outro elemento da linguagem audiovisual criem uma ambientação tensa, que possa causar medo ou susto no espectador.

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

### A.2.6. OSSADA OU ESQUELETO COM RESQUÍCIO DE ATO DE VIOLÊNCIA

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

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

## A.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS **12** **A12**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### A.3.1. AGRESSÃO VERBAL

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

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

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

### A.3.2. ASSÉDIO SEXUAL

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

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

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

- Para fins de classificação indicativa, qualquer toque libidinoso não autorizado também configura a tendência, neste caso, conjugada com o ato violento.

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

**EXEMPLO 2:** uma pessoa é apalpada sexualmente, sem consentimento, enquanto utiliza o transporte público.

### A.3.3. ATO VIOLENTO

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

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

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

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

**EXEMPLO 4:** um personagem ameaça matar outro.

**EXEMPLO 5:** uma pessoa se autoflagela.

### A.3.4. ATO VIOLENTO CONTRA ANIMAL

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

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

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

**EXEMPLO 1:** irritado, um homem chuta seu cachorro.

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

### A.3.5. BULLYING

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

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

- Sempre quando houver a concretização da tendência com a utilização de violência física, deve ser conjugado o ato violento.



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

### A.3.6. DESCRIÇÃO DE VIOLÊNCIA

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

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

**EXEMPLO 1:** um personagem confessa um assassinato, revelando os detalhes do ato.

**EXEMPLO 2:** um personagem relata ter sido expulso de casa pelos pais apenas por conta de sua orientação sexual.

### A.3.7. EXPOSIÇÃO AO PERIGO

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

- A tendência não se consuma quando o agente tem o dever legal de agir (policiais, bombeiros) ou quando possui o devido treinamento (artistas circenses, ginastas).

- A tendência não se consuma em obras cujo personagem principal predominantemente se coloca em situação de risco, tais como filmes de ação, super-heróis e afins.

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

**EXEMPLO 2:** um personagem embriagado dirige um veículo.

**EXEMPLO 3:** um indivíduo deixa uma criança trancada em um automóvel, sem qualquer assistência.

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

### A.3.8. EXPOSIÇÃO DE CADÁVER

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

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

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

- Os cadáveres oriundos de morte sem violência devem ter seu impacto suavizado pelos atenuantes de composição de cena e/ou motivação.

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

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

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

### A.3.9. EXPOSIÇÃO DE PESSOA EM SITUAÇÃO CONSTRANGEDORA OU DEGRADANTE

- Assédio moral, constrangimento, degradação ou humilhação que podem ser expressos de várias formas, seja verbal, imagética ou contextualmente.

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

- Quando o constrangimento envolve violência física, deve ser conjugada com o ato violento.

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

**EXEMPLO 2:** um patrão ofende o funcionário diante da equipe, ridicularizando-o.

**EXEMPLO 3:** o professor humilha um aluno que chegou atrasado na sala de aula.

**EXEMPLO 4:** um aluno ridiculariza seu professor, para deixá-lo em situação desconfortável.

### A.3.10. LESÃO CORPORAL

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

- Exceptuam-se as pequenas lesões sem grande impacto imagético, sempre quando não forem oriundas de violência direta de um ser-humano contra outro, tais como escoriações por quedas, arranhões furtivos, vermelhidões, entre outros.

- Cicatrizes ou mutilações já consolidadas não se amoldam à tendência.

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

### A.3.11. MORTE DERIVADA DE ATO HERÓICO

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

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

### A.3.12. MORTE NATURAL OU ACIDENTAL COM DOR OU VIOLÊNCIA

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

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

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

### A.3.13. OBSCENIDADE

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

**EXEMPLO 1:** no trânsito, um homem mostra o dedo médio em riste para outro motorista.

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

### A.3.14. PRESENÇA DE SANGUE

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

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

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

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

### A.3.15. SOFRIMENTO DA VÍTIMA

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

- Os desdobramentos de partos naturais sem complicações explícitas não se amoldam a esta tendência.

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

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

### A.3.16. SUPERVALORIZAÇÃO DA BELEZA FÍSICA

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

- A valorização tem que ser expressa de maneira clara.

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

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

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

### A.3.17. SUPERVALORIZAÇÃO DO CONSUMO

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

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

### A.3.18. VIOLÊNCIA PSICOLÓGICA

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

**EXEMPLO:** pai humilha filho, dizendo que ele nunca será nada na vida e que é um fardo para a família.

## A.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

14 A14

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### A.4.1. ABORTO

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

- Não se amolda à tendência o aborto espontâneo.

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

### A.4.2. ESTIGMA OU PRECONCEITO

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

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

- Os casos em que personagem descrevem ou relatam eventos em que foram vítimas de agressões movidas por preconceito não se amoldam a esta tendência. Neste caso, aplica-se a descrição de violência.

- Referências ou apelidos utilizados de forma pejorativa também se amoldam à tendência.

- Exceptuam-se aquelas situações em que os termos são usados sem constrangimento, consensualmente, empregadas entre amigos, cônjuges ou familiares, desde que sejam objetivamente utilizadas como forma de carinho ou em razão de confiança ou derivada de cumplicidade.

**EXEMPLO 1:** povos indígenas são apresentados como preguiçosos ou indolentes.

**EXEMPLO 2:** moradores de rua são retratados como bandidos.

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

### A.4.3. EUTANÁSIA

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

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

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

### A.4.4. EXPLORAÇÃO SEXUAL

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

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

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

### A.4.5. MORTE INTENCIONAL

- Um personagem assassina outrem, intencionalmente ou premeditadamente, independentemente da razão ou motivo apresentado.

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

- Inclui-se nesta tendência os atos comissivos em que o agente assume o risco de matar, tal como a morte provocada em acidente automobilístico em que o condutor está ébrio.

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

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

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

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

#### A.4.6. PENA DE MORTE

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

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

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



## A.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS **16** **A16**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### A.5.1. ATO DE PEDOFILIA

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

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

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

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

### A.5.2. CRIME DE ÓDIO

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

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

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

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

### A.5.3. ESTUPRO OU COAÇÃO SEXUAL

- Tipo de agressão sexual que, geralmente envolve o coito forçado ou outras formas de atos libidinosos violentos não consensuais, realizados contra uma pessoa. O ato pode ser realizado mediante força física, coerção, abuso de autoridade ou contra uma pessoa incapaz de oferecer um consentimento válido, como nos casos em que a vítima está inconsciente, incapacitada ou apresente qualquer deficiência.

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

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

**EXEMPLO 1:** uma pessoa é forçada a praticar sexo oral em seu parceiro.

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

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

#### A.5.4. MUTILAÇÃO

- Cena ou ato grotesco ou superestimado de desmembramento ou evisceração de um personagem, vivo ou não, ocasionando dor ou não. Contempla-se também quando há a exibição de partes de cadáveres resultantes de violência.

**EXEMPLO:** um homem corta a cabeça de outro.

#### A.5.5. SUICÍDIO

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

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

- Excluem-se os casos de morte derivada de ato heroico ou aqueles em que o personagem é compelido a se matar. Neste último, cabe a morte intencional.

- No caso de óbito derivado da participação em um jogo conhecido como “roleta-russa”, considera-se a tendência.

**EXEMPLO 1:** um personagem se joga do alto de um prédio e morre na queda.

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

#### A.5.6. TORTURA

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

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

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

### A.5.7. VIOLÊNCIA GRATUITA OU BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA

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

- Não se amoldam as ocorrências em que a violência é cometida de forma abrupta, mas há uma motivação gravosa capaz de motivar a agressão.

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

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

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

## A.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS **18** **A18**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### A.6.1. APOLOGIA À VIOLÊNCIA

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

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

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

### A.6.2. CRUELDADE

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

- O detalhamento visual da agressão é condição imprescindível para a consolidação da tendência.

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

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

## B. SEXO E NUDEZ

### B.1. LIVRE **L** **AL**

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem a sexo ou nudez são prejudiciais ao desenvolvimento psicológico da criança. São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

#### B.1.1. NUDEZ NÃO ERÓTICA

A tendência é aplicada taxativamente aos seguintes casos: retratação de comunidades indígenas ou tradicionais silvícolas; amamentação; nudez infantil (sem a associação com pedofilia); autópsias; obras de arte sem teor erótico explícito; exames médicos; casos em que um indivíduo necessita de auxílio ou cuidados para trocar de roupa e/ou banhar-se.

- Não se amoldam à tendência as cenas em que há uma valorização das partes íntimas dos personagens por meio de close-ups ou outros recursos cenográficos. Neste caso, deve ser usada a tendência de nudez.

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

## B.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS **10** **A10**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### B.2.1. CONTEÚDO EDUCATIVO SOBRE SEXO

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

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

## B.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS **12** **A12**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### B.3.1. APELO SEXUAL

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

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

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

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

**EXEMPLO 2:** um personagem comenta com outro: “Nossa! Como ele é gostoso!”. Simultaneamente ao comentário, o enquadramento valoriza o corpo da pessoa descrita.

### B.3.2. CARÍCIA SEXUAL

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

- Esta tendência nunca vem conjugada com a insinuação sexual e com nenhum tipo de relação sexual.

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

### B.3.3. INSINUAÇÃO SEXUAL

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

**EXEMPLO 1:** um casal se beija, enquanto se despem e deitam-se na cama. A cena é cortada antes que o ato possa ser visto pelo espectador.

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

### B.3.4. LINGUAGEM CHULA

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

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

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

### B.3.5. LINGUAGEM DE CONTEÚDO SEXUAL

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

- A tendência refere-se a uma linguagem que faz referência ao comportamento ou ato sexual sem a alusão a posições e práticas sexuais específicas, que se amoldam à tendência de vulgaridade.

**EXEMPLO 1:** dois personagens conversam: “Vocês dois transaram mesmo? Quando foi isso?”.

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

**EXEMPLO 3:** um personagem diz a outro: “Sabia que eles foderam ontem à noite?”.

### B.3.6. MASTURBAÇÃO

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

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



### B.3.7. NUDEZ VELADA

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

- Nas cenas em que personagens acabam de sair do banho ou sauna e estão cobertos apenas por toalhas, não há de se considerar a tendência. A exceção dá-se quando a construção da cena evoca a suposta nudez velada.

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

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

### B.3.8. SIMULAÇÃO DE SEXO

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

**EXEMPLO:** dois personagens encenam o ato sexual para constranger um amigo.

## B.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS **14** **A14**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### B.4.1. EROTIZAÇÃO

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

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

**EXEMPLO 1:** um personagem realiza um strip-tease.

**EXEMPLO 2:** uma personagem se insinua, ficando apenas de trajes íntimos para seduzir outra pessoa, enquanto faz gestos sexualmente estimulantes para provocar seu parceiro.

### B.4.2. NUDEZ

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

- Qualquer nudez não especificada no rol taxativo de nudez não erótica.

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

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

**EXEMPLO 2:** um personagem está tomando banho e o enquadramento da cena enfoca em suas partes íntimas.

### B.4.3. PROSTITUIÇÃO

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

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

#### B.4.4. RELAÇÃO SEXUAL

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

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

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

#### B.4.5. VULGARIDADE

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

**EXEMPLO 1:** um jovem menciona o ato sexual, descrevendo a prática de forma incisiva, afirmando: “Vou colocar meu pau na sua boceta e depois fazer você gozar”.

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

## B.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS **16** **A16**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### B.5.1. RELAÇÃO SEXUAL INTENSA

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

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

## B.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS **18** **A18**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### B.6.1. SEXO EXPLÍCITO

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

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

### B.6.2. SITUAÇÃO SEXUAL COMPLEXA OU DE FORTE IMPACTO

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

**EXEMPLO:** é apresentada uma cena de sexo grupal, em que os participantes relacionam-se com mais de um parceiro.

---

## C. DROGAS

---

### C.1. LIVRE **L** **AL**

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem a drogas são prejudiciais ao desenvolvimento psicológico da criança. São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

#### C.1.1. CONSUMO MODERADO OU INSINUADO DE DROGA LÍCITA

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

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

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

**EXEMPLO 3:** em um bar veem-se copos e garrafas de bebidas alcoólicas sobre as mesas, sem, contudo, qualquer um dos personagens e figurantes ingerirem seu conteúdo.

## C.2. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS **10** **A10**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### C.2.1. DESCRIÇÃO DO CONSUMO DE DROGA LÍCITA

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

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

### C.2.2. DISCUSSÃO SOBRE O TEMA DROGAS

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

**EXEMPLO 1:** alguns personagens debatem sobre as possíveis penas para traficantes de drogas.

**EXEMPLO 2:** o narrador de um documentário comenta que a cidade vislumbrada é o principal ponto de narcotráfico do país, mas também possui várias qualidades e pontos turísticos de destaque.

### C.2.3. USO MEDICINAL DE DROGA ILÍCITA

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

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

## C.3. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS **12** **A12**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### C.3.1. CONSUMO DE DROGA LÍCITA

- Cena em que seja exibido o tabagismo e/ou a ingestão de bebidas alcoólicas.
- A tendência também se consolida no caso em que a embriaguez é mostrada, mesmo que não se observe o consumo prévio das bebidas, visto que a consequência do ato confirma o uso da droga, excluindo-se, portanto, a possibilidade de insinuação.
- O uso ritualístico de substância alucinógena, tais como ayahuasca, peiote ou Santo-Daime se amoldam à tendência. Quando tais substâncias são usadas de forma descontextualizada, apenas para fins recreativos, a tendência utilizada deve ser a de consumo de drogas ilícitas.

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

### C.3.2. CONSUMO IRREGULAR DE MEDICAMENTO

- Sequências em que seja exibido o consumo de medicamentos, sem prescrição médica ou em desacordo com esta.
- Exceptua-se o consumo de medicamentos originariamente legais, cujo uso visa o entorpecimento ou a alteração psicossensorial, tais como morfina, opiáceos, derivados de anfetamina, entre outros. Nesse caso, considerar-se-á o consumo de droga ilícita.

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

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

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



### C.3.3. DISCUSSÃO SOBRE LEGALIZAÇÃO DE DROGA ILÍCITA

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

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

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

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

### C.3.4. INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGA LÍCITA

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

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

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

### C.3.5. MENÇÃO A DROGA ILÍCITA

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

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

- Obrigatoriamente a droga deve ser apresentada ou mencionada, não ocorrendo a tendência quando esta fica implícita ou não descrita de forma objetiva.

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

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

## C.4. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS **14** **A14**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### C.4.1. CONSUMO INSINUADO DE DROGA ILÍCITA

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

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

### C.4.2. DESCRIÇÃO DO CONSUMO OU TRÁFICO DE DROGA ILÍCITA

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

**EXEMPLO 1:** um personagem diz: “Ontem, cheguei em casa e fumei um baseado”.

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

## C.5. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS **16** **A16**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### C.5.1. CONSUMO DE DROGA ILÍCITA

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

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

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

**EXEMPLO 1:** um homem inala uma linha de cocaína.

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

### C.5.2. INDUÇÃO AO CONSUMO DE DROGA ILÍCITA

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

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

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

### C.5.3. PRODUÇÃO OU TRÁFICO DE DROGA ILÍCITA

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas em que se verifica qualquer etapa da produção (desde o plantio até a colheita) e/ou comercialização (do embalado até o recebimento por parte do usuário) de drogas consideradas ilícitas no Brasil.

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

## C.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS **18** **A18**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### C.6.1. APOLOGIA AO USO DE DROGA ILÍCITA

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

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

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

## D. ATENUANTES E AGRAVANTES

### D.1. ATENUANTES

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

#### D.1.1. COMPOSIÇÃO DE CENA

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

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

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

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

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

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

#### D.1.2. CONTEÚDO POSITIVO

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

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

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

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

**EXEMPLO 2:** crianças se organizam para ajudar os animais abandonados na região.

### D.1.3. CONTEXTO ARTÍSTICO

- O conteúdo classificável está vinculado a um contexto artístico.

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

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

### D.1.4. CONTEXTO CÔMICO OU CARICATO

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

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

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

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

### D.1.5. CONTEXTO CULTURAL

- O conteúdo classificável está vinculado a questões culturais.

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

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

### D.1.6. CONTEXTO ESPORTIVO

- O conteúdo classificável está vinculado a um contexto esportivo.

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

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

### D.1.7. CONTEXTO FANTASIOSO

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

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

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

### D.1.8. CONTEXTO HISTÓRICO

- O conteúdo classificável tem a finalidade de retratar um momento reconhecidamente importante na história mundial ou local.

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

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

### D.1.9. CONTEXTO IRÔNICO

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

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

### D.1.10. CONTRAPONTO

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

- a) explicitação de consequências negativas ao agressor, ao traficante, ao criminoso ou às vítimas e consumidores de drogas;
- b) condenação à violência;
- c) formas alternativas para a resolução de conflitos.

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

### D.1.11. FREQUÊNCIA

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

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

### D.1.12. INSINUAÇÃO

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

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

### D.1.13. MOTIVAÇÃO

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

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

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

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

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

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



### D.1.14. RELEVÂNCIA

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

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

### D.1.15. SIMULAÇÃO

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

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

### D.1.16. TENTATIVA

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

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

## D.2. AGRAVANTES

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

### D.2.1. BANALIZAÇÃO

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

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

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

### D.2.2. COMPOSIÇÃO DE CENA

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

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

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

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

### D.2.3. CONTEÚDO INADEQUADO COM CRIANÇA OU ADOLESCENTE

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

**EXEMPLO 1:** um adolescente dispara uma arma de fogo contra uma criança.

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

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

## D.2.4. CONTEXTO

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

**EXEMPLO 1:** uma mulher é espancada pelo marido.

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

**EXEMPLO 3:** um idoso é agredido por seu cuidador.

## D.2.5. FREQUÊNCIA

- O conteúdo classificável é apresentado várias vezes na trama.

**EXEMPLO:** durante uma novela, assassinatos são frequentemente exibidos.

## D.2.6. INTERAÇÃO

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

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

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

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

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

## D.2.7. MOTIVAÇÃO

- O agravante é aplicado quando o personagem realiza o ato classificável por motivo torpe ou fútil, como revolta, vingança ou interesse.

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

## D.2.8. RELEVÂNCIA

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

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

## D.2.9. VALORIZAÇÃO DE CONTEÚDO NEGATIVO

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

1. apresentação de consequência positiva para quem perpetra a violência;
2. elogio à violência ou a apresentação de sua prática de forma ambígua;
3. exibição de violência ou de consumo de drogas como a forma única ou predominante de resolução de conflitos;
4. conteúdo violento realizado por personagem de imagem valorizada (protagonista ou pessoa dentro de um padrão de beleza pré-estabelecido).

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

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

**EXEMPLO 3:** um personagem diz: “Tem que matar o assassino, porque ele merece morrer”.

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

## E. DESCRITORES DE CONTEÚDOS

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 e, também, informa aos pais e responsáveis sobre o tipo de conteúdo presente na obra.

O procedimento interno para a utilização dos descritores supracitados segue um padrão rígido de análise. Sua função social é a de informar os conteúdos presentes na obra, **não sendo usado como parâmetro apenas da classificação atribuída ou das tendências com classificação mais alta**. Reflete, primordialmente, os três eixos temáticos, mesmo que algum deles não seja definidor específico da classificação indicativa atribuída para a obra em questão. Entende-se, com isso, que os descritores refletem os conteúdos como um todo, informando aos pais e responsáveis, da forma mais ampla possível, as especificidades dos critérios presentes nas obras audiovisuais.

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

É importante informar que obras classificadas como “Livre” podem conter descritores de conteúdo, em razão da identificação de tendências especificadas neste Guia Prático.

No que diz respeito à quantidade, utiliza-se no máximo três descritores de conteúdo e, no mínimo um, salvo nas obras classificadas como “Livre” que não apresentem tendências identificáveis.

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

E.1 – <b>Atos Criminosos</b>	E.8 – <b>Nudez</b>
E.2 – <b>Conteúdo Sexual</b>	E.9 – <b>Procedimentos Médicos</b>
E.3 – <b>Drogas</b>	E.10 – <b>Sexo Explícito</b>
E.4 – <b>Drogas Ilícitas</b>	E.11 – <b>Temas Sensíveis</b>
E.5 – <b>Drogas Lícitas</b>	E.12 – <b>Violência</b>
E.6 – <b>Linguagem Imprópria</b>	E.13 – <b>Violência Extrema</b>
E.7 – <b>Medo</b>	E.14 – <b>Violência Fantasiada</b>

Historicamente, a Política de Classificação Indicativa, apresentou diferentes descritores de conteúdo, cada qual em razão da legislação outrora em vigor e que agora caíram em desuso. Entretanto, estes podem ser substituídos pelo equivalente em vigor, citados acima. Há, ainda, descritores antigos que

perderam a sua importância, devendo ser totalmente excluídos ou ignorados em razão de serem associados a juízos de valor. Tal construção foi utilizada nos primórdios da Política Pública, mas não representa os princípios e diretrizes em vigor. Para tanto, seguem, abaixo, as listas de equivalência (E.15, E.16 e E.17) que poderão ser utilizadas e a lista de descritores que devem ser desconsiderados (E.18).

### E.15 – Eixo de violência:

Descritores antigos	Equivalência
Apologia ao crime	<b>Atos criminosos</b>
Ato Criminoso	
Atos criminosos sem lesão corporal	
Atos criminosos sem lesões corporais	
Agressão Verbal	<b>Linguagem imprópria</b>
Descrição de Violência	
Descrição do ato violento	
Descrição verbal do ato violento	
Cenas que Assustam	<b>Medo</b>
Horror	
Medo, angústia Medo/Tensão	
Cenas Detalhadas de Parto Natural	<b>Procedimentos Médicos</b>
Procedimento Cirúrgico	
Procedimento Médico	
Procedimento Médico com Dano Visível	
Procedimento médico com danos visíveis	
Procedimentos Médicos	
Angústia	<b>Temas sensíveis</b>
Conflitos	
Conflitos Familiares	
Conflitos Psicológicos	
Conflitos Psicológicos Atenuados	
Conflitos Psicológicos Extremos	
Conflitos Psicológicos Intensos	
Conflitos Psicológicos Moderados	
Discussões acerca do aborto	
Eutanásia	
Temas Angustiantes	

Aborto	<b>Violência</b>
Agonia	
Agonia da Vítima	
Agonia das Vítimas	
Agressão Familiar	
Agressão Física	
Agressão física contra a mulher	
Agressão Física Contra Criança	
Agressão Física e Verbal	
Agressão no ambiente doméstico	
Agressão no ambiente doméstico ou familiar	
Agressão no Ambiente Familiar	
Agressões Física	
Ambiente de Guerra	
Ameaça	
Ameaça, desonestidade e irresponsabilidade	
Apresenta arma de fogo	
Apresenta sangue	
Armas	
Armas de Fogo	
Assassinato	
Assassinatos	
Ato Violento	
Ato violento contra animais	
Atropelamento	
Bullying	
Cenas de abuso com mulheres ou menores	
Cenas de Violência	
Cenas impactantes	
Conteúdo impactante	
Conteúdo Violento	
Conteúdo violento com armas brancas	
Conteúdo violento com armas de fogo	
Conteúdo violento com presença de armas	
Conteúdo violento com presença de armas de fogo	
Conteúdo violento não relevante para compreensão da trama	

Conteúdos Impactantes	<b>Violência</b>
Crime contra a dignidade sexual	
Crime Sexual	
Crimes contra a dignidade sexual	
Discriminação	
Dor ou Sofrimento	
Envolve criança como vítima	
Envolve crianças e adolescentes como vítimas e agressores	
Estigma	
Exploração sexual	
Exposição a situações degradantes	
Exposição ao perigo	
Exposição da pessoa em situação constrangedora	
Exposição da pessoa em situação constrangedora e degradante	
Exposição de Cadáver	
Exposição de pessoa em situação constrangedora	
Exposição de pessoa em situação constrangedora e degradante	
Exposição de pessoas em situações degradantes	
Ferimentos	
Homicídio	
Homicídio Culposo	
Insinuação de Abuso Sexual	
Lesão corporal	
Morte Acidental	
Morte Acidental com Violência	
Morte com Violência	
Morte Intencional	
Morte Natural com Violência	
Morte Violenta Morte/Assassinato	
Mutilação	
Ossada com resquícios de violência	
Ossada com resquícios de violência	
Ossadas	
Ossadas com resquício de violência	
Pena de Morte	
Perturbação Emocional Extrema	



Perturbação Emocional Grave	<b>Violência</b>
Perturbação Emocional Extrema	
Perturbação Emocional Grave	
Perturbação Emocional Moderada	
Preconceito	
Presença de arma branca	
Presença de arma branca e de fogo	
Presença de arma de fogo	
Presença de armas	
Presença de Armas com Violência	
Presença de sangue	
Presença de sangue e arma de fogo	
Racismo	
Sangue	
Sangue Animado	
Sangue Realista	
Sofrimento	
Sofrimento da Vítima	
Suicídio	
Tapa, Empurrão e Pancada na Cabeça	
Tentativa de assassinato	
Tentativa de Estupro	
Tentativa de Homicídio	
Tentativa de Suicídio	
Tortura	
Violência Animada	
Violência contra Criança	
Violência doméstica	
Violência envolvendo criança como vítima	
Violência Envolvendo Crianças Como Vítimas e Agressoras	
Violência Envolvendo Crianças e Adolescentes	
Violência Familiar	
Violência gratuita	
Violência Leve	
Violência Moderada	
Violência Moderada Animada	

Violência Moderada Realista	<b>Violência</b>
Violência Ocasional	
Violência Realista	
Violência Realista Leve	
Vítima em estado de agonia	
Abuso Sexual	<b>Violência Extrema</b>
Apologia à violência	
Assassinatos e mutilações com requintes de crueldade e em excesso	
Banalização	
Banalização da violência	
Cenas Violentas de Forte Impacto	
Crime de Ódio	
Crueldade	
Decapitação	
Elogio à violência	
Elogio e apologia à violência	
Estupro	
Estupro de crianças	
Extrema Violência	
Extrema Violência	
Extrema Violência Animada	
Extrema Violência Realista	
Glamorização e banalização da violência.	
Glamourização e apologia à violência	
Glamourização da violência	
Indução à Violência Grave	
Mutilações	
Pedofilia	
Repetição de Cenas Violentas de Forte Impacto	
Repetição ou Exagero de Cenas Violentas de Forte Impacto	
Violência Banalizada	
Violência com Forte Impacto Violência com requinte de crueldade	
Violência com requinte de crueldade	
Violência de Forte Impacto	
Violência Excessiva	
Violência Grave	

Violência Grave Animada	<b>Violência Extrema</b>
Violência Grave Realista	
Violência impactante	
Apresentação da violência de forma divertida ou humorística	<b>Violência Fantasiada</b>
Violência Animada Leve	

**E.16 – Eixo de Sexo e Nudez:**

<b>Descritores antigos</b>	<b>Equivalência</b>
Apelo Sexual	<b>Conteúdo sexual</b>
Carícia Intima	
Carícias	
Carícias Intimas	
Cenas de Insinuação de Sexo	
Cenas de Sexo	
Cenas de sexo sem penetração	
Conteúdo Sexual Leve	
Conteúdos Educativos sobre Sexo	
Conteúdos Sexuais	
Educação Sexual Educacional	
Erótico	
Erotismo	
Erotização	
Erotização Sexual Precoce	
Exposição da afetividade e sexualidade infantil em contexto adulto.	
Gesto Obsceno	
Gestos Obscenos	
Incesto	
Insinuação de Relação Sexual com Apelo Erótico	
Insinuação de Sexo	
Insinuação de sexo anal	
Insinuação de sexo frequentemente	
Insinuação de Sexo Leve	
Insinuação de sexo ocasionalmente	
Insinuação de Sexo Oral	
Insinuação de Sexo Oral e Anal	

Insinuação Sexual	<b>Conteúdo sexual</b>
Insinuações de sexo	
Masturbação	
Nudez Velada	
Obscenidade	
Prostituição	
Relação Íntima	
Relação Sexual	
Relação sexual intensa	
Relação Sexual Não-Explícita	
Relações Íntimas	
Sexo	
Sexo Atenuado	
Sexo oral	
Sexo Realista	
Sexo Velado	
Simulação de Sexo	
Situação Sexual Complexa	
Situações Sexuais Complexas	
Descrição superficial de prostituição	<b>Linguagem imprópria</b>
Linguagem	
Linguagem Chula	
Linguagem chula e de conteúdo sexual	
Linguagem chula e depreciativa	
Linguagem chula, de baixo calão, palavrões	
Linguagem de baixo calão	
Linguagem de Conteúdo Sexual	
Linguagem Depreciativa Linguagem depreciativa e de conteúdo sexual	
Linguagem e gestos obscenos	
Linguagem Erótica	
Linguagem erótica e depreciativa	
Linguagem erótica, de conteúdo sexual	
Linguagem Imprópria	
Linguagem Inadequada	
Linguagem Inadequada	
Linguagem inadequada com conotação sexual	

Linguagem inapropriada Linguagem Metaforizada	<b>Linguagem imprópria</b>
Linguagem Metaforizada de Conteúdo Sexual	
Linguagem Obscena	
Linguagem Obscena e Chula	
Linguagem obscena e de conteúdo sexual	
Linguagem obscena e depreciativa	
Linguagem obscena e erótica	
Linguagem obscena, chula e de conteúdo sexual	
Linguagem Obscena, Chula e Depreciativa	
Linguagem obscena, depreciativa e de Conteúdo sexual.	
Linguagem Obscena, Depreciativa e Erótica, de Conteúdo Sexual	
Linguagem Sexual	
Palavrões	
Vocabulário de Baixo Calão	
Vulgaridade	<b>Nudez</b>
Cenas de Nudez	
Nudez artística	
Nudez completa	
Nudez de Nádegas	
Nudez de nádegas e seios	
Nudez de Seios	
Nudez frequentemente	
Nudez Frontal	
Nudez não erótica	
Nudez ocasionalmente	<b>Sexo explícito</b>
Conteúdo pornográfico	
Pornografia	
Relação Sexual Explícita	
Sexo explícito frequentemente	
Sexo explícito ocasionalmente	<b>Temas sensíveis</b>
Conteúdo educativo sobre diversidade sexual	
Envolve adolescentes em cenas de conteúdo violento e sexual	<b>Violência e conteúdo sexual</b>

**E.17 – Eixo de Drogas:**

Descritores antigos	Equivalência
Consumo de Drogas Lícitas e Ilícitas	<b>Drogas</b>
Uso de Drogas Uso e/ou Consumo de Álcool	
Adolescente envolvido no consumo de drogas	<b>Drogas Ilícitas</b>
Adolescentes Envolvidos no Consumo de Drogas Ilícitas	
Apologia ao Uso de Drogas	
Apologia ao uso de drogas ilícitas	
Consumo Atenuado de Drogas	
Consumo de Droga Ilícita	
Consumo de Droga Leve	
Consumo de Drogas	
Consumo de Drogas Envolvendo Adolescentes	
Consumo de Drogas Ilícita Por Adulto	
Consumo de Drogas Ilícitas	
Consumo de Drogas Ilícitas (Jogador)	
Consumo de Drogas Ilícitas (NPC)	
Consumo de Drogas Ilícitas Leves	
Consumo de Drogas Leves	
Consumo de Drogas Pesadas	
Consumo de Drogas por Adolescente	
Consumo de Drogas por Adulto	
Consumo de Drogas por Criança	
Consumo e Tráfico de Drogas	
Consumo e Tráfico de Drogas	
Consumo e Venda de Drogas Ilícitas	
Consumo Excessivo de Drogas Ilícitas	
Consumo explícito e repetido de drogas ilícitas	
Consumo Ocasional de Drogas	
Consumo repetido de drogas	
Consumo repetido de drogas pesadas	
Consumo, Produção e Tráfico de Drogas	
Drogas frequentemente	
Drogas ocasionalmente	
Drogas Pesadas	
Indução ao Uso de Drogas Ilícitas	

Indução ao uso de drogas lícitas Infantil	<b>Drogas Ilícitas</b>
Insinuação de Consumo de Drogas	
Insinuação do Consumo de Drogas	
Insinuação do consumo de drogas ilícitas	
Posse de Drogas	
Posse de Drogas Leves	
Posse de Drogas Pesadas	
Posse e consumo de drogas leves	
Posse e consumo de drogas pesadas	
Produção de Drogas Ilícitas	
Temáticas de Drogas Ilícitas	
Tráfico Atenuado de Drogas	
Tráfico de Drogas	
Tráfico e Consumo de Drogas	
Adolescente envolvido no consumo de drogas lícitas	<b>Drogas Lícitas</b>
Adolescentes envolvidos no consumo de drogas lícitas	
Álcool e Derivados de Tabaco	
Álcool frequentemente	
Álcool ocasionalmente	
Consumo de Álcool	
Consumo de Álcool e Fumo	
Consumo de Álcool ou Cigarro	
Consumo de Álcool ou Cigarro (Jogador)	
Consumo de Álcool ou Cigarro (NPC)	
Consumo de bebida alcoólica e cigarro	
Consumo de Droga Lícita	
Consumo de Droga Lícita sob um enfoque positivo	
Consumo de Drogas Lícitas	
Consumo de Drogas Lícitas (tabaco)	
Consumo de Drogas Lícitas por Adolescente	
Consumo e Tráfico de Drogas Lícitas	
Consumo Excessivo de Drogas Lícitas	
Consumo insinuado de droga lícita	
Consumo insinuado de drogas lícitas	
Consumo Irregular de Medicamento	
Consumo Irregular de Medicamentos	

Consumo Moderado de Álcool ou Cigarro	<b>Drogas Lícitas</b>
Consumo moderado de drogas lícitas	
Crianças envolvidas no consumo de drogas lícitas	
Droga lícita	
Drogas Lícitas Frequente	
Drogas Lícitas Ocasional	
Insinuação de Consumo de Drogas Lícitas	
Tabaco frequentemente	
Tabaco ocasionalmente	
Tráfico de Drogas Lícitas	
Tráfico e consumo de drogas lícitas	
Uso de Alcool	
Uso de derivados de tabaco	
Descrição Pormenorizada do Consumo de Drogas Lícitas	
Descrição superficial do consumo de drogas	
Descrição verbal de consumo de drogas	
Descrição verbal de consumo de drogas ilícitas	
Descrição Verbal do Consumo de Drogas Lícitas	
Descrições verbais de drogas	
Discussão sobre drogas ilícitas	
Discussão sobre produção de drogas ilícitas	
Menção a drogas	
Menção a drogas ilícitas	

**E.18 – Descritores que devem ser desconsiderados sem necessidade de substituição:**

<b>Descritores antigos</b>	<b>Equivalência</b>
Alta Tensão	<b>Excluir</b>
A pedido do requerente	
A pedido do requerente (Valorização do consumo)	
Aprendizado Infantil (Formas, Cores, Motricidade, etc)	
Apresenta Ironias	
Apresenta ironias e/ou metáforas	
Apresenta ironias e metáforas	
Apresenta Metáforas	
Apresentação de comportamentos repreensíveis/não desejáveis	
Apresentação de Gírias	
Arte	



Ausência de Drogas	<b>Excluir</b>
Ausência de Sexo	
Ausência de Violência	
Baixa tensão	
Ciências	
Comercialização	
Comportamento que valoriza o consumo	
Comportamentos repreensíveis/não desejáveis	
Conhecimentos Gerais	
Coordenação Motora	
Criatividade	
Criaturas frequentemente	
Criaturas ocasionalmente	
Desonestidade	
Desvirtuamento Absoluto de Valores Éticos	
Desvirtuamento de Valores	
Desvirtuamento de valores éticos	
Desvirtuamento Grave dos Valores Éticos	
Desvirtuamento Moderado dos Valores Éticos	
Desvirtuamento Ocasional dos Valores Éticos	
Estudos Sociais	
Faroeste	
Física	
Folclore	
Geografia	
Gírias	
História	
Humano (Civil) frequentemente	
Humano (Civil) ocasionalmente	
Humano (Militar) frequentemente	
Humano (Militar) ocasionalmente	
Humanos frequentemente	
Humanos ocasionalmente	
Incitação ao jogo de azar	
Indução ao Desvirtuamento dos Valores Éticos	
Inglês	

Ironias e/ou metáforas	<b>Excluir</b>
Leitura	
Matemática	
Metáforas	
Música	
Não Humano frequentemente	
Não Humano ocasionalmente	
Nenhum	
Objetos frequentemente	
Objetos ocasionalmente	
Português	
Promiscuidade	
Química	
Redação	
Religião	
Situações Ofensivas aos Valores Éticos	
Temática	
Temática Adolescente	
Temática Adolescente Leve	
Temática adulta	
Temática Adulta Atenuada	
Temática Atenuada	
Temática com Improriedade	
Temática Imprópria	
Temática Pré-Adolescente	
Tensão	
Tensão Atenuada	
Tensão Episódica	
Tensão Frequente	
Tensão Moderada	

## F. ELEMENTOS INTERATIVOS

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

### F.1 – Compartilha localização

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

### F.2 – Compras on-line

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

### F.3 – Compras on-line (inclui itens aleatórios)

Indica a possibilidade de efetuar compras no jogo, com dinheiro real (ou com moedas virtuais ou outras formas de moeda do jogo que podem ser compradas com dinheiro real), de bens digitais ou prêmios para os quais o jogador não sabe antes da compra o que receberá (por exemplo, caixas de saque, pacotes de itens, prêmios misteriosos, trajes, *skins*, etc.).

### F.4 – Interação de usuários

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

## 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, dispostas de maneira específica, a depender do produto.

### I. Exibição dos símbolos e dos descritores de conteúdo:

- a) invólucros e embalagens de produtos classificáveis;
  - b) invólucros e embalagens de outros produtos com material classificável embutido;
  - c) capas de livros de RPG;
  - d) catálogos, agendas e programações;
  - e) aplicativos e jogo disponibilizados em dispositivos portáteis (celulares, smartphones, tablets e congêneres);
  - f) locais de acesso a obras audiovisuais, jogos eletrônicos, RPG e demais diversões e espetáculos públicos;
  - g) obras com distribuição digital;
  - h) obras exibidas na televisão por acesso condicionado, televisão aberta, vídeo por demanda (VoD) e/ou salas de exibição;
  - i) sítios da internet, brasileiros ou voltados para o público brasileiro.
- II. Exibição da informação “verifique a classificação indicativa”:
- a) banners, cartazes e displays de divulgação;
  - b) propaganda em mídia eletrônica (anúncios na televisão, rádio, internet);
  - c) publicidade exposta ao ar livre (outdoors, painéis etc.);
  - d) publicidade impressa;
  - e) trailers ou teasers.
- III. Exibição facultativa do símbolo da classificação indicativa atribuída à obra completa que anuncia ou exibição obrigatória da informação “verifique a classificação indicativa”:
- a) chamadas de programação em televisão aberta.

Para todas as situações supracitadas, os descritores de conteúdo somente devem ser exibidos quando oficialmente atribuídos pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

A exibição dos símbolos deve seguir as diferenciações especificadas neste Guia Prático para os casos da atribuição oficial ou da autoclassificação.

Para o caso de divulgação de obras ainda não classificadas oficialmente pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, que não tenham regras especificadas na portaria vigente e/ou neste Guia Prático e que não se amoldem ao descrito acima, deverá ser divulgada a informação “verifique a classificação indicativa”.

## 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 e Segurança Pública.

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** Para as obras classificadas oficialmente pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública deverá ser feita a 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 definitivos estão exibidos a seguir:



Para as obras **autoclassificadas**, ainda não referendadas pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, deverá ser feita a apresentação do símbolo provisório, conforme exibição abaixo:



A autoclassificação de obras, produtos e espetáculos abertos ao público deve ser apresentada por meio da utilização dos símbolos provisórios especificados acima, até a confirmação da classificação indicativa atribuída pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, quando deverão ser substituídos pelos definitivos.

Em ambas as situações de exibição do símbolo, estes deverão ter o formato quadrado, com arestas arredondadas. As cores de cada quadrado colorido não podem ser alteradas ou sofrer variação de tom, tendo as seguintes composições:

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

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

**A.3** O processo de classificação indicativa poderá ser originário ou matricial, quando se tratar da primeira apresentação da obra ao Ministério da Justiça e Segurança Pública, em versão integral ou não. Por outro lado, será considerado derivado, no caso de reedição de obra já classificada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, com acréscimo ou supressão de conteúdo. Neste segundo caso, estes produtos serão considerados como obras editadas.

É facultado ao interessado solicitar o processo derivado nos casos de supressão de conteúdos de obras já classificadas, desde que mantida a classificação do processo original. É obrigatória a solicitação, pelo interessado, da análise de obra reeditada, no caso de acréscimo de conteúdo. Cabe ressaltar que a dublagem ou legendagem da obra já classificada não caracteriza processo derivado de classificação indicativa.

---

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

---

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

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

Para capas ou embalagens de até **270cm<sup>2</sup>** 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 **270cm<sup>2</sup>**, 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 de trás da embalagem, em dois modelos possíveis:

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

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

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

**B.2.1** Para capas ou embalagens de até **270cm<sup>2</sup>** de área frontal, a **caixa de informação padrão** deverá medir no mínimo **16mm de altura X 35mm de largura**. Ao redor da caixa deverá constar uma borda obrigatória na cor branca, com no mínimo **0,25mm de largura**. Logo, a caixa e sua borda deverão medir, no total, no mínimo **16,5mm de altura X 35,5mm de largura**.

Para capas ou embalagens de área frontal superior a 270cm<sup>2</sup>, as caixas e as bordas deverão ser ajustadas para que tenham altura total de no mínimo 10% da altura da capa ou embalagem. A alteração da altura das caixas implica em alteração proporcional de todas as suas dimensões e elementos.

Os seis tipos de caixas de informação para obras já classificadas de forma oficial pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública estão exibidos a seguir:

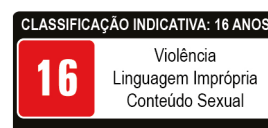


A **caixa de informação padrão** é composta pelos seguintes elementos:  
a) título “CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: XX ANOS” escrito no topo, em caixa alta; b) símbolo da classificação à esquerda; c) descritores de conteúdo da obra, alinhados na área branca; d) nome completo, por extenso, da faixa de classificação.

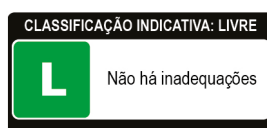
Os descritores de conteúdos devem ser inseridos em fonte Arial Narrow, tamanho 7, cor preta, e devem estar centralizados no espaço entre o símbolo e a borda preta. Os descritores de conteúdo, até o máximo de três, devem ser escritos cada um em sua linha, com a letra inicial de cada palavra escrita em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

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

Seguem três exemplos de caixas com descritores de conteúdo aleatórios:



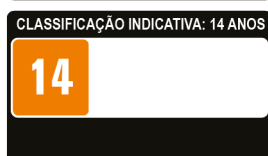
No caso de uma obra para a qual não foi apontado descritor de conteúdo, a frase “Não há inadequações” deverá constar no interior da área branca. A frase deverá estar em fonte Arial Narrow, tamanho 7, cor preta, e centralizada no espaço entre o símbolo e a borda preta. Neste caso exclusivo, apenas a primeira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



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

Para capas ou embalagens de área frontal superior a 270cm<sup>2</sup>, as caixas e as bordas deverão ser ajustadas para que tenham altura total de no mínimo 10% da altura da capa ou embalagem. A alteração da altura das caixas implica em alteração proporcional de todas as suas dimensões e elementos.

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



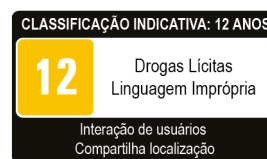
A **caixa de informação interativa** é composta pelos seguintes elementos: a) título “CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: XX ANOS” escrito no topo, em caixa alta; b) símbolo da classificação à esquerda; c) descritores de conteúdo da obra, alinhados na área branca; d) elementos interativos, alinhados na área preta.

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

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



Seguem três exemplos de caixas elementos interativos aleatórios:



### B.3 Embalagens com múltiplas obras

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

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

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

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

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

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

**Opção b)** Usa-se a caixa de informação com a faixa etária da obra de maior classificação, mas os descritores de conteúdo devem ser combinados. O interessado deve requerer ao Ministério da Justiça e Segurança Pública 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 informação “verifique a classificação indicativa” deve ser exibida nos cartazes, flyers, banners, displays (cubos, caixas, silhuetas, totens, etc) e mídia impressa (jornais, revistas, revistas em quadrinhos, panfletos, entre outros) quando divulgarem produtos classificáveis como filmes, jogos eletrônicos,

RPGs e programas televisivos ainda não classificados oficialmente pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

Estes dizeres devem ser escritos em caixa alta e em fonte Arial Narrow Bold, de modo que a altura das letras seja, no mínimo, **1%** da altura da peça de divulgação.

Quando já classificados, as regras de exibição dos símbolos dar-se-ão conforme especificado abaixo:

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

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

---

## 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 oficialmente classificada. Não havendo ainda classificação, deve-se usar o termo “verifique a classificação indicativa”.

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

---

## E. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA DISTRIBUIÇÃO DIGITAL, TELEVISÃO POR ASSINATURA, VÍDEO POR DEMANDA (VOD) E PROVEDORES QUE DISPONIBILIZEM PRODUTOS CLASSIFICÁVEIS

---

A classificação indicativa deve ser exibida em sítios de distribuição digital de produtos audiovisuais como filmes, jogos eletrônicos, aplicativos, programas televisivos e em serviços de vídeo por demanda.

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 smartphones; 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, televisão por assinatura ou acesso condicionado, TV on-line e televisão por IP (IPTV – *Internet Protocol Television*), aplicação de conteúdo audiovisual (armazenadas localmente ou não), serviços de vídeo sob demanda (VoD, SVoD e TVoD) independentemente do tipo de aparelho, serviços over the top (OTT) que hospedem produtos classificáveis e quaisquer outros tipos que hospedem conteúdos classificáveis.

**E.1** A informação sobre a classificação indicativa – símbolos e descritores – deve ser exibida em todas as plataformas, independentemente do tipo de aparelho ou equipamento. Apenas o símbolo deve ser exibido obrigatoriamente na própria cartela de seleção de produtos na prestação de informação aos pais e responsáveis. Os descritores poderão ser oferecidos aos usuários em tela separada, desde que possa ser acessada pelo controle remoto, cursor ou outro dispositivo similar, a depender da plataforma.

**E.2** A apresentação se dará por meio do símbolo da classificação da obra, com borda branca obrigatória, seguindo os modelos do item **A.1**, dependendo da metodologia usada para a classificação (análise prévia ou autoclassificação). Não existe determinação para formato ou tamanho da fonte usada na redação dos descritores; exige-se apenas que estejam perfeitamente legíveis. No caso de obra para a qual não foi atribuído descritor de conteúdo, não é necessária nenhuma informação além do quadrado símbolo.

**E.3** Para as plataformas em que a classificação indicativa esteja disponível a qualquer tempo é facultada a exibição resumida durante a programação.

---

## F. DA FORMA DE EXIBIÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA PARA TELEVISÃO ABERTA

---

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 exibição completa é composta por seis elementos específicos: **(a)** quadrado símbolo da faixa etária, respeitando a cor e o formato especificados

no campo **A.1**; **(b)** nome completo da faixa etária apontada, no formato “Não recomendado para menores de XX anos.” ou “Livre”, em caixa alta e de tamanho legível; **(c)** descritores de conteúdo, quando houver, no formato “Apresenta: XXX, XXX e XXX.”, de tamanho legível; **(d)** – informação na Língua Brasileira de Sinais; **(e)** – Audiodescrição **(f)** – Recomendação horária do programa.

No item **b** troca-se a marcação XX do modelo pela idade em numerais. No item **c** trocam-se as marcações XXX do modelo pelos descritores de conteúdo informados pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

A informação na Língua Brasileira de Sinais, item **d**, e audiodescrição, item **e**, devem ser exibidas quando houver a regulamentação específica aplicável a cada tipo de mídia, plataforma ou espetáculo aberto ao público, de forma que deverá ser prestada a informação completa sobre a classificação indicativa.

É facultado às emissoras exibir a informação inicial completa por outro modo que não o modelo padrão supracitado (**B.2.1** e **B.2.2**), desde que apresente todas as informações necessárias para aquela faixa etária, que inclui os descritores de conteúdo – quando atribuídos pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública – e mantenha a utilização do símbolo, seguindo o modelo especificado no item **A.1**.

**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**.

---

## 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 inclui as seguintes formas de propaganda, embora não se limite a elas: chamadas de programação na televisão, trailers de filmes exibidos na televisão ou no cinema, comerciais que anunciam jogos eletrônicos e produtos do mercado de vídeo, banners eletrônicos em sites 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, no cinema e no mercado de jogos e vídeo doméstico, os anúncios de programas, de diversões e de espetáculos devem exibir a informação “verifique a classificação indicativa”.

**G.3** No caso dos trailers exibidos em salas comerciais de cinema é obrigatória a exibição da classificação indicativa da seguinte forma:

a) no canto inferior esquerdo da tela, nos termos do item **F.2**, já durante a exibição do anúncio. A exibição do símbolo deve durar no mínimo três segundos consecutivos, nos primeiros dez segundos do anúncio; **ou**

b) de forma centralizada na tela, em tamanho grande, sobre fundo preto. A exibição deverá ter duração mínima de três segundos consecutivos e deve ser inserida no início ou no final do anúncio.

**G.4** Para anúncios gráficos de obra classificável (como banners) na internet, deve ser anunciada a expressão “verifique a classificação indicativa”.

É facultada a utilização do **símbolo** para todos os produtos elencados neste item G, à exceção do especificado em **G.3**, desde que seja seguido 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 voltados ao público brasileiro, que divulguem qualquer produto classificável, como sítios que anunciem produtos, diversões e espetáculos, sítios de jogos, de programas de televisão e de filmes.

**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. A classificação exibida deverá ser aquela autodeclarada (vide A1) ou, no caso de obras que já possuam classificação publicada, é obrigatório o uso da classificação atribuída pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

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

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

---

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

---

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

**I.1** Em cinemas, teatros, circos, casas de show/espetáculos etc.: deve ser apresentada a exibição completa da classificação indicativa em local de fácil visualização, segundo o disposto no item **A.1**, tanto no ato da compra ou aquisição do bilhete ou convite, como próximo às portas ou aos portões de acesso. Os descritores de conteúdo da obra devem estar listados por extenso, necessariamente próximos ao quadrado símbolo, no formato descrito no item **E.2**, apenas para obras cuja classificação indicativa foi atribuída oficialmente pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública e publicada no Diário Oficial da União.

**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 no item **I.1**, a exibição completa da classificação indicativa.

Contatos Úteis

---

**Classificação Indicativa**

Ministério da Justiça e Segurança Pública

Secretaria Nacional de Justiça

Departamento de Promoção de Políticas de Justiça

**Coordenação de Política de Classificação Indicativa**

Esplanada dos Ministérios, Bloco T, Anexo II, Sala 313

CEP 70064-901 – Brasília/DF

Tel: (61) 2025-9061 e (61) 2025-9115

E-mail: [classificacaoindicativa@mj.gov.br](mailto:classificacaoindicativa@mj.gov.br)

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



**CLASSIFICAÇÃO  
INDICATIVA**

**GUIA PRÁTICO  
DE AUDIOVISUAL**

**AL**

**A10**

**A12**

**A14**

**A16**

**A18**

**L**

**10**

**12**

**14**

**16**

**18**

[www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao](http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao)