

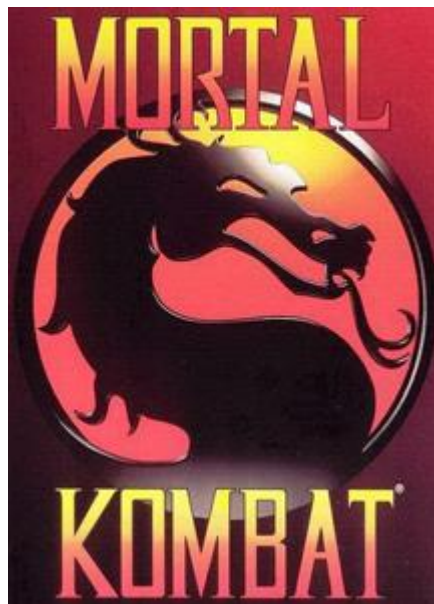


UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

Classificação Etária de Jogos Digitais

Motivação histórica

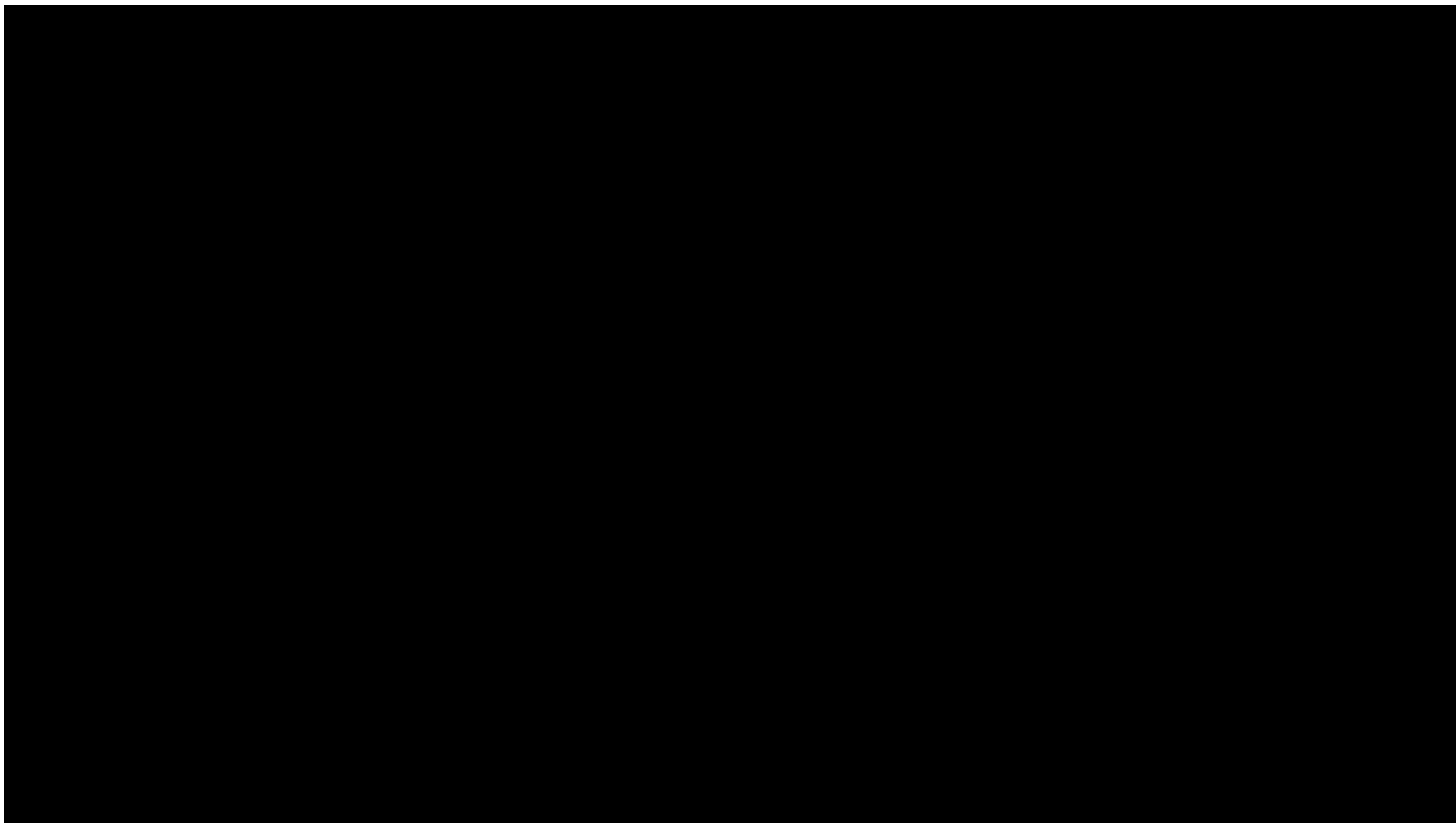
- Mortal Kombat (agosto 1992) e Night Trap (outubro 1992)
- 1993–94 United States Senate hearings on video games



Trailer Mortal Kombat 1



Trailer Night Trap 25th Anniversary Edition



Exemplos (in game)



Consequências após 1994

1. Criação da Entertainment Software Rating Board (ESRB)

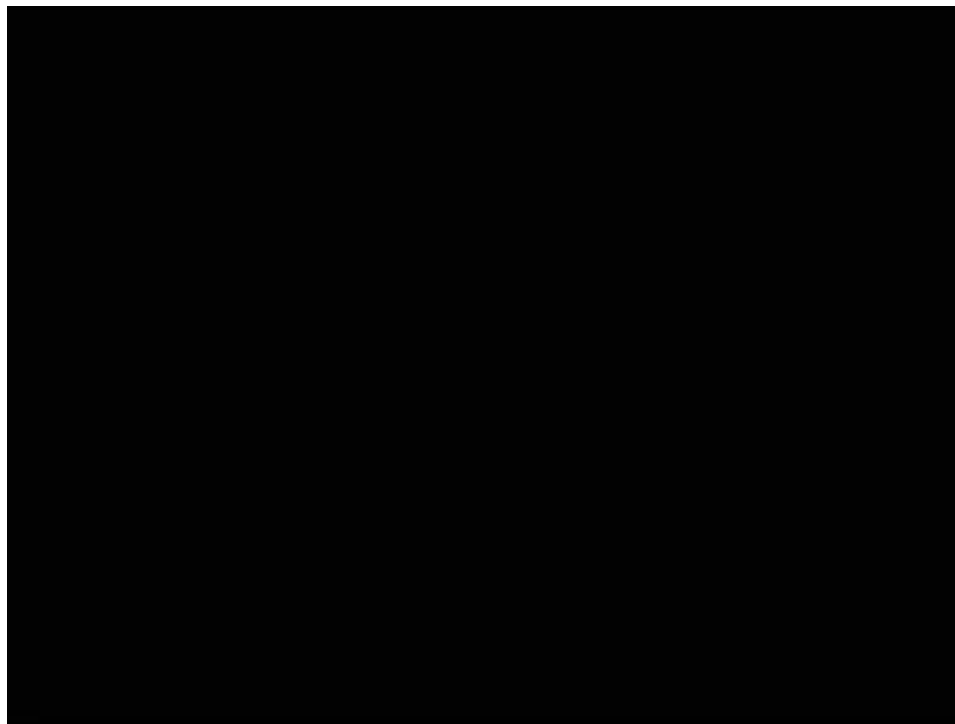
1994

ESRB founded by the [Interactive Digital Software Association](#) (IDSA was renamed Entertainment Software Association in 2004)

New ESRB rating system announced, with 5 rating categories and 17 content descriptors



Exemplo 1: Bully (2006)



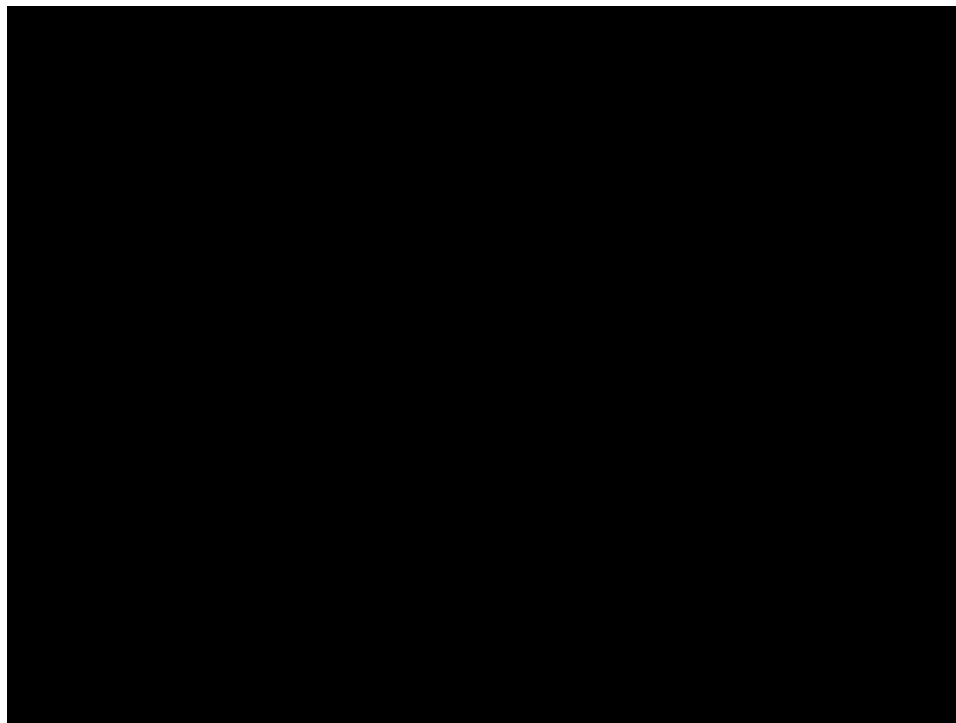
Exemplo 2: Call of Duty Modern Warfare 2 (2009)



Exemplo 3: R***lay (2006, aviso de gatilho)



Exemplo 4: Políticos Memes Kombat (2018, contraponto)



Lista (não exaustiva) de jogos polêmicos

- Manhunt 1 e 2 (tortura e violência extrema)
- Custer's revenge (violência sexual)
- CS 1.6 ("terrorismo")
- Hatred (violência extrema)
- Sakura Angels (sem comentários...)
- Ethnic Cleansing (o nome já diz)
- Genital Jousting (humor)
- Artificial Girl 1, 2, e 3 (sem comentários...)
- Fear and Hunger 1 e 2 (muito bom, porém, religião e outros...)
- Postal 2 (violência extrema)
- South Park The Stick of Truth (humor dark)
- Left Behind: Eternal Forces (religião)
- 9/11 Virtual Reality Experience (terrorismo 9/11)
- GTA San Andreas (violência e mini-game "hot coffee")

ESRB



Brasil



IARC



Questionamentos e dilemas éticos

1. Existem temas que não devam ser abordados em entretenimento? A forma no qual os temas são abordados é mais importante?
2. Controle Parental de acesso é um recurso disponível e deve ser de responsabilidade apenas do grupo familiar, ou seja, desde que existam avisos, essas mídias devem estar em pleno acesso?
3. A Arte (neste caso, as formas de mídia apresentadas) é de fato admissível independente de seu conteúdo e forma? (todo um campo de conhecimento e uma discussão teórica de séculos)
4. Classificação etária é arbitrária e relativa as diferenças culturais de povos distintos? A temporalidade também afeta essa classificação mesmo dentro de um mesmo povo?
5. Jogos digitais influenciam de maneira extrema no comportamento humano de maneira direta ou indireta?
6. Discussão entre público: quais outros questionamentos são válidos para discussão?

Conclusão

1. Não podemos afirmar sobre dilemas éticos, porém é essencial tornar essas discussões frequentes entre grupos de amigos e familiares.
2. Diferenças culturais são fatores determinantes para conteúdos “aceitáveis” ou não.
3. Controle Parental é ferramenta essencial para mínimo controle de acesso de conteúdo sensível.
4. Qual o limite da arte e como ela deveria ser representada.
5. “Mach das L” (SAICK; MATHEUS, 2023, whatsapp).*

- *humor e piadas

Referências

1. https://en.wikipedia.org/wiki/1993%E2%80%93United_States_Senate_hearings_on_video_games
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Night_Trap
3. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_\(1992_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_(1992_video_game))
4. https://www.youtube.com/watch?v=R8V7TwIYct0&ab_channel=wwwmortalkombatpl
5. https://www.youtube.com/watch?v=CAoCOXBE0yY&ab_channel=PlayStation
6. <https://www.esrb.org/history/>
7. <https://www.youtube.com/watch?v=XVYMKd2Datk&t=23s>
8. <https://en.wikipedia.org/wiki/RapeLay>
9. <https://youtu.be/oDuUyf6Z1Ms>
10. <https://www.esrb.org/ratings/>
11. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_Classificação_Indicativa_Brasileiro#:~:text=Classificação%20Indicativa%20\(Classind\)%20é%20uma,seus%20filhos%20devem%20ter%20acesso.](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_Classificação_Indicativa_Brasileiro#:~:text=Classificação%20Indicativa%20(Classind)%20é%20uma,seus%20filhos%20devem%20ter%20acesso.)
12. <https://intervozes.org.br/governo-desrespeita-colegiado-ao-firmar-portaria-para-rediscutir-politica-de-classificacao-indicativa/>
13. <https://www.globalratings.com/about.aspx>