



Classificação Indicativa e Novas Mídias



Volume

3



**Ministério da Justiça
Secretaria Nacional de Justiça
Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação**

CADERNOS DE DEBATE DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Vol. 3 – Classificação Indicativa e novas mídias

1ª. Edição

**MJ
Brasília
2014**

FICHA TÉCNICA

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA

DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO

COORDENAÇÃO DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Esplanada dos Ministérios, Bloco T, Ministério da Justiça, 3º andar, sala 321

Brasília - DF CEP: 70064-900 portal.mj.gov.br/classificacao

Organização: Alessandra Xavier Nunes Macedo, Davi Ulisses Brasil Simões Pires e Fernanda Alves dos Anjos

Consultora para elaboração dos Cadernos de Debate: Ângela Lovato Dellazzana

Direção de arte: Ivan Stemler e Mariana Pizarro

Copyright: Secretaria Nacional de Justiça, 2014 (exceto artigos republicados)

Os Cadernos de Debate da Classificação Indicativa foram elaborados em cooperação com a Unesco no âmbito do projeto 914BRZ5006.

Os autores são responsáveis pela escolha e apresentação dos fatos contidos nesta publicação, bem como pelas opiniões nele expressas, que não são necessariamente as do Ministério da Justiça nem da UNESCO.

341.2727

C614i

Classificação indicativa e novas mídias / organização : Alessandra Xavier Nunes Macedo, David Ulisses Brasil Simões Pires, Fernanda Alves dos Anjos. – 1. ed. -- Brasília : Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça, 2014.

182 p. -- (Cadernos de debate da classificação indicativa ; v.3)

ISBN : 978-85-5506-004-5

1. Liberdade de expressão – aspectos constitucionais. 2. Mídia digital. 3. Internet – regulação. 4. Programa de televisão – classificação. I. Macedo, Alessandra Xavier Nunes. II. Pires, David Ulisses Brasil Simões. III. Anjos, Fernanda Alves dos. IV. Brasil. Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça.

Ficha elaborada pela Biblioteca do Ministério da Justiça - Responsável: Angela Barcelos Comin – Bibliotecária do MJ

EXPEDIENTE

PRESIDENTA DA REPÚBLICA
Dilma Rousseff

MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA
José Eduardo Cardozo

SECRETÁRIA EXECUTIVA DO MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
Márcia Pelegrini

SECRETÁRIO NACIONAL DE JUSTIÇA
Paulo Abrão

DIRETORA DO DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO
Fernanda Alves dos Anjos

DIRETOR ADJUNTO DO DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO
Davi Ulisses Brasil Simões Pires

COORDENADORA DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
Alessandra Xavier Nunes Macedo

EQUIPE DA COORDENAÇÃO DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Servidores:

Ana Luisa Faria
Anna Carolina Saliba Daher de Souza
Carlos Eduardo de Menezes Cavalcanti
Denisson Luís Almeida Penna
Diego do Carmo Coelho
Eduardo de Araújo Nepomuceno
Eduardo Engelmann Rodrigues
Henrique Oliveira da Rocha
Igor Moraes Otero
Luciano Ramos Ribeiro
Marcela Fernandes Costa Lemos
Maria Zizinha Rodrigues da Cruz
Pio Pinheiro Costa
Rafael Figueiredo Vilela
Rodolfo Nicolas Baigorre Caussi
Vaneide Homero Silva

Prestadores

Adriano Leite Silva - Ágil
Darlan Miranda Gomes - GVP
Kátia Iza Dias Xavier dos Santos - GVP
Maria Celva Bispo dos Reis - GVP
Tatiane Mayara Santos Alves - GVP
Valéria Godoi Rosa - ÁGIL

Estagiários:

Alex Carvalho de Sousa
Alexandra Marília Gallindo Lira Almeida
Fabiana Motta Tavares
Gabriel Ribeiro Martins
Gabriel Rodrigues Caetano Rosa
Ivan Sasha Viana Stemler
Karine dos Santos Souza
Laryssa Cristinne Ferreira de Almeida
Leticia Alves de Aguiar
Luísa Guedes Baron
Luiz Gustavo de Melo
Mariana Rezende Pizarro
Matheus Medeiros de Oliveira
Natália Assunção Alves Melo
Patrick Martins de Carvalho
Rodrigo Alves Peres
Samyra Lima Pereira
Tomás Antonio Souza Leones
Wiver Junior Rodrigues de Sousa Castro

SUMÁRIO

<i>PREFÁCIO - CARTA DO SECRETÁRIO NACIONAL DE JUSTIÇA</i>	7
<i>APRESENTAÇÃO</i>	9
<i>Liberdade de expressão e internet</i> Andrew Puddephatt	13
<i>A regulação da internet: políticas da era da comunicação digital</i> Sergio Denicoli	46
<i>Avanços na regulação de conteúdo on-line</i> Brian O'Neill	61
<i>Em suas próprias palavras: o que preocupa as crianças on-line?</i> Sonia Livingstone, Lucyna Kirwil, Cristina Ponte e Elisabeth Staksrud	72
<i>Crianças e adolescentes: usando a internet com segurança</i> Lucimara Desiderá e Miriam von Zuben	100
<i>Consumo televisivo infantojuvenil multitela</i> María Dolores Souza	112
<i>Sistemas de classificação de videogames nos EUA e na Europa: comparando seus resultados</i> Leyla Dogruel e Sven Joeckel	125
<i>A Nova Classificação Indicativa e a violência nos games: apontando novas leituras</i> Lynn Alves	156

<i>Games, narrativa e Classificação Indicativa: um jogo de cooperação</i> Arthur Protasio	169
<i>O desafio da Classificação Indicativa para os jogos</i> Moacyr Avelino Alves Junior	179

PREFÁCIO

CARTA DO SECRETÁRIO NACIONAL DE JUSTIÇA

A Classificação Indicativa para conteúdos audiovisuais é uma das políticas públicas que mais ganhou visibilidade nos últimos anos. Mesmo não sendo pauta da grande mídia, a legislação vem sendo celebrada como uma conquista democrática tanto pela área acadêmica quanto por organizações da sociedade civil. Mas o tema ainda levanta polêmicas no país. Por tratar de regulamentação relativa aos meios de comunicação, envolve distintos interesses, ainda que todos convirjam para o equilíbrio ideal entre a proteção às crianças e adolescentes e a garantia da liberdade de expressão. A questão é tensionada na medida em que não há consenso, entre os principais atores envolvidos, sobre os papéis a serem desempenhados pelo Estado, pelo setor regulado e pela sociedade civil.

É neste complexo contexto que está inserida a política de Classificação Indicativa, prevista na Constituição de 1988, mas apenas implementada em 2006. Este hiato no tempo entre sua idealização e efetiva concretização evidencia o esforço a ser empreendido no delineamento de políticas públicas e sistemas de *accountability* da mídia. Nesse sentido, a Secretaria Nacional de Justiça do Ministério da Justiça e o escritório da Unesco, por meio de cooperação técnica internacional – Projeto 915BRZ5006 –, objetivam fortalecer o Ministério da Justiça em sua atribuição legal de balizar a proteção dos direitos das crianças e dos adolescentes e, ao mesmo tempo, fortalecer a liberdade de expressão como direito humano fundamental e fomentar uma programação audiovisual de qualidade e a relação autônoma e cidadã com os meios de comunicação de massa. Dentre as ações previstas no Projeto, destaca-se a publicação destes Cadernos de Debate, em cinco volumes.

Tendo como pano de fundo a Classificação Indicativa, cada publicação aborda um eixo temático, a saber: *Perspectivas e Desafios da Classificação Indicativa*, *Liberdade de Expressão e os Direitos de Crianças e Adolescentes*; *A Experiência da Classificação Indicativa no Brasil*; *Classificação Indicativa e Novas Mídias*; e *Educação para a Mídia*. Recomenda-se a consulta a todos os Cadernos aos leitores que buscam uma abordagem completa e atual sobre a Classificação Indicativa.

Paulo Abrão, Brasília, dezembro de 2014.

APRESENTAÇÃO

Classificação Indicativa e Novas Mídias é o tema do terceiro volume desta coleção, escolhido para contemplar um recorte atual da mutante realidade dos meios de comunicação contemporâneos. O cenário da Classificação Indicativa, comum a qualquer política pública para conteúdos audiovisuais, tem o potencial de transforma-se infinitamente, na velocidade que cada nova tecnologia permitir. Essa constatação representa apenas o primeiro obstáculo a ser considerado na tarefa de regulamentar as novas mídias. Trata-se, certamente, de um esforço ininterrupto que precisa de monitoramento e ajustes constantes para evitar a criação e permanência de normas que se tornem rapidamente obsoletas.

As políticas públicas para a Internet, o consumo de mídia *on-line* pelas crianças e a regulamentação de jogos eletrônicos são os principais temas que despertam o interesse de pesquisadores da área. Os textos aqui publicados trazem debates que variam desde a descrição dos possíveis usos da Internet e dos dispositivos dela derivados como suportes comunicativos até a identificação de conteúdos que já incomodaram as crianças durante sua navegação *on-line*, considerando os riscos e oportunidades que a rede mundial de computadores pode trazer, não só para as crianças, mas para a sociedade como um todo.

No que tange ao delineamento dos textos, é relevante destacar que não foram exigidos formatos e limites editoriais para os autores. Ou seja, o material que o leitor tem em mãos apresenta a formatação e extensão original proposta por cada autor, conforme foi enviada para o caderno. Optou-se por manter esta fidelidade à apresentação original para caracterizar a transparência do debate almejado pelo Ministério da Justiça e pela Unesco. Para completar a versão final dos cadernos, cujos textos, em sua maioria, são materiais inéditos, acrescentaram-se outras produções previamente publicadas que trazem contribuições pertinentes ao tema. Sendo assim, nas próximas páginas

encontram-se pesquisas, reflexões e opiniões dos autores em distintos formatos editoriais, a saber: artigos, ensaios, relatórios e entrevistas.

No primeiro texto, o inglês Andrew Puddepath, diretor executivo da Global Partners Digital, apresenta uma completa descrição da Internet como nova ambiência social e relaciona os conceitos de liberdade de expressão aos usos deste espaço. Ele afirma que, por suas características únicas, a Internet tem o poder de transformar e corromper a liberdade de expressão, o que exige a implantação de políticas públicas também neste meio. Na mesma linha de pensamento, o professor da Universidade Federal Fluminense, Sergio Denicoli, discorre sobre a regulamentação da internet, lembrando que foram os casos de mobilização política através da rede que atraíram o foco da sociedade para os conteúdos aí difundidos.

Sobre a regulação de conteúdos, Brian O’Neill, Pesquisador-Chefe do Instituto de Tecnologia de Dublin, alerta que as tentativas de estender os sistemas de classificação indicativa para a esfera *on-line* têm obtido pouco sucesso. Ele discorre sobre os modelos já implantados em diversos países e acredita que novas formas de regulação deverão ser pensadas para dar conta desse objetivo.

Trazendo o foco para o ponto de vista das crianças, Sonia Livingstone, da Escola de Economia e Ciências Políticas de Londres; Lucyna Kirwil da Universidade de Ciências Sociais e Humanidades da Polônia; Cristina Ponte, da Universidade Nova de Lisboa, e Elisabeth Staksrud, da Universidade de Oslo, apresentam uma recente pesquisa sobre o conteúdo disponibilizado na Internet. As autoras transcrevem as respostas das próprias crianças ao serem indagadas sobre o que as incomodam neste meio, e é alarmante perceber que elas tiveram acesso a todo tipo de conteúdo inadequado. Como uma resposta a esta constatação, o artigo das analistas de segurança Lucimara Desiderá e Miriam von Zuben traz comentários sobre os resultados da pesquisa TIC Kids On-line 2012, recomendando diversas ações para tornar a navegação na internet mais segura para as crianças, ainda que muitas sugestões atuem apenas como paliativos para o problema.

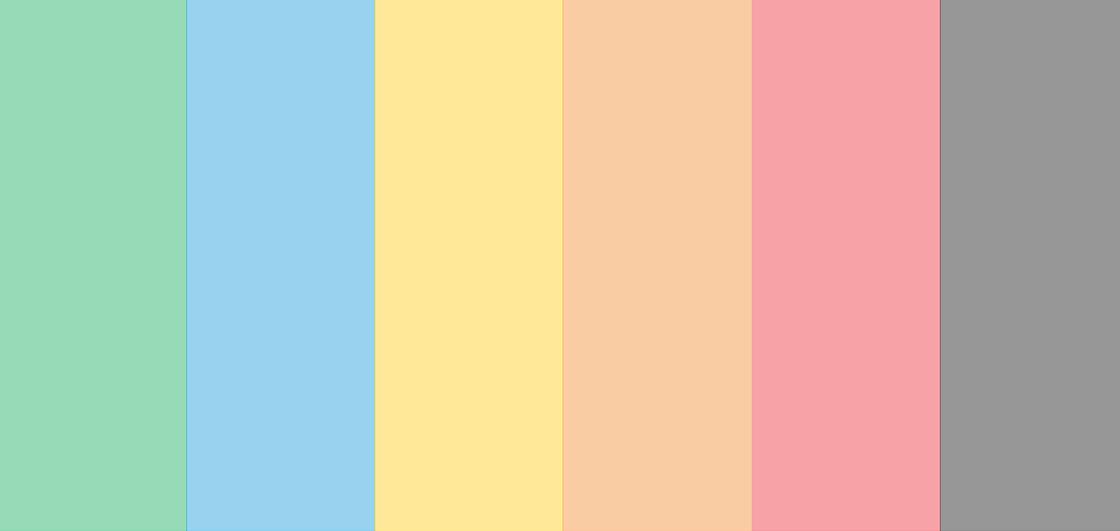
Em seguida, María Dolores Souza, do Conselho Nacional de Televisão do Chile, apresenta os resultados de estudos que revelam a grande parcela de crianças e jovens chilenos que acessam o conteúdo televisivo pela internet, através de outros dispositivos que não a televisão, driblando as restrições de conteúdo e horário. A partir desta realidade de convergência midiática, a autora

lança para o debate duas preocupações centrais: Quem se responsabiliza por resguardar o acesso à televisão de qualidade para essa parcela da audiência infantil? Como lidar com a grande assimetria regulatória entre os conteúdos televisivos e *on-line*?

Em seguida, são apresentados textos que abordam especificamente a regulamentação de jogos eletrônicos. O estudo conduzido por Leyla Dogruel e Sven Joeckel compara os critérios de classificação de jogos dos sistemas alemão, pan-europeu e estadunidense. Para tanto, eles analisam a classificação de 182 títulos feita pelos sistemas, concluindo que as regulamentações têm focos distintos, fazendo com que um mesmo videogame seja inserido em categorias diferentes em cada sistema.

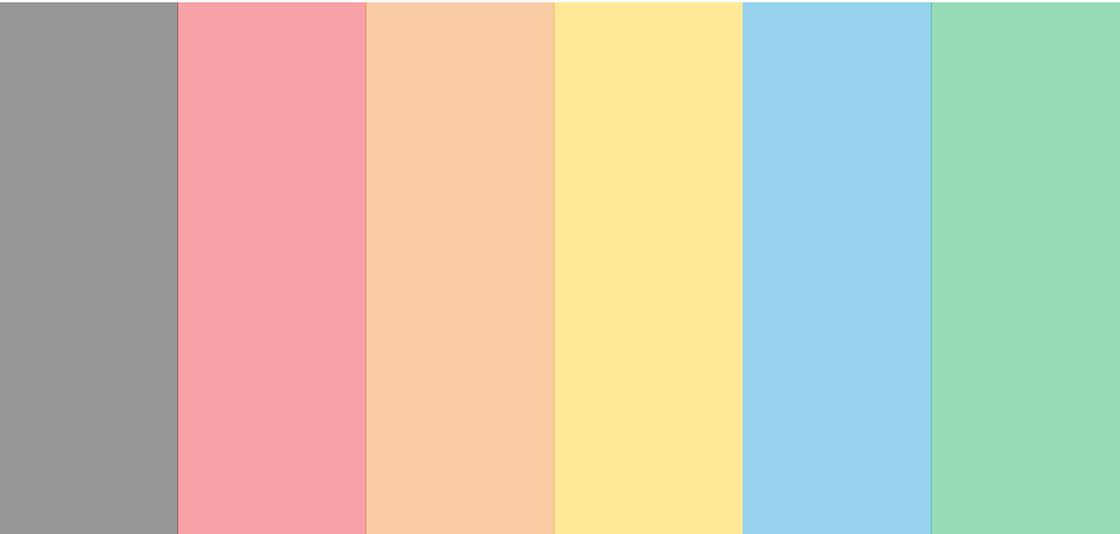
Lynn Alves traz a abordagem dos *games* para a realidade brasileira, analisando a questão da influência que o conteúdo violento poderia exercer sobre o jogador. A autora acredita que esta relação merece ser mais investigada, pois não encontrou pesquisas que tragam evidências de um aumento de comportamento violento em jogadores desse tipo de *game* e defende a autoclassificação dos conteúdos. Já o designer de narrativas Arthur Protásio, apresenta a importância dos jogos como forma de socialização humana. Ele defende a Classificação Indicativa, mas alerta para a falta de conhecimento geral sobre suas regras, o que dificulta o controle do acesso de crianças aos jogos restritos. Da mesma forma, Moacyr Alves, presidente da ACIGAMES, aborda a Classificação Indicativa como um mecanismo positivo de proteção, apontando a responsabilidade também dos comerciantes em alertar pais desavisados sobre o conteúdo inadequado em jogos que estão escolhendo para seus filhos.

Vale lembrar que esta publicação é o terceiro volume de uma coleção de cinco cadernos proposta pelo Ministério da Justiça, conforme apresentado no prefácio desta edição. Assim, o leitor atento perceberá que alguns pontos importantes para o debate são apenas aspectos tangenciais nos textos desta publicação. Entretanto, estes pontos estão amplamente contemplados nos demais volumes dos cadernos. Boa leitura!



Liberdade de expressão e internet

L **10** **12** **14** **16** **18**



Liberdade de expressão e internet¹

Andrew Puddephatt²

*“Os mesmos direitos que as pessoas têm off-line
devem também ser protegidos on-line”
Resolução do ACNUR, 2012*

A INTERNET E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

A internet tem mudado drasticamente a forma como as pessoas se comunicam. Centenas de anos atrás, humanos primitivos pintaram cenas de caça nas paredes das cavernas, deixando mensagens que se comunicam conosco até hoje, embora o sentido tenha se perdido. Na maior parte da história humana a comunicação foi limitada e local, baseada tanto em rumores e assuntos pessoais quanto em coisas mais determinantes. A fase decisiva na promoção da liberdade de expressão veio com Johannes Gutenberg e a invenção da prensa. Ela possibilitou a produção em massa da informação e das opiniões e sua circulação em uma escala anteriormente inimaginável. Ainda é difícil avaliar, em retrospecto, o impacto da prensa – nós não conseguimos imaginar um mundo

¹ Texto traduzido para o português a partir do original disponibilizado pelo autor em inglês: *Freedom of expression and the internet*.

² Diretor executivo da Global Partners Digital.

sem ela – mas possivelmente, na Europa, a Reforma e a Renascença foram resultados dessa invenção – como também o foi a Guerra de Trinta Anos (demonstrando que toda inovação tem um lado ruim assim como um lado bom). O advento da prensa também demandou novas habilidades da população – saber ler, contar, e mais profundamente, a capacidade de entender metáforas literárias e comparação.

O século XX viu o advento do rádio e da mesma forma o da televisão por todo o mundo. O que possibilitou que a comunicação chegasse diretamente dentro de cada lar, com notícias e informação rapidamente comunicada entre milhões de pessoas. O poder das comunicações em moldar eventos tornou-se muito evidente nessa era – estações de rádio e TV tornaram-se eixos de poder, tanto que o primeiro passo em qualquer golpe foi capturar e ocupar fisicamente essas estações. O controle da comunicação – o que as pessoas podem saber e dizer – tornou-se central para o exercício de qualquer poder repressivo.

Até recentemente, as pessoas dependiam dos guardiões da comunicação para ter acesso a informação, dos jornalistas, editores e governos. Pôsteres, livros, outdoors, jornais, televisão todos usam um modelo de comunicação ‘de-um-para-muitos’, em que os donos de distribuidores de conteúdo têm o poder. Como esses meios de comunicação eram regulados e controlados, portanto, era uma preocupação vital para organizações como UNESCO e Relatores Especiais para liberdade de expressão, que visavam promover e proteger a liberdade de expressão. O direito à liberdade de expressão significava que nós precisamos ser capazes de comprar um jornal sem controle do governo, ou escutar uma estação de rádio de nossa escolha, ou ler os livros e artigos que refletem uma larga gama de visões. Nós percebemos que, para proteger a democracia, a mídia precisar ser plural e diversa e ter liberdade de fornecer os meios de trocas de informação, debate e variedade de opinião que são necessários para que todos nós percebamos a nossa liberdade de expressão de forma integral. Ao longo dos últimos anos emergiu um consenso em relação à forma de mídia que melhor sustenta a liberdade de expressão – um jornalismo independente, uma estação de transmissão equilibrada e regulada, jornalismo profissional autorregulado, etc. Os Indicadores de Desenvolvimento de Mídia, desenvolvido pela UNESCO, forneceu uma diretriz para que os governos criem um meio de comunicação que se encaixe nesse modelo.

DEPOIS DA PRENSA

A emergência da internet desencadeou uma era de mudanças tão profundas como as da prensa original. É uma tecnologia poderosa que está transformando a forma como trabalhamos, socializamos, organizamos e consumimos. Conseqüentemente, ela tem enormes implicações sobre a liberdade de expressão.

Basicamente, nossa comunicação com o outro foi modificada pela capacidade de transformar diferentes tipos de informação, voz, som, imagem ou texto em código digital, acessível através de uma gama de dispositivos que vão desde computadores a celulares. Digitalizar informação dessa forma permitiu a transmissão de grandes volumes de dados pelo mundo quase instantaneamente.

Para a maior parte da história, nossa capacidade de nos comunicarmos mais além do nosso ambiente físico imediato tem sido através de modos de comunicação “de-um-para-muitos” – pinturas nas cavernas, cartazes, jornais, rádio e TV. Em cada caso o criador/editor/controlador de conteúdo tinha o poder de modelar e limitar nossas percepções do mundo. Com a internet há o potencial para termos um meio de comunicação verdadeiramente interativo no qual as pessoas podem se tornar criadores, cocriadores, curadores ou editores e não apenas consumidores de conteúdo. Ele cria o potencial para relações laterais de comunicação entre as pessoas mais que simplesmente se basear em relações exclusivamente hierárquicas.

DE ONDE VEIO A INTERNET?

O presidente estadunidense Eisenhower criou a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (Advanced Research Projects Agency – ARPA) em 1958 como uma resposta direta ao lançamento do satélite russo Sputnik, em pânico pela evidência do avanço tecnológico soviético. A ARPA criou uma rede de computador ligando apenas quatro computadores e chamou a rede de ARPANET. Em 1973, os engenheiros começaram a procurar meios de conectar os computadores da ARPANET através de rádio em vez de enviar os dados através de linha de telefone (PRNET – rede por pacotes de rádio). Em 1977 acrescentou-se comunicações por satélite (SATNET) e as conexões entre redes múltiplas foi

chamada de inter-networking (inter-rede) ou internet para abreviar. Em uma frase, a internet é simplesmente uma rede de redes.

Tão crucial quanto a criação da rede em si foi a criação do serviço que tornou as redes acessíveis, a Rede de Alcance Mundial (World Wide Web – WWW).

A WWW transformou uma série de redes vazias que demandavam o conhecimento da sua configuração exata para usá-la em um mapa de redes compreensível. O que foi feito através de três funções chaves:

- Um formato de publicação, Linguagem de Marcação de Hipertexto (Hypertext Markup Language – HTML);
- Um endereço para cada parte de informação (conhecido como seu Localizador Padrão de Recursos ou Uniform Resource Locator – URL); e
- Um meio de transferir informação, através do Protocolo de Transferencia de Hipertexto (Hypertext Transfer Protocol – http).

Essas funções permitem que pessoas comuns naveguem através da rede, enviem mensagens, publiquem e compartilhem informação e acessem enormes volumes de conteúdo. É essa combinação de redes e serviços operando globalmente que torna possível a comunicação nessa escala no mundo digital.

Assim está contida em um meio toda a gama de suportes para a liberdade de expressão. Enquanto no mundo off-line uma carta é diferente de uma chamada telefônica, uma transmissão de rádio ou uma biblioteca (e cada uma está sujeita a uma estrutura regulatória diferente) com a internet todas essas funções estão contidas em um meio. As normas e valores distintos que associamos com os meios de comunicação off-line (esperamos que chamadas telefônicas e cartas sejam privadas, mas não esperamos o mesmo de transmissões de rádio e TV) se aplicam à internet simultaneamente. Um dos grandes desafios em desenvolver normas e valores de liberdade de expressão on-line é a coexistência de diferentes modos de comunicação no mesmo espaço. Por exemplo, muitas pessoas usando o twitter imaginam que estão tendo uma conversa quando de fato estão publicando.

Outra diferença crucial entre a internet e outras tecnologias de comunicação é que ela não foi construída para um modelo central – ela sofreu uma mutação de uma rede de defesa, passando por uma rede acadêmica até um meio de comunicação global. Qualquer um pode construir informação na internet. Diferentemente do rádio ou televisão, que demandam uma permissão prévia dos reguladores antes de conseguir as licenças, ao simplesmente ligar um

computador em uma rede você o torna parte da rede em si. É um ambiente dinâmico, constantemente mudando, mais como um ecossistema orgânico evoluindo que um conjunto mecânico de cabos e interruptores. Dessa forma ele cria a necessidade de um sistema regulatório que seja mais apropriado para administrar um ecossistema.

Esse caráter aberto da internet, sua capacidade de se adaptar às necessidades dos próprios usuários (algo que Vint Cerf chamou de “inovação sem permissão”) e sua arquitetura flexível significam que ela cresceu muito rápido. Esse crescimento tem sido a taxas espantosas comparado com qualquer outra mídia na história, de 16 mil usuários ao redor do mundo em 1995 para 2,5 bilhões de usuários agora e crescendo. Hoje, mais de um terço da população do mundo tem acesso à internet. O que era um meio de língua inglesa e de elite até poucos anos atrás, agora é uma crescentemente diversa mídia de massa para o planeta.

E o volume de dados on-line também está crescendo rapidamente – a quantidade de dados na internet é estimada em 467 bilhões de gigabites de dados, o equivalente a uma pilha de livros indo da Terra até Plutão dez vezes (3,2 bilhões de quilômetros) e essa quantidade de dados está dobrando a cada 18 meses. Além disso, o armazenamento é praticamente infinito. É claro que o acesso é ainda bastante desigual com 70% dos lares no Norte conectados, mas só 20% dos lares do Sul conectados.

COMO A INTERNET ESTÁ MUDANDO A LIBERDADE DE EXPRESSÃO

A liberdade de expressão há muito tempo vem sendo reconhecida como um dos mais importantes direitos humanos, tanto em si mesma quanto como a base de outros direitos e liberdades democráticas. No direito internacional, a liberdade de expressão é a base para o direito à liberdade de pensamento e opinião (DUDH, Artigo 18), liberdade de associação (DUDH, Artigo 20) e de participação no governo (DUDH, Artigo 21). Ela é protegida em uma gama de instrumentos de direitos humanos regionais e internacionais incluindo o Artigo 19 do Pacto Internacional de Direitos Cívicos e Políticos (PIDCP), Artigo 13 da Convenção Americana de Direitos Humanos, Artigo 9 da Carta Africana (elaborado por uma declaração específica aprovada em outubro de 2002) e o Artigo 11 da Convenção Europeia de Direitos Humanos (CEDH). Algumas pessoas

já declararam que se o direito à liberdade de expressão é garantido, não é necessário nenhum outro direito civil e político.

Porque a liberdade de expressão é tida como tão importante dentro do sistema internacional de proteção dos direitos humanos? Porque ele protegido em tantos instrumentos de direitos humanos regionais e globais?

Há três razões principais do por que a liberdade de expressão é vista como importante.

Primeiramente, é essencial para nossa integridade como seres humanos que possamos nos expressar. É uma necessidade humanos termos nossa própria identidade e reconhecemos nossas próprias capacidades. O que nos distingue, como humanos, é o fato de que experimentamos nossa identidade no ato da comunicação. É a comunicação que distinguiu os primeiros seres humanos de macacos hominoides e a comunicação foi a base das primeiras comunidades humanas. Então a capacidade de nos expressarmos em palavras, música, dança ou qualquer outra forma de expressão é essencial para a concretização da nossa humanidade.

Segundo, a liberdade de expressão é a base de outros direitos e liberdades. Sem liberdade de expressão não é possível organizar, informar, alertar ou mobilizar em defesa dos direitos humanos e da democracia. Partidos políticos e legislaturas não podem funcionar corretamente sem a capacidade de as pessoas se comunicarem livremente umas com as outras. Além disso, o direito individual de liberdade de expressão não tem sentido a menos que ele possa tomar forma pública, o que requer uma mídia independente que ofereça uma plataforma pública para a troca de pontos de vista. Por outro lado, isso é inconcebível sem as garantias de liberdade de expressão.

Terceiro, como Amartya Sen fortemente argumentou, a liberdade de expressão é uma pré-condição do desenvolvimento social e econômico. Comunicações transparentes e abertas são necessárias para garantir o desenvolvimento econômico e social que beneficie a todos. Por exemplo, Sen disse que a fome quase nunca é provocada por falta de comida, mas por falta de informação. Mais amplamente, os negócios não podem funcionar sem acesso a informação, opiniões e notícias. A corrupção não pode ser combatida em sigilo – é necessária a transparência fornecida pelo livre fluxo de informação e opinião para enfrentá-la.

O direito à liberdade de expressão deve ser visto como tendo necessidades negativas e positivas. As pessoas não só têm o direito de receber

informação e ideias, mas também o direito de serem capazes de buscar e compartilhá-las. Para concretizar completamente o direito à liberdade de expressão, a troca de opiniões, ideias e informação deve ser, portanto, um ato público, não algo confinado à conversação privada. É a natureza pública da liberdade de expressão que a torna uma base forte para as sociedades democráticas nas quais os direitos de todos os indivíduos e comunidades estão seguros. É nesse aspecto que a internet tem sido tão transformadora.

A internet remodelou e reformou esses argumentos centrais. Suas características únicas tomadas em conjuntos – a união de diferentes modos de comunicação em um ambiente, sua arquitetura adaptável e os efeitos da capacidade de armazenamento digital efetivamente infinita – mostram como a internet tornou-se essa poderosa força democratizante, transformando a liberdade de expressão através de todas essas razões principais. Especificamente, a internet cria:

- Novas competências para criar, cuidar e editar conteúdo (aumentando a capacidade de se expressar através de fronteiras físicas) que cria novas possibilidades para concretizar a integridade e capacidade humanas
- Novas competências para organizar e mobilizar (sendo a base de outros direitos e liberdades e abrindo novos caminhos para escapar da censura e controle sobre a liberdade de associação como visto durante a Primavera Árabe) e
- Novas competências para inovar e gerar atividade econômica e desenvolvimento (muitos argumentam que a internet teve um impacto maior na África que as ajudas).

Provavelmente o fator mais importante ao entender o impacto da internet sobre a liberdade de expressão é a forma como ela aumenta nossa capacidade de receber, buscar e compartilhar informação. Ela possibilita a criação colaborativa e compartilhamento de conteúdo – é um mundo onde qualquer um pode ser um autor e qualquer um pode publicar. A internet está ajudando a desenvolver espaços que podem empoderar pessoas, ajudando-as a se comunicarem, colaborarem e trocarem pontos de vista e informação. Ela representa, em um sentido real, a ‘democratização’ da liberdade de expressão, uma vez que não é mais necessário confiar em jornalistas profissionais ou

guardiões da notícia para agirem como porta-vozes para nossas visões do mundo.

A comunicação entre pares permite que as pessoas ultrapassem os guardiões da comunicação e se comuniquem diretamente uns com os outros. Nesse mundo viral, as pessoas podem questionar mais facilmente as fontes oficiais de informação e compartilhar o que elas encontraram. Os celulares fizeram circular na rede a brutalidade policial no Irã. Mensagens de textos podem mobilizar milhões e derrubar presidentes. Sites Farsi podem abrir espaços para poesia Persa e políticas Iranianas que seriam descartadas em qualquer outro lugar.

MUDANÇAS E DESAFIOS

Um desafio complicado que está emergindo dessas mudanças é que os meios de comunicação não são mais distinguíveis tanto em termos de arquitetura quanto na interação uns com os outros. Impressos, estações, telecomunicações tradicionais, até mesmo a correspondência não são mais categorias distintas e separadas. A mídia tradicional se convergiu com a mídia digital. O telefone pode ser acessado através da internet, assim como a correspondência (através de e-mail ou mensagens instantâneas), ou a televisão, o rádio ou mesmo os jornais. Como um relatório recente da UNESCO declarou:

A convergência tecnológica expandiu o número e o acesso a plataformas de mídia assim como o potencial para a expressão. Ela possibilitou o surgimento do jornalismo cidadão e espaços para mídias independentes, ao mesmo tempo em que, fundamentalmente, reconfigurou as práticas jornalísticas e o negócio de notícias.

Historicamente, mídias e comunicações diferentes foram reguladas de forma distinta de acordo com normas e princípios diferentes, mas essas separações são cada vez mais relevantes. A infraestrutura em si está convergindo e é cada vez mais interdependente. O espectro é usado para televisão, rádio, redes 3g e 4g – a maioria das comunicações de informação a usam. E os atores nesses espaços são interdependentes, desde fornecedores de telecomunicações, passando por fornecedores de mídias sociais até geradores de conteúdo como as companhias tradicionais de notícias e televisão. Essa

convergência caótica cria um ambiente difícil de limitar, muito menos de entender, muito menos de decidir sobre o tipo apropriado de regulação.

Além disso, assim como essa nova tecnologia cria, ela também destrói. A explosão de conteúdo autogerado, de vídeos a blogs, ameaça as organizações de mídia tradicionais que estão lutando para sobreviver em um mundo on-line à medida que seu fluxo de lucros entra em colapso. O dinheiro está fluindo das companhias de comunicação tradicionais, que geram conteúdo, para aqueles que fornecem plataformas e agregam o conteúdo (como o Google). O ambiente de mídia com o qual os ativistas da liberdade de expressão cresceram confortavelmente estava sendo transformado em algo mais fluido, indefinido e mais difícil de entender.

Ele também estava criando uma crise no jornalismo à medida que os lucros fluem daqueles que criam conteúdo para aqueles que estabelecem plataformas para conteúdo. O que está minando os recursos para o jornalismo investigativo, tornando cada vez mais difícil gerar conteúdo profissional preciso de alta qualidade. Isso é mais evidente no Hemisfério Norte que no Sul onde a internet tem uma penetração maior, mas esperamos ver a mesma tendência emergir por todo o globo nos próximos dez anos. A evidência, a partir do Norte, é que as organizações de mídia capazes de sobreviver são apenas as como a BBC no Reino Unido que está disposta a investir recursos sem um retorno direto (graças ao seu status de manutenção por impostos) ou aqueles jornais específicos capazes de arrecadar fundos suficientes para ter acesso a conteúdo de alta qualidade e especializado como o New York Times ou o Financial Times. Mas essa não é uma solução para a maioria das organizações de mídia na maior parte da sociedade. As organizações de mídia e a profissão de jornalismo estão encarando uma crise conjunta.

Um desafio particular é entender como esse novo ambiente em desenvolvimento define a liberdade de expressão. A liberdade de expressão sempre demandou um debate sobre quem controla o conteúdo, mas nunca houve necessidade de pensar sobre a tecnologia que carrega esse conteúdo. O tipo de impressora ou a câmera usada para transmitir conteúdo não era importante porque o dispositivo não podia mudar a mensagem. O controlador do conteúdo era um jornalista, editor, publicitário ou censor.

Mas no mundo digital, o conteúdo pode ser controlado e refeito pelas várias tecnologias que o entregam. Os servidores que permitem o acesso à rede podem ser usados para bloquear sites específicos. Figuras poderosas acusadas

de corrupção podem pagar a máfia para atacar sites dissidentes. Podem-se construir programas para ocultar informação de livre expressão dos resultados de pesquisas (através de programas instalados nos computadores dos usuários que bloqueiam o acesso aos endereços). Provedores de serviço de internet (ISPs no acrônimo em inglês) podem ser demandados a bloquear o acesso a endereços de websites que contenham certas palavras-chave negando o acesso ao usuário. Mensagens de texto podem ser interceptadas e usadas para rastrear manifestantes.

O equipamento que fornece acesso à rede pode ser ajustado para que bloqueie o acesso à internet. Programas de censura podem ser criado em computadores pessoais para evitar que as pessoas acessem conteúdo on-line – mas de uma forma que seja efetivamente oculta para os usuários, assim eles não sabem que o conteúdo ficou indisponível. Pode-se evitar que certas páginas da rede apareçam nos resultados dos buscadores da internet – em vez disso, os buscadores podem ser usados para redirecionar o pedido pela informação para sites ‘seguros’ que tem informação censurada e controlada. Tudo o que o usuário verá será uma solicitação de pesquisa que falhou.

Além do mais, vários estados criaram uma cultura de autocensura ao monitorar a atividade on-line através de mecanismos automáticos ou pela ‘polícia’ da internet que ‘patrulha’ a rede ativamente. Prisões e detenções de ciber-dissidentes de alto nível podem ser acrescentadas a esse efeito assustador.

Nem as ameaças à liberdade de expressão nem os direitos humanos mais amplos estão confinados às ações dos governos. A capacidade da internet de manipular grandes volumes de dados significa que há novas oportunidades para companhias particulares de se intrometerem na privacidade das pessoas assim como a vigilância global de enormes volumes de comunicação. As companhias modernas de comunicação têm se tornado algumas das mais ricas e poderosas companhias no planeta. Essa riqueza pode ser empregada para recrutar um exército de lobistas para defender seus interesses ou para financiar campanhas diretamente. Cada vez mais o caráter aberto da internet é ameaçado por companhias buscando criar ‘espaços protegidos’ em que os usuários são direcionados, e às vezes confinados, a ambientes em que apenas os aplicativos e serviços daquelas companhias são permitidos. Conteúdo controverso pode ser retirado pelas companhias sem direito a nenhum processo judicial criando uma forma de censura privatizada.

NOVAS FERRAMENTAS PARA LIBERDADE

Por outro lado, há um número crescente de ferramentas que ajudam a promover a liberdade de expressão – celulares podem jogar conteúdo diretamente na rede ou usar tecnologia Bluetooth para trocar dados a partir de um servidor; programas de criptografias como Tor podem assegurar um alto grau de privacidade para as comunicações; as mídias digitais podem gravar evidências de maus tratos e abuso. Uma série de aplicativos desenvolvidos nos últimos anos permitem uma troca de informações criptografadas e segura entre pessoas que não podem ter acesso a comunicações off-line.

Isso significa que, ao pensar como proteger a liberdade de expressão on-line, as proteções à livre expressão precisam se aplicar não apenas à proteção do conteúdo, como também aos meios de transportar esse conteúdo. Elas precisam se aplicar a todos os ambientes de comunicação: desde os aplicativos usados para encontrar informação, aos códigos e protocolos que conectam os equipamentos ao mundo digital e ao próprio equipamento; os cabos e torres sem fio que transportam os dados.

ENCARANDO O DESAFIO

Dois desafios globais que devem ser encarados por aqueles que defendem a liberdade de expressão no mundo digital podem ser classificados como:

- a.O desafio jurisdicional; e
- b.O desafio político

O desafio jurisdicional

Já se estabeleceu a muito tempo no mundo off-line que o direito à liberdade de expressão não é absoluto com a lei internacional de direitos humanos permitindo restrições em certas circunstâncias. Com os anos, a estrutura internacional dos direitos humanos desenvolveu uma estrutura tanto internacional quanto nacional para administrar os diferentes direitos e responsabilidades que os indivíduos têm e equilibrar esses direitos dos indivíduos com os direitos do público ou da comunidade em que eles vivem. O

Artigo 19 da PIDCP declara que o direito à liberdade de expressão pode ser limitado já que ele ‘carrega em si obrigações e responsabilidades’. Restrições à liberdade de expressão só são permitidas se forem baseadas na lei e forem necessárias para (a) proteger os direitos ou reputações de outros e (b) para a proteção da segurança nacional, ordem pública, saúde pública ou moral. Uma restrição deve estar prevista em lei, ser necessária em uma sociedade democrática e proporcional. No entanto, as tendências tecnológicas, políticas, econômicas e sociais e as dinâmicas dentro dos ambientes de comunicação digitais ameaçam minar o cuidadoso equilíbrio entre os direitos que evoluíram com o desenvolvimento das leis de direitos humanos.

Partindo-se do princípio é problemático que as limitações sejam previstas pela lei, já que a internet é um meio global que não segue fronteiras nacionais. O que é previsto pela lei de um país não necessariamente é previsto pela lei em outros países, já que a internet permite que os cidadãos acessem conteúdo que pode ser ilegal no seu país, mas que é legal no país em que o conteúdo foi carregado. Os fluxos de informação são mais difíceis de controlar on-line que off-line. A natureza da internet global dificulta que se tomem medidas para controlar a informação e atividade on-line usando maneiras que cumpram os princípios da lei internacional de direitos humanos, ou seja, que seja necessária, proporcional, específica e que não enfraqueça os direitos e liberdade de outros. A estrutura internacional e em rede da internet e a facilidade com que o conteúdo digital pode ser copiado e distribuídos significam que é difícil tanto para rastrear quanto para destruir material indesejado.

Isso leva a governos impondo um emaranhado de leis e limitações sobre a internet e os aplicativos ligados a ela – por exemplo, o YouTube é banido em vários países enquanto é livremente disponível para além da fronteira. É crescente a carga sobre os provedores de internet, buscando lidar com demandas jurisdicionais conflitantes. O que também aumenta o risco de ‘foro mais favorável’, onde aqueles que buscam o controle do conteúdo on-line buscam pela jurisdição que pareça ser simpaticante. Como a Relatora Especial da OEA alertou:

O direito dos ‘Estados’ à jurisdição ou acusação de crimes não deve se tornar uma limitação indireta que ameace a livre circulação de informação devido às múltiplas camadas de litígio e punição em diferentes jurisdições.’

Cada vez mais aqueles que fornecem plataformas para conteúdo – então chamados provedores de serviço de internet – são pressionados a retirar

conteúdo que os governos consideram ofensivo ou ameaçador. Essas retiradas geralmente ocorrem fora de qualquer estrutura legal já que resultam de uma solicitação do governo diretamente à própria companhia o que leva a o que pode ser classificado como uma 'privatização' da censura.

Há uma necessidade urgente para desenvolver e aplicar normas globais para proteger a liberdade de expressão on-line o que pode fornecer as bases para a regulamentação nacional. A resolução de 2012 do Conselho de Direitos Humanos das Nações Unidas declarando que os direitos humanos on-line são os mesmos direitos humanos off-line é um ponto de partida para tal tarefa (veja abaixo). O desafio é interpretar e aplicar a jurisprudência existente no que diz respeito ao equilíbrio dos direitos humanos à luz dos atuais problemas em ambientes digitais. O que precisa ser feito cuidadosamente e com sensibilidade, garantindo que os direitos humanos não sejam violados, que a capacidade da internet para apoiar os direitos humanos não seja diminuída e que os direitos e responsabilidades dos diferentes interessados sejam claramente definidos e entendidos por todos.

O desafio político

Até recentemente, no entanto, não havia uma declaração política sobre liberdade de expressão on-line de nenhuma autoridade internacional significativa. Embora em 2011, o Relator Especial para Liberdade de Expressão da ONU produziu um relatório inicial para o Conselho de Direitos Humanos da ONU, analisando o impacto da internet sobre a liberdade de expressão e argumentando que os direitos que se aplicam off-line aplicam-se igualmente on-line. O que foi seguido de uma resolução aprovada em 2012 do Conselho de Direitos Humanos da ONU que declarou nas suas três primeiras cláusulas que:

...os mesmos direitos que as pessoas têm off-line também devem ser protegidos on-line, em especial a liberdade de expressão, que é aplicável independente de fronteiras e através de qualquer mídia que se escolha, de acordo com o artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos e o Pacto Internacional sobre Direitos Civis e Políticos.

A resolução também reconheceu 'a natureza global e aberta da internet com uma força motriz para acelerar o progresso em direção ao desenvolvimento

em várias formas’ e chamou os estados para ‘promover e facilitar o acesso à Internet e a cooperação internacional com a meta de desenvolvimento indústrias de mídia e informação e comunicação em todos os países.’

Uma elaboração mais aprofundada nessas questões pode ser vista em um relatório detalhado do Escritório do Relator Especial para Liberdade de Expressão da OEA, que fez recomendações detalhadas em uma grande variedade de questões de internet relevantes para a liberdade de expressão . A própria UNESCO recentemente apresentou uma carta de posicionamento sugerindo o conceito de Universalidade da internet que diz que um ambiente de internet deva ser baseado em direitos, aberto, acessível e multilateral .

Isso formulou uma base normativa para políticas de internet, mas como está, em um alto nível de abstração, há agora a necessidade de examinar em detalhes o que a implantação desse princípio global pode significar na prática. Por outro lado, esse nível de detalhes demanda um entendimento de como as decisões são tomadas em um ambiente de internet.

GOVERNANÇA ON-LINE

No entanto, os debates políticos sobre a internet não são usuais e geralmente difíceis de serem manejados por atores tradicionais como a UNESCO. Não há um organismo ou regime global para a internet e vários atores da liberdade de expressão na área estariam nervosos ao introduzir tal regime. A internet é gerida por corpos técnicos cuja preocupação é simplesmente manter a rede funcionando (como mecânicos de carro que mantêm seu carro na estrada); organismo lidando com questões como propriedade intelectual, regulações de governos nacionais; e órgão de política padrão como o Conselho de Direitos Humanos e a própria UNESCO. Além disso, a internet é construída e mantida pelo setor privado e as decisões operacionais são geralmente tomadas por companhia. É difícil conceber um único organismo global com as habilidades ou capacidades para operar por um a tão abrangente variedade de campos.

A governança técnica da internet é especialmente interessante. Ela é compartilhada por órgãos jurisdicionais internacionais como a Corporação da Internet para Atribuição de Nomes e Números (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers – ICANN), vários grupos de engenharia e o

Consórcio World Wide Web (W3C). Todos eles, como os órgãos nacionais que administras os domínios nacionais, estão preocupados com o funcionamento eficiente do sistema, é funcionalidade, mais que governar o ambiente de uma forma que reguladores governam os meios de transmissão. Além disso, a cultura de governança do ambiente técnico, moldado pelos primeiros engenheiros, era libertária – ‘a [internet] interpreta a censura como um dano e desvia dela.’

A governança desses corpos técnicos é aberta a diferentes partes interessadas (ou seja, governos, mas também negócio, engenheiros, sociedade civil). Os métodos de trabalho são consensuais (é mais sobre consertar problemas técnicos que fazer julgamentos difíceis), normativos (encontra-se a melhor prática e depois ela é aberta para que outros a adotem) e é muito transparente – qualquer um pode ver as deliberações.

Não é como as tomadas de decisão intergovernamentais tradicionais, que tendem a ser exclusivas, focadas no interesse e secretas. Esse modelo de tomada de decisão geralmente tem sido chamado de multilateral já que é baseado na participação daqueles que podem contribuir em vez de em algum princípio de representação política. Alguns argumentam que essa abordagem multilateral deveria ser aplicada nas decisões políticas, uma visão recentemente apoiada pela UNESCO assim como pelo Relator Especial para Liberdade de Expressão da ONU e o Relator Especial para Liberdade de Expressão da OEA.

Modelando a política pública on-line - global

À medida que a importância da internet tornava-se evidente, a ONU buscava estabelecer uma estrutura política guiada pela ITU que – a pedido dos seus membros – alertou para o impactou desse ambiente que estava acessando a infraestrutura de telecomunicações. Esse processo da ONU culminou em uma Conferência Mundial sobre a Sociedade da Informação (WSIS) ocorrida na Tunísia em 2005, na qual uma tentativa dos governos de instituir um controle da ITU sobre a internet sofreu resistência dos EUA e seus aliados – pelo menos em parte, devido a um desejo de manter uma abordagem multilateral das questões políticas da internet. Como resultado o encontro estabeleceu um fórum multilateral aberto para discutir as políticas – o Fórum de Governança da Internet – e concordou em procurar formas de assegurar a cooperação

intergovernamental melhorada sobre as questões de política pública da internet.

Mas diplomaticamente ele postergou um número de debates persistentes. Continua incerta a forma como as questões de política pública na internet, tais como o equilíbrio entre privacidade e liberdade de expressão, devem ser resolvidas, especialmente se elas demandam decisões em vez de discussões. Ninguém ainda é capaz de articular que tipo de cooperação melhorada é necessário para gerenciar as questões de política pública na internet. Desde 2005, as demandas por mais controle de países ansiosos devido ao aumento da percepção de ameaça da comunicação popular entre pares ocorrida no meio de seus cidadãos. Estava, juntamente, a crescente frustração do mundo desenvolvido com o que ele percebeu ser a hegemonia política e comercial dos EUA e a natureza irregular dos benefícios resultantes da internet.

Na falta de uma estrutura regulatória global, o Fórum de Governança da Internet o fórum principal para pensar como a internet deve ser governada e como melhor proteger a liberdade de expressão (e outros valores). Assim como fornecer um fórum para discussão colaborativa em questões que vão desde liberdade de expressão e proteção a criança passando por padrões técnicos, ele tornou-se um ambiente onde as estruturas normativas foram desenvolvidas. Um exemplo é a Carta de Direitos e Princípios da Internet, que é uma tentativa para analisar as implicações dos direitos humanos específicas da internet usando padrões internacionais existentes.

Esses princípios normativos, juntamente com políticas como a Resolução do Conselho de Direitos Humanos da ONU de 2012 podem formar a base de uma regulação nacional apropriada ou fornecer uma diretriz para tecnólogos e usuários, ou mesmos informa os padrões autorreguladores para os negócios.

Modelando as políticas públicas on-line – nacional

É claro que há um escopo considerável para que os governos configurem uma estrutura nacional para a internet que proteja e promova a liberdade de expressão on-line, mas também há – dada a natureza global da internet – um papel importante para os Estados em promover os valores da livre expressão em outras arenas internacionais como a OCDE , a OIT e a OMPI assim como as

Nações Unidas, o Conselho da Europa e outros órgãos que tradicionalmente promovem valores normativos de direitos humanos.

Juntamente com uma estrutura legal e regulatória – a qual é bem flexível como explorado abaixo, os políticos nacionais precisam se dedicar em uma parceria mais ativa e em diálogos com companhias, incluindo as de tecnologia, mídia, programas e equipamentos. As companhias particulares constroem e operam a internet em todos os níveis. Há um alinhamento potencial (embora não perfeito) entre os interesses de negócios das companhias de internet e os valores de livre expressão. Devem-se desenvolver mais fóruns que juntaram grupos de livre expressão e direitos humanos com companhias de comunicação chaves (aplicativos e telecomunicações), para promover os valores de livre expressão. Fóruns de política nacional podem ter um papel importante nesse tipo de diálogo.

Há também a necessidade de um investimento em educação judicial. O Relator Especial da OEA disse que há mudanças significativas na aplicação dos padrões internacionais de direitos humanos para a internet ao lidar com conflitos potenciais entre o direito a liberdade de expressão e outros direitos, como o direito a reputação, privacidade, direitos autorais e o interesse das crianças e adolescentes. Em um ambiente em que a tecnologia transcende as fronteiras nacionais, onde a distinção entre publicação, conversa e comunicação torna-se turva e onde soluções técnicas podem ser oferecidas para resolver questões políticas, juízes e advogados precisam de maiores conhecimentos sobre como o ambiente de internet funciona.

Finalmente, há uma necessidade de que os políticos se dediquem à educação pública e a defesa para encorajar os usuários a cuidarem dos direitos humanos, enquanto trabalham para encontrar e mobilizar as comunidades de usuário que já existem. Será crucial trazer os membros da sociedade civil para os campos dos direitos humanos, democracia, grupos de tecnologia e ativistas dos meios de comunicação juntos assim como alcançar outros setores para incluir o governo e negócios.

Nenhum governo nacional, por si só, pode criar um bom ambiente de internet – como um meio global ele demanda cooperação com outros governos e outros interessados dos negócios e da sociedade civil. Mas os governos e legisladores podem montar metas para assegurar que o ambiente de internet no seu país prospere e fornece suporte para a liberdade de expressão e para os

direitos humanos, assim como fornece benefícios econômicos crescentes para seus cidadãos e encoraja a inovação e o empreendedorismo.

O que envolverá reconhecer que o ambiente de internet não é igual a um ambiente de mídia tradicional onde só o conteúdo importa para a livre expressão. On-line, a estrutura e a operação da infraestrutura do suporte de internet podem ser cruciais para determinar como a liberdade de expressão funciona. Da mesma forma os aplicativos que nos permitem utilizar a rede no seu potencial máximo, também importam. É claro que a pluralidade e diversidade de conteúdo e se ele é regulado ou controlado são questões-chave. E finalmente o caráter social da internet, a forma como ela permite certos tipos de associação e agrupamento requer a proteção dos direitos humanos. Todas essas 'camadas' são importantes ao considerar os direitos humanos e a liberdade de expressão on-line. Cada uma dessas camadas requererá um conjunto diferente de considerações para proteger a liberdade de expressão.

RECOMENDAÇÕES POLÍTICAS

Infraestrutura

A camada de infraestrutura deve ser pensada como os cabos físicos, os equipamentos, os programas, os links de dados e protocolos que estabelecem a rede na qual os vários serviços e aplicativos operam. A internet pode ser mais bem entendida como um ecossistema crescendo e continuamente evoluindo, em vez pensá-la como um sistema centralmente planejado, com uma meta ou configuração final. A capacidade de simplesmente se ligar em uma nova rede sem buscar uma permissão prévia significa que ela está evoluindo rapidamente, um espaço 'viral' modelado pelo o que os usuários querem e precisam e pelos negócios que objetivam atender essas necessidades. Mas ela também é modelada pelo o que a tecnologia e a infraestrutura tornam possível. Sem infraestrutura não há internet – logo o ambiente técnico é crucial para fornecer as condições para a concretização da liberdade de expressão.

A internet é construída e mantida pelo setor privado, mesmo suas funções em vários aspectos como uma esfera pública de comunicação. Portanto, para proteger a liberdade de expressão, há vários fatores comerciais que os governos

e os reguladores devem abordar. Em especial, a estrutura regulatória deve ter como meta principal assegurar o acesso universal a um preço acessível. Estruturas políticas e regulatórias devem sustentar o desenvolvimento de infraestrutura, investimento e acesso a preços acessíveis inclusive em áreas remotas e rurais. Dado o fato de que a internet se baseia em estruturas de telecomunicação também é importante que as estruturas de telecomunicação estejam disponíveis mesmos em áreas remotas e rurais. Considerando as concessões de licenças de telecomunicação – já que essas companhias fornecem a estrutura física sobre a qual a internet é fornecida – os reguladores devem considerar a impor às companhias de redes a demanda para fornecerem acesso mais amplo às comunidades, talvez com a disponibilização de um fundo de serviço universal para subsidiar o acesso.

Para atingir as abordagens regulatórias que fomentam preços acessíveis e o acesso aos membros mais pobres das comunidades pode ser necessário que os governos considerem fomentar soluções público-privadas para investimentos em infraestrutura para áreas menos economicamente viáveis, remotas e rurais para assegurar o acesso a internet para os pobres e marginalizados.

As condições de mercado também importam. Há um papel importante para regulação antimonopólio para evitar concentração tecnológica e econômica em dispositivos de comunicação e infraestrutura, para assegurar que não haja um único ponto de controle. Uma meta política deve ser criar um mercado plural e diverso que encoraje o desenvolvimento de infraestrutura e a implantação de serviços competitivos. A competição deve ser encorajada e os monopólios, em qualquer nível da infraestrutura de internet, devem ser evitados. Através da lei da competição, deve haver a correta liberalização dos mercados de linhas de telefone fixas e móveis e correta liberalização do mercado de provedores de internet.

Outros passos podem incluir assegurar, através da lei de competição, que a infraestrutura de internet seja possuída e controlada por múltiplos atores não estatais e, pelo menos em parte, aberta à posse pelos próprios cidadãos através de fóruns com base comunitária. Deve haver um gerenciamento não estatal de nomes de domínios nacionais. A competição, se mal aplicada, pode aumentar os custos, assim uma demanda adicional para os reguladores deve ser insistir sobre a interoperabilidade dos dispositivos.

Finalmente, os governos devem considerar formas de encorajar empresários locais a estabelecerem companhias ligadas à internet – por

exemplo, ao simplificar a criação da companhia e os processos de registro, assim como estimular os polos de inovação e empreendedorismo.

Um aspecto importante do ponto de vista da livre expressão é assegurar que a internet não possa ser facilmente fechada e o acesso negado às pessoas. Por essa razão não deve haver um interruptor técnico que possa desligar a internet tanto nos seus dispositivos quanto na rede. Para tornar a censura tecnicamente mais difícil, os governos devem também facilitar a criação de redes de comunicação redundantes e competitivas empregando diversas infraestruturas tecnológicas assim como encorajar o crescimento de múltiplos pontos de troca na internet (IXPs), que tem o benefício extra de reduzir os custos totais. Para aumentar a resistência no sistema os governos devem assegurar o acesso estável permanente para serviços de emergência através de todas as redes e canais de comunicação convenientes.

Para manter as redes domésticas conectadas ao ambiente internacional mais amplo deve haver links e portas internacionais múltiplas e operadas de forma independente por país. Os legisladores devem também permitir o acesso e suporte a proteções de privacidade e criptografia, autenticação e tecnologia de anonimato para os usuários da internet. O crescente número de ciber-ataques a defensores dos direitos humanos enfatiza o fato de que os legisladores e a sociedade civil devem assegurar que haja suporte técnico para defender sites de direitos humanos contra DDOS e outras formas de ataque.

Resumo das recomendações de camadas de infraestrutura para os legisladores:

- a) A estrutura política e regulatória deve sustentar o desenvolvimento, investimento e acesso a preços acessíveis inclusive em áreas remotas e rurais e deve-se considerar as soluções publico-privadas para investimento em infraestrutura;
- b) Regulação antimonopólio deve evitar a concentração tecnológica e econômica em dispositivos e infraestrutura de comunicação;
- c) Devem-se encorajar empreendedores locais simplificando a criação e processo de registro
- d) Não deve haver um interruptor técnico para desligar a internet tanto nos seus dispositivos quanto a rede e deve fornecer links e portas internacionais múltiplas e operadas de forma independente, por país;

e) Deve haver acesso e suporte a proteções de privacidade e criptografia, autenticação e tecnologia de anonimato para os usuários de internet.

A camada de aplicação

A camada de aplicação e código é aquela reservada para protocolos de comunicação que permite as conexões e comunicações por toda a rede e permite que os dispositivos se conectem à rede.

Uma das questões mais discutidas nesse tema é a neutralidade da rede. A neutralidade da rede significa que os operadores da rede não devem ser exageradamente discriminados pelos dados recolhidos de suas redes. O que representa um princípio fundamental da formatação da internet: que as redes não discriminam entre os tipos diferentes de tráfego – o conteúdo que fornecem só é inteligível quanto emerge da rede. Essa ‘neutralidade da rede’ torna a censura muito mais difícil. Como Tim Berners Lee disse ‘[n]o momento que você deixar a neutralidade da rede acabar, você perde a rede como ela é. Você perde algo essencial – o fato de que qualquer inovador pode sonhar com uma ideia e configurar um site em algum local aleatório e deixá-lo se espalhar com palavras ao vento. As companhias não podem limitar quais site você pode ver e os governos não podem retardar ou bloquear a informação vinda de sites particulares.’

Sem essa neutralidade da rede – essa mudez no meio – os intermediários e os provedores poderiam escolher qual tráfego eles transportariam ou cobrar mais por fluxos separados ou criar pacote de conteúdo pré-determinado e cobrar de forma diferenciada por eles. Isso permitiria que fornecedores de conteúdo poderosos dominassem a internet à custa de novos operadores ou companhias menores. O que prejudicaria enormemente a inovação e potencialmente a liberdade de expressão on-line.

Entre os passos que os legisladores podem seguir para proteger os elementos essenciais da neutralidade da rede estão a previsão de que qualquer um pode lançar aplicativos e serviços inovadores – nenhuma permissão deve ser requerida ou taxas cobradas para que eles cheguem a outros na rede.

Além disso, os fornecedores de banda-larga devem ser obrigados a destravar a informação sobre as práticas de gerenciamento das suas redes,

desempenho e termos comerciais dos seus serviços de banda-larga para assegurar que não haja nenhuma discriminação indevida entre o conteúdo trafegado nas suas redes. Além disso, deve haver previsão para que os fornecedores de banda-larga fixa não bloqueiem conteúdo lícito, aplicativos, serviços ou evitar que dispositivos não danosos sejam conectados à rede.

Em geral, o regulador deve requerer que não haja discriminação exagerada por parte dos fornecedores de banda-larga para tráfego lícito (sujeito a gerenciamento razoável da rede)

Outra questão nessas camadas de aplicação é sobre tecnologias abertas e padrões. Precisar estar claramente definidos os padrões e acesso, e a disponibilidade, para tecnologias e programas abertos. Os reguladores podem insistir que padrões livres e publicamente disponíveis estejam disponíveis, assim qualquer um pode acessar e construir na internet, com todo o tráfego pela rede sendo tratado aproximadamente da mesma forma. Além disso, fornecedores de banda-larga móvel não devem estar autorizados a bloquear sites lícitos ou aplicativos que compitam com seus serviços de telefonia por voz ou vídeo.

A crescente preocupação entre governos sobre a segurança cibernética significa que controles de segurança ou restrições estão cada vez mais sendo usadas na camada de aplicação ou de código. Para evitar danos à liberdade de expressão é importante que os controles e restrições de cibersegurança estejam alinhados com os padrões de direitos humanos, são proporcionais à natureza da ameaça e visem proteger e não prejudicar os usuários.

Finalmente, uma das razões para um extraordinariamente rápido crescimento da internet e sua rápida adoção é o fato de que as pessoas podem entrar para a internet e inovarem sem demandar permissão prévia. Para assegurar que a criação e inovação estão fomentando o ambiente é essencial que as pessoas sejam capazes de inovar e criar novas tecnologias, códigos e aplicativos sem a necessidade de permissão prévia.

Resumo das recomendações sobre camada de aplicações para os legisladores:

- a) Não haver discriminação exagerada de tráfego lícito pelos fornecedores de banda-larga (sujeito ao gerenciamento razoável da rede)
- b) Qualquer um pode lançar aplicações inovadoras e serviços sem requerer permissão ou ser taxado;
- c) Deve ser claramente definidos os padrões abertos e o acesso, e disponibilidade, para tecnologias e programas abertos;

d) Os controles e restrições de cibersegurança devem estar alinhados com os padrões de direitos humanos, serem proporcionais à natureza da ameaça e visar proteger e não prejudicar os usuários.

A camada de conteúdo

A camada de conteúdo engloba as informações, opiniões, dados, sons e imagens produzidos, publicados e distribuídos na internet, seja conteúdo gerado em massa ou conteúdo gerado por usuário. Considerando uma abordagem para proteger a liberdade de expressão na internet, as leis internacionais de direitos humanos devem fornecer uma estrutura normativa para qualquer estrutura política local e organização local de governança da internet. Como um mínimo, a estrutura deve envolver o reconhecimento de que leis e políticas que afetem a liberdade de expressão se aplicam igualmente on-line e off-line e os países deveriam rever a política nacional para garantir que esse é o caso.

Há várias leis e regulações existentes que fornecem proteção especial a grupos específicos, por exemplo, jornalistas. No entanto, há uma necessidade de reconhecer o contexto de mudança do jornalismo – com a emergência do jornalismo cidadão, blog, twitter e níveis maiores de interatividade, as proteções ao interesse público, de acordo com os jornalistas, deve ser estendido para aqueles que forneçam, troquem ou cuidem de conteúdo on-line.

É claro que a internet oferece novas possibilidades para o discurso de ódio, o crime e a exploração de crianças e, como um novo ambiente de comunicação, é inevitável atrair aqueles que não têm acesso aos espaços de comunicação convencional. É importante reconhecer a necessidade de proteger grupos vulneráveis, mas ao fazê-lo, qualquer arranjo – por exemplo, demandas ao intermediário para retirar material que incite o ódio ou crime – deve ser sujeito a uma apreciação judicial.

Finalmente, os governos são um dos principais geradores e fornecedores de informação sobre questões de política pública. A internet cria novas competências para tornar essa informação disponível para os cidadãos. Recentes mudanças tecnológicas permitiram que a informação fosse fornecida em um formato digital, o que significa que os cidadãos e as organizações da sociedade civil podem acessar aquele dado e analisá-lo em formas que sejam adequadas para eles mesmos. De valor especial, é a capacidade de desagregar

dados localmente centralizados (por código zip/post) assim as pessoas podem escolher a informação mais relevante para elas. Para fomentar essa abertura, os governos devem se comprometer em fornecer dados do governo de forma digital capazes de desagregação local.

A liberdade de expressão também requer que haja conteúdo rico, diverso e plural disponível, um que reflita a diversidade da sociedade e que tem material em todas as línguas relevantes. Os governos e reguladores não podem intervir diretamente na geração de conteúdo já que isso, por si só, violaria normas de liberdade de expressão. Mas os legisladores devem analisar formas de assegurar que a entrada no ambiente ocorre sem barreiras indevidas, que os passos positivos são seguidos para garantir um conteúdo plural e diverso e que os fornecedores on-line de conteúdo de mídia de larga escala não tem autorização para retirar vozes mais locais ou distintas.

A liberdade de expressão na internet também requer que haja políticas em questões que tenham especial importância para o ambiente de internet e não em um ambiente de mídia tradicional.

Uma área óbvia é aquela das responsabilidades intermediárias. Os intermediários tem um papel crucial na internet – eles reúnem os terceiros na internet e fornecem acesso a conteúdo, hospedam o conteúdo em si, organizam o conteúdo e fornecem produtos e serviços produzidos por terceiros. Eles são o tecido conjuntivo da internet e sustentam a liberdade de expressão e os direitos humanos ao ajudar a publicação, compartilhamento e guarda individual de conteúdo assim como possibilitam o acesso à informação e conhecimento on-line. Os intermediários podem fornecer ou hospedar plataformas e colaborações sociais, assim como fornecer as muitas infraestruturas e fontes críticas da internet.

Esses benefícios advêm do status dos ISPs como transportadores ‘neutros’. À medida que a internet se desenvolveu como um meio relativamente livre de regulação do governo e como os ISPs reconhecidamente tem um papel crucial para facilitar a liberdade de expressão e de informação, muitos são isentados de responsabilidade pelos conteúdos de comunicação que eles transportam ou hospedam (como uma companhia de telefone não é responsabilizada por crimes cometidos em uma chamada telefônica). Essa é uma característica importante que permite que a internet funcione como um meio poderoso.

Os governos devem, portanto, transferir a responsabilidade por conteúdo ilegal (tais como discurso de ódio ou pornografia infantil) para a fonte do material ou mesmo para o usuário final, como faz com pornografia infantil, e não para o ISP. Há uma tendência internacional evidente de que os governos usem a lei para requerer que os ISPs censurem conteúdo que viole a liberdade de expressão, neguem o acesso a internet àqueles acusados de violações e forneçam dados sobre usuários de internet em nome da segurança. Muitos intermediários praticam a autorregulamentação voluntária reconhecendo suas responsabilidades morais e éticas e desenvolvem melhores sistemas autorreguladores que asseguram tanto os direitos do usuário final quanto o interesse do público geral. O papel dos governos deve se limitar a fornecer diretrizes políticas normativas, mas insistindo que qualquer sistema operado pelos próprios intermediários deve estar sujeito a algum tipo de supervisão e responsabilização.

Outra questão importante é o direito autoral – entendido como o direito de posse, por um período de tempo, dos produtos gerados pelo proprietário. De um ponto de vista dos direitos humanos há claros benefícios em existir algum grau de posse, já que isso encoraja a inovação e a criatividade. A internet criou novas oportunidades para criar, compartilhar e distribuir o conteúdo, mas também criou desafios sobre como proteger o conteúdo que tem posse legítima de ser roubado. O desafio é como fomentar um ambiente que sustenta as inovação e criatividade on-line, recompensando corretamente os criadores de conteúdo sem restringir indevidamente o livre fluxo de informação e acesso ao conhecimento. Atualmente a tendência dominante é fortalecer as proteções à propriedade intelectual de maneira desproporcional para proteger grandes companhias poderosas sem equilibrar esses direitos como o interesse público em acessar cultura e conhecimento.

Para os legisladores nacionais o dilema é que há um forte conjunto de leis internacionais desenvolvidas para proteger os interesses dos IPs, que geralmente são aplicadas através de acordos internacionais como a Convenção de Berna. Há a flexibilidade nacional sobre a interpretação de isenções e limitações para o ‘uso justo’ e nesse campo os legisladores devem ser flexíveis ao reconhecer o valor de permitir que as pessoas compartilhem o conhecimento existente e as ideias. O que também deve originar uma normativa orientada para encorajar o desenvolvimento de programas de acesso público (por exemplo, o governo do Reino Unido está pensando em migrar seus programas

da Microsoft para os do tipo acesso público). Os legisladores também devem ser encorajados a lutarem por um melhor equilíbrio nas negociações de comércio, como no OMPI.

Resumo das recomendações da camada de conteúdo para os legisladores:

- a) As leis e políticas relacionadas à liberdade de expressão aplicam-se igualmente on-line e off-line;
- b) As proteções do interesse públicos dada aos jornalistas deve ser estendida àqueles que estejam fornecendo, trocando ou guardando conteúdo on-line;
- c) Quanto a proteção de grupos vulneráveis, qualquer acordo – por exemplo, solicitação para que os intermediários retirem material que incita o ódio ou crime – deve ser sujeito a controle judicial;
- d) Sem impor restrições os legisladores devem seguir passos positivos para assegurar que um conteúdo plural e diverso está disponível on-line, inclusive as vozes locais ou distintas;
- e) Os governos devem se comprometer a fornecer dados governamentais em formatos digitais que possam sofrer desagregação local;
- f) A responsabilidade por conteúdo ilegal (como o discurso de ódio e pornografia infantil) deve recair sobre a fonte do material ou mesmo sobre o usuário final, como ocorre com pornografia infantil, e não sobre o ISP;
- g) Os legisladores devem ser flexíveis ao interpretar os direitos autorais e devem reconhecer o valor de permitir que as pessoas compartilhem o conhecimento e ideias existentes.

A camada sociopolítica

Por fim, a internet criou um novo conjunto de possibilidades para interação e trocas. Essa dimensão interativa, entre pares, da internet e as políticas que impactam em tais atividades podem ser consideradas como a camada sociopolítica da internet.

A natureza entre pares da internet cria novas oportunidades para as pessoas se associarem, organizarem e juntarem on-line. Essa dimensão social da internet significa que é importante proteger a liberdade de associação on-line para que os cidadãos sejam capazes de se mobilizarem e exercerem seu direito de assembleia usando a internet. Isso significa que o direito à liberdade de

associação on-line é protegido pela lei e pelo costume, alinhado com os padrões internacionais de direitos humanos e que as restrições são definidas pela lei e proporcionais ao potencial do dano.

A internet também cria um novo conjunto de desafios para a privacidade. Como mostrou uma publicação da UNESCO em 2012, a privacidade e as proteções à privacidade sempre evoluíram em relação aos avanços tecnológicos (os debates modernos começaram com a controvérsia sobre a publicação de fotos de pessoas nos jornais do século XIX). A internet cria várias novas oportunidades para compartilhar e trocar dados. O que, portanto, demanda a atualização das leis de proteção de dados para que levem em conta essas mudanças. Muitos modelos de negócios na internet visam fornecer serviços grátis em troca da coleta de dados pessoais. No mínimo, os legisladores devem insistir que tais contrapartidas sejam feitas de forma mais aberta e transparente.

Mas a privacidade também é ameaçada pelas novas potencialidades da vigilância de comunicações em larga escala. É necessário que os legisladores estabeleçam uma diretriz clara para o escopo aceitável e os propósitos de vigilância, os quais devem ser definidos por lei e consistentes com as normas dos princípios internacionais de direitos humanos. Deve haver um compromisso com a transparência em relação ao escopo e aos propósitos de tal vigilância com regras apropriadas na lei e as devidas garantias de processo. Também é importante que haja efetivo controle judicial e legislativo de qualquer intervenção sobre as comunicações dos usuários e o compartilhamento de qualquer informação recolhida como resultado de tais intervenções.

O surgimento da prensa significou que as pessoas precisaram aprender novas habilidades – a capacidade de ler e contar – assim como de entender o significado da metáfora e das imagens. De forma similar, a internet demanda que haja uma melhor alfabetização cidadã ‘da internet’. Embora haja a responsabilidade sobre todos os usuários de entender o ambiente com o qual estão lidando, também é óbvio que pode ser feito mais para preparar as pessoas para viver e trabalhar nesse novo ambiente. A internet está se tornando cada vez mais um espaço baseado na propriedade em que as pessoas são encorajadas a consumir os produtos que outros fizeram para elas. Há o perigo de que a internet simplesmente crie um novo mercado para conteúdo existente e fornecedores de aplicativos em vez de fornecer novas oportunidades para inovação criativa. Os governos devem pensar em fornecer habilidades básicas no

ensino médio ou superior para ajudar as pessoas a se tornarem criadores mais que consumidores.

Geralmente, há a necessidade por mais educação nas escolas no que tange à natureza da internet, que tipo de ambiente ela representa, seus perigos e vantagens. Há uma confusão na mente de várias pessoas entre a internet como uma rede e os serviços (o World Wide Web, Facebook ou Google) que são sustentados por essas redes. Precisa ser enfatizado o fato de que a internet é um meio de comunicação que parece privado, mas que, geralmente, é muito mais um meio de publicações. Há também um conjunto de evidências para sugerir que algumas de sentem capazes, devido ao anonimato oferecido pela internet, de serem mais abusivos e hostis de uma forma que não ocorreria em um discurso off-line. Um programa educacional, portanto, deve enfatizar a importância da ética e do uso correto da internet.

Mais especificamente, os programas educacionais devem deixar claro como os usuários pode avaliar corretamente, gerenciar, atenuar e tomar decisões informados sobre comunicações e risco relacionados a internet. Também deve-se garantir o acesso aos cidadãos às redes de comunicação sem fornecer informação que o identifique individualmente.

Por fim, os governos devem encorajar e apoiar abordagens multilaterais para a governança da internet. O multilateralismo costuma significar muitas coisas – nesse caso significa o pleno envolvimento de todos os interessados nas decisões-chave juntamente com as decisões baseadas em consensos, quando possível, com um compromisso de operar de uma forma aberta, transparente e responsável. O multilateralismo real pode levar a uma consideração mais compreensiva das questões e gera os melhores resultados.

No entanto, definir as partes interessados nem sempre é simples – convencionalmente uma análise dos interessados pode ser baseada nas estruturas de cidadania – negócios, governo, sociedade civil, comunidade técnica ou pode ser composta de forma mais global baseada em poder (os interessados podem impor suas vontades em uma relação), legitimidade (o interessado é aceito como uma fonte crítica) e representação (o interessado representa um ponto de vista ou perspectiva que é crítico, mas que de outra forma não estaria presente na arena política).

Para assegurar uma forma efetiva de política multilateral, os governos devem estabelecer fóruns políticos multilaterais, talvez modelados como os FGIs nacionais ou como o CGI.br brasileiro. Qualquer outro processo de política

nacional deve estar comprometido em assegurar uma participação multilateral. Deve haver governança multilateral das fontes-chave de internet e do gerenciamento de endereços IP.

Para evitar confusão, deve haver processos claros e transparentes para definir como os processos multilaterais operam – se eles existem para compartilhamento de informação, desenvolvimento de consenso ou para tomada de decisão. O multilateralismo não deve ser pensado como uma forma estática de concretizar os interesses dos atores dominantes, mas com um significado dinâmico de assegurar maior participação democrática na governança de um ambiente em que todos nós temos um interesse.

Resumo das recomendações da camada sociopolítica para os legisladores:

a) O direito à liberdade de associação on-line deve ser protegido pela lei e costume, de acordos com os padrões internacionais de direitos humanos;

b) Modelos de negócios que fornecem serviços gratuitos em troca da coleta de dados pessoais devem ser feitos de forma mais aberta e transparente

c) Devem-se disponibilizar diretrizes claras para o escopo e propósitos da vigilância, a qual em contrapartida deve ser definida por lei e ser consistente com as normas dos princípios internacionais de direitos humanos;

d) Deve haver educação nas escolas acerca da natureza da internet, o tipo de ambiente que ela representa, seus perigos e vantagens e os programas de educação devem ajudar os usuários a avaliar, gerenciar, atenuar e tomar decisões informadas sobre comunicação e riscos relacionados à internet, assim como ensinar habilidade básicas do código;

e) Deve haver um processo claro e transparente para definir como os processos multilaterais operam e os governos devem estabelecer fóruns políticos multilaterais.

Abordando as desigualdades

Como medida cautelar, alguns grupos específicos podem achar mais difícil acessar os benefícios da internet que outros. Sem esforços direcionados, a internet pode aumentar as desigualdades existentes em vez de abordá-las. Por exemplo, há muitas evidências que sugerem que uma divisão de gênero no acesso e uso da internet é comum em várias partes do mundo, embora haja poucos dados precisos sobre isso. Alguns países desagregam os dados por gênero – embora seja óbvio que os fóruns de discussão públicos, de todos os tipos, têm sido dominados por homens, assim os homens decidem quais conteúdos devem estar disponíveis.

É improvável que esse tipo de discriminação e exclusão seja enfrentado apenas na esfera da internet, isolada de outras partes da sociedade, mas uma pesquisa é necessária para coletar dados desagregados sobre usuários da internet e como ela é usada. Poderia haver também iniciativas para abordar a sub-representação de mulheres nas indústrias de internet em todos os níveis – infraestrutura, aplicativos e fornecedores de conteúdo.

As pessoas com deficiências têm muito a ganhar com a internet. As barreiras físicas da comunicação e informação estão sendo derrubadas, como acesso potencialmente disponível em várias formas em cara ou em uma instituição de cuidados. Novas ferramentas, como leitores de textos automatizados podem ajudar deficientes visuais a acessarem material escrito. A internet também possibilita que pessoas com deficiência participem de forma mais ativa e melhorem suas perspectivas de emprego. Deve-se dar mais importância à crescente preocupação sobre a importância de as companhias criarem recursos de internet não discriminatórios e inclusivos e fornecer programas de treinamento para pessoas com deficiência para que utilizem esses produtos.

CONCLUSÃO

A internet é um meio transformador e perturbador. Seu poder para transformar – e perturbar – a liberdade de expressão é tão evidente através da criação e compartilhamento de informação entre pares, a forma que as organizações virais se tornam possíveis, sua característica global que permite que as pessoas superem a censura em sociedades repressivas, a forma que os usuários buscam e compartilham informação em larga-escala, geralmente

‘abaixo do radar’ da mídia social e a capacitação das pessoas e grupos para se comunicarem globalmente virtualmente sem custos.

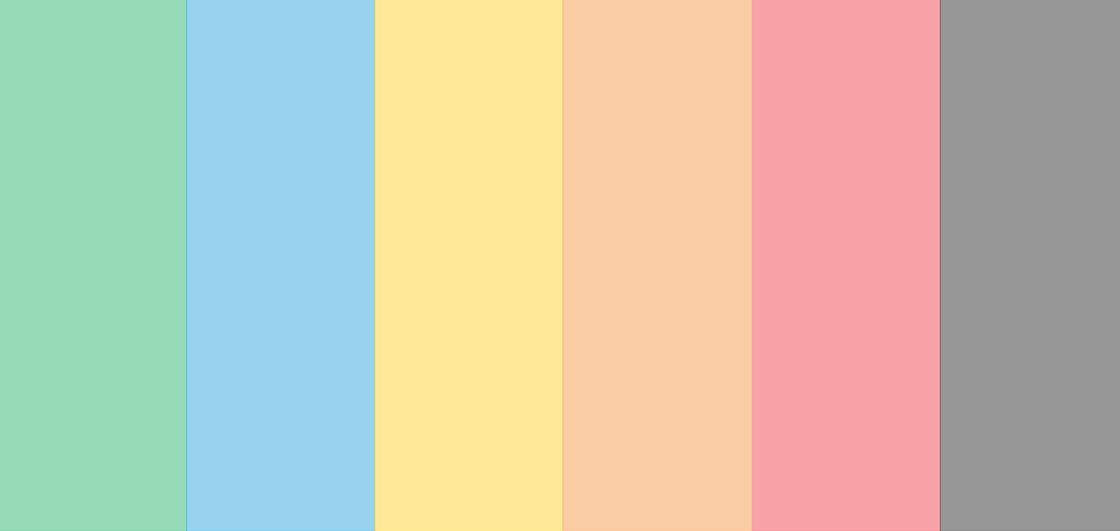
O que é particularmente incomum é que esse ambiente funcione sobre uma série de acordos voluntários em vez de basear-se em uma estrutura regulatória pré-determinada. O que tem sido construído por engenheiros libertários que podem ser comparados com mecânicos de carro – eles mantêm o carro na estrada, mas não se importam com a forma como são dirigidos ou para onde vão. Essa abordagem, a adoção voluntária de padrões baseados no consenso, facilitou a rápida e vertiginosa velocidade de crescimento. O que permitiu o que Vint Cerf chamou de ‘inovação sem permissão’ e uma velocidade de crescimento duas vezes mais rápida que a da televisão e cinco vezes mais rápida que a do rádio. Possui uma política adaptativa em vez de uma política preditiva. Ela é mais bem conceituada como um ecossistema que está constante e caoticamente mudando, algo a ser gerido como um jardim e não controlado como uma máquina.

Enquanto a internet era um meio de elite de língua inglesa usado por pequenos grupos, ela atraiu pouca atenção. Agora é uma mídia de massa com 2,52 bilhões de usuários e tem um histórico de contestação que, acredita-se, tenha ajudado a minar governos estáveis. A democratização da liberdade de expressão levou vários governos a buscar um controle da internet criando uma série de ‘segmentos de internet nacionais’ e políticas para praticar a vigilância, censura e controle de acesso e uso da internet. O otimismo inicial foi, de certa forma, abalado. Os governos mostraram que com o tipo certo de capacidade técnica e vontade de usar habilidades técnicas, juntamente com normas, medias legais e recursos consideráveis, pode-se começar a destruir o caráter aberto e global da internet. Ao mesmo tempo a quantidade de riqueza gerada pelos serviços de internet cresceu exponencialmente. Companhias privadas operando no ambiente tornaram-se mais ricas que os sonhos de muitos – e mais ainda nos últimos dez anos. Enquanto a velocidade de inovação e mudança vertiginosa e excitante há também o perigo real de que surjam novos monopólios que destruam o caráter aberto e acessível da internet e sufoquem a inovação vinda de empreendedores locais, eliminando a geração de conteúdo e serviços plurais e diversos.

Portanto, é compreensível que nos últimos anos os defensores de direitos humanos – a UNESCO, o Relator Especial para Liberdade de Expressão da ONU, o Relator Especial para Liberdade de Expressão da OEA e outras representações

regionais na União Africana ou a OSCE tenham começado a abordar as implicações da internet sobre livre expressão e direitos humanos. Eles reconheceram que há questões de política pública emergentes que não podem ser simplesmente de domínio dos engenheiros. Também houve o reconhecimento de que a liberdade de expressão on-line não é simplesmente uma questão de qual conteúdo é disponibilizado e de quais controles são aplicados a esse conteúdo – como poderia ser o caso para impressos, rádio ou televisão. A natureza do meio significa que o tipo de infraestrutura, a codificação e as aplicações, as condições de mercado, tudo tem implicações significativas para a liberdade de expressão e outros direitos relacionados. Consequentemente, as recomendações nesse documento tentam fazer um panorama compreensível das questões que sustentam a livre expressão on-line, um que englobe questões que surjam dos setores público e privado.

Por fim, deve-se perceber que essa é uma área emergente de debate. Faz menos de três décadas desde que o primeiro e-mail foi enviado e a rede de alcance mundial (WWW) foi criada. Trinta anos depois da prensa ter sido inventada seria impossível prever a escala do seu impacto. Essas questões requererão debate e revisão contínuos e a vantagem da internet é que esse debate não precisa mais ficar confinado àqueles que controlam os meios de comunicação – são questões que cada usuário pode expressar um ponto de vista e contribuir para criar uma internet democrática e baseada em direitos humanos.



A regulação da internet: políticas da era da comunicação digital

L **10** **12** **14** **16** **18**



A regulação da internet: políticas da era da comunicação digital¹

Sergio Denicoli²

A REGULAÇÃO DA INTERNET NO MUNDO E NO BRASIL

O debate público sobre a regulação da Internet começou a ganhar grandes dimensões em 1994, nos Estados Unidos. As primeiras discussões foram baseadas em observações feitas pelo cientista Vint Cerf, que disse que a Internet tinha constrangimentos técnicos, legais e morais, motivados principalmente por interesses privados. Oficialmente, foram as iniciativas referentes à proteção às crianças que levaram ao aparecimento da primeira lei para regular a Internet, aprovada pelo Congresso dos Estados Unidos em 1995, e assinada em 1996 pelo então presidente Bill Clinton. A Lei passou a criminalizar a distribuição de material pornográfico online envolvendo menores de idade. Também em 1995 começaram a ser produzidos navegadores que permitiam aos usuários filtrar o conteúdo da WEB. Foi o início da autorregulação estimulada pela iniciativa privada, principalmente através do Consórcio W3C - *World Wide Web (World*

¹ Republicação com autorização. Trabalho apresentado originalmente ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura do XXIII Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal do Pará, Belém, de 27 a 30 de maio de 2014. Disponível em: <http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT01_COMUNICACAO_E_CIBERCULTURA/denicolicompos_2137.pdf>

² Pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano (PPGMC) da Universidade Federal Fluminense e do Centro de Estudos em Comunicação e Sociedade (CECS) da Universidade do Minho. Doutor em Ciências da Comunicação. Email: sergiodenicoli2@gmail.com

Wide Web Consortium), da IEFT - Força Tarefa de Engenharia da Internet (*The Internet Engineering Task Force*) e da ICANN - Corporação da Internet para a Atribuição de Nomes e Números (*The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*) (TAMBINE, LEONARD e MARSDEN, 2008).

A visão técnica da autorregulação tem na arquitetura “*end-to-end*” seu principal argumento. O princípio “*end-to-end*” leva à ideia que o usuário final, e não os intermediários, deve definir como usar os aplicativos disponíveis (VAN SCHEWICK, 2010).

Entretanto, o crescimento do meio online também fez aumentar as tentativas de controle por meio de normas e ações políticas que colocam os Estados no centro dos debates sobre a regulação da Internet.

A China foi um dos primeiros países a adotar filtros para conteúdos online. Muitos países no Oriente Médio e norte da África também adotaram medidas de controle. Na Oceania, a Austrália tem tentado regular a Internet e atualmente tem testado uma plataforma de filtragem de conteúdos diretamente dos provedores de Internet (ISPS - *Internet Server Providers*).

Nos Estados Unidos dois controversos projetos estão há anos em discussão no Congresso: *Stop the Online Piracy Act (SOPA) and Protect IP Act - Preventing Real Online Threats to Economic Creativity and Theft of Intellectual Property (PIPA)*. Eles versam, principalmente, sobre direitos autorais e copyright dos conteúdos difundidos na rede.

Envoltas em muitas polêmicas, as propostas chamaram a atenção do mundo e continuam a ser alvo de debates, o que demonstra que a tentativa de regulação política ainda terá muitos capítulos (BRIDGES, 2013).

Em relação à segurança, os Estados Unidos têm usado a Internet para monitorar usuários, tendo inclusive sido alvo de denúncias de espionagem internacional, agravadas com as declarações feitas pelo ex-integrante da CIA, Edward Snowden, de que os norte-americanos teriam um programa de segurança nacional que permitiria ao governo aceder aos dados online dos utilizadores da Internet em todo mundo. Um grave problema diplomático que já chegou às esferas internacionais de poder e tem mobilizado diversos líderes mundiais.

A Europa tem tentado promover ações integradas através da União Europeia (EU). O programa “Internet Segura” da UE está investindo 55 milhões de euros na proteção de menores e prevenção da disseminação de material relacionado a abusos sexuais de crianças, aliciamento e ciber bullying. A União

Europeia também tem criado diretivas para regular o comércio eletrônico (*The Electronic Commerce Directive*), os conteúdos audiovisuais (*The Audiovisual Media Services Directive*), direitos autorais (*Directive on Copyright and Related Rights*, e *Directive on the Enforcement of Intellectual Property Rights*) e segurança (*Data Retention European Directive*).

Em termos mais globais, tem sido promovido desde 2007 um acordo que propõe a criação de *standards* internacionais para os direitos de propriedade intelectual. Esse acordo, chamado Acordo Comercial Anticontrafação (ACTA - *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*), foi assinado pela Austrália, Canadá, Coreia do Sul, Estados Unidos, Japão, Marrocos, Nova Zelândia e Singapura. O Parlamento Europeu rejeitou o acordo, mesmo após 22 países-membros da UE terem assinado. Ele poderá entrar em vigor assim que os países que o assinaram o ratificarem formalmente. No entanto, o ACTA tem sido muito criticado, com acusações de que é um tratado que promove a censura e cerceia a liberdade de expressão. Foi, inclusive, alvo de ações promovidas por ativistas ligados ao grupo “Anonymus” e de manifestações populares em vários países.

A Organização das Nações Unidas (ONU) também tem promovido debates sobre a Internet, por meio do Fórum de Governança de Internet (IGF - Internet Governance Forum), liderados pela UNESCO e pelo UIT, ambos órgãos das Nações Unidas. O IGF surgiu a partir de decisões tomadas no âmbito da Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação (WSIS). A Cúpula foi aprovada pela resolução 56/183, de 21 de dezembro de 2001, da Assembleia

Geral da ONU, e tem realizado um trabalho constante. Segundo a UNESCO, foram organizados até este ano 17 painéis e workshops nas reuniões do IGF - em parceria com uma grande variedade de stakeholders, a respeito de temas como liberdade de expressão e direito à informação, privacidade e segurança, redes sociais e a importância da Internet para o desenvolvimento.

No caso brasileiro, as iniciativas de regulação de conteúdos online tiveram início em 1995, quando foi criado o Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br, constituído por membros do governo, do setor empresarial, do terceiro setor e da comunidade acadêmica. Na esfera política governamental, a discussão sobre a regulação dos conteúdos online começou, de fato, em 1999, com a apresentação do Projeto de Lei (PL) no 84/99 de autoria do então deputado Luiz Piauhyllino (PSDB/PE). O Projeto ficou conhecido como Lei Azeredo, por ter sido relatado pelo então senador Eduardo Azeredo (PSDB/MG). O PL 84/99 trabalhava com a perspectiva de tornar crimes passíveis de prisão ou multa

diversos atos praticados na Internet. O projeto teve um grande impacto na sociedade porque previa a criação de obrigações de vigilância e ampliava os poderes de investigação policial na esfera online. Como consequência, chegou a ser classificado por setores da imprensa e da sociedade civil como uma espécie de AI-5 digital .

O PL 84/99 tramitou no Congresso Nacional por 13 anos e sofreu diversas modificações até ser sancionado pela presidente Dilma Roussef, transformando-se na Lei no 12.735/2012, de 30 de novembro de 2012. A Lei sancionada difere em grande parte do projeto inicial. Os pontos mais polêmicos foram retirados. A Lei não deixa clara qual é a função dos órgãos policiais na investigação de casos que envolvam o mundo online e diz apenas que tais órgãos poderão estruturar equipes e setores especializados no combate à “ação delituosa” em redes de computadores e demais sistemas informatizados. Portanto, não houve a tipificação dos crimes cometidos através da Internet.

Em abril de 2013 entrou em vigor a Lei 12.737/2012, mais conhecida como Lei Carolina Dieckmann. Ela alterou o Código Penal Brasileiro para tipificar como infrações uma série de condutas no ambiente digital, principalmente em relação à invasão de computadores. A Lei estabelece como pena a possibilidade de detenção de três meses a um ano e multa. Proposta pelo deputado Paulo Teixeira, (PT/SP), e relatada pelo Senador Eduardo Braga (PMDB/AM), a lei ganhou o nome “extraoficial” da atriz Carolina Dieckmann porque, na época em que o projeto tramitava no Congresso, a atriz teve suas fotos pessoais, que estavam em seu computador, divulgadas sem a autorização dela.

No caso específico do um Marco Civil Brasileiro, PL 2126/2011, a ideia foi lançada pelo então presidente Luiz Inácio Lula da Silva, quando, ao participar do X Fórum Internacional do Software Livre, em Porto Alegre, (FISL-X) , ele sugeriu a criação de uma proposta que disciplinasse os direitos e deveres dos cidadãos no que diz respeito à Internet. Foi a partir de então que o CGI.br, com apoio de outros órgãos , iniciou um processo aberto de discussão online de um anteprojeto de lei que pudesse depois dar origem a uma lei básica para a Internet. Após a análise das centenas de proposições, o projeto foi elaborado com 25 artigos, sendo que os pontos principais versam sobre os usuários e os provedores de acesso. O PL 2126/11 tramita no Congresso Nacional Brasileiro desde 2011.

PONTOS FUNDAMENTAIS

Diante da proposta de se realizar uma análise crítica dos aspectos técnicos, legais, morais, econômicos, políticos, e culturais da relacionados à regulação da Internet, é possível identificar a necessidade de aprofundamento do debate, que deve levar em conta as ações dos principais players envolvidos diretamente na regulação da Internet, entre eles os provedores de acesso; as indústrias relacionadas às questões dos direitos autorais; as organizações nacionais e supranacionais, como a Organização das Nações Unidas; os grupos técnicos responsáveis pelo desenvolvimento da arquitetura da Internet, em particular o W3C, a IETF e a ICANN; os usuários; as agências reguladoras; os Estados; as empresas online, etc. O debate deve levar em conta também a necessidade de haver um monitoramento sobre as políticas de concessão e utilização do dividendo digital, que são as frequências liberadas após a transição das transmissões analógicas para digitais, bem como do papel das agências reguladoras e do Estado perante as demandas dos usuários e das empresas do setor.

É premente a necessidade de ampliação dos estudos sobre a regulação da Internet. É um tema que vem sendo discutido em todo mundo e agora, com a digitalização dos sinais televisivos e a liberação de frequências, cujas utilizações passam pela transmissão de dados através da Internet, esses estudos se tornam ainda mais relevantes e necessários, pois os usuários tendem a acessar a Internet em plataformas móveis, com conexões de alta velocidade. Esses novos hábitos têm influenciado a formação de novos cenários na Sociedade da Informação, dentro de suas amplas características, sejam elas políticas, tecnológicas, econômicas, ocupacionais ou espaciais (WEBSTER, 1995).

Em relação ao que vem sendo feito em termos legais, quando o assunto envolve a Internet, sabe-se que em casos de crime de caráter sexual, difamação e direitos autorais, as leis existentes válidas nos contextos offline têm sido adotadas para a realização de processos criminais para fatos relacionados ao mundo online (TAJRA e DENICOLI, 2013). No entanto, com o crescimento do número de usuários da Internet, os conflitos envolvendo a rede também estão aumentando.

Inicialmente, os Estados democráticos encorajaram a autorregulação, apoiada na arquitetura da Internet. Era uma tendência mais tecnicista, que evitava ao máximo a intervenção estatal, influenciada por ideias neoliberais. Mas atualmente tem ocorrido um “*public comeback*”, ou seja, um retorno da

participação estatal na construção de novas estruturas de telecomunicações que permitam a difusão dos sinais digitais (DENICOLI e SOUSA, 2012). Além disso, a Internet ganhou uma grande importância política, o que fez com que os governos ficassem mais atentos aos conteúdos difundidos na rede. O mundo ocidental passou então a promover a correção, onde os Estados buscam ditar normas e criar jurisprudências.

Os defensores de uma Internet livre acreditam que a intervenção estatal pode ser perigosa. Eles temem que a regulação possa se transformar em censura, como acontece em países governados por regimes políticos mais conservadores como a China e alguns países árabes. A regulação online também tem sido rejeitada por usuários da Internet e por importantes websites, devido à característica “end-to-end” do meio online. Há ainda o temor que a regulação sirva apenas aos interesses do poder econômico, que muitas vezes promove uma captura regulatória de forma a fazer com que os seus interesses sejam outorgados pelas agências reguladoras (DENICOLI, 2012).

Há ainda questões culturais que são um grande desafio para uma normatização quando falamos sobre a regulação de uma rede partilhada globalmente. Por isso, é uma área onde as posições dos Estados, das organizações internacionais, das instituições privadas e da sociedade civil devem ser estudadas profundamente.

A academia, sendo um importante centro para a promoção da discussão sobre a regulação da Internet, deve estar apta a construir um debate sobre o tema observando os impactos e contribuindo para a discussão das políticas que estão sendo implantadas no país, mas a partir de uma macro perspectiva, em linha com os desenvolvimentos que estão ocorrendo no mundo. Portanto, é fundamental um trabalho coletivo envolvendo as universidades e grupos de pesquisa interessados no tema.

Entre os principais pontos de análise que envolvem a regulação da Internet, destacam-se:

a) Proteção às crianças: Tendo sido o principal motor de incentivo à regulação de conteúdos online, a questão de proteção infantil continua sendo de extrema importância, pois nota-se um claro despreparo dos pais e das escolas em dotar as crianças de elementos que as permitam utilizar a Internet de forma plenamente segura, sem que sejam expostas ou que caiam em armadilhas típicas do mundo virtual, onde o anonimato pode encobrir ações de pessoas mal intencionadas. Neste item há que se destacar também a difusão de

material pornográfico envolvendo menores e o esforço das estruturas oficiais em tentar evitar e punir esse tipo de crime. A proteção às crianças é um dos pontos pacíficos inerentes à regulação dos conteúdos online. A sociedade civil, o Estado e as empresas privadas tem uma visão muito semelhante sobre o assunto.

b) Direitos autorais e copyright: Há que se diferenciar o direito autoral do copyright. O primeiro preserva o autor da obra e o segundo a sua reprodução. Ambos têm sido envolvidos em polêmicas. Quando se trata de regular o conteúdo disponibilizado online, existem duas principais correntes relativas às questões dos direitos de autor e de cópia. Há os que defendem que esses tipos de proteção legal não devem existir porque nada poderia ser original, uma vez que toda construção seria feita em cima de algo que já havia sido criado anteriormente. Tal posicionamento é encontrado em iniciativas como o projeto online “*Everything is a remix*”³, que é mantido por doações e atua no sentido de demonstrar que grandes obras têm sempre algo que não é original. Por outro lado, há quem defenda os direitos sobre a autoria e cópia e a ideia de que qualquer conteúdo que não seja de domínio público deve ser retirado de circulação na Internet. Os polêmicos projetos *Stop the Online Piracy Act (SOPA) and Protect IP Act - Preventing Real Online Threats to Economic Creativity and Theft of Intellectual Property (PIPA)*, que tramitam no Congresso dos Estados Unidos buscam regular, sobretudo, o copyright, mas encontraram profundas resistências perante os usuários da Internet.

c) Privacidade: A ideia de privacidade na Internet tem se aproximado muito dos conceitos referentes ao chamado big data, que significa uma complexa forma de armazenamento de dados que, no caso dos usuários da Internet, pode coletar informações sobre as navegações que ele faz, bem como dados sobre o que ele publica nas redes sociais. Pode ainda fazer o cruzamento desses dados com outros meios e plataformas usados pela pessoa, como telefone celular e cartão de crédito. O *big data*, portanto, é uma solução informática para a coleta de um gigantesco volume de informações para que eles possam posteriormente ser usados de acordo com as conveniências de quem obtiver os dados. “Big data é algo mais do que apenas comunicação: a ideia é que nós podemos aprender, a partir de um largo corpo de informações,

³ Disponível em: < <http://everythingisaremix.info> > . Acesso em 11 fev. 2014.

coisas que não compreendemos quando utilizamos pequenas quantidades de dados” (CUKIER e MAYER-SCHOENBERGER, 2013, p. 28). Para os autores citamos acima, a Internet tem funcionado como uma grande ferramenta de coleta de dados. Há ainda questões referentes à invasão de privacidade, à exposição involuntária de um usuário, instituição ou empresa, ao *cyberbullying* e difamação, ao direito sobre a própria imagem, entre outras. Nota-se que as leis do mundo offline não têm sido suficientes para criar uma jurisprudência relativa aos meios online. Um dos principais problemas enfrentados pela justiça, ao tentar aplicar leis em processos que envolvem a privacidade no meio online, é a responsabilização. Alguns setores vão dizer que a responsabilidade é do usuário final, outros que é dos provedores de acesso. Há ainda quem defenda que as empresas que agregam conteúdo devem ser responsabilizadas.

d) Comércio eletrônico: O comércio eletrônico seria o “conjunto de operações de compra e venda de mercadorias ou prestações de serviços por meio eletrônico ou, em outras palavras, as transações com conteúdo econômico realizadas por intermédio de meios digitais.” (CASTRO, 2000, p. 6). Ainda de acordo com Castro (2000), podemos classificar o comércio eletrônico em dois tipos: comércio de bens tangíveis ou indireto e de bens intangíveis ou direto. Os bens tangíveis são objetos que

podemos tocar, como livros, brinquedos, etc. Os bens intangíveis não podemos tocar, como os softwares, e-books, músicas, etc. No primeiro caso, o usuário compra um produto por meio da Internet e o recebe através de um serviço de entrega que pode ser os correios ou uma empresa de transportes. Assim, a tributação irá seguir o trâmite inerente às relações comerciais estabelecidas entre o país emissor e o receptor. Já no caso dos bens intangíveis, eles estão fora do campo de tributação e há uma necessidade premente de haver uma forma específica de tributação desses tipos de bens. Tal lacuna requer que os meios online que operam transações financeiras estejam de certa forma ligados à autoridade tributária. No entanto, as estruturas hoje existentes parecem ser ainda frágeis e necessitam de uma nova roupagem, para que possam estar aptas aos novos tempos, o que é, no caso brasileiro, um pressuposto constitucional (LUNA FILHO, 1999).

e) Jogo de azar online: Os jogos online de azar surgiram basicamente desde o início da popularização da WEB, em princípios da década de 1990. Foi naquela época que desenvolvedores começaram a criar softwares de apostas que, por sua vez, foram viabilizados a partir das possibilidades de haver

transações financeiras seguras através da Internet. A maioria dos cassinos virtuais está juridicamente sediada em países onde as apostas são permitidas, sendo que inicialmente eles surgiram nos países caribenhos e depois se espalharam por outras partes do mundo. Em 2013, de acordo com o site www.online.casinocity.com⁴ - cuja sede está localizada em Massachusetts, nos Estados Unidos - o número de cassinos e sites online atingiu um total de 2869. Eles estão nas mãos de 880 empresas. Desse total, 38 aceitam apostas feitas no Brasil, com pagamento em real. Em grande parte dos países não há uma jurisdição clara a respeito dos jogos de azar online e as empresas que oferecem esse tipo de serviço se aproveitam da falta de uma legislação específica para atuarem. A regulação da Internet nesse ponto deverá levar em conta que há países onde os jogos são completamente proibidos, como Rússia, Paquistão, Arábia Saudita, etc; há países onde eles são totalmente permitidos, como Gibraltar, Malta, Panamá, etc; e há ainda os países que preveem alguma restrição, mas também podem ser permissivos em determinados casos, como o Brasil, Suécia, Finlândia, Alemanha, Hong Kong, etc. (WILLIAMS e WOOD, 2007).

f) Neutralidade da rede: Atualmente, a possibilidade de se manter uma neutralidade na distribuição de pacotes via Internet tem sido um dos principais entraves para as discussões em torno da regulação da Internet. A questão coloca em lados opostos as empresas que fornecem acesso e as que fornecem conteúdo. Tal debate divide também os usuários e os agentes públicos que, ao fim e ao cabo, deverão definir as leis de distribuição de pacotes via Internet Protocol (IP). Pires, Vasconcellos e Teixeira (2009), definem a neutralidade da rede como:

Fundamentalmente trata-se de um princípio sob o qual os usuários da internet teriam o direito de acessar qualquer tipo de conteúdo, serviços e aplicações de cunho legal, conforme sua vontade, sem a interferência de operadores de rede ou de governos. Sob um ponto de vista prático, isso significa que todo tráfego, isto é, todos os pacotes de dados transmitidos utilizando o Internet Protocol (IP) deveriam ser tratados da mesma forma, independentemente do seu

⁴ Online.casinocity.com é uma das principais referências do mundo online dos jogos de azar. Por meio do portal é possível acessar a milhares de sites de jogos. O portal disponibiliza também um ranking de popularidade entre os principais cassinos online, além de um farto material sobre as jurisdições referentes aos jogos online, lista os proprietários dos cassinos, softwares de jogos e notícias sobre o mundo dos jogos online.

conteúdo, da sua origem ou destino, da aplicação ou dos equipamentos utilizados. Em outras palavras, não deveria ser permitido o bloqueio ou tampouco a degradação da conexão no acesso a quaisquer sítios, serviços, aplicações ou mesmo com base nos tipos de informações específicos que são transmitidos.” (PIRES, VASCONCELLOS e TEIXEIRA, 2009, p.2).

Há certa confusão referente a um senso comum de que a neutralidade da rede diz respeito à largura de banda oferecida. Ou seja, se o usuário deseja mais banda deve pagar por isso. Nesse caso específico, a relação econômica tem a ver justamente com os canais de distribuição contratados pelo usuário. É uma prática comum e considerada legítima do mercado. Não é, portanto, o que chamamos de neutralidade da rede.

Os provedores de infraestrutura da Internet argumentam que a neutralidade impedirá novos investimentos em suas redes. O fato é que eles já cobram por serviços de oferta de banda, ou seja, quanto maior a banda, mais caro o preço do serviço. Ainda segundo Pires, Vasconcellos e Teixeira (2009), o que está sendo proposto seria uma segunda cobrança, que seria feita aos provedores de conteúdo, para que seus serviços chegassem aos usuários finais. Portanto, os provedores de conteúdo pagariam aos provedores de acesso para que seus pacotes trafegassem em maior velocidade. O Google, por exemplo, poderia pagar aos provedores de acesso para que seus serviços chegassem aos usuários de forma mais veloz. O problema é que há uma tendência de que os valores cobrados acabem recaindo sobre o consumidor final. Além disso, tal mudança poderia resultar até mesmo em bloqueio a alguns conteúdos, o que criaria uma espécie de Internet autorregulada de acordo com a possibilidade financeira de alguns grupos.

g) Segurança: A segurança, que envolve também o terrorismo e a soberania nacional, tem alterado o debate sobre a regulação da Internet. Se antes, conforme já citamos, a preferência até mesmo dos Estados era por uma autorregulação do setor, hoje a proposta é de uma correção, com o Estado promovendo um “*public comeback*”, em questões referentes à Internet, como já vinha ocorrendo em relação às infraestruturas de telecomunicações. Dessa forma, há uma tendência de dar às instituições do Estado o poder de acessar informações dos usuários da Internet, sempre com a ideia de que isso pode

resultar em maior segurança para o respectivo país. Para Deibert (2003), essas ações têm suplantado uma visão anterior de que a Internet seria um campo de livre expressão e democratização em escala global, e têm caminhado mais para um discurso de censura e vigilância. Isto estaria, inclusive, influenciando na própria arquitetura da Internet, facilitando o acesso dos poderes constituídos às informações difundidas através das redes online. Para o autor, essas características afloraram principalmente após o fatídico 11 de setembro de 2001, quando os Estados Unidos foram alvo de ataques terroristas sem precedentes. Mas o tema da vigilância, do combate ao terrorismo e até mesmo ao discurso do ódio tem ganhado novos contornos, inclusive econômicos. O caso do ex-agente norte-americano da *Central Intelligence Agency* (CIA), Edward Snowden, que denunciou que os Estados Unidos estariam espionando inclusive líderes de outros países, colocou as comunicações online e a questão da segurança em um patamar de discussão que envolve não apenas o combate ao terrorismo, mas até mesmo a soberania das nações. O tema promete ainda ter muitos contornos e a regulação que tem sido apresentada, como ocorre na França e nos Estados Unidos, por exemplo, apenas reforça a ideia de controle da informação por parte do poder político.

CONCLUSÃO

Proteção às crianças, direitos autorais e copyright, privacidade, comércio eletrônico, jogos de azar online, neutralidade da rede e segurança. Eis os principais pontos que têm sido discutidos quando se fala em regulação da Internet.

O acompanhamento dos desenvolvimentos dos debates referentes a esses e também outros pontos que certamente surgirão, deve ser uma das prioridades da academia. Algumas universidades, como a Sorbonne e Oxford têm incluído os departamentos de comunicação social nos grupos de pesquisa que estão tratando dos estudos sobre a regulação do ambiente online. Num primeiro cenário, há uma clara aproximação entre os departamentos de Ciências Comunicação, Direito e Ciências da Computação. Mas há ainda um grande espaço para outras áreas, sobretudo das humanidades.

Diante disso, este estudo buscou realizar um mapeamento e determinar qual é o estado da arte em que se encontram os assuntos ligados à regulação da

Internet, de forma a podermos ampliar os estudos da área. O que se percebe atualmente é uma forte tendência dos Estados em buscar uma intervenção e até mesmo uma apropriação sobre o que circula nas redes virtuais, o que altera uma tendência inicial de incentivo à autorregulação do meio online. Há ainda questões econômicas que permeiam alguns debates, sobretudo os que envolvem o comércio eletrônico e a ideia de neutralidade da rede.

A regulação da Internet é um dos temas que, provavelmente, vão merecer muito atenção das Ciências da Comunicação e que abre um espaço para uma interação maior com outras áreas do saber. Por isso, necessita de estudos aprofundados que considerem não apenas as fronteiras nacionais, mas também os constrangimentos culturais e políticos que constroem a controversa e globalizada sociedade em rede.

REFERÊNCIAS

- BRIDGES, A. SOPA Didn't Die. It Just Became Soft SOPA. Intellectual Property: Summer Bulletin. (2013). Disponível em: «http://www.fenwick.com/FenwickDocuments/IP_Bulletin_Summer_2013.pdf» Acesso em: 12 set. 2013.
- CASTRO, A. (2000). Os meios eletrônicos e a tributação. Disponível em: «http://www.mundojuridico.adv.br/sis_artigos/artigos.asp?codigo=385». Acesso em: 12 fev. 2014.
- BRIDGES, A. SOPA Didn't Die. It Just Became Soft SOPA. Intellectual Property: Summer Bulletin. (2013). Disponível em:
- CUKIER, K.; MAYER-SCHOENBERGER, V. (2013) The Rise of Big Data: How It's Changing the Way We Think About the World. In Foreign Affairs (may-june): 28-40.
- FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS (2012) Relatório de Política de Internet – Brasil 2011. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: «<http://www.cgi.br/publicacoes/livros/pdf/relatorio-politicas-internet-pt.pdf>». Acesso em: 9 fev. 2014.
- DEIBERT, R. (2003). Black Code: Censorship, Surveillance, and the Militarisation of Cyberspace. In Journal of International Studies, Vol.32, No.3, pp. 501-530. Disponível em: «<https://citizenlab.org/wp-content/uploads/2009/10/Deibert2003.pdf>» Acesso em: 14 fev. 2014.
- DEIBERT, R.; PALFREY, J.; ROHOZINSKI, R.; ZITTRAIN, J. (Org.) Access Controlled: The Shaping of Power, Rights, and Rule in Cyberspace. Cambridge: MA: MIT Press, 2010.

DENICOLI, S. (2012) A Implementação da Televisão Digital Terrestre em Portugal. Tese de doutorado. Braga: Universidade do Minho. Disponível em: «<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/22349>». Acesso em: 21 jan. 2014.

DENICOLI, S.; SOUSA, H. (Org.) (2010) Digital communication policies in the Information Society promotion stage. Braga: Universidade do Minho. Disponível em: «http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/digital_communication_polices/». Acesso em: 8 fev. 2014.

DENICOLI, S.; SOUSA, H. The implementation of DTT in Portugal: A case of public-private interplay. *International Journal of Digital Television*, Volume 3, Number 1, 6 February 2012, p. 39-52, 2012.

ERDELY, M. Itamaraty ainda estuda adesão à Convenção de Budapeste. Brasília, 2008. Disponível em: «http://www.conjur.com.br/2008-mai-29/itamaraty_ainda_estuda_adesa_o_convencao_budapeste». Acesso em: 12 jan. 2014.

FRAU-MEIGS, D. Ethics beyond Access: A Plea for the Plasticity of Human Rights. Paris, 2007. Disponível em: «http://portal.unesco.org/ci/en/ev.phpURL_ID=25451&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html». Acesso em: 15 jan. 2014.

FRAU-MEIGS, D. Media Matters in the Cultural Contradictions of the Information societies: towards a human-rights based governance. Strasbourg: Council of Europe publishing, 2011.

FRAU-MEIGS, D. et al eds. From NWICO to WSIS: 30 Years of Communication Geopolitics Actors and Flows, Structures and Divides. Bristol: Intellect, 2012.

FRAU-MEIGS, D. Exploring the Evolving Mediascape, Paris, Unesco, 2013.

GOODIN, R. (Ed.). The Oxford Handbook of Political Science. Oxford: Oxford University Press, 2009. HAYNES, J. Comparative Politics in a Globalizing World. Cambridge: Polity, 2005. JELEFF, S. A Virtual New World. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 1998.

KRASNER, S. (Coord.). International Regimes. Ithaca and London: Cornell University Press, 1993.

GÓMEZ-BARROSO, J.; FEIJÓO, C. A conceptual Framework for Public-private Interplay in the telecommunications sector, in *Telecommunication Policy* 34 (9): 487-495, 2010.

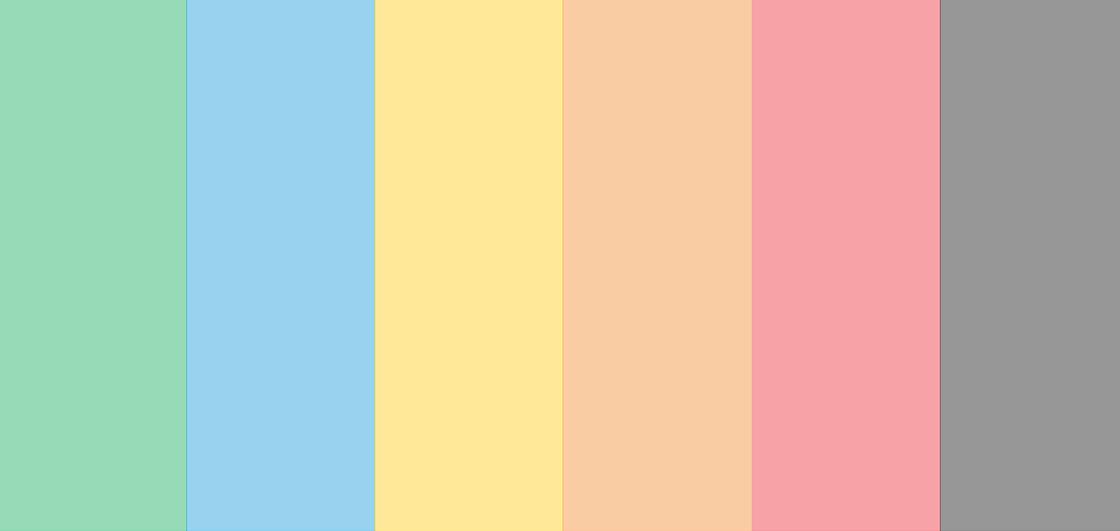
KOZINETS, R. On netnography: initial reflections on consumer research investigations of cyberculture, in *Advances in Consumer Research* 25: 366-371, 1998.

KUHNE, G., QUIGLEY, B. Understanding and using action research in practice settings, in *New Directions for Adult and Continuing Education* 73: 23-40, 199

LEWIN, K. Action Research and Minority Problems' *Journal of Social* 2: 34-46, 1946. Disponível em: «http://bscw.wineme.fb5.unisiegen.de/pub/nj_bscw.cgi/d759359/5_1_ActionResearchandMinorityProblems.pdf». Acesso em: 15 out. 2013.

LUNA FILHO, A. Limites constitucionais à tributação na Internet, 1999. Disponível em: «<http://www.ibdi.org.br/site/artigos.php?id=199>». Acesso em: 12 fev. 2014.

- MICHALIS, M. *Governing European Communications: from unification to coordination*. Plymouth: Lexington Books, 2007.
- PIRES, J.; VASCONCELLOS, L.; TEIXEIRA, C. (2009) Neutralidade de rede: a evolução recente do debate. In *Revista de Direito de Informática e Telecomunicações (RDIT)*, ano 4, no 7, jul. Belo Horizonte, 2009.
- SILVA, P. *Etnografia e educação: reflexões a propósito de uma pesquisa sociológica*, Porto: Profedições, 2003.
- SOUSA, H. (2003) *Informação Internacional: Esboçando Linhas de Fronteira*, in *Cadernos do Noroeste, Série História*, 3: 555-587, 2003.
- TAJRA, V.; DENICOLI, S. *A Regulação da Internet no Brasil: um cenário diferente ao nível global*. International Conference Media Policy and Regulation. Braga: Universidade do Minho.
- TAMBINI, D.; LEONARDI, D.; MARSDEN, C. *Codifying Cyberspace: Communications, Self-Regulation in the Age of Internet Convergence*. London and New York: Routledge, 2008.
- VAN SCHEWICK, B. *Internet Architecture and innovation*. Cambridge and London: The MIT press, 2010.
- WEBSTER, F. *Thories of the Information Society*. London and New York: Routledge, 1995.
- WILLIAMS, R.; WOOD, R. *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. Guelph, Ontario, 2007. Disponível em: «<https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/432/2007-internetreview-opgrc.pdf?sequence=1>». Acesso em: 13 fev. 2013



Avanços na regulação de conteúdo on-line



Avanços na regulação de conteúdo on-line¹

Brian O'Neill²

Com as celebrações internacionais pelo 25º aniversário da invenção da Rede Mundial de Computadores, 2014 se tornou um ano de oportuna reflexão sobre as políticas públicas que moldarão o seu futuro. A segurança na Internet tem sido um ponto central da agenda de políticas públicas, ao menos desde meados da década de 1990, quando preocupações com o impacto potencial da Internet sobre crianças e adolescentes foram levantadas pela primeira vez (EUROPEAN COMMISSION, 1996a). A despeito do pânico moral presente na chegada de toda nova tecnologia de mídia e comunicação (FACER, 2012; THIERER, 2013), o uso crescente da Internet e a evolução de novas tecnologias e aplicações continuam causando preocupações sobre como proteger crianças e adolescentes no universo *on-line*. Entretanto os mecanismos para realizar isso não são óbvios. Apesar de quase duas décadas de cooperação internacional para combater abusos *on-line*, a Internet continua criando riscos para crianças e

¹ Republicação. Publicação original (sob a Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>): O'NEILL, B. Avanços na regulação de conteúdo on-line. In: TIC Kids Online Brasil 2013 [livro eletrônico] : pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil = ICT Kids Online Brazil 2013 : survey on Internet use by children in Brazil / [coordenação executiva e editorial / executive and editorial coordination Alexandre F. Barbosa]. -- 1. ed. -- São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014.

² Pesquisador-Chefe do Instituto de Tecnologia de Dublin. Membro da rede EU Kids Online, fundada sob o *Safer Internet Programme*, na qual dirige o grupo de trabalho sobre políticas públicas. Membro do *Internet Content Governance Advisory Group* do governo irlandês. E-mail: brian.oneill@dit.ie.

adolescentes (LIVINGSTONE *et al.*, 2012). Esta breve análise se foca em uma dimensão desse ambiente de risco – o conteúdo *on-line* – e leva em consideração debates políticos emergentes sobre como melhor proteger as crianças ao mesmo tempo em que se promove o desenvolvimento de um ambiente midiático que está rapidamente se tornando convergente.

A INTERNET EM EVOLUÇÃO

A natureza evolutiva da Internet e a constante inovação nas tecnologias e serviços inquestionavelmente trazem uma gama de novas oportunidades para os consumidores e a sociedade como um todo. Conforme a tecnologia evolui, a distinção entre dispositivos como computadores de mesa, televisões, *tablets* e *laptops* continuará a diminuir, permitindo que os usuários acessem conteúdo e usem serviços *on-line* em uma série de diferentes dispositivos (MEIKLE; YOUNG, 2012). As funções e aplicações associadas ao tradicional computador de mesa serão efetivamente absorvidas por outras tecnologias de comunicação e entretenimento, permitindo que os consumidores acessem e usem múltiplos dispositivos, simultaneamente assistindo à televisão, comunicando-se com amigos e buscando conteúdo adicional pela Internet. Dessa forma, o investimento da indústria e o interesse dos consumidores estarão cada vez mais focados em conteúdos, enquanto a tecnologia se esforça para criar uma experiência coesa, permitindo que os consumidores alternem facilmente entre dispositivos. Ao mesmo tempo, plataformas que permitem que os usuários criem e compartilhem sem esforço seu próprio conteúdo continuarão evoluindo e também permitirão que eles se comuniquem largamente com círculos de amigos e contatos. Uma infinidade de ferramentas e dispositivos de comunicação permitirá que os usuários estejam conectados e possam acessar e comunicar-se com contatos em qualquer lugar e a qualquer momento.

Esse é o contexto no qual os formuladores de políticas públicas são desafiados a atualizar abordagens já existentes para proteger crianças no ambiente da mídia, ao mesmo tempo em que também garantem que jovens aproveitem ao máximo as oportunidades que a convergência nas comunicações oferece.

O desafio proporcionado pela inovação é que ela frequentemente ultrapassa a habilidade dos governos de se adiantarem em relação a novos

desenvolvimentos, ou mesmo de se manterem atualizados sobre as suas implicações para os cidadãos e para questões como a proteção de crianças e adolescentes. Internacionalmente, a tendência principal tem sido se apoiar na responsabilidade de companhias de toda a cadeia de valor da Internet – com o incentivo de governos – para manter uma “experiência” *on-line* positiva para usuários e para apoiar, por meio de salvaguardas apropriadas, um ambiente que seja tão seguro quanto praticável para crianças e adolescentes (TAMBINI *et al.*, 2008). Embora seja difícil prever exatamente como a Internet vai evoluir ou se antecipar a todas as consequências que surgirão das interações dos usuários com a tecnologia, um princípio orientador fundamental é que crianças, adolescentes e outros usuários potencialmente vulneráveis sempre exigirão atenção e proteção particulares (OECD, 2011).

RISCOS ASSOCIADOS AOS CONTEÚDOS

Riscos relacionados aos conteúdos têm sido, por longo tempo, o foco de atenção de pesquisas e políticas públicas sobre segurança na Internet (COUNCIL OF EUROPE, 2009; EUROPEAN COMISSION, 1996b). O conteúdo no ambiente da mídia tradicional tem sido alvo de um sistema de regulação e classificação, restringindo conteúdo inapropriado mediante uma série de advertências e controles de acesso de acordo com a natureza do conteúdo em questão. A natureza evolutiva da Internet, entretanto, cria um ambiente mais complexo para se acessar conteúdo, gerando questões sobre o potencial de crianças e adolescentes acessarem material que poderia ser inapropriado ou danoso ao seu desenvolvimento.

A expansão do uso de múltiplos dispositivos conectados (MASCHERONI; ÓLAFSSON, 2014), tanto em casa quanto na rua, o uso difundido e o acesso disponível em todo lugar fornecem o contexto no qual a indústria da Internet – fabricantes, provedores de rede e provedores de conteúdo/serviços *on-line* – precisa considerar e adotar medidas para apoiar a segurança infantil *on-line*.

Entre os desafios que esse ambiente cria está a necessidade de se adotarem abordagens consistentes e efetivas frente aos conteúdos que aumentem a confiança do usuário, sem restringir oportunidades *on-line* ou os direitos de outros usuários da Internet. Uma anomalia largamente reconhecida no ambiente emergente da Internet é o limite cada vez mais indefinido entre as

formas tradicionais de consumo de mídia e novos serviços e dispositivos conectados que crianças e adolescentes adotam (EUROPEAN COMMISSION, 2013). Em particular, o conteúdo presente no mesmo dispositivo pode estar sujeito a diferentes regimes de regulamentação, resultando em confusão para o usuário, com implicações importantes no provimento de segurança e conscientização.

Enquanto provedores de serviços de mídia e organizações de mídia profissional têm a responsabilidade editorial sobre sua produção como um todo, sujeita a regulamentações e legislações existentes, a proliferação de conteúdo criado por usuários oriundos de diferentes partes do mundo, que pode não estar sujeito a nenhuma supervisão regulatória, exceto no caso de termos de serviço aplicados por provedores de serviço de Internet, cria novos tipos de riscos.

Pesquisas mostram que preocupações com conteúdo continuam aparecendo com destaque entre os assuntos que incomodam crianças e adolescentes. Ao responderem a perguntas abertas sobre o que as incomoda *on-line*, como parte da pesquisa EU Kids Online 2010, os jovens relataram que conteúdos potencialmente danosos (tais como pornografia ou conteúdo violento) estão no topo da lista de preocupações, constituindo mais de metade de todos os riscos mencionados (LIVINGSTONE *et al.*, 2013). Preocupações similares foram encontradas entre crianças brasileiras, entre elas os conteúdos relacionados com pornografia e conteúdo violento/ agressivo como as duas experiências mais relatadas (BARBOSA *et al.*, 2013).

Conteúdos mercadológicos também representam riscos, como exemplos recentes atestam, nos quais práticas de *merchandising* e uma maior alcance de anúncios e de conteúdos comerciais ganha proeminência entre riscos que afetam crianças, particularmente os grupos de menor idade.² Micropagamentos e compras dentro de aplicativos, assim como riscos potenciais de jogos de azar e *downloads* ilegais, são áreas que exigem cada vez mais atenção.

A pesquisa desempenha papel vital nesse esforço político ao contribuir com informações atualizadas sobre como crianças e adolescentes utilizam tecnologia e ao apontar riscos emergentes. As principais tarefas para os pesquisadores são identificar riscos reais em oposição a riscos supostos, apoiar políticas com evidências fortes e confiáveis e comunicar as pesquisas a toda a gama de atores interessados. O trabalho da EU Kids Online fornece um exemplo notável dentro do contexto europeu, proporcionando um modelo para pesquisa sobre o uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC) entre crianças e adolescentes no Brasil (LIVINGSTONE *et al.*, 2011a). Por meio de uma análise

sistemática da base de evidências e uma abordagem rigorosa de pesquisa sobre a experiência *on-line* de jovens em toda a Europa, a rede estabeleceu um parâmetro para medir uma ampla gama de riscos associados a conteúdos – assim como as formas arriscadas de contato e de conduta – para crianças no seu uso de Internet (LIVINGSTONE *et al.*, 2011b).³

REGULANDO O CONTEÚDO

Proteger as crianças e adolescentes de conteúdo inadequado que pode ser danoso ao seu desenvolvimento tem sido uma pedra angular da política pública de Internet para crianças/ adolescentes. Determinar qual conteúdo é inadequado para crianças e para quais faixas etárias, entretanto, gera contestações. Materiais xenofóbicos e imagens de abuso sexual de crianças entram na categoria de conteúdo ilegal em quase todas as jurisdições. Em tais instâncias, o que é considerado ilegal no mundo *off-line* também o é no mundo *on-line*, e a única questão é garantir a operação e o cumprimento efetivos de leis aplicáveis. Para outros conteúdos, que podem ser considerados potencialmente danosos, mas não ilegais, o fornecimento de proteção varia consideravelmente. Tais riscos podem incluir conteúdo violento, na Internet e em *videogames*, conteúdo “adulto” ou pornográfico, conteúdo racista ou formas de discurso de ódio e conteúdos comerciais que podem atingir crianças e adolescentes de maneiras para as quais eles não estão preparados.

A regulamentação de conteúdo ilegal, incluindo material de abuso infantil ou material racista ou extremamente violento, tipicamente, depende de formas de cooperação internacional entre aplicadores de lei, indústria e outras parcerias público-privadas para monitoramento e repressão, quando for o caso, de conteúdo *on-line* ilegal e criminoso. Filtros obrigatórios em âmbito nacional são aplicados somente em um número limitado de países (vigentes na Turquia; e propostos na Austrália). Mais frequentemente, eles são aplicados de forma voluntária; por exemplo, como recomendado para países dentro da União Europeia sob a Diretiva de 2011 sobre combate a exploração sexual de crianças e a pornografia infantil (EUROPEAN UNION, 2011). A filtragem nos provedores de serviço de Internet daqueles conteúdos que não são ilegais, mas que são reconhecidos como inapropriados para crianças e adolescentes, ainda é

largamente voluntária, mesmo em um país como a Turquia, onde censura rigorosa geral é aplicada (OSCE, 2010).

No ambiente da mídia tradicional, a regulamentação de conteúdo é parte proeminente das políticas nacionais de audiovisual da maioria dos países e, até certo ponto, nos marcos referenciais para políticas públicas *on-line* (OECD, 2008). Um banimento geral de conteúdo ilegal, *off-line* e *on-line*, por exemplo, está previsto de forma quase universal. Nos Estados Unidos e no Canadá, há uma tendência a não haver legislação específica para a Internet governando o conteúdo, enquanto outros países, incluindo Japão, Turquia e Coreia do Sul, aprovaram leis dedicadas à governança do conteúdo *on-line*. Entre esses extremos, a maioria dos países europeus, Austrália e Nova Zelândia se apoiam largamente na aplicação de leis existentes que são suplantadas por uma legislação “informal” na forma de modelos de autorregulamentação e corregulamentação para aplicação de restrições de idade aos conteúdos.

Conteúdos potencialmente criados pelos usuários representam uma área relativamente nova, na qual crianças e adolescentes acessam ou mesmo dão origem a conteúdos com discursos racistas ou de ódio, uso de drogas, promoção de anorexia/bulimia ou conversas sobre formas de cometer suicídio. Enquanto tal conteúdo está sujeito a termos de uso adotados pelos provedores de serviço envolvidos, são evidentes as demandas por maior vigilância por parte dessas empresas, em conjunto com pressões crescentes por censura de conteúdo (DEIBERT, 2008).

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DE CONTEÚDOS

Uma forma de abordagem da regulação de conteúdo que não é ilegal mas pode ser danoso para o desenvolvimento dos jovens é a tentativa de desenvolver modelos apropriados de classificação indicativa de conteúdo. Classificar conteúdo *on-line* tem a intenção de dar aos pais uma melhor possibilidade de julgar a adequação de conteúdo para seus filhos e para tornar os sistemas de filtragem mais efetivos. Na União Europeia, o desenvolvimento de sistemas efetivos e transparentes de classificação indicativa tem sido parte da política para uma Internet mais segura desde o desenvolvimento do primeiro *Safer Internet Action Plan*. Preocupações com os efeitos de conteúdo violento de *videogames* levaram ao primeiro sistema voluntário de avaliação para jogos de

consoles, desenvolvido pela *Entertainment Leisure Software Publishers Association*, situada na Grã-Bretanha. Entretanto, com a proliferação de sistemas nacionais de classificação indicativa e a consequente confusão por parte dos consumidores, o sistema *Pan European Game Information* (PEGI) foi introduzido em 2003. O desenvolvimento das notas PEGI marca uma mudança do sistema de classificação etária baseado na legislação, já conhecido no ambiente da mídia tradicional, para um modelo baseado em rotulagem, descrições de conteúdo e indicações de adequação etária (MCLAUGHLIN, 2007). O sistema é voluntário e é operado pelos fabricantes e desenvolvedores de jogos. Ele inclui símbolos de classificação etária (3+, 7+, 12+, 16+ e 18+) e descritores de conteúdo (linguagem inapropriada, discriminação, drogas, medo, jogos de azar, sexo e violência). Frequentemente visto como um *case* de sucesso da abordagem de correção, ele foi adotado pela maioria dos países na Europa, com forte apoio da Comissão Europeia, e reforça a base legislativa da classificação de jogos em países como Irlanda e Grã-Bretanha.

Tentativas de estender os sistemas de classificação indicativa de conteúdo para a esfera *on-line* têm obtido menos sucesso. O PEGI Online, um complemento ao sistema PEGI, foi criado especificamente para conteúdo de jogos *on-line* usando um sistema de rotulagem similar e apoiado por um código industrial de práticas. No entanto, o sistema tem participação limitada. Outros esforços para promover modelos de classificação indicativa para conteúdos *on-line* incluem a *Internet Content Rating Association* (ICRA) e uma iniciativa de autorregulamentação estruturada internacionalmente (MACHILL *et al.*, 2002). Esse sistema de descrição de conteúdo teve a intenção de permitir que desenvolvedores web autotranscrevam conteúdos utilizando categorias para destacar a presença ou falta de nudez ou conteúdo sexual e a representação de violência ou outros conteúdos potencialmente danosos, tais como jogos de azar, drogas e álcool. O sistema teve apoio limitado da indústria e, em 2010, foi absorvido pela organização Family Online Safety Institute (FOSI) (ARCHER, 2012).

Esforços para revigorar a classificação indicativa de conteúdo para o mundo *on-line* foram tratados pela *CEO Coalition*, a aliança de companhias de Internet reunidas por Neelie Kroes, a vice-presidente da Agenda Digital da Comissão Europeia. A coalizão, composta por mais de 30 empresas na Europa, foi convocada para focar em cinco áreas-chave da segurança da Internet: implementação de ferramentas simples e robustas de denúncia; criação de configurações de privacidade apropriadas para cada idade; uso mais difundido

de classificação indicativa de conteúdo; maior disponibilidade e uso de controles parentais; e, finalmente, retirada efetiva de material relacionado a abuso infantil.⁴ Questões de conteúdo aparecem em várias dessas áreas, mas particularmente em relação ao apoio ao uso mais difundido da classificação indicativa de conteúdo. As áreas nas quais foram identificadas falhas significativas incluíram a classificação de aplicativos e conteúdo criado por usuários, leitura automática e interoperabilidade.

A *CEO Coalition* recomenda que seus membros forneçam classificações de conteúdo comercial *on-line* baseadas em sistemas de classificação atualmente em uso em toda a União Europeia para conteúdos profissionais. Somado a isso, ela se comprometeu a garantir que a classificação de aplicativos seja baseada em autocertificação pelo desenvolvedor como parte integral do processo de submissão. Nessa abordagem, o desenvolvedor continua responsável pela classificação, mas pode ser apoiado pela plataforma ou provedor de classificações por meio de orientação ou avaliação. O esquema recomenda categorias de classificação de fácil entendimento para os consumidores, assim como um mecanismo para que os consumidores deem *feedback*, relatem um problema ou registrem uma reclamação sobre a classificação de um aplicativo. Em relação a conteúdos gerados pelos usuários, membros se propõem a cooperar e testar a eficácia de soluções técnicas enquanto promovem campanhas de educação e informação. Claramente, essa é a área que oferece o maior desafio; conforme a rede mundial de computadores se expande e mais pessoas compartilham conteúdo *on-line*, são criados novos dilemas para conteúdo tanto ilegal quanto danoso. As recomendações até hoje incluem o fornecimento de informações relevantes e facilmente acessíveis em Termos de Serviço sobre conteúdo ilegal e usos de serviço com informações detalhadas sobre como denunciar conteúdo que se julga violar as orientações/termos de serviço mediante um sistema de sinalização ou outras ferramentas de denúncia.

CONCLUSÃO

Acordos de autorregulamentação apoiados pela indústria têm estado entre as iniciativas não legislativas mais importantes criadas para promover práticas mais seguras na Internet. No contexto europeu, o uso mais seguro de comunicações móveis e redes sociais mais seguras têm sido dois setores-chave,

nos quais os provedores da indústria têm, com apoio da Comissão Europeia, desenvolvido um código de práticas em relação à segurança infantil (GSMA, 2007; EC, 2009). A área de conteúdo é suscetível a mostrar-se mais desafiadora, ainda que pedidos por soluções mais efetivas em relação a conteúdo inapropriado e filtros para controle parental tenham colocado uma maior pressão por avanços da parte das empresas. Operadores da indústria são considerados os mais bem-equipados para responder a mudanças rápidas na tecnologia e no mercado por meio de iniciativas como a *CEO Coalition for a Better Internet for Kids* (para citar o título na íntegra), e eles comprometeram-se a fornecer informações melhores e mecanismos mais efetivos para usuários controlarem o conteúdo que desejam acessar. Caso essa abordagem não consiga cumprir seus objetivos, a autorregulamentação, que por tanto tempo tem sido a fundação de uma nova política de mídia, vai ser cada vez mais escrutinizada conforme governos e cidadãos exijam que os padrões que se aplicam no ambiente da mídia tradicional sejam transferidos de alguma forma mensurável para a arena da nova mídia.

REFERÊNCIAS

- ARCHER, P. *ICRAfail. A Lesson For the Future*. 2012. Disponível em: <<http://philarcher.org/icra/ICRAfail.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2014.
- BARBOSA, A. et al. *Risks and safety on the Internet: comparing Brazilian and European children*. London, LSE: EU Kids Online, 2013. Disponível em: <http://eprints.lse.ac.uk/54801/1/EU_kids_online_brazil_report_21_nov.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2014.
- COUNCIL OF EUROPE. *Protecting children from harmful content*. Strasbourg: Council of Europe, 2009.
- DEIBERT, R. *Access denied: the practice and policy of global Internet filtering*. Cambridge, MA: MIT, 2008. Disponível em: <<http://www.loc.gov/catdir/toc/ecip0713/2007010334.html>>. Acesso em: 11 ago. 2014.
- EUROPEAN COMMISSION. *Green Paper On The Protection Of Minors And Human Dignity In Audiovisual And Information Services*, COM(96) 483 final, 1996
- _____. *Illegal and Harmful Content on the Internet*, COM(96) 487, 1996
- _____. *Safer Social Networking Principles for the EU*. 2009. Disponível em: <http://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/sn_principles.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2014.
- _____. *Green Paper COM (2013) 231 final. Preparing for a Fully Converged Audiovisual World: Growth, Creation and Values*. 2013. Disponível em: <<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2013:0231:FIN:EN:PDF>>. Acesso em: 11 ago 2014.

EUROPEAN UNION. *Directive 2011/92/EU* of the European Parliament and of the Council of 13 December 2011 on combating the sexual abuse and sexual exploitation of children and child pornography, and replacing Council Framework Decision 2004/68/JHA.2011. Disponível em: <<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32011L0093>>. Acesso em: 11 ago. 2014.

FACER, K. After the moral panic? Reframing the debate about child safety online. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, v.33, p.397-413, 2012.

GSMA. *European Framework for Safer Mobile Use by Younger Teenagers and Children*. 2007. Disponível em: <<http://www.gsma.com/gsmaeurope/safer-mobile-use/european-framework/>>. Acesso em: 11 ago. 2014.

LIVINGSTONE, S. *et al. EU Kids Online. Final Report*. London, LSE: EU Kids Online, 2011a.

LIVINGSTONE, S. *et al. Risks and safety on the Internet: The perspective of European children. FullFindings*, London, LSE: EU Kids Online, 2011b.

LIVINGSTONE, S. *et al. In their own words: What bothers children online?* LSE, London: EU Kids Online, 2013.

LIVINGSTONE, S.; HADDON, L.; GÖRZIG, A. *Children, risk and safety on the Internet: Research and policy challenges in comparative perspective*. Bristol: Policy Press, 2012.

MACHILL, M.; HART, T.; KALTENHUSER, B. Structural development of Internet self-regulation: Case study of the Internet Content Rating Association (ICRA). *Info*, v.4, p.39-55, 2002.

MASCHERONI, G.; ÓLAFSSON, K. *Net Children Go Mobile. Risks and opportunities*. Milano: Educatt, 2014. Disponível em: <http://www.netchildrengomobile.eu/wp-content/uploads/2013/07/Ncgm_Full.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2014

McLAUGHLIN, S. Violent Video Games – Can Self Regulation Work. *Communications Law. Journal of Computer Media and Telecommunications Law*, v.12, p.157-167, 2007.

MEIKLE, G.; YOUNG, S. *Media convergence: networked digital media in everyday life*. Basingstoke:Palgrave Macmillan, 2012.

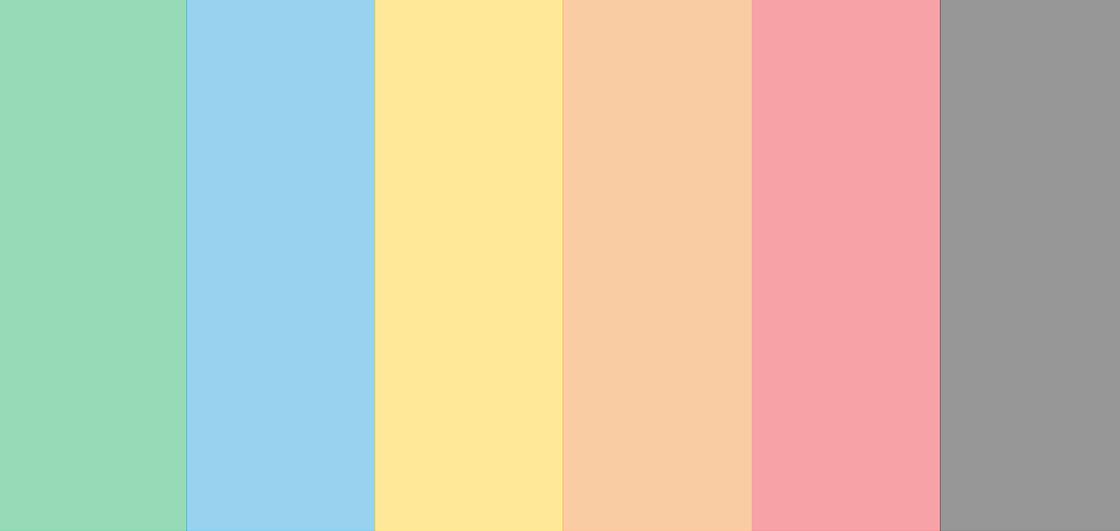
OECD. *OECD Policy Guidance for Digital Content*. 2008. Disponível em: <<http://www.oecd.org/dataoecd/20/54/40895797.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2014.

_____. *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*. 2011. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1787/5kgcjf71pl28-en>>. Acesso em: 11 ago. 2014.

OSCE. *Report of the OSCE Representative on Freedom of the Media on Turkey and Internet Censorship*, 2010. Disponível em: <<http://www.osce.org/fom/41091>>. Acesso em: 11 ago. 2014.

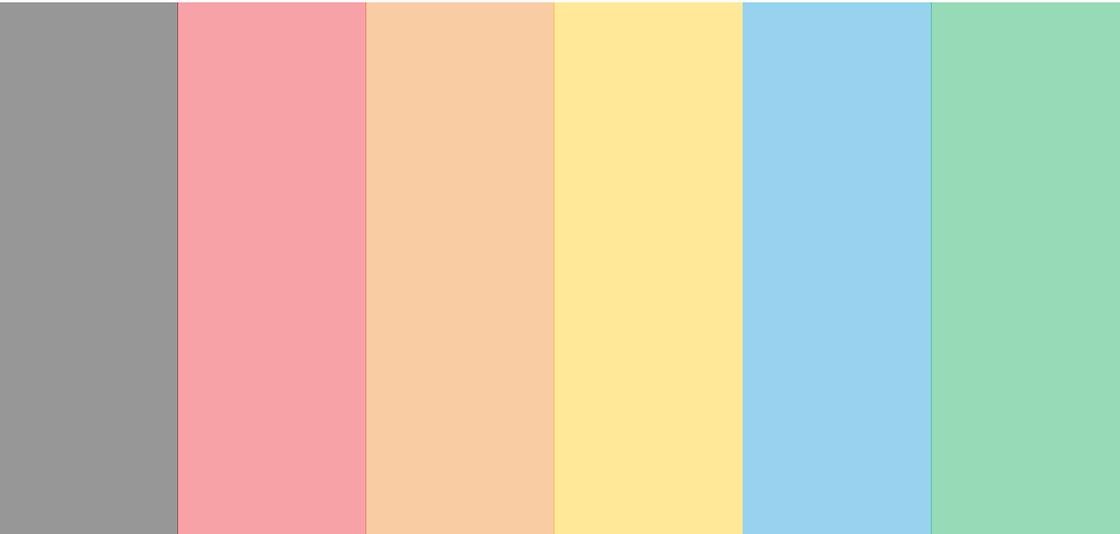
TAMBINI, D.; LEONARDI, D.; MARSDEN, C. T. *Codifying cyberspace: communications self-regulation in the age of Internet convergence*. London: Routledge, 2008.

THIERER, A. Technopanics, Threat Inflation, and the Danger of an Information Technology Precautionary Principle. *Minnesota Journal of Law, Science & Technology*, v.14, p.311-385, 2013.



**Em suas próprias palavras:
o que preocupa as crianças on-line?**

L 10 12 14 16 18



Em suas próprias palavras: o que preocupa as crianças on-line?¹

Sonia Livingstone²

Lucyna Kirwil³

Cristina Ponte⁴

Elisabeth Staksrud⁵

INTRODUÇÃO

Mensagens racistas; mensagens sexuais; alguns envios de filmes de horror como Necrotério Russo. (Menina, 11 anos, Romênia)

Propostas de encontro vindas de pessoas que eu não conheço, fotos de pessoas nuas, alguém sofrendo bullying ou cenas mostrando homicídio (Menino, 12 anos, Polônia)

¹ Replicação em português com autorização. Publicação original: LIVINGSTONE, Sonia; KIRWIL, Lucyna; PONTE, Cristina; STAKSRUD, Elisabeth. *In their own words: What bothers children online?* European Journal of Communication 2014, Vol. 29(3) 271–288 DOI: 10.1177/0267323114521045

² London School of Economics and Political Science, Reino Unido

³ University of Social Sciences and Humanities, Polônia

⁴ New University of Lisbon, Portugal

⁵ University of Oslo, Noruega

Piadas de mal gosto se referindo a deficiências, racismo, sexismo, guerra, etc. Mensagens que ofendam outras pessoas, fotos embaraçosas publicadas por outros. (Menina, 15 anos, Irlanda)

Embora as crianças gostem de experiências estimulantes e valiosas na internet, elas também acham a internet arriscada, até mesmo prejudicial, como mostrado pelas citações acima feitas por crianças a quem pedimos para descrever o que na internet preocupa ou incomoda crianças da idade deles. Pesquisas mostraram que, assim como aumentou o acesso das crianças a oportunidades *on-line*, também aumentou o risco de danos (Livingstone et al., 2012). Um crescente conjunto de pesquisas de dados examina a prevalência e distribuição de risco para assim fundamentar a agenda de políticas públicas, direcionar a sensibilização e desenvolver ferramentas para capacitação e proteção de crianças *on-line* (Livingstone et al., 2012; O’Neill et al., 2013; Palfrey et al., 2008; Staksrud, 2013; UNICEF, 2012).

A Pesquisa EU Kids On-line feita com 25.000 crianças europeias, descobriu que 30% dos usuários de internet entre 9 e 16 anos tem tido contato on-line com alguém que não conhece cara-a-cara, e 9% foi a um encontro cara-a-cara com alguém que conheceu *on-line*. Mais ainda, que 21% dos usuários entre 11 e 16 anos já se depararam com pelo menos um tipo de conteúdo potencial prejudicial gerado por usuário, enquanto 15% (de 11 a 16 anos de idade) já viram ou receberam mensagens sexuais na internet. No próximo item mais recorrente, 14% dos usuários entre 9 e 16 anos viram imagens sexuais em sites no ano anterior e 6% receberam mensagens grosseiras ou ofensivas na internet (Livingstone et al., 2012). Desses riscos, o *bullying on-line* resultou na maior proporção de crianças incomodadas; mensagens sexuais e pornografia foram percebidas como menos preocupante e encontrar na vida real pessoas conhecidas *on-line* foi o menos provável de causar incômodo às crianças.

As pesquisas geralmente fazem questões fechadas em áreas de interesse político já estabelecido, embora pesquisadores qualitativos estejam começando a investigar um leque maior de riscos – incluindo sites pró-anorexia (Bond, 2012), práticas comerciais invasivas (Nairn e Dew, 2007), invasões de privacidade (Boyd e Marwick, 2011), vírus e popups (Eurobarometer, 2007) e comportamento rude (Centro Internet mais Segura, 2013). Esse artigo analisa

um questionário de pesquisa aberto que revela a gama de preocupações das crianças sobre o ambiente *on-line*. O objetivo é entender quais riscos as preocupam mais, como elas os percebem e como suas preocupações se comparam com aquelas na agenda de políticas públicas.

O estudo está alinhado com a nova linha de sociologia infantil que enfatiza uma metodologia centrada na criança, elaborada para reconhecer as vozes e experiências delas (James et al., 1998). Essa linha também reconhece os efeitos compensadores das restrições estruturais da família, escola e a cultura de pares: *on-line*, é teorizado como oportunidades da internet (Bakardjieva, 2005). É igualmente pertinente para nossa consulta, a tradição há muito estabelecida de pesquisa social psicológica sobre os efeitos potencialmente danosos da mídia sobre o bem-estar das crianças, envolvendo especialmente programas de televisão, filmes ou jogos de computador assustadores, violentos ou sexuais (Bushman e Huesmann, 2006; Hoffner e Levine, 2007; Kirwil, 2012; Peter e Valkenburg, 2008).

As tradições centradas em crianças e efeitos compartilham um interesse nos relatos das crianças sobre o contexto social em que elas interagem com a mídia e suas respostas emocionais. Por exemplo, pesquisas revelaram como as crianças assistem filmes assustadores junto de irmãos ou amigos por segurança (Jerslev, 2001; Wilson, 1989), buscam conteúdo sexual exatamente para aprender o que os adultos preferem que elas não saibam (Buckingham e Bragg, 2004) ou tentam assistir filmes classificados para pessoas mais velhas que elas e depois fecham os olhos nas partes chocantes (Buckingham, 2006). Através das ações das crianças, esses contextos sociais são modelados por reguladores da mídia e pelos pais (Millwood Hargrave e Livingstone, 2009). No entanto, a tendência histórica parte de uma ênfase em propriedade partilhada de mídia na família seguindo em direção ao uso personalizado e privado de mídia, impedindo o gerenciamento pelos pais do que as crianças acessam na mídia através de normas ou supervisão (Livingstone, 2009). O resultado é a pressão sobre os legisladores para iniciar diretrizes para produtores, códigos de conduta, ferramentas de segurança e relatório, classificação de conteúdo, ferramentas de filtragem e configurações de privacidade para garantir que as crianças não estão indevidamente expostas a conteúdo e contato inapropriado (O'Neill et al., 2103).

Por mais louváveis que muitas dessas iniciativas sejam, elas geralmente têm sido guiadas mais por uma agenda de pânico de mídia do que por uma

agenda baseada em pesquisas com crianças (Haddon e Stald, 2009; Staksrud, 2013). Na década passada, a agenda política se focou primeiro na ameaça de atividades de pedofilia (aliciamento, imagens de abuso de crianças, ‘o perigo do estranho’), depois, na ameaça vinda dos pares (ciber-bullying, mensagens sexuais). As preocupações sobre a exposição à pornografia continuam altas, a atenção ao ‘vício’ por internet está crescendo e está aumentando a preocupação em relação à privacidade das crianças (O’Neill et al., 2103). Como a internet está cada vez mais incorporada a atividades que partem da socialização até a aprendizagem, exploração e participação, é hora de perguntar se os legisladores estão atendendo às questões que realmente preocupam as crianças.

MÉTODO

Uma amostra aleatoriamente estratificada de 25.142 crianças europeias usuárias de internet com idade entre 9 a 16 anos foi entrevistada em casa durante a primavera e verão de 2010. Além de várias questões fechadas, fez-se às crianças uma pergunta aberta: ‘Quais coisas na internet preocupariam pessoas da sua idade?’ Reconhecendo os desafios metodológicos e éticos de pesquisar os conceitos de risco de crianças (Gorzig, 2012; Ponte et al., 2013), cada criança escreveu sua resposta de forma particular em um pedaço de papel e a pôs em um envelope autosselado para que nem o entrevistador nem os pais (se presentes) pudessem ver como as crianças responderam. Um dado importante é que a questão aberta foi feita antes de qualquer outra questão sobre risco, assim as crianças deram seus pontos de vistas espontaneamente.

Uma em cada três (38%) identificaram um ou mais riscos on-line que eles consideraram preocupantes para pessoas da sua idade na internet (N = 9636 crianças: 5033 meninas e 4603 meninos). Os níveis de respostas variaram de 73% das crianças na Dinamarca para 4% na Espanha (com menos de 30% também na Áustria, Eslovênia, Hungria, Bulgária e República Tcheca). Essa variação pode ser devido a uma diferença genuína no nível de preocupação das crianças ou pode ter resultado de diferenças na metodologia de campo, por isso é necessário cautela ao extrapolar os resultados para todos os países. Um esquema de codificação padrão foi testado nos países dos quatro autores e revisto antes de finalizar as instruções codificadas. As respostas das crianças, escritas em 21 línguas, foram codificadas por falantes nativos.

Tabela 1. Coeficientes kappa de concordância entre os codificadores para cada variável.

Variável	N	Coeficiente kappa
Tipo de resposta	7508	0.85
Tipo de plataforma	6579	0.82
Número de riscos mencionados*	6570	0.87*
Primeiro risco mencionado	6306	0.78
Segundo risco mencionado	2636	0.74
Terceiro risco mencionado	765	0.77
Emoção	6435	0.63

Nota: Dados da Suécia não foram duplamente codificados.

*Coeficiente de correlação de Pearson.

Das 9636 crianças que identificaram os riscos, 54% identificaram um risco, 31% identificaram dois riscos e 15% identificaram três ou mais riscos. Foi codificado mais de três riscos por criança quando aplicável. Por exemplo, a resposta “Clipes ou imagens assustadoras/horror. Mensagens abusivas/bullying”, foi codificada como dois riscos; e a resposta “Comentários nas contas de redes sociais das pessoas. Quando postam linguagem ofensiva para mim” foi tomado como referindo-se a um risco. As respostas foram literalmente codificadas por dois codificadores independentes e a confiabilidade intercodificador é mostrada na Tabela 1. Além disso, respostas ilustrativas foram traduzidas para o inglês para os propósitos desse artigo.

O primeiro a ser codificado foi o *tipo de resposta*: “Sem resposta”; “Não sabe”; “Nada é preocupante”; “Resposta irrelevante”; “Relata um problema de qualquer natureza”. Respostas que mencionaram problemas de qualquer natureza foram, posteriormente, codificadas segundo os 40 *tipos de risco* identificados através da análise teste do material (ver Tabela 2). Algumas crianças mencionaram uma plataforma associada com o risco ou uma reação emocional como parte de suas respostas. As *plataformas* foram codificadas como: “Não mencionada”; “e-mail”; “Mensagem instantânea”; “Chat/salas de chat”; “Facebook, Hi5, outras redes sociais”; “Twitter (ou similar)”; “Jogos”; “Sites de compartilhamento de vídeo (incluindo YouTube)”; “Websites”; “Celular”; “Outros (ex. ‘o computador’)”. As *emoções* foram codificadas como: “Nenhuma emoção expressa na resposta”; “Medo (ex. assustador, inquietante)”; “Repugnância (ex. grosseiro, maldoso, ofensivo)”;

“Aborrecimento (ex. aborrecedor, irritante)”; “Reação positiva (ex. excitante, curioso, legal, engraçado)”; “Outro – qualquer outra emoção não codificada”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados-chave incluem a diversidade e a distribuição dos riscos, os riscos mais relatados e a relação entre riscos e plataformas.

Diversidade de riscos

Embora os riscos mais mencionados fossem familiares com as agendas públicas e políticas (ver Quadro 2), as crianças identificaram uma longa e altamente diversa lista de riscos que as preocupam. Entre os exemplos inclui-se:

Pop-ups com coisas em que você tem que comprar algo. Ou pessoas que queiram te enganar. (Menino, 10 anos, Dinamarca)

Quadro 2. Frequência dos riscos codificados por tipo.

Tipo de risco	N	%
CONTEÚDO DO RISCO (em sites, em mensagens de massa, imagens, etc.)	8543	55.4
Riscos de conteúdo pornográfico	3157	20.5
Conteúdo pornográfico ou sexual (incluindo conteúdo adulto, conteúdo inapropriado, pessoas nuas, pornografia, imagens privadas)	3022	19.6
Pornografia violenta (ex. violação, estupro)	135	0.9
Riscos de conteúdo violento	2700	17.5
Conteúdo violento/agressivo (ex. violência, tortura, abate de animais)	2357	15.3
Conteúdo sangrento (sangue, dor, etc.)	343	2.2
Riscos de outros conteúdos	2686	17.4
Conteúdo não desejado em geral (não especificado - ex. imagens inapropriadas)	1161	7.5
Conteúdo assustador	530	3.4
Conteúdo sobre drogas	297	1.9

(Continua)

Quadro 2. (Continuação)

Tipo de risco	N	%
Conteúdo comercial (ex. Publicidade para ganhar dinheiro; sites que prometem dinheiro)	242	1.6
Conteúdo sobre lesões auto inflingidas ou suicídio ou anorexia/bulimia	235	1.5
Conteúdo racista	117	0.8
Conteúdo de ódio	61	0.4
Conteúdo prejudicial para autoestima (ex. sites que fazem nos sentirmos mal com nosso corpo)	43	0.3
CONDUTA DE RISCO (geralmente de outros jovens)	3155	19.4
Outros meios ou condutas agressivas (ex. receber mensagens obscenas; ameaças, insultos que baixem nossa autoestima e nos afete psicologicamente)	786	5.1
Bullying (geralmente agressão repetida)	732	4.7
Conduta indesejada em geral (ex. mal comportamento, linguagem vulgar ou xingamento)	604	3.9
Hackeamento ou mal uso de informação ou dados pessoais, violação específica de privacidade	356	2.3
Pessoas dizendo coisas ruins sobre você/danos a sua reputação	283	1.8
Compartilhar imagens ou fotos	187	1.2
Assédio sexual ou mensagens de texto sexuais indesejadas	101	0.7
Compartilhar informação pessoal	106	0.7
CONTATO DE RISCO (geralmente de adultos)	2007	14.0
A possibilidade de contato inapropriado em geral (ex. pessoas más/obscenas, estranhos)	860	5.6
A possibilidade de contato sexual inapropriado em geral (ex. pedofilia, aliciação)	493	3.2
Pessoas fingindo serem outras (ex. não se pode dizer quem é, pessoas mentindo a identidade, falsificação, identidades falsas)	276	1.8
Contato inapropriado real ou tentativa - em geral	141	0.9
Contato inapropriado real ou tentativa - sexual	80	0.5
Encontros cara-a-cara depois de contatos on-line (ex. encontrar estranhos)	83	0.5

(Continua)

Quadro 2. (Continuação)

Tipo de risco	N	%
Persuasão ideológica ou religiosa ou fundamentalista	25	0.2
Outras pessoas acessando seus dados/ser seguido/ cookies	49	0.3
MENÇÕES DE OUTROS RISCOS	1195	7.7
Vírus (ex. sites que mostram coisas de nosso interesse e depois vem com vírus)	317	2.1
Spam, phishing, scams, fraudes (ex. Falsas empresas, informação fraudulenta)	309	2.0
Pop-ups (não especificadas, ou comercial/divulgação/publicidade)	224	1.5
Falta de segurança na internet em geral	78	0.5
Relacionado a buscas (ex. difícil de encontrar as coisas, difícil de avaliar, Informação não fundamentada)	68	0.4
Relacionado a equipamentos/programas (ex. desligamento do computador Internet lenta, difícil de instalar)	54	0.3
Gastar muito tempo on-line (ex. perder para casa, sono, refeições etc., vício)	51	0.3
Jogatina	35	0.2
Regras sobre segurança (ex. não oferecer informação)	29	0.2
Download ilegal	20	0.1
Riscos relacionados à saúde (muscular, visão, etc.)	10	0.1
OUTROS (qualquer risco não codificado acima)	544	3.5
NÚMERO TOTAL DE RISCOS MENCIONADOS PELAS CRIANÇAS	15444	100.0

Base: Todos os 15.444 riscos on-line mencionados por 9.636 crianças que mencionaram algum risco (até três riscos codificados por criança).

Quando alguém me envia uma mensagem como 'Eu vou te matar' ou 'Eu vou roubar todo o seu dinheiro'. (Menino, 11 anos, Áustria)

Anonimato (ao enviar mensagens anônimas a pessoa pode ler mensagens de forma anônima nos fóruns). E talvez o conhecimento da internetização do mundo (tudo está na internet). (Menina, 16 anos, Estônia)

É notável essa grande diversidade, talvez resultante da ‘internetização do mundo’ com a qual, presumivelmente, tudo no mundo agora está on-line, para o bem e para o mal. O que complica a tarefa dos pais, professores e legisladores que buscam minimizar o risco de danos às crianças.

Algumas respostas pareciam vir de experiência direta. Por exemplo, embora apenas alguns poucos mencionaram sites e fóruns pró-anorexia, isso pode ser angustiante para meninas adolescentes:

O que preocupa pessoas da minha idade é a influência de sites ruins como os de como fazer dieta ou perder peso para que você possa ser conhecida como a menina bonita; como coisas relacionadas a vomitar. (Menina, 15 anos, Irlanda)

Da mesma forma, comentários on-line racistas ou políticos podem ter precedência em contextos particulares:

Declarações negativas sobre meu país e apresentando muçumanos e turcos de forma incorreta me preocupam. (Menino, 15 anos, Turquia)

A propaganda política indesejada. (Menino, 16 anos, República Tcheca)

Outras preocupações refletem aquelas mencionadas nas mídias de massa. De fato, parece que o esforço para aumentar a conscientização dos riscos on-line pode assustar as crianças sugerindo problemas com os quais se espera que elas devam se preocupar.

Eu acho que há sites relacionados com drogas ou sexualidade e sobre bombas, por exemplo, sobre como fazer um coquetel Molotov. (Menino, 16 anos, Hungria)

Alguém pode usar as coisas em uma rede social contra você, por exemplo, quando você procura por um trabalho. (Menina, 16 anos, Áustria)

A maioria das crianças da minha idade pode estar preocupada com alguém que poderia acessar suas informações pessoais ou poderia editar suas palavras para prejudicar sua reputação e seu grupo de amigos. (Menino, 13 anos, Romênia)

Poucas crianças mencionaram alguns dos riscos mais discutidos nos debates de políticas públicas como o “estranho perigoso” ou “vício em internet”. O “estranho perigoso”, em geral, só foi mencionado vagamente, como uma forma de contato inapropriado, embora um sentido de ameaça sexual possa ser discernido em algumas respostas:

Bem, por exemplo, quando eu sou abordada de forma estúpida por algum cara. Tipo, ‘Ei, a gente podia se encontrar qualquer dia? Você é tão bonita!’ ou algo assim. Bem, eu acho assédios como esse assustadores. É completamente louco, isso aconteceu uma vez com uma amiga minha. Alguns caras perseguiram ela no ‘SchülerVZ’. (Menina, 14 anos, Alemanha)

Quando estranhos me enviam mensagens na internet, sites de sexo que abrem sem que eu tenha clicado neles. (Menino, 10 anos, Áustria)

Tirar uma foto minha sem meu conhecimento e colocá-la em um site inapropriado. (Menina, 10 anos, Bulgária)

Tipos e distribuição dos riscos

Depois de codificar os riscos mencionados dentro de uma das 40 categorias, eles foram agrupados de acordo com a classificação de conteúdo, contato e riscos de conduta da pesquisa EU Kids Online (Livingstone et al., 2012), como mostrado na Tabela 2. Os conteúdos de risco colocam as crianças como receptoras, geralmente, de imagens ou textos produzidos em massa (embora o

conteúdo gerado por usuários esteja crescendo significativamente). Os contatos de risco colocam as crianças como participantes em atividades iniciadas por adultos, possivelmente contra a sua vontade ou involuntariamente. Condutas de riscos colocam as crianças como um ator em um contexto de iguais. Mais da metade (55%) dos riscos mencionados foram relacionados a conteúdo, 19% a conduta e 14% a contato; 11% se preocuparam com outros riscos. Dentro dos riscos de conteúdo, a pornografia ficou em primeiro, com 21% entre todos os riscos mencionados pelas crianças, seguido da violência (18% entre todos os riscos mencionados).

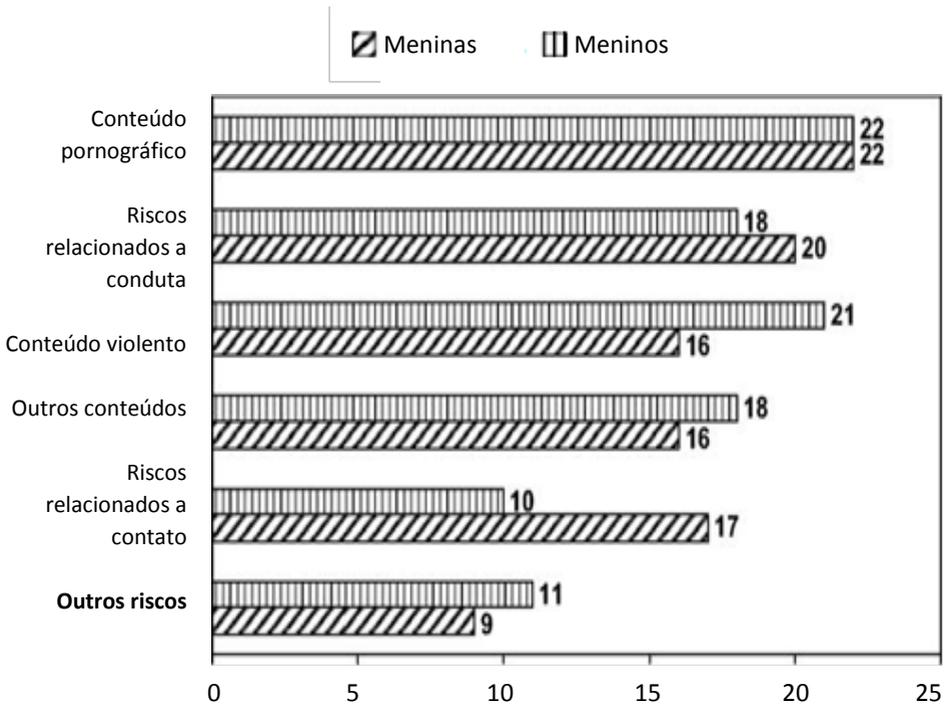


Figura 1. Porcentagem de tipos de risco mencionados, por gênero

Base: Riscos mencionados primeiramente por 5033 meninas e 4603 meninos (entre 9 e 16 anos de idade).

Para comparar os riscos com as informações demográficas dos entrevistados, as análises aprofundadas foram baseadas apenas no primeiro risco mencionado. Os resultados para o primeiro risco mencionado são bem

parecidos com os resultados para todos os riscos: os riscos de conteúdo predominam (58%), seguido por riscos de conduta (19%), riscos de contato (13%) e outros riscos (10%).

Crianças de diferentes gêneros ou idades se focam em riscos diferentes? Como a Figura 1 mostra, não há diferença de gênero para pornografia: 22% dos meninos e garotas mencionam o conteúdo pornográfico primeiro. Meninos se preocupam mais com conteúdo violento que as meninas (21% X 16%); meninas se preocupam mais que meninos sobre risco de contato (17% X 10%) e conduta (20% X 18%). Essas diferenças de gênero são estatisticamente significativas (chi-square [5] = 140.26; $p < 0.001$; Kramer's V = 0.121; $N = 9636$).

Havia também diferenças de idade significativas, com mais riscos sendo identificados por crianças mais velhas. As mais jovens estavam mais preocupadas com conteúdo e outros riscos. As crianças se tornam mais preocupadas com pornografia à medida que se tornam adolescentes, mas então suas preocupações diminuem. A preocupação com conteúdo violento é maior entre os 9 e 10 anos e diminui com a idade. À medida que as crianças se tornam mais velhas, elas ficam cada vez mais preocupadas com riscos interpessoais (conduta e contato). Essas diferenças de idade são estatisticamente significativas (chi-square [35] = 129.97; $p < 0.001$; Kramer's V = 0.052; $N = 9636$).

Embora não se tenha perguntado diretamente às crianças sobre como elas sentem o risco on-line, uma em cada oito (12%) revelaram uma resposta emocional: 5% (431 crianças) indicaram repugnância, 4% (367 crianças) indicaram medo e 3% (254 crianças) indicaram aborrecimento. Quando as respostas emocionais são expressas em relação à violência, são principalmente o medo seguido pela repugnância, enquanto as respostas para pornografia são mais frequentemente a repugnância seguida do medo (esse reverso foi estatisticamente significativo, chi-square [2] = 28.53; $p < 0.001$; Kramer's V = 0.297).

Resumindo, consideraremos as preocupações das crianças em relação aos riscos mais mencionados, a pornografia e o ciber-bullying, já que esses são os mais discutidos em qualquer parte (Livingstone et al., 2012; O'Neill et al., 2013; Palfrey et al., 2008; Staksrud, 2013). Depois examinaremos as preocupações das crianças com conteúdo violento on-line, já que esse tema parece ter sido negligenciado por pesquisadores e legisladores.

Pornografia

A pornografia encabeça a lista das crianças de riscos on-line (mencionado por um em cada cinco entrevistados); nesse ponto, a agenda política reflete as preocupações das crianças. As crianças tendem a evitar descrições explícitas, logo é difícil determinar o quão pesadas são as imagens que os preocupam, embora sua natureza pornográfica geralmente não é duvidosa:

Fotos feias, vídeos feios que sugerem sexo realmente me incomodam. (Menino, 11 anos, Eslovênia)

Uma vez, eu estava procurando por um jogo e fotos de mal gosto apareceram no meu computador, pessoas sem roupas (Menina, 9 anos, Irlanda)

Pessoas fazendo sexo no YouTube. (Menino, 9 anos, Dinamarca)

Ver gente fazendo sexo ou pessoas nuas. (Menino, 10 anos, Portugal)

Dada a pouca idade de muitas dessas crianças, esses resultados apoiam aqueles que pedem por alfabetização digital melhorada (especialmente em relação aos pop-ups e buscadores) e/ou mais regulação dos pais, governos e indústria. As crianças geralmente descrevem tais exposições como acidentais:

Eu acho que não é apropriado para crianças da minha idade ver imagens de mulheres nuas, como nas publicidades on-line que abrem em pop-up quando eu não estou procurando por isso, como no site em que eu confiro meus e-mails. (Menina, 15 anos, Itália)

Embora seja possível que as crianças tenham a intenção de evitar a culpa por conteúdo que elas estavam, na verdade, procurando deliberadamente, a simples distinção entre exposição acidental e deliberada podia ser útilmente repensada. Por exemplo, as crianças podem buscar por nudez leve e encontrarem um conteúdo mais pesado do que aquele que elas imaginavam existir ou elas agem sob pressão dos colegas e depois têm medo de contar a um adulto e ficarem com um acesso a internet restrito (Staksrud, 2013).

Ciber-bullying

As condutas de risco vieram em segundo lugar na lista de preocupações das crianças, uma consequência negativa da rápida disseminação dos dispositivos pessoais ligados à rede. Alguns comentários são expressos de forma simples: ‘Eu não gosto quando as pessoas falam coisas más para você’ (Menino, 10 anos, Eslovênia). Mas, geralmente, as condutas de riscos parecem necessitar de um contexto para explicar como uma situação problemática ocorre:

Bem, a maioria das redes sociais, pois elas te ligam com quase qualquer um e as pessoas podem ficar muito obsessivas com isso, por exemplo, checando o status das pessoas o tempo todo, julgando-as por suas fotos e ouvindo boatos ou dizendo coisas para você. É por isso que o ciber-bullying é tão forte! Eles poderiam simplesmente apagar seus perfis por terem sido mal tratados, mas eles não farão, porque eles tiveram muito trabalho o montando. (Menina, 15 anos, Irlanda)

Às vezes a internet contem fotos que foram postas sem o consentimento das pessoas; eu sei que também podem ser formados grupos contra alguém, nos quais todo mundo que odeia essa pessoa pode se juntar (Menino, 15 anos, Bélgica).

Eu acho que as pessoas ficariam chateadas com pessoas escrevendo status sobre elas. E as pessoas podem ficar chateadas porque se você escreve algo maldoso não há nada que remova isso de lá (Menina, 9 anos, Reino Unido)

O ciber-bullying e outras ameaças entre pares aparecem sutilmente embutidas nas novas e ainda incertas normas sociais e comunicativas associadas com as redes sociais. Os processos de grupo são importantes e podem superar em muito a intenção de qualquer indivíduo. A linha entre comentários para fazer graça e a hostilidade é geralmente ambígua. A fascinação pelo drama interpessoal, encorajado pelos espectadores, repercute imprevisivelmente em dano (Boyd e Marwick, 2011). Embora tenha fortes ligações com o bullying off-line, que geralmente também se foca em agressões verbais dentro do grupo, os fracos laços e as alianças frágeis promovidas pela comunicação on-line

augmentam a variedade de danos à identidade e à reputação e isso, claramente, assusta muitos jovens.

Conteúdo violento

A alta prioridade do conteúdo violento nas preocupações espontâneas das crianças sobre internet é notável dada a relativa negligência para com esse tema na agenda de políticas públicas. Ele também é pouco visto na agenda de pesquisas e muitas pesquisas de riscos on-line não o incluíram. Como mostrado na Figura 1, a violência foi mencionada mais por meninos e crianças menores, embora as meninas e os adolescentes também tenham descrito experiências perturbadoras:

Mostrar imagens de violência física, tortura e suicídio. (Menina, 12 anos, Eslovênia)

Eu entrei em um site de jogos e cliquei em jogos de ação e vi o trailer de Alien vs. Predator. Era muito sangrento e isso me perturbou. (Menino, 10 anos, Reino Unido)

Qualquer coisa sobre violência que possa ser visto nos sites não é bom para adolescentes da minha idade. Estou falando de violência contra mulheres e crianças e humilhações pervertidas e crueldade contra pessoas em geral. (Menina, 14 anos, Alemanha)

Os jogos Smackdown me incomodam. As pessoas brigam demais. (Menino, 11 anos, Turquia)

Aquelas coisas que mostram o sofrimento ou tormento de outras pessoas como uma coisa engraçada. (Menino, 14 anos, Hungria)

A tradição já estabelecida de pesquisa sobre as respostas de medo das crianças em relação à televisão (Cantor, 2003) revelaram que crianças de todas as idades acham certas imagens assustadoras, mas o que as assusta muda à medida que elas crescem: crianças menores se incomodam mais com violência ficcional em contos de fadas e filmes, enquanto os adolescentes têm medo de

ameaças reais (desastres, guerras, fome e violência real) representadas nas notícias (veja também Nightingale et al., 2000; Van der Molen et al., 2002). No entanto, a gama de violência disponível on-line é maior que aquela vista na televisão (por isso algumas crianças reclamam de imagens de tortura, suicídio ou violência contra crianças).

Pesquisas sobre a exposição das crianças às notícias mostrou que a natureza factual e a importância cultural das notícias faz com que a violência contida seja das mais perturbadoras (Von Feilitzen, 2010). Isso é evidente nas preocupações das crianças sobre imagens factuais na internet:

Algumas notícias chocantes como ataques terroristas.
(Menino, 12 anos, Finlândia)

Eu vi como era a vida em Chernobyl. As pessoas estavam sofrendo com deformidades físicas. Eu fiquei incomodada em ver as imagens e isso me deixou triste. (Menina, 9 anos, França)

Eu fiquei chocada vendo uma criança africana faminta que estava para morrer e um abutre esperando para comê-la. Também, as notícias sobre soldados que morreram enquanto serviam [no] exército, cenas da guerra entre Palestina e Israel me incomodam muito (Menina, 13 anos, Turquia).

Tais reações às notícias impõem um dilema a quem está envolvido com a proteção à criança, já que as notícias são importantes para que os jovens cidadãos entendam seu mundo. Buckingham (1996) considera imperativo que as crianças “encarem a realidade” ou “encarem os fatos”. Lemish (2007: 33) sugere que notícias perturbadoras na televisão facilitam “um senso de responsabilidade social, cívica, consciência, empatia, compaixão e questões éticas relacionadas à dor e sofrimento dos outros”. Os comentários das crianças on-line sobre eventos como a Guerra no Iraque, analisados por Carter e Messenger-Davies (2004), revelaram o desapontamento de jovens cidadãos com a cobertura jornalística e suas frustrações em relação ao fato de os jornalistas os ignorarem como audiência.

Em vez de tentar evitar que as crianças vejam violência real nos jornais, uma solução seria administrar as condições de acesso das crianças a esse conteúdo, dependendo da sua maturidade e das circunstâncias. Aqui a ênfase deve estar na explicação contextual pelos pais e professores assim como no encorajamento de uma discussão cuidadosa e de entendimento crítico. Mas enquanto as notícias na televisão tradicionalmente são vistas na sala de estar da família ou, às vezes, na escola, a internet permite, cada vez mais, um contexto particular ao ver as notícias, o que impede uma mediação conveniente da experiência por parte dos adultos.

A internet descontextualiza a violência não apenas por encorajar que seja assistida individualmente, mas também por retirar os incidentes violentos do seu contexto social e textual, reorganizando-a simplesmente como imagens repugnantes e horrorosas. Os relatos de muitas crianças são centralizados em montagens gráficas angustiantes de sequências descontextualizadas de acidentes, abusos ou morte:

Vídeos horríveis de acidentes de carro reais. (Menino, 12 anos, Eslovênia)

Eu vi um vídeo de um menino pendurado em uma rodagigante e o homem estava filmando isso. Eu fiquei chocado porque ele não ajudou o menino, em vez disso eles pararam a roda e o menino caiu. (Menina, 15 anos, Finlândia)

Há um monte de sites mostrando clips com vídeos repugnantes. Um colega me mostrou uma vez uns vídeos de uma execução. Não era engraçado, era insano. Eu fiquei assustado. (Menino, 15 anos, Suécia)

Embora as crianças nesse estudo tiveram pouca chance de descrever as circunstâncias em que eles encontraram esses conteúdos, pesquisas sobre assistir imagens violentas apontaram para uma real cultura entre pares de testar quanto alguém pode suportar (Jerslev, 2001) ou uma curiosidade sobre o que há no mundo para além das fronteiras limitantes impostas pelos adultos (Sumiala e Tikka, 2011). Um menino de 11 anos de idade da Irlanda deu umas pistas sobre essas circunstâncias quando ele escreveu: “Coisas assustadoras – Eu vi algumas na casa do meu amigo e não consigo tirar isso da cabeça”. Como Nightingale et

al. (2000: 21) descobriu, as crianças podem ter um “prazer especial em descrever os detalhes de imagens horríveis que elas viram”. Goetz et al. (2005) acrescenta que, mesmos nas mais felizes fantasias das crianças relacionadas à mídia, o medo e a ameaça frequentemente circundam na periferia, exatamente porque as crianças têm consciência de suas vulnerabilidades, embora os adultos possam deixar isso de lado, preferindo evitar esses sentimentos em vez de encará-los com as crianças. Logo, é notável, mas esperado, que o que incomoda particularmente as crianças sejam representações de vítimas vulneráveis – animais, pessoas deficientes e vítimas como elas mesmas, ou seja, crianças:

Crueldade com animais, adultos batendo em crianças.
(Menina, 9 anos, Dinamarca)

As pessoas às vezes colocam coisas on-line como crueldade com animais e outros conteúdos que não são humanos! Eu acho que isso é realmente chocante. (Menina, 15 anos, Holanda)

Estórias de matança de todo tipo; vídeos sobre tortura; não importa se são animais ou crianças sendo intimidadas/torturadas, os dois são repugnantes. (Menino, 11 anos, Estônia)

Violência contra crianças e animais; fotos ou vídeos chocantes sobre países pobres. (Menina, 16 anos, França)

Eu odeio quando vejo animais apanhando, ou pessoas brigando umas com as outras, ou aquelas imagens assustadoras ou coisas sangrentas. (Menina, 13 anos, Hungria)

Embora resumidas, essas respostas são eloquentes em demonstrar o choque das crianças ao verem crueldade, humilhação e abuso, especialmente contra crianças e animais. Como Buckingham (2006: 283) disse em relação à televisão, embora as crianças desenvolvam estratégias para enfrentar os sentimentos indesejados induzidos por material ficcional, elas geralmente acham bem mais difícil lidar com a não-ficção que não pode ser desprezada

como “feita” e porque “elas são tão frágeis para intervir em questões que as incomodam”.

Assim como nas nossas observações anteriores sobre a distinção muito simplificada entre ações acidentais e deliberadas em relação à pornografia e o ciber-bullying, parece inapropriado culpar as crianças por serem parte na troca de conteúdo violento. Pesquisas sobre televisão e outras mídias de tela demonstram o reconhecimento do desejo genuíno das crianças em entender e se responsabilizar, embora a internet forneça uma quantidade absurda de conteúdo, alguns além até da compreensão de adultos. Acrescente a pressão familiar e poderosa para se juntar com os seus pares e pertencer ao grupo e é claro que muitas crianças estão mal preparadas para evitar experiências perturbadoras.

Mapeamento de riscos dentro das plataformas

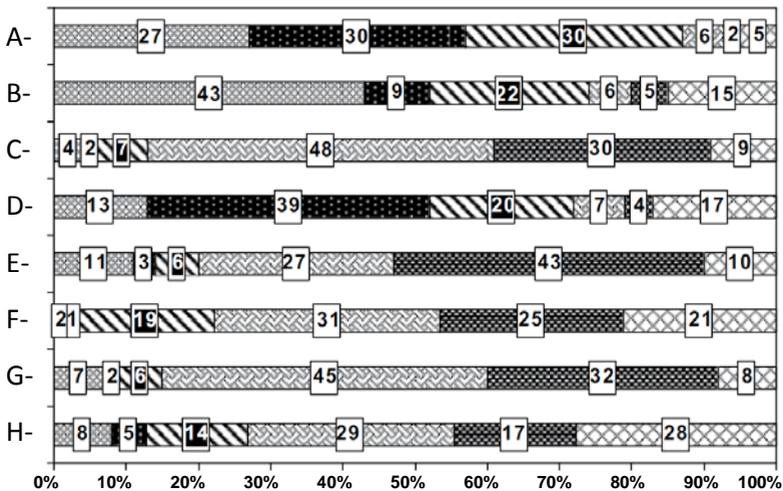
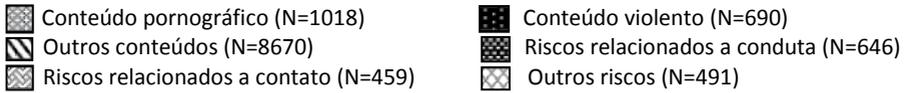
“A internet” não é uma caixa preta para crianças e sites e serviços diferentes têm possibilidades distintas. Quase metade das crianças (N = 4363) que mencionaram riscos on-line espontaneamente os ligaram a uma plataforma em particular. Os sites de compartilhamento de vídeos como o YouTube ou Redtube foram os mais mencionados, foram 32% das crianças que mencionaram alguma plataforma ao descrever riscos on-line que preocupam sua faixa etária. Em segundo lugar vem os sites (29%), seguido pelos sites de redes sociais (13%) e depois os jogos (10%).

Análises mais detalhadas revelaram que as plataformas têm riscos específicos (ver Figura 2). Os riscos associados com sites de compartilhamento de vídeos são principalmente conteúdo violento (30%), pornográfico (27%) e outros conteúdos de risco (30%):

YouTube. Vídeos terríveis, imagens terríveis. (Menino, 13 anos, Reino Unido)

Vídeos em que adolescentes mais velhos maltratam crianças deficientes e colocam o vídeo no YouTube. (Menina, 9 anos, Itália)

Esses sites no YouTube que mostram sexo ou violência, eles não deveriam poder colocar esses vídeos na internet ou também vídeos com jovens humilhando os colegas ou fazendo bullying com eles. (Menino, 15 anos, Itália)



A - Sites de compartilhamento de vídeo (N=1327) B - Websites (N=1268) C - Redes sociais(N=496)
 D - Jogos (N=402) E - Salas de chat (N=207) F - E-mail (N=154)
 G - Mensagens instantâneas (N=126) H - Outras plataformas (N=191)

Figura 2. Quais riscos são associados a quais plataformas? (% de risco atribuído a cada plataforma).

Base: crianças de 9 a 16 anos que mencionaram uma plataforma ao descrever riscos on-line (N = 4171).

Os riscos associados com sites de redes sociais como o Facebook são mais relacionados com riscos de conduta (48% dos riscos associados com redes

sociais) e de contato (30%). Riscos associados com sites basicamente estão relacionados com pornografia (43%), enquanto aqueles associados com jogos são basicamente o conteúdo violento (39%) e aqueles associados com salas de chat foram relacionados com riscos de contato (43%) e de conduta (27%).

Os meninos relatam mais preocupações com sites de compartilhamento de vídeos (34% dos meninos que mencionaram uma plataforma X 29% das meninas) ou jogos na internet (12% dos meninos X 8% das meninas). As meninas estão mais preocupadas com redes sociais (15% das meninas que mencionaram uma plataforma X 10% dos meninos). Essa diferença de gênero é estatisticamente significativa ($\chi^2 [7] = 63.24; p < 0.001$; Kramer's $V = 0.12$; $N = 4356$), apontando para um modelo familiar por meio do qual os meninos se preocupam mais com entretenimento de massa (vídeos, jogos) enquanto as meninas se preocupam com comunicação interpessoal (Livingstone et al., 2012).

CONCLUSÕES

O quadro atual das preocupações das crianças sobre a internet sugere que as pesquisas orientadas por políticas não devem ser tomadas simplesmente como guias para a agenda de políticas públicas, para além, elas devem atender as preocupações das crianças expressas por elas mesmas. Como documentados nesse artigo, que revela, primeiro, uma diversidade considerável de riscos on-line; segundo, a natureza sutil das circunstâncias que ocasionam tais riscos; e terceiro, a importância das imagens violentas, aparentemente negligenciadas pelas políticas públicas e pesquisas.

A análise de conteúdo de violência no YouTube mostra que ele é mais realístico nas suas consequências e mais negativo no seu contexto, comparado com violência na televisão (Weaver et al., 2012). Shifman (2011) enfatiza a normalidade das pessoas mostradas nos vídeos no YouTube como parte do seu apelo. Possivelmente, a exposição à violência gera respostas cívicas ou de compaixão (Buckingham, 1996; Carter e Messenger-Davies, 2004; Hooijer, 2006). Mas também é possível que o resultado seja uma excitação emocional com a violência (Bushman et al., 2010), a dessensibilização emocional para a dor nos outros (Bjorkqvist, 1985) e padrões de comportamento violento em eventos cotidianos (Huesmann e Kirwil, 2007). Já que essas alegações contrastantes

foram exploradas principalmente para televisão, filmes e jogos, agora se faz necessário pesquisas sobre imagens violentas on-line.

Em debates sobre segurança na internet, a maior parte das atenções se foca nos riscos sexuais e entre pares como o “estranho perigoso”, ciber-bullying e mensagens de conteúdo sexual. É possível que, embora a história das políticas de mídia audiovisual tem sempre priorizado as preocupações com crianças e violência, a interatividade da assim chamada Web 2.0 obscureceu o uso comum da internet para trocas de conteúdo produzido e circulado em massa. Nós não estamos cientes, por exemplo, dos conselhos sobre como lidar com conteúdo violento presentes nas principais dicas distribuídas a pais e crianças pelas agências de proteção à criança. Embora o YouTube tenha instalado um simples filtro de conteúdo na base da sua página inicial, parece haver pouco esforço para promover ou avaliar essa ferramenta. Nem os filtros parentais funcionam para conteúdo distribuído ou gerado por usuários em sites entre pares como YouTube (exceto ao bloquear o site completamente ou demandar que os usuários marquem qualquer vídeo problemático individualmente; Cybion Srl e Stiftung Digitale Chancen, 2012).

Também é pouco conhecido como o contexto social da exposição molda as respostas emocionais das crianças. Nós mostramos que as crianças podem temer ou ter aversão ao que encontram on-line. Mas as intervenções políticas ainda não direcionam essas emoções em esforço para aumentar a sensibilização ou ensinar uma educação digital e segurança. Ao mesmo tempo em que observamos o choque ou incômodo das crianças em resposta ao conteúdo violento, também problematizamos qualquer conclusão simplista que, como resultado, poderia restringir seu acesso, já que uma razão pela qual as crianças exploram o mundo on-line é justamente para explorar experiências que lhes são negadas off-line. O que as leva para situações ambíguas, caracterizadas pelo o que Boyd (2008) chamou de “contextos colapsados”, no qual conteúdos de risco são mesclados em uma cultura de pares adolescentes de compartilhamento e audácia à medida que os links são passados de criança para criança, ritualisticamente discutidos no dia seguinte e usados em julgamentos sociais sobre pertencimento ou exclusão do grupo.

Concluindo, recomendamos que as pesquisas futuras cuidadosamente ouçam mais as vozes das crianças e jovens em relação aos riscos on-line, tanto porque suas preocupações são diferentes daquela dos adultos quanto porque os relatos das crianças oferecem compreensões valiosas sobre as condições das

suas angústias. É importante examinar as práticas sociais associadas com as trocas com colegas de pornografia e vídeos de violência descontextualizada no YouTube e outros sites de compartilhamento de vídeo (já que são preparados por adultos: Burgess e Green, 2009; Haridakis e Hanson, 2009). A combinação de possibilidades tecnológicas desconhecidas, norma on-line incerta e pressão dos colegas off-line tornam perigoso julgar as intenções ou responsabilidades das crianças de forma simplista e as intervenções protetivas dos adultos requerem cuidados. Pode-se propor também que as crianças devam ser consultadas em relação a possíveis soluções (Bucht e Edstrom, 2012; Nightingale et al., 2000), embora também não devam ser dadas como certas as visões delas sobre o assunto:

Eu acho que quanto menos as crianças sabem sobre a internet, maiores são os riscos. (Menina, 12 anos, Grécia)

Na minha opinião, todos os sites são bem-vindos; se você não gosta de certo site, você simplesmente o evita. Somos pessoas diferentes, com gostos diferentes. Então, deve haver todo tipo de site na internet, com conteúdo amplo e diverso para todos os gostos. (Menino, 14 anos, Romênia)

Depende da sua idade. Se você tem cerca de 10 anos então deve ser ruim acabar de repente em um site pornô. Quando se é um pouco mais velho e acaba em um site pornô, você não se importa muito e simplesmente o fecha. (Menina, 15 anos, Noruega)

Violência excessiva, pornô, produtos comerciais que são totalmente aborrecedores; eu acho que a União Europeia devia usar seu poder sobre os computadores para bloquear site. (Menino, 15 anos, Portugal)

Bloquear alguns sites benéficos que estamos felizes em usar (como os sites de compartilhamento de vídeo e música) e a dificuldade em acessar qualquer site que queiramos na internet, isso nos incomoda... a disponibilidade das coisas que nos deixa infelizes também nos incomoda. (Menino, 15 anos, Turquia)

Como as citações ilustram, as opiniões delas aqui, como em outros temas, são fortemente diversificadas. Elas reconhecem que o contexto a exposição importa, assim como a maturidade da criança. Elas podem ser tanto censores quanto libertários quando adultos. E elas estão cientes de que assim como os riscos significam que seu uso da internet é restrito, isso traz custos em termos de oportunidades off-line.

Agradecimento

Os autores agradecem os membros da rede EU Kids Online pelo seu trabalho em codificar e traduzir o material qualitativo analisado aqui e por seu apoio nas versões primárias desse artigo.

Financiamento

Esse artigo se baseia no trabalho da rede EU Kids Online fundado pela EC (DG Sociedade de Informação) Programa Internet mais Segura (código do projeto SIP-KEP-321803); veja www.eukidsonline.net.

REFERÊNCIAS

Bakardjieva M (2005) Conceptualizing user agency. *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage, pp. 9–36.

Björkqvist K (1985) *Violent Films, Anxiety and Aggression*. Helsinki: The Finnish Society of Sciences and Letters.

Bond E (2012) Virtually anorexic – Where’s the harm? A research study on the risks of pro-anorexia websites. Full report. November. University Campus Suffolk, School of Applied Social Sciences. Available at: www.ucs.ac.uk/virtuallyanorexic.

boyd d (2008) Why youth ♥ social network sites: The role of networked publics in teenage social life. In: Buckingham D (ed.) *Youth, Identity, and Digital Media*, Vol. 6. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 119–142.

boyd d and Marwick AE (2011) Social privacy in networked publics: Teens’ attitudes, practices, and strategies. In: *A Decade in Internet Time: Symposium on the Dynamics of the Internet and Society, SSRN*, September. Available at: ssrn.com/abstract=1925128.

Bucht C and Edström M (2012) Youth have their say on internet governance. Nordic Youth Forum, EuroDIG, Stockholm. Available at: www.nordicom.gu.se/clearinghouse.php?portal=publ&main=info_publ2.php&ex=364&me=3.

- Buckingham D (1996) *Moving Images: Understanding Children's Emotional Responses to Television*. Manchester: Manchester University Press.
- Buckingham D (2006) Children viewing violence. In: Weaver CK and Carter C (eds) *Violence and the Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Buckingham D and Bragg S (2004) *Young People, Sex and the Media: The Facts of Life?* Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Burgess J and Green J (2009) *YouTube: Digital Media and Society Series*. Cambridge: Polity Press.
- Bushman BJ and Huesmann LR (2006) Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine* 160: 348–352.
- Bushman BJ, Bushman B and Gibson B (2010) Violent video games cause an increase in aggression long after the game has been turned off. *Social Psychological and Personality Science* 2: 29–32.
- Cantor J (2003) Media and fear in children and adolescents. In: Gentile D (ed.) *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals*. Westport, CT: Praeger, pp. 185–204.
- Carter C and Messenger-Davies M (2004) Scary news: Citizenship, children's news and children's online responses to news of war and conflict. In: Biressi A and Nunn A (eds) *Media War*. London: Lawrence and Wishart.
- Cyberbullying and Stiftung Digitale Chancen (2012) *Benchmarking of Parental Control Tools for the Online Protection of Children SIP-Bench II. Assessment Results and Methodology 4th Cycle*. Bruxelles: INNOVA Europe.
- Eurobarometer (2007) Safer internet for children – Children's perspectives. Available at: ec.europa.eu/information_society/activities/sip/surveys/qualitative/index_en.htm.
- Goetz M, Lemish D, Aidman A and Moon H (2005) *Media and the Make-Believe Worlds of Children: When Harry Potter Meets Pokemon in Disneyland*. Mahwah, NJ.: Lawrence Erlbaum.
- Görzig A (2012) Methodological framework: The EU Kids Online Project. In: Livingstone S, Haddon L and Görzig A (eds) *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*. Bristol: The Policy Press, pp. 15–32.
- Haddon L and Stald G (2009) A comparative analysis of European press coverage of children and the internet. *Journal of Children and Media* 3(4): 379–393.
- Haridakis P and Hanson G (2009) Social interaction and co-viewing with YouTube: Blending mass communication reception and social connection. *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 53(2): 317–335.
- Hoffner CA and Levine KJ (2007) Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis. In Preiss RW, Gayle BM, Burrell N et al. (eds) *Mass Media Effects Research: Advances Through Meta-analysis*. Mahwah, NJ and London: Lawrence Erlbaum, pp. 215–244.

- Höijer B (2006) Global discourses of compassion: Audience reactions to news reports of human suffering. In: Weaver CK and Carter C (eds) *Critical Readings: Violence and the Media*. Maidenhead: Open University Press, pp. 346–360.
- Huesmann LR and Kirwil L (2007) Why observing violence increases the risk of violent behavior? In: Flannery DJ, Vazsonyi AT and Waldman ID (eds) *The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 545–570.
- James A, Jenks C and Prout A (1998) *Theorizing Childhood*. Cambridge: Polity Press.
- Jerslev A (2001) 'Video nights'. Young people watching videos together – a youth cultural phenomenon. *Young* 9(2): 2–18.
- Kirwil L (2012) Czy kontakt z przemocą na ekranie pozostawia traumatyczne doświadczenia? [Does exposure to screen violence remain a traumatic experience?] In: Grzegołowska-Klarkowska HJ (ed.) *Aggression, Socialization, Education*. Warsaw: Academy of Special Education Press, pp. 59–81 [in Polish].
- Lemish D (2007) *Children and Television: A Global Perspective*. London: Blackwell.
- Livingstone S (2009) Half a century of television in the lives of our children and families. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 625: 151–163.
- Livingstone S, Haddon L and Görzig A (eds) (2012) *Children, Risk and Safety Online: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*. Bristol: The Policy Press.
- Millwood Hargrave A and Livingstone S (2009) *Harm and Offence in Media Content: A Review of the Evidence*. Bristol: Intellect Press.
- Nairn A and Dew A (2007) Pop-ups, pop-unders, banners and buttons: The ethics of online advertising to primary school children. *Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice* 9: 30–46.
- Nightingale V, Dickenson D and Griff C (2000) *Children's Views about Media Harm*. Sydney: University of Western Sydney, Australian Broadcasting Authority.
- O'Neill B, Staksrud E and McLaughlin S (eds) (2013) *Towards a Better Internet for Children? European Policy Pillars, Players and Paradoxes*. Göteborg: Nordicom.
- Palfrey J, Sacco D, Boyd D and DeBonis L (2008) *Enhancing Child Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force to the Multi-State Working Group on Social Networking of State Attorneys General of the United States*. Cambridge, MA: Harvard University, The Berkham Center for Internet and Society.
- Peter J and Valkenburg PM (2008) Adolescents' exposure to sexually explicit internet material, sexual uncertainty, and attitudes toward uncommitted sexual exploration: Is there a link? *Communication Research* 35: 579–601.
- Ponte C, Simões JA and Jorge A (2013) Do questions matter on children's answers on risk and safety? *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 7(1). Available at: www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2013021801&article=2.

Safer Internet Centre (2013) Have your say: Young people's perspectives about their online rights and responsibilities. Available at: www.saferinternet.org.uk/safer-internet-day/2013/survey.

Shifman L (2011) An anatomy of a YouTube meme. *New Media and Society* 14(2): 187–203. Staksrud E (2013) *Children in the Online World: Risk, Regulation and Rights*. Farnham: Ashgate. Sumiala J and Tikka M (2011) Imagining globalized fears: School shooting videos and circulation of violence on YouTube. *Social Anthropology* 19(3): 254–267.

UNICEF (2012) *Child Safety Online: Global Challenges and Strategies*. Florence: UNICEF Innocenti Research Centre.

Van der Molen JHW, Valkenburg PM and Peeters AL (2002) Television news and fear: A child survey. *Communications* 27: 303–317.

Von Feilitzen C (2010) Influences of mediated violence: International and Nordic research findings. In: Carlsson U (ed.) *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Gothenburg:

Nordicom, pp. 173–187. Weaver AJ, Zelenkauskaite A and Samson L (2012) The (non)violent world of YouTube: Content trends in web video. *Journal of Communication* 62(6): 1065–1083. Wilson B (1989) The effects of two control strategies on children's emotional reactions to a frightening movie scene. *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 33: 397–418.



Crianças e adolescentes: usando a internet com segurança



Crianças e adolescentes: usando a internet com segurança¹

Lucimara Desiderá²
Miriam von Zuben³

A Internet, um dos pilares da Revolução Digital, foi um elemento precursor de grandes mudanças na sociedade. Ela já faz parte do cotidiano de grande parcela da população⁴ e para muitas pessoas é inconcebível viver sem os inúmeros benefícios trazidos por essa tecnologia, dentre eles, as facilidades de comunicação, as oportunidades de socialização e o acesso a serviços públicos, financeiros e comerciais.

Embora se tenha convencionado chamar tudo que está associado à Internet de “virtual”, e que se possa ter a falsa impressão de que este mundo virtual é desconexo da realidade, a Internet em si (rede de computadores), as pessoas e as empresas a ela conectadas, bem como as informações que por ela

¹ Republicação. Publicação original (sob Licença Creative Commons Atribuição Uso NãoComercial-Vedada Criação de Obras Derivadas 2.5 Brasil): TIC Kids Online Brasil 2012 [livro eletrônico] : pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes = ICT Kids Online Brazil 2012 : survey on Internet use by children in Brazil / [coordenação executiva e editorial/executive and editorial coordination Alexandre F. Barbosa]. -- São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.

² Analista de Segurança no Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança (CERT.br). Atua na área de conscientização em segurança para Internet. Bacharel em Física pela Universidade Estadual Paulista (Unesp) e mestre em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

³ Analista de Segurança do CERT.br. Atua nas áreas de resposta a incidentes e de projetos. Atualmente é a principal mantenedora da Cartilha de Segurança para Internet (<<http://cartilha.cert.br/>>) e desenvolve materiais relacionados à documentação e à conscientização de usuários.

⁴ Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2011 (CGI.br, 2012), cerca de 45% da população brasileira é usuária de Internet e 66% dos usuários acessam-na diariamente.

transitam, são elementos reais e presentes do nosso cotidiano e constituem um ambiente que, como qualquer outro, apresenta riscos e requer cuidados.

Assim como os pais desde cedo orientam os filhos para não conversarem com estranhos, olharem para os dois lados ao atravessar a rua e não aceitarem bala de desconhecidos, eles também devem conscientizar seus filhos sobre os riscos de uso da Internet. A melhor prevenção, neste caso, é a informação, pois de nada adianta impor restrições em casa se eles não as têm fora do convívio familiar.

No transcorrer deste artigo serão analisados os dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2012 sob a ótica do uso seguro da Internet, buscando entender a percepção deste conceito pelo público entrevistado e sua real aplicação frente às melhores práticas. Essas análises serão seguidas de algumas dicas práticas sobre os cuidados a serem tomados por crianças, adolescentes, pais e responsáveis para que todos possam fazer pleno uso da Internet.

PRINCIPAIS RISCOS APRESENTADOS PELO USO DA INTERNET

De maneira resumida e simplificada⁵, alguns dos principais riscos a que os usuários se expõem ao utilizar a Internet são: invasão de privacidade, furto ou perda de dados, acesso a conteúdo impróprio ou ofensivo, contato com pessoas mal-intencionadas, personificação (furto de identidade), violência psicológica, plágio e violação de direitos autorais, uso excessivo (vício) e perda financeira, entre outros.

Além disso, a Internet possui também características intrínsecas que podem potencializar o impacto associado a certos riscos, como a velocidade e a falta de controle sobre a propagação das informações, memória irrestrita e distribuída (difícilmente consegue-se eliminar totalmente um conteúdo publicado na Internet) e a volatilidade de certos conteúdos (por exemplo, mudança da política de privacidade dos *sites*).

Outro elemento agravante é a diferença de gerações entre os usuários da Internet: de um lado temos os chamados “nativos digitais”⁶, aqueles que, desde

⁵ Os riscos que o uso da Internet pode representar são apresentados detalhadamente na Cartilha de Segurança para Internet. Disponível em: <<http://cartilha.cert.br/>>.

⁶ Costuma-se chamar de “nativo digital” ou “geração Internet” os que nasceram e cresceram na mesma época da popularização das novas TICs e da Internet comercial. Cronologicamente, consideram-se os nascidos após 1990

a tenra infância, tiveram acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC); de outro lado, temos uma grande quantidade de usuários que tiveram contato tardio com essas tecnologias. Enquanto o primeiro grupo mais facilmente pode desenvolver habilidades, o segundo necessitou se adaptar, reaprender e mudar o comportamento.

Essa diferença de gerações, em se tratando de questões de mediação no uso da Internet pelos pais ou responsáveis, pode trazer outros problemas, como dificuldades de percepção de riscos e barreiras de comunicação. Tal cenário torna-se ainda mais nítido quando se observa que 75% das crianças e dos adolescentes usuários de Internet consideram que sabem mais sobre a Internet que os pais ou responsáveis e que menos da metade dos pais ou responsáveis (47%) são usuários da Internet, sendo que, destes, somente 44% acessam a rede diariamente.⁷

Utilizar a Internet de maneira segura requer que todos estejam conscientes dos riscos aos quais estão expostos e de como se proteger, sendo preocupante observar que 18% dos pais ou responsáveis nem mesmo buscam informações a respeito (chegando a 25% entre os pais ou responsáveis com menor nível de escolaridade).

PERCEPÇÃO SOBRE O USO SEGURO DA INTERNET

Para melhor analisar essa questão de percepção de segurança, tomamos por base uma das perguntas da pesquisa, na qual pais ou responsáveis e crianças e adolescentes foram questionados sobre o que entendem por “usar a Internet com segurança”. As respostas a essa pergunta, divididas em categorias, são mostradas na Tabela 1.

TABELA 1 - compreensão do conceito de “uso seguro da internet”

⁷ Tais percentuais são totais gerais que, se analisados parcialmente, são diretamente proporcionais ao grau de escolaridade dos pais ou responsáveis e à renda familiar.

Resposta Espontânea/múltiplas respostas	Pais ou Responsáveis % sobre o total de pais ou responsáveis	Crianças e adolescentes % sobre o total de usuários de Internet de 9 a 16 anos
Não falar com pessoas desconhecidas	55	52
Não entrar em sites que tenham conteúdos sexuais/pornográficos	32	22
Privacidade/Não passar informações pessoais	31	30
Sites inapropriados para a idade dos filhos	31	29
Não entrar em sites com conteúdo violento	17	15
Cuidado com vírus	11	33
Ter cuidado com senhas	9	9
Ter cuidado com hackers	4	4
Outros	7	4
Não sei	5	4

A seguir, vamos examinar algumas observações que podem ser feitas sobre esses dados.

- **Não falar com pessoas desconhecidas:** essa foi a resposta mais comum para ambos os grupos e relatada por pouco mais da metade dos respondentes. Esse é um princípio básico de segurança que se transpõe do mundo físico para o digital e que demonstra ser consenso entre pais ou responsáveis e crianças e adolescentes. Ainda assim, vale atentar que 23% das crianças e dos adolescentes usuárias de Internet de 11 a 16 anos relataram ter tido contato na Internet com alguém que não conheciam pessoalmente, e, destes, 23% relataram ter encontrado pessoalmente com alguém que conheceram primeiro na Internet, ao passo que apenas 1% dos pais ou responsáveis relatou que o filho foi se encontrar pessoalmente com alguém que havia conhecido pela Internet.

- **Privacidade e não divulgação de informações:** essa foi a terceira resposta espontânea mais comum, tanto para pais ou responsáveis como para crianças e adolescentes. Ao relacionarmos essa resposta com o tipo de permissão concedida pelos pais ou responsáveis no que se refere a dar informações pessoais para outras pessoas na Internet, a taxa de “nunca posso fazer isso” é de 70%, segundo a declaração da criança ou do adolescente. É interessante notar que esse percentual varia consideravelmente conforme a idade das crianças e dos adolescentes, sendo bem mais elevado entre os mais novos (82% para idade 9-10) e bem mais reduzido entre os mais velhos (59% para idade 15-16), além de ser, nesta última faixa, a maior divergência nas respostas entre pais ou responsáveis e filhos (75% dos pais ou responsáveis de adolescentes entre 15-16 anos responderam que seus filhos nunca deveriam fornecer informações pessoais).

- **Cuidado com vírus:** no que diz respeito à segurança do próprio computador, crianças e adolescentes se mostram mais preocupados que seus pais ou responsáveis. São 33% das crianças e dos adolescentes que espontaneamente se lembraram da necessidade de ter cuidado com vírus de computador, ao passo que somente 11% dos pais ou responsáveis citaram esse item de segurança, ressaltando que 26% das crianças e dos adolescentes usuáries de Internet de 11 a 16 anos relataram ter tido problemas com vírus de computador. A questão de infecção por *malware* é bastante significativa, e a preocupação das crianças e dos adolescentes é pertinente, como podemos observar em outras pesquisas:

- na pesquisa TIC Domicílios 2009, os ataques de vírus ou outro programa malicioso foram os problemas de segurança encontrados mais relatados (35%) pelos usuários da Internet;

- na pesquisa TIC Empresas 2010, os problemas relacionados aos diferentes tipos de códigos maliciosos, como vírus (59%), cavalos de Tróia (50%) e *worms/bots* (19%), estão entre os problemas de segurança identificados mais relatados.

- **Cuidado com senhas:** no que tange à preocupação com senhas, tanto pais ou responsáveis quanto crianças e adolescentes lembram menos dessa questão (apenas 9%), ressaltando que 7% das crianças e dos adolescentes usuáries de Internet de 11 a 16 anos responderam que “alguém usou minha senha para acessar informações pessoais minhas ou para se passar por mim”. A elaboração e a guarda adequadas das senhas são cuidados primordiais para evitar a personificação fraudulenta (furto de identidade), a divulgação indevida e/ou perda de informações e a exploração da rede de contatos para propagação de *spams* e códigos maliciosos.

SEGURANÇA EM REDES SOCIAIS

Ao observarmos as informações que são compartilhadas no perfil da rede social da criança ou do adolescente, chama a atenção que, entre os usuários de Internet de 9 a 16 anos que possuem o próprio perfil na rede social:

- 86% das crianças e dos adolescentes publicam uma foto que mostra claramente o rosto;
- 69% publicam o sobrenome;

- 57% utilizam uma idade que não é a sua idade verdadeira (especialmente entre os mais novos, para burlar a idade mínima necessária no *site*);

- 42% configuram a opção de privacidade de tal maneira a restringir o acesso aos seus dados (ou seja, de um jeito que somente os amigos tenham acesso) ao passo que um quarto (25%) deixam seu perfil totalmente público;

- 28% declaram a escola onde estudam;

- 13% revelam o endereço;

- 12% publicam seu número de telefone.

Deixar o perfil público pode representar ainda mais informações (como álbum de fotos, *e-mail* de contato, mural de notícias, *status*, localização geográfica etc.) acessíveis a qualquer um na rede, demonstrando que as crianças e os adolescentes estão tomando pouco cuidado com as informações que deixam públicas sobre si próprios, e que pode haver consequências, visto que 4% das crianças e dos adolescentes usuários de Internet de 11 a 16 anos relataram que alguém utilizou suas informações pessoais de forma que não gostaram.

Além disso, dois elementos devem ser ressaltados:

- **Desrespeito à idade mínima** – 42% das crianças e dos adolescentes entre 9-10 anos e 71% entre 11-12 anos possuem perfil próprio, não respeitando a idade mínima estipulada pelos *sites* (como Facebook e Orkut) que é de 13 anos.⁸ Nesta última faixa etária destaca-se que os respondentes declararam menos habilidades, sendo que 37% têm conhecimento de como alterar configurações de privacidade no perfil da rede social;

- **Contato com desconhecidos/ falta de critério na seleção de contatos** – aproximadamente 36% das crianças e dos adolescentes usuárias de Internet de 11 a 16 anos adicionaram pessoas que nunca conheceram pessoalmente à lista de amigos ou contatos nos últimos 12 meses. Tal percentual cresce proporcionalmente à idade, sendo aproximadamente 25% (um em cada quatro) entre as crianças e os adolescentes de 11 a 13 anos e subindo a 46% (quase metade) entre os adolescentes de 15 a 16 anos.

HABILIDADES E SEGURANÇA

⁸ Em virtude da regulamentação Americana da *Federal trade commission – children’s online Privacy Protection Act (coPPA)*.

O uso seguro da Internet requer, além de conhecer e entender os riscos, habilidades no uso do computador a fim de ser capaz de utilizar as ferramentas disponíveis para proteção.

Embora exista o fator “nativos digitais”, é somente com a prática extensiva que se desenvolvem as habilidades. Nesse sentido, há que se observar que os mais jovens (faixa de 11 a 12 anos) não apenas possuem menos habilidades de segurança – visto que em apenas duas das oito habilidades pesquisadas aproximadamente 50% das crianças e dos adolescentes responderam afirmativamente –, mas também demonstram menos confiança. Ao serem questionados sobre a afirmação “Eu sei muitas coisas sobre como usar a Internet”, 17% das crianças e dos adolescentes na faixa de 11 a 12 anos responderam que não era verdadeira, 35% disseram que era “mais ou menos verdadeira”, e 48%, menos da metade, consideraram a sentença verdadeira.

E não se trata apenas de saber manusear ferramentas, mas também de senso analítico e crítico, já que menos da metade (41%) se considerou hábil a comparar *sites* para distinguir se as informações são verdadeiras. Tais números variam consideravelmente com a idade, sendo que, entre os mais jovens, aproximadamente um em cada quatro (27%) possui tal habilidade, ao passo que, entre os mais velhos, a taxa dobra para um em cada dois (54%).

Sobre as fontes de orientação acerca do uso seguro, 56% das crianças e dos adolescentes relataram que seus pais ou responsáveis sugeriram formas de usar a Internet com segurança, 44% receberam orientações de professores, e 41% as receberam de amigos. Todavia, quando se trata de buscar ajuda em questões mais práticas, como algo que não tinha entendido, a fonte mais apontada foram os amigos (61%), seguida dos pais (45%) e professores (42%). Chega a 14% a parcela das crianças e dos adolescentes que utiliza as fontes *on-line* (*websites*) com informações sobre segurança, e 2% declaram esta como a principal fonte de informações.

Já quanto aos pais ou responsáveis, 52% utilizam como fonte de informações sobre o uso seguro da Internet as mídias tradicionais (televisão, rádio, jornais e revistas); 37% obtêm dados sobre o tema entre familiares e amigos; 28% têm como fonte a escola de seus filhos; apenas 8% utilizam as fontes *on-line* (*websites*) com informações sobre segurança. Quando indagados sobre as fontes desejadas para obtenção de tais informações, 61% apontaram a

escola dos filhos, 57%, as mídias tradicionais, e 30%, o governo. Tais índices podem ser de grande valia na elaboração de campanhas de conscientização.

RECOMENDAÇÕES DE SEGURANÇA

O primeiro passo para se prevenir dos riscos relacionados ao uso da Internet é estar ciente de que ela não é “virtual”. Tudo o que ocorre ou é realizado por meio da Internet é real: os dados são reais, e as empresas/pessoas com as quais interagimos são as mesmas que estão fora dela. Desta forma, os riscos aos quais estamos expostos ao usá-la são os mesmos presentes em nosso dia a dia, e os golpes que são aplicados por meio dela são similares àqueles que ocorrem na rua ou por telefone.

É preciso, portanto, que levemos para a Internet os mesmos cuidados e as mesmas preocupações que temos no nosso dia a dia.

É necessário ter consciência de que a Internet é um local público, no qual o grau de controle que se exerce sobre a divulgação das informações publicadas é muito pequeno. Uma vez que informações sejam postadas, qualquer um na sua rede de contatos pode divulgá-las e, estando públicas, qualquer um tem acesso a elas.

A divulgação indevida de informações pode levar a diversas consequências indesejadas, como:

- Danos à imagem/reputação, problemas psicológicos e de sociabilização, que podem perdurar indefinidamente, pois publicações relacionadas podem ficar armazenadas em incontáveis computadores e serem localizadas a qualquer momento pelas ferramentas de busca *on-line*;

- Danos à integridade física (como sequestros⁹), em virtude da divulgação indevida de informações sobre hábitos, atividades e localização geográfica. Para tentar reduzir os riscos e se proteger, é importante adotar uma postura

⁹ Um caso que chamou muita atenção foi o de Ivan Kaspersky, filho de Eugene Kaspersky (cofundador da companhia de Segurança Kaspersky Lab), sequestrado em abril de 2011, em virtude da divulgação excessiva de dados em rede social e em serviços de localização geográfica. Disponível em: <<http://www.facebook.com/notes/eugene-kaspersky/talk-to-your-children-about-privacy-in-social-networks-now/10150169499355998>>.

preventiva e fazer com que a atenção à segurança seja um hábito incorporado à rotina, independente de questões como local, tecnologia ou meio utilizado.

Alguns cuidados que devem ser tomados são:

- Manter o computador seguro, com todas as atualizações aplicadas e os programas instalados com as versões mais recentes;
- Instalar e manter atualizados mecanismos de segurança, como antivírus, *antispam* e *firewall* pessoal;
- Ser cuidadoso ao elaborar as senhas;
 - Usar senhas longas, contendo números aleatórios e diferentes tipos de caracteres;
 - Evitar usar dados pessoais (como nomes, sobrenomes, contas de usuário, datas, números de documentos, placas de carros e números de telefones), dados que possam ser obtidos em redes sociais e páginas *web*, sequências de teclado e palavras que façam parte de listas publicamente conhecidas (como nomes de músicas, times de futebol, personagens de filmes e dicionários de diferentes idiomas).
- Jamais repassar senhas. Senhas são pessoais e intransferíveis.

Alguns cuidados adicionais que devem ser tomados por crianças e adolescentes ao usarem a Internet são:

- Pensar bem antes de colocar informações na Internet. Depois de postar algo, dificilmente será possível apagar aquilo completamente mais tarde. é bem provável que, anos depois, aquele conteúdo ainda esteja por lá;
- Evitar divulgar a localização, pois isso pode ser usado por pessoas mal-intencionadas para saber onde a pessoa está ou para onde ela vai;
- Nunca marcar encontros com desconhecidos (ou conhecidos apenas da Internet) sem estar acompanhado de um adulto de confiança e sempre em lugares com bastante movimento;
- Não permitir ser filmado, não mandar fotos para desconhecidos e informar imediatamente um adulto de confiança caso alguém solicite isso;

- Avisar imediatamente um adulto de confiança caso alguém tenha atitudes inadequadas ou o faça se sentir constrangido ou ameaçado. Desconfiar também se alguém conhecido via Internet pedir “segredo” de algo;

- Não repassar e nem escrever mensagens que possam humilhar, ofender ou prejudicar alguém;

- Ter cuidado ao postar informações sobre amigos e familiares, por exemplo, onde os pais ou responsáveis trabalham ou quando eles não estarão em casa;

- Respeitar os limites de idade;

- Ser cuidadoso ao navegar na Internet.

Algumas atitudes que pais ou responsáveis podem tomar para proteger seus filhos dos riscos de uso da Internet são:

- Manter o computador em um local público da casa (por exemplo, na sala ou próximo à cozinha). Assim, mesmo a distância, é possível observá-los, orientá-los e participar juntamente com eles das atividades;

- Configurar a função “controle para pais” disponibilizado em alguns sistemas para tentar evitar que os filhos tenham contato com conteúdo indevido;

- Alguns jogos bastante apreciados pelos filhos permitem que você controle as ações que eles podem tomar e podem auxiliá-lo a protegê-los.

CONCLUSÕES

Utilizar a Internet de maneira segura requer que todos estejam conscientes dos riscos aos quais estão expostos e de como se protegerem. Além disso, divergências entre teoria e prática, por exemplo, quando se observa que grande parte dos jovens sabem que não devem passar informações para desconhecidos, mas deixam o perfil da rede social publicamente acessível a todos na Internet, demonstram que há ainda bastante esforço a ser empregado para melhorar o nível de conscientização acerca dos riscos e as formas de proteção no uso da Internet.

A deficiência de habilidades das crianças e dos adolescentes no uso seguro da Internet, especialmente entre os mais novos, aliada à expectativa de 61% dos pais ou responsáveis (cuja maioria não é usuária de Internet) de que a

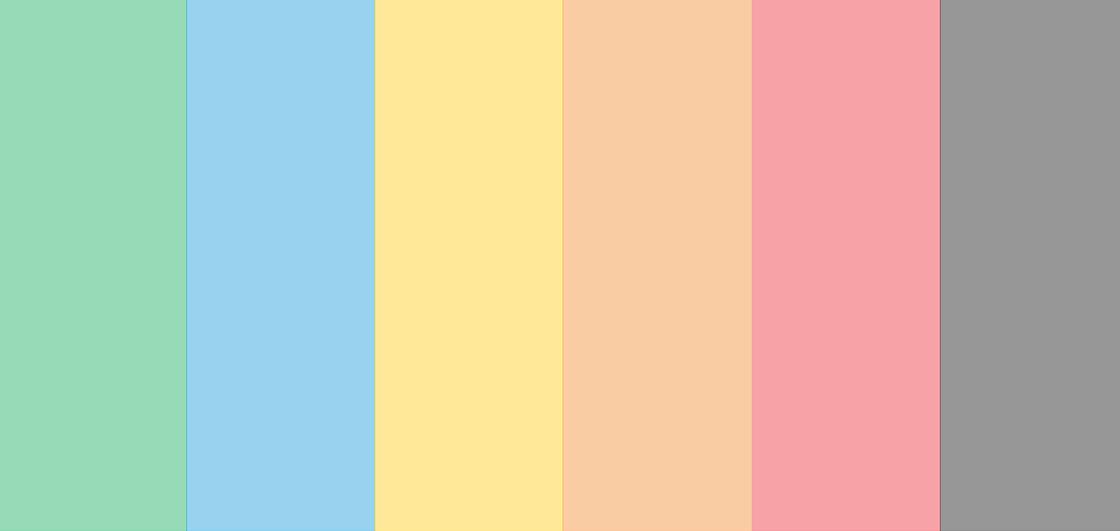
escola traga informações sobre o uso seguro da Internet, podem representar a necessidade de políticas públicas que incluam tal tema ao currículo básico das escolas.

Apesar de existirem ferramentas que permitem o controle e os acompanhamentos das ações que são executadas pelos usuários do computador, tais mecanismos podem ser burlados ou não estarem disponíveis em todos os equipamentos ou locais de acesso que a criança e o adolescente utilizam para se conectar e usar a Internet. Por isso, uma das principais recomendações do CERT.br para o uso seguro da Internet é a conscientização e a educação.

REFERÊNCIAS

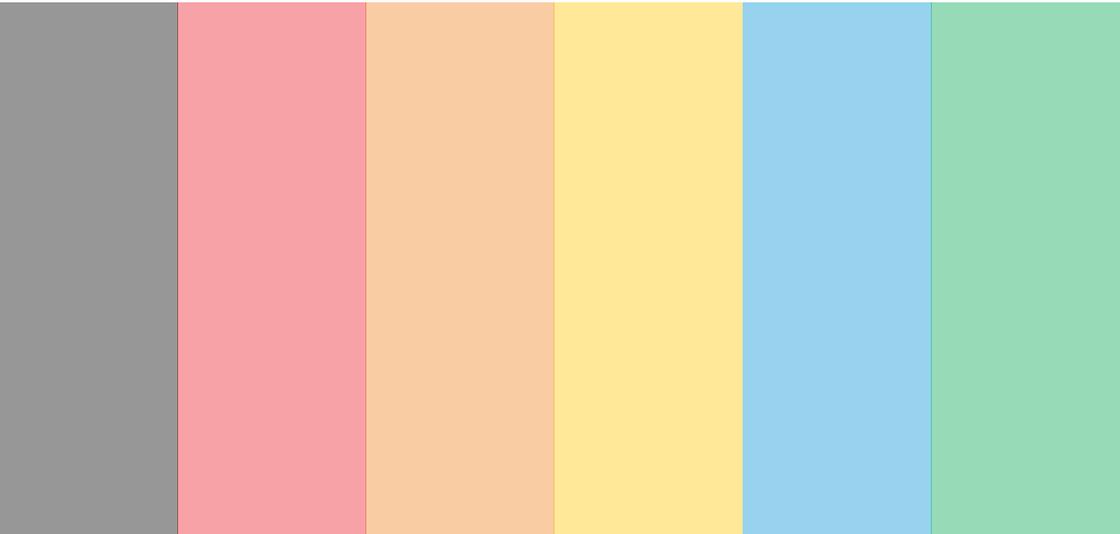
COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *cartilha de Segurança para a Internet*. Publicada em 2012. Disponível em: <<http://cartilha.cert.br/>>. Acesso em: 20 fev. 2013.

_____. *Pesquisa Sobre o Uso das tecnologias de Informação e comunicação no Brasil: tic domicílios e empresas 2011*. São Paulo: CGI.br, 2012. Coord. Alexandre F. Barbosa. Trad. Karen Brito. Disponível em: <<http://op.ceptro.br/cgi-bin/cetic/tic-domicilios-e-empresas-2011.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2013.



Consumo televisivo infantojuvenil multitela

L **10** **12** **14** **16** **18**



Consumo televisivo infantojuvenil multitela¹

María Dolores Souza²

INTRODUÇÃO

A oferta televisiva, assim como seu consumo por parte das crianças e adolescentes, nos apresenta certos desafios como Estado, como comunidade acadêmica, como pais e mães e, em definitivo, como sociedade.

A televisão tem um lugar importante na vida dos chilenos – por sua grande audiência e acesso universal – e também por influenciar a visão que temos da sociedade. Se pensamos nos menores de idade, as representações televisivas parecem ainda mais determinantes, uma vez que as crianças e os adolescentes não têm o desenvolvimento cognitivo e a experiência e maturidade suficientes para por em perspectiva os conteúdos televisivos.

Esse é o interesse em abordar o tema da televisão e das crianças e adolescentes, ao que este artigo busca oferecer elementos para a discussão.

Nas páginas seguintes se abordará o tema das formas de consumo televisivo das gerações mais jovens e os desafios regulatórios e de normativa parental que estamos enfrentando com a convergência tecnológica.

¹ Texto traduzido para o português do original disponibilizado pela autora em espanhol: *Consumo televisivo infanto-juvenil multipantalla*.

² Chefe do Departamento de Estudos e Relações Internacionais do Conselho Nacional de Televisão do Chile. www.cntv.cl. Agradeço a colaboração de José Miguel Valenzuela, investigador do Conselho Nacional de Televisión do Chile.

Se discurtirão basicamente os resultados de estudos realizados no Conselho Nacional de Televisão, o órgão regulador da televisão no Chile, que tem, entre suas funções, a promoção do debate informado sobre a televisão na sociedade e o fornecimento de subsídios para a tomada de decisão informada na própria instituição.

O CONSELHO NACIONAL DE TELEVISÃO DO CHILE

O Conselho Nacional de Televisão (CNTV) é o órgão regulador da televisão no Chile. É um órgão autônomo do Estado, com estatuto constitucional, criado por Lei em 1970. Esta norma foi alterada nos anos 1989, 1992 e 2014. A visibilidade da instituição cresceu desde o retorno à democracia e a promulgação da Lei 18.838, que o define em sua forma atual.

O órgão é composto por 70 funcionários, incluindo técnicos e administrativos. No topo da hierarquia há um conselho de 11 membros, 10 dos quais são nomeados pelo Presidente da República com o aval do Senado. O décimo primeiro conselheiro é nomeado livremente pelo Presidente da República e atua como Presidente do Conselho. O Presidente da República propõe a composição do conselho da CNTV em um só ato, tendo o cuidado de criar uma composição pluralista, e do Senado se pronuncia em uma sessão secreta especialmente convocada para esse fim, exigindo o voto da maioria dos senadores.

É um serviço público autônomo, com estatuto constitucional³, dotado de personalidade jurídica e de patrimônio próprio, que é vinculado administrativamente ao Presidente da República, por meio do Ministério da Secretária Geral de Governo.

O CNTV funciona como um tribunal de primeira instância e tem a autoridade para reprimir, multar, conceder ou expirar as concessões de espectro e decidir sobre a entrega de fundos especiais para os realizadores de audiovisual, que funcionam como um sistema de subsídio para a televisão.

A lei atual que rege o Conselho Nacional de Televisão, encarregou-o de garantir o "bom funcionamento" dos serviços de televisão, e o define a partir de um marco normativo de valores como a dignidade, a proteção de crianças e

³ http://www.cntv.cl/prontus_cntv/site/artic/20110217/pags/20110217134337.html

jovens , a democracia, o pluralismo e outros, que não podem ser ignorados. Todos esses elementos pode ser definidos como a proteção e o apoio de uma televisão de qualidade, que não infrinja certos direitos e normas acordadas pela sociedade, propondo também certa "correção" ao sistema de financiamento da televisão no Chile – que é totalmente privado – ao prover fundos públicos para a realização de programas de interesse social e cultural.

As competências do Conselho são: a) assegurar o seu funcionamento adequado, de acordo com os valores mencionados (artigo 1º da Lei). b) promover, financiar ou subsidiar a produção, transmissão ou difusão de programas de grande interesse nacional ou regional (classificados pelo Conselho) alocando recursos para projetos de programas por meio de concurso público, desde que sejam transmitidos por algum canal da televisão aberta; c) promover e instruir estudos sobre os efeitos da transmissão televisiva nos habitantes do país; d) coletar informações de serviços de concessionárias de TV para fazer cumprir os seus deveres; e) conceder, renovar ou alterar as concessões de serviços de televisão de recepção aberta e declarar o término dessas concessões; f) regular a televisão por satélite; g) administrar seu próprio patrimônio; h) estabelecer regras e instruções; i) aplicar aos concessionários de radiodifusão televisiva e aos serviços de televisão limitados, sanções adequadas, de acordo com as normativas legais; j) estabelecer suas regras de funcionamento interno. No exercício desta atribuição, poderá criar comitês de assessoramento sobre televisão⁴; k) Informar o Presidente da República, o Senado e a Câmara dos Deputados, sobre os assuntos de sua competência; l) estabelecer que as concessionárias de televisão deverão transmitir pelo menos uma hora por semana de programas culturais em horário de grande audiência.

O órgão – de acordo com a legislação – não pode intervir na programação dos serviços de radiodifusão televisiva. Mas pode tomar medidas para:

- Evitar a distribuição de filmes que não tenham sido classificados pelo Conselho de Classificação Cinematográfica e de programas que atentem contra a moral e os bons costumes, ou a ordem pública;
- Determinar o horário a partir do qual poderão ser transmitidos conteúdos audiovisuais classificados para adultos;
- Fixar uma percentagem de até 40% de produção chilena na programação de canais de televisão aberta.

⁴Os conselheiros do CNTV não poderão formar parte destes comitês.

A lei também proíbe a transmissão ou exibição nos serviços de televisão aberta de filmes classificados com conteúdo pornográfico ou excessivamente violento pelo Conselho de Classificação Cinematográfica.

A lei faculta ao CNTV adotar medidas e procedimentos para garantir que os programas de opinião e de debate político se respeite o pluralismo. A lei também prevê que qualquer pessoa pode registrar por escrito uma reclamação no Conselho Nacional de Televisão, o que é feito, mesmo que a grande maioria das reclamações sejam feitas através do portal institucional.

OFERTA E CONSUMO TELEVISIVO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Em primeiro lugar, deve-se notar que a oferta de programas infantis na televisão aberta chilena é muito baixa: apenas 9% da oferta é dirigida a este segmento e este número vem diminuindo ao longo do tempo. O consumo de programas de TV aberta por crianças de 4 a 12 anos se concentra, primeiramente, em noticiários, em segundo lugar estão as séries e minisséries; em terceiro, novelas; depois estão os programas de variedades (incluindo programas para a juventude); e em quinto lugar estão os filmes. Por outro lado, 77,5% do consumo de crianças nessa idade é feito durante o horário livre para todos os espectadores, ou seja, antes das 22h, no entanto, os 22,5% restantes são consumos realizados em horário noturno, sem grandes diferenças entre dias de semana e fins de semana.

NOVAS FORMAS DE CONSUMO TELEVISIVO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

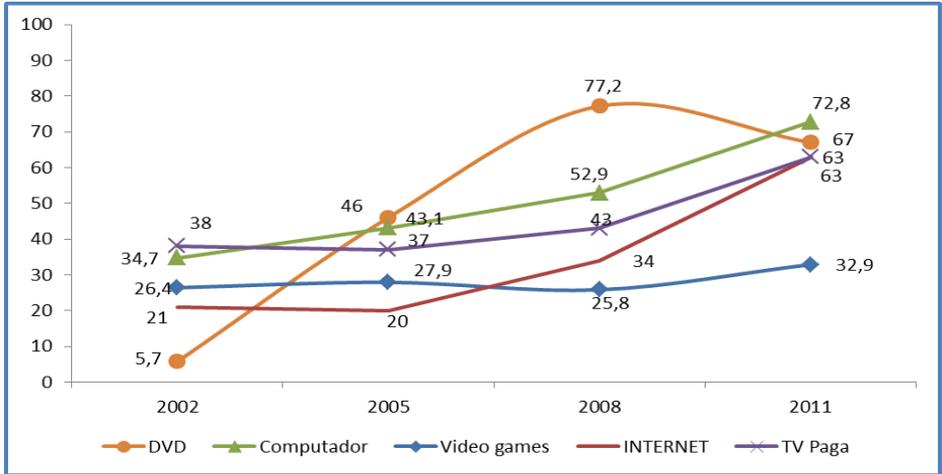
Em seguida, são apresentados resultados de estudos sobre como crianças e adolescentes consomem televisão e sobre o ambiente midiático no qual estão inseridos.

Podemos dizer que hoje, os lares chilenos são o local mais tecnologizado do entorno cotidiano das pessoas, mais que a escola e o local de trabalho. Os lares chilenos estão equipados com diversas tecnologias de telas, com alta penetração em todos os lares⁵ e praticamente transversal nos diferentes

⁵ De acordo com as medições realizadas pelo CNTV em lares urbanos a nível nacional.

segmentos socioeconômicos. A média do número aparelhos de televisão em cada casa é de 2,7 (quase 3) e a substituição tecnológica tem favorecido o computador conectado à Internet no lugar de outras tecnologias, como o DVD.

EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO DOS LARES A NIVEL NACIONAL 2002-2011



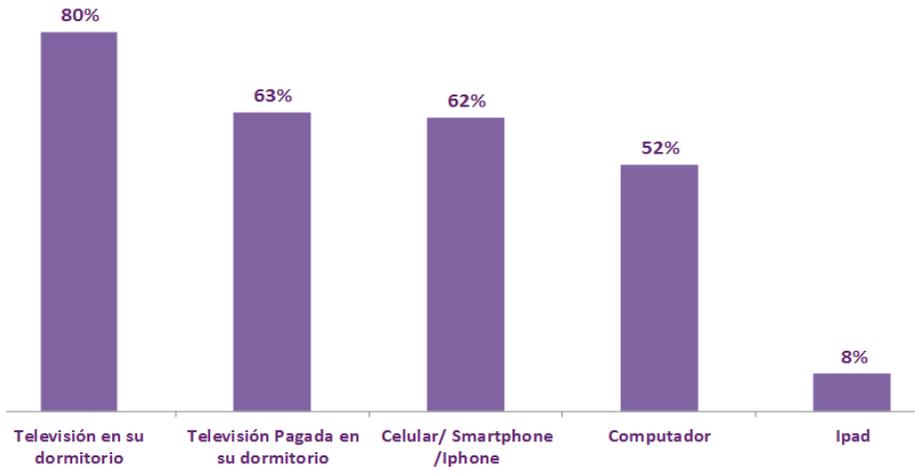
Um fenômeno que começou a evidenciar-se no início dos anos 2000 em nosso país, é o fato de que o equipamento midiático e tecnológico já não é do lar como um todo, mas, diferentemente de 15 anos atrás, é propriedade individual dos membros da família. Atualmente, as crianças são donas de tecnologias, mesmo as de idade pré-escolar.

De acordo com dados de Santiago, e focando em crianças e adolescentes com idade entre 9 e 16 anos, vemos que as crianças têm a sua disposição uma ampla gama de mídias próprias.

Ao diferenciar os dados conforme a idade, vemos que a posse de tecnologias próprias aumenta com a idade, salvo o caso do Ipad, que emerge mais transversalmente e está mais sujeito ao poder aquisitivo dos pais. Assim, se nos estratos sociais médio-alto e médio, 15% das crianças conta com esta tecnologia, a porcentagem no estrato baixo é de 4%.

A tendência a equipar as casas e acessar tecnologias próprias de comunicação por parte dos menores, tem promovido o uso de diferentes plataformas para assistir TV, distintas da TV tradicional.

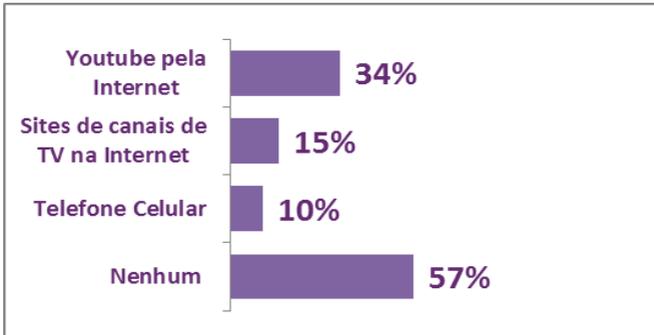
BENS E SERVIÇOS TECNOLÓGICOS PRÓPRIOS DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES 2012
 Base: Total, amostra 401 Casos (Santiago)



TECNOLOGIAS PRÓPRIAS	9-10 anos	15 a 16 anos
TV no dormitorio	89%	81%
TV paga no dormitorio	59%	71%
Celular	46%	74%
Computador	41%	67%
Ipad	9%	8%

De acordo com o mesmo estudo, 43% das crianças e adolescentes assistem à televisão em outras plataformas, principalmente 'Youtube'. Em tais casos, as variáveis que afetam o acesso tecnológico dos menores estão associadas ao sexo, onde se evidencia a maioria de mulheres; à idade, especialmente depois de 11 anos; e à situação socioeconômica das famílias.

CONSUMO TELEVISIVO EM OUTRAS PLATAFORMAS 2012
 Base: Total Amostra, 401 Casos, Santiago. Resposta Múltipla



SEXO		IDADE				CLASSE SOCIAL		
Homem	Mulher	9-10	11-12	13-14	15-16	C1/C2	C3	D
38%	47%	31%	45%	49%	46%	52%	39%	38%

As razões para recorrer a telas de menor tamanho são variadas. A tendência internacional indica que está emergindo um consumo “quando eu quiser e onde eu quiser”, incluindo o consumo móvel (“on the go”). Estas razões são endossadas no estudo, e também se soma a possibilidade de contornar o controle parental através das telas alternativas ao televisor tradicional⁶.

⁶ Este tema foi abordado em outros informes do CNTV dada sua importância para a instituição em sua qualidade de organismo regulador.

RAZÕES PARA VER TELEVISÃO EM OUTRAS PLATAFORMAS

Base: Crianças e Adolescentes que viram televisão em outras plataformas, 173 casos. Resposta Múltipla



IDADE			
9-10	11-12	13-14	15-16
13%	27%	19%	20%

Aos 11 anos existe novamente uma ruptura com relação ao consumo em outras telas: aumenta substancialmente o consumo de multitelas para fugir às regras dos pais⁷.

DISCUSSÃO

Atualmente, a convergência tecnológica é evidente em muitas transformações que ocorreram tanto na produção, edição, armazenamento e distribuição de conteúdos para televisão quanto nos hábitos de consumo de mídia de seus usuários.

Por outro lado, os produtos que promovem a indústria audiovisual também foram afetados por esta nova topografia que parece buscar o público,

⁷ Logo, aos 13 e 15 anos diminui. Se pode hipotetizar que a essa idade também diminuam as proibições parentais e, portanto, o consumo multitela já não está motivado pela transgressão das proibições dos pais.

não só com estratégias baseadas em uma cultura de massa e generalista, mas também implementando novas formas transmidiáticas e novos nichos de mercado .

Como mencionado, o Conselho Nacional de Televisão do Chile, como um órgão regulador, é responsável pelo "bom funcionamento" de todos os serviços de televisão que operam no território e protege a qualidade das transmissões de televisão em duas funções principais: a supervisão e a fiscalização de conteúdo.

A lei prevê que os serviços de televisão devem respeitar através da sua programação, uma série de valores e princípios como a democracia, a paz, o pluralismo, a família, a formação espiritual e intelectual da infância e da juventude, os povos indígenas, a dignidade humana e sua expressão na igualdade de direitos e de tratamento entre homens e mulheres, bem como os direitos fundamentais reconhecidos na Constituição e nos tratados internacionais ratificados pelo Chile.

A própria definição do que se entende por "serviços de televisão" é, portanto, crucial para determinar o objeto de regulação, e na medida em que não há uma limitação a um tipo de serviço em especial, poderia-se considerar que toda a transmissão audiovisual a distância deve cumprir com estes princípios.

A convergência permite um acesso infinitamente maior a conteúdos do que a TV tradicional. Portanto, hoje há mais conteúdo e uma maior diversidade de sistemas televisivos e audiovisuais, porque existem mais interessados no setor das comunicações.

Propomos que é importante promover competências midiáticas porque a convergência desafia as definições do que se entende por regulação de conteúdos de televisão, uma vez que um mesmo produto é oferecido simultaneamente por diferentes plataformas tecnológicas e as ofertas televisivas permitem o armazenamento de programas para serem vistos a qualquer hora. Uma das consequências deste desenvolvimento tecnológico é que "desordena" as faixas horárias de programação, como por exemplo, o horário de programação livre para todos os espectadores, que é uma das medidas mais importantes, tendo em vista a proteção dos menores.

Cabe então questionar se a convergência tem como efeito a perda de especificidade do meio televisivo que foi pensado nesses termos. Assim, parece que se perdem certas garantias que o legislador tinha em mente ao estabelecer a regulação televisiva.

O desafio para o regulador, então, segue sendo a qualidade dos conteúdos, entendidos a partir do quadro de valores que sustenta a Lei de Televisão. Este também é um desafio para o público, uma vez que lhe exigem um papel mais ativo na construção do menu de conteúdos em uma variedade de dispositivos que circulam em tecnologias de comunicação com seus aplicativos e seus conteúdos "over the top" (Apps e OTT).

Aparentemente, então, parte importante do resguardo de certos valores que se definem em nossa lei para o "bom funcionamento" é agora transferida para os próprios usuários. O consumo de vídeo por sistemas de "streaming" tem aumentado em todo o mundo, como é evidenciado por estudos de diferentes países⁸. No caso do Chile, em função da ausência de um regulador convergente, quem consome audiovisual on-line, está sujeito a um marco regulamentário diferente do da televisão linear.

No Chile, os programas veiculados em horário para adultos estão disponíveis nos portais das próprias concessionárias de televisão, sem restrição.

Como os estudos têm enfatizado em outros lugares, o nosso diagnóstico da pesquisa qualitativa é que a grande maioria dos pais de família não têm conhecimento sobre essas possibilidades de acesso e /ou se, de fato, seus filhos as utilizam. Isto também concorda com o estudo sobre consumo de Internet entre adolescentes⁹ feito por McAfee (2010).

A convergência de mídias apresenta desafios para os pais e para as regras que combinaram com seus filhos sobre quais programas ver, em que horários e também sobre o tempo de consumo. Este último, por exemplo, quando o consumo de televisão é através de pequenas telas móveis, permite que o conteúdo seja acessado ao longo do dia e de forma menos evidente¹⁰. Como nos afirmou uma menina de nove anos:

"vejo a série de TV de noite no meu celular e me cubro com o lençol"

Além disso, embora haja a possibilidade de restringir o consumo de determinados canais de televisão com senhas de acesso, as crianças relatam que

⁸ IHS Screen Digest TV Intelligence Service. Si bien lo que más se consume es la televisión linear –ya sea en abierto o por cable y satélite- (79%), un 47% consume video por servicios de video streaming libre de pago y un 37% por el mismo sistema, pero de pago.

⁹ O Segredo On Line: vidas de Adolescentes (The secret On Line: Lives of Teens)

¹⁰ Em um estudo qualitativo com crianças, elas referiram ver televisão pelo celular na hora de dormir "debaixo do cobertor". Em: Opiniões de crianças e adolescentes sobre a TV e Representações Juvenis. CNTV. 2012

esta não é uma dificuldade ou uma regra em suas casas. Quando os pais definem senhas de acesso a canais como Playboy, por exemplo, as crianças dizem encontrar uma maneira de trocá-las¹¹.

Portanto, as capacidades das crianças para usar tecnologias muitas vezes desafiam as capacidades de seus pais, uma situação que se tornou mais complexa em um ambiente de convergência.

Nossa lei de Neutralidade na Rede é, em muitos aspectos, muito similar a de outros países e protege dois aspectos principais. A livre concorrência e a legalidade dos sites da internet. Além disso, define que o cliente possa pedir a seu provedor de acesso à Internet serviços pagos de controles parental para bloquear conteúdo impróprio para a família, se desejar.

Face ao exposto, e apesar de se entregar um quadro normativo de direitos e obrigações, ele não tem a precisão nem a jurisprudência de uma lei de televisão, o que deixa lacunas jurídicas que precisam ser debatidos enquanto a massificação das tecnologias da informação se instala no país.

Os principais dados internacionais situam o Chile com níveis de penetração tecnológica bastante altos, tal como se observa no boletim de Medição da Sociedade da Informação (ITU, 2013)¹², com grande crescimento dos serviços de tecnologia 3G¹³.

Em nossa opinião, e como já foi mencionado, as políticas públicas que objetivam uma maior equidade e uma redução da brecha digital, deveriam considerar uma alfabetização digital mais complexa, para uma cidadania mais competente e participativa, não só em relação à qualidade técnica dos serviços, mas também aos seus conteúdos.

Porque, se no passado, a regulação de conteúdos objetivava uma televisão de qualidade – que garantisse certos princípios –, a convergência de mídia e tecnologias parece exigir "uma audiência de qualidade".

Para os reguladores é importante fazer duas perguntas que não foram debatidas em grande escala:

¹¹ Estudo citado na nota de rodapé 3.

¹² Obteve o lugar 51 do Índice de Desenvolvimento Tecnológico¹² (IDT) entre 157 países. Precedido pelo Uruguai, que ocupa o lugar 47 e seguido pela Argentina, com o lugar 53.

¹³ Existem 7.113.711 conexões de Internet em uma população de 17,4 milhões de pessoas. E onde os serviços com tecnologia 3G dobram o número de conexões de modalidade fixa.

Nas mãos de quem está a proteção do acesso a uma televisão de qualidade¹⁴ para as audiências – em especial as infantis – que consomem em outras plataformas?

e,

Como se aborda a grande assimetria regulatória em relação a conteúdos televisivos e on-line?

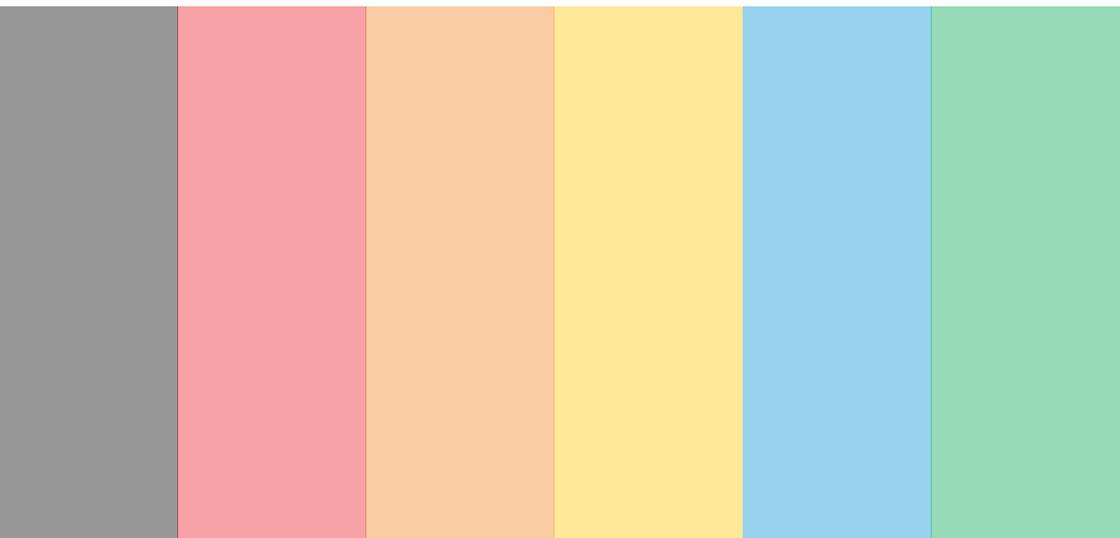
PALAVRAS FINAIS

Crianças e jovens estão inseridos em um mundo tecnologizado e de convergência midiática, que é parte natural de seu consumo de televisão. No entanto, em termos de conteúdo que a TV aberta oferece a esse público, esta parece não corresponder à altura da complexidade de seu mundo comunicacional.

¹⁴ Entendida a partir do marco normativo da Lei, no qual se devem respeitar certos valores e princípios.



Sistemas de classificação de videogames nos EUA e na Europa: comparando seus resultados



Sistemas de classificação de videogames nos EUA e na Europa: comparando seus resultados*

*Leyla Dogruel***

*Sven Joeckel****

No começo dos anos 90 após as audiências no Congresso dos EUA iniciadas pelo senador Joseph Lieberman (Kent, 2001:466), os videogames começaram a aparecer na agenda de políticas de regulamentação de mídias. Seguindo as experiências com outros conteúdos audiovisuais, como filmes, algumas medidas foram tomadas para regulamentar o acesso de menores aos videogames. Os motivos para este novo foco sobre os videogames surgiram pelo fato de que o conteúdo de muitos videogames possui temas sexuais ou de violência, o que é considerado prejudicial para os adolescentes (consulte Anderson et al., 2010; Bushman e Cantor, 2003; Ferguson e Kilburn, 2010), além disso os recentes debates sobre as características viciantes dos videogames (consulte Lemmens et al., 2009) acrescentaram uma outra área para potencial preocupação. Como consequência, sistemas de regulamentação de videogames foram instalados, por exemplo, na Europa, nos EUA e no Canadá, no Japão, na Austrália e, mais recentemente, até mesmo em países como o Irã (Sack, 2010)¹.

* Replicação traduzida para o português com autorização. Publicação original: DOGRUEL, Leyla; JOECKEL, Sven. Video game rating systems in the US and Europe: Comparing their outcomes. *International Communication Gazette* 2013 75: 672. DOI: 10.1177/1748048513482539.

**Free University, Berlim, Alemanha

***University of Erfurt, Alemanha

O objetivo principal destes sistemas é apoiar as estratégias de mediação dos pais na seleção de videogames (Nikken e Jansz, 2006) e como resultado, restringir o acesso de crianças e adolescentes aos videogames com conteúdos potencialmente prejudiciais. No geral, a regulamentação de videogames é realizada através da avaliação de classificações baseadas na idade, que nega o acesso das crianças a certos videogames, quando elas são mais novas, do que a uma determinada categoria etária (Gentile et al., 2005). Apesar de haver muitos trabalhos sobre as formas legais do funcionamento de sistemas individuais de regulamentação para videogames (consulte Byrd, 2007; Hoynck, 2008; Hoynck et al. 2007; Thompson et al., 2006), os efeitos das classificações etárias (consulte Gosselt et al., 2012; Joeckel et al, 2013; Nije Bijvank et al., 2009) e muitas pesquisas sobre a importância das classificações para a regulamentação parental de mídias (Nikken e Jansz, 2007; Stroud e Chemin, 2008), poucos estudos têm feito a seguinte pergunta: Como os sistemas regulatórios diferem na maneira como eles regulamentam os videogames para crianças e adolescentes de certas idades? As respostas desta pergunta são relevantes não apenas para os legisladores de mídias, mas também para a educação da mídia, já que este debate pode trazer alguns *insights* sobre a questão de haver ou não estabilidade nas atuais decisões de classificação entre os diferentes sistemas. Se este fosse o caso, nós até poderíamos argumentar em favor de um sistema de classificação mais universal e globalmente comparável, como tem sido parcialmente realizado pelo sistema supra-nacional (pan-europeu) PEGI (Informação de Jogos Pan-Europeus), que é um dos sistemas estudados neste relatório.

Buscamos responder esta pergunta focando não apenas no PEGI, mas também comparando-o com dois sistemas de classificação bem estabelecidos: o alemão USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) [Monitoração para Software de Entretenimento] e o estadunidense ESRB (Conselho de Classificação para Software de Entretenimento).

Seguindo uma estrutura analítica para a regulamentação de conteúdo audiovisual desenvolvida pela primeira vez por Saurwein e Latzer (2010), focamos primeiro no aspecto legal e na forma de funcionamento dos sistemas regulatórios individuais comparando uns com os outros. Para nós, essa comparação é o plano de fundo para a questão mais essencial, quais as consequências que esses diferentes sistemas de classificação têm sobre a decisão de avaliação propriamente dita.

Para responder esta pergunta, um estudo preliminar e duas distintas análises de dados foram realizadas. Para o nosso estudo preliminar e para obtermos uma primeira impressão sobre as práticas de classificação, usamos análises de dados secundários no nível agregado de decisões de classificação pelos três sistemas. Depois, o nosso primeiro estudo analisa as decisões de classificação para $N = 182$ títulos populares classificados por cada um dos três sistemas. Por fim, comparamos como os três sistemas de classificação classificam os videogames preferidos, como indicado por uma amostra de adolescentes americanos e alemães entre 12 e 13 anos de idade ($N = 744$).

A REGULAMENTAÇÃO DE VIDEOGAME AO REDOR DO MUNDO

O argumento central para a proteção de menores é que certos conteúdos de mídia podem ter efeitos prejudiciais no desenvolvimento de crianças e adolescentes (Bushman e Cantor, 2003; Leone, 2002). Como os produtos de mídia são “bens de experiência”, cujo valor e as características inerentes só podem ser avaliados após o seu consumo, pais e filhos não conseguem decidir com antecedência e adequadamente qual conteúdo pode ser prejudicial.

Para resolver esta assimetria informacional, as classificações de conteúdo são, então, introduzidas para fornecer aos pais (e filhos) informações sobre o conteúdo do videogame (consulte Saurwein e Latzer, 2010).

Mesmo que o uso das classificações etárias tenha sido aceito em todo o mundo, existem diferentes paradigmas para a regulamentação do conteúdo audiovisual em ação. A maneira clássica seria a nomeação de uma instituição de classificação regulamentada pelo governo (como, por exemplo, no Irã ou na Austrália). Em torno da década de 70, notamos uma tendência geral para a autorregulamentação do setor como uma opção viável e alternativa para regulamentar o conteúdo de mídia (Latzer, 2000).

UMA ESTRUTURA ANALÍTICA PARA AS DIFERENTES FORMAS DE AUTORREGULAMENTAÇÃO

Para a nossa análise comparativa, seguimos em grande parte um *design* de sistemas mais similar (Wirth e Kolb, 2004). Assim, nós focamos nos sistemas

de democracias ocidentais que seguem a lógica da autorregulamentação do setor. Também analisamos três classificações bem-estabelecidas de sistemas que regulamentam o uso de videogame nas duas regiões economicamente mais importantes para o universo do videogame, os EUA e a Europa (Kerr, 2006).

No entanto, estes sistemas de três classificações, nomeadamente USK, PEGI e ESRB, diferem-se no que diz respeito aos sistemas políticos e de mídia (Engesser e Franzetti, 2011; Hallin e Mancini, 2004) que eles empregam. Como resultado, eles podem ser vistos como exemplos distintos dentro de um conceito mais amplo de autorregulamentação, variando entre uma autorregulamentação desempenhada totalmente pelo setor (ESRB) e uma regulamentação compartilhada com o Estado (USK). Esta abordagem nos permite focar nos efeitos de detalhes específicos no âmbito de uma estrutura mais ampla dos sistemas de autorregulamentação.

Para a análise destes detalhes específicos dentro da forma de funcionamento de cada sistema de regulamentação, estamos tomando como base uma estrutura apresentada por Saurwein e Latzer (2010). Para a comparação entre ESRB, PEGI e USK focamos (1) na maturidade do sistema, incluindo suas principais revisões, (2) nos modos de classificação, incluindo as classificações etárias e (3) na intensidade do envolvimento do Estado.

A maturidade do sistema

À primeira vista, ESRB e USK podem ser caracterizados como sistemas bastante maduros, ambos foram fundados em 1994, em comparação com o sistema PEGI, criado em 2003. Não obstante, todos os três sistemas foram adaptados ao longo dos anos, com o USK implementando grandes mudanças em 2003.

Em 2003, a introdução da Lei de Proteção à Criança e ao Adolescente na Alemanha (Jugendschutz-Gesetz; JuSchG) fez com que as decisões do USK se tornassem obrigatórias. Esta reforma aumentou enormemente a importância do USK para a regulamentação de videogames na Alemanha, já que o país especificou o USK, e a sua forma de funcionamento, como um órgão regulamentador através de uma lei federal. Uma das revisões mais recentes para o JuSchG, em 2008, teve como objetivo ressaltar a classificação etária nas embalagens de videogames (Joeckel et al., 2013). Uma reforma semelhante foi

efetuada no sistema PEGI, ao introduzirem, em 2009, um esquema de cores para a classificação etária e substituírem os antigos rótulos pretos e brancos, mas mantendo os descritores de conteúdo em preto e branco. Desde 1994, pequenos ajustes foram feitos no sistema ESRB também, incluindo um aumento no tamanho dos rótulos de classificação etária, em 2003. Uma revisão mais sólida foi desenvolvida em 2005, quando a classificação etária E10+ foi introduzida (Hyman, 2005; Smith, 2006).

O Modo de classificação (incluindo o procedimento de codificação)

As principais diferenças entre os três sistemas regulatórios estão relacionadas com os modos de classificação. O USK é conhecido por um esquema de codificação bastante rígido. Todos os videogames legalmente vendidos em locais acessíveis para menores, na Alemanha, têm que receber classificações. Os editores precisam encaminhar os videogames para revisão. O jogo é, então, testado por um “testador de jogos” do USK, que registra e faz comentários sobre as características centrais do jogo. Depois, o conselho de classificação, que é composto por classificadores com diferentes conhecimentos e experiências (por exemplo, pessoas afiliadas a igrejas, a partidos políticos ou envolvidas no setor), classificam o jogo baseado nas imagens tiradas do “testador do jogo”. Todos os materiais relacionados aos jogos, incluindo os manuais e as embalagens, são avaliados também. Por fim, uma autoridade federal eleita (Diretor para a Proteção de Menores) tem que ratificar a decisão de classificação (Smith, 2006). O USK é um exemplo de classificação de terceiros por um conselho externo, não relacionado ao setor.

No sistema PEGI, os editores dos videogames têm que encaminhar um questionário online. A classificação efetiva é então fornecida pelos administradores do PEGI (Nikken et al., 2007; Smith, 2006). De acordo com a nomenclatura de Saurwein e Latzer (2010), o PEGI pode ser definido como um sistema de auto-codificação baseado em critérios formais. O ESRB cai na mesma categoria. Aqui, os editores preenchem um questionário e enviam os materiais gravados em vídeo das cenas principais. E, então, os avaliadores independentes decidem as classificações etárias.

As diferenças entre os três sistemas também podem ser encontradas nos tipos de classificações etárias fornecidas e no uso dos descritores de conteúdo.

O USK categoriza os videogames em uma das cinco classificações etárias, conforme especificado sob JuSchG §14, com a idade em anos para a qual o jogo foi feito disponível na capa do produto (veja a tabela 1). Uma linha adicional de defesa nas leis alemãs para a “Proteção dos Menores” é que o USK pode simplesmente negar a classificação de um jogo. Se isso acontecer, o jogo não pode ser legalmente vendido em nenhum local acessível para menores. Isso também pode abrir a possibilidade para o videogame ser colocado no chamado “índice”, uma lista elaborada pelo Departamento Federal de Mídia Prejudicial às Pessoas Jovens (BPjM) que pode incluir videogames contendo cenas de violência e sangue. Os jogos nesta lista podem ser adquiridos por adultos, mas não vendidos publicamente ou divulgados (consulte Hyman, 2005; Kreimeier, 1999; Smith, 2006). Além disto, todos os videogames estão sob jurisdição do direito penal alemão (Strafgesetzbuch; StGB) (Hoynck, 2008). Sob o §131 do StGB existe uma ofensa criminal até por possuir certos tipos de textos (incluindo filmes, livros e videogames) que, por exemplo, glorificam a violência².

O PEGI também utiliza cinco categorias de classificação etária (veja a tabela 1)³. O PEGI e o USK compartilham critérios semelhantes para a categorização de jogos, mas o PEGI menciona deliberadamente o uso de conteúdos com temas sexuais e palavrões. O PEGI 18+ (rótulo vermelho) desvia-se ligeiramente da classificação de 18+ do USK, pois inclui elementos que o USK negaria classificação ou poderia também cair na definição do §131 do StGB.

O ESRB utiliza seis categorias diferentes, empregando limiares de idade diferentes que podem ser comparados apenas grosseiramente aos do USK e PEGI (veja tabela 1). Por exemplo, a categoria E10+ é exclusiva do ESRB, e enquanto ele não possui uma categoria 16+, a categoria de “Maduro” do ESRB é comparável às classificações do USK 18 + e do PEGI 18+.

Além disso, a categoria “Só para Adultos” (AO) também é exclusiva do sistema ESRB. Ela parece ser comparável com a categoria do PEGI 18+ mas, implicitamente, é mais comparável à categoria de “classificação negada” na Alemanha, pois se trata de um entendimento comum entre as principais lojas não vender os títulos “AO” (Hyman 2005; Smith, 2006) (para uma visão geral das classificações, veja a Tabela 1).

Tabela 1. A distinção entre as categorias USK, PEGI e ESRB.

Categoria	Descrição	Categoria	Descrição	Categoria	Descrição
Freigegeben ohne Alterskennzeichen ('USK 0' sem restrição, rótulo branco)	Jogos que não incluem qualquer forma de violência ou indução do medo	PEGI 3+ (rótulo verde)	Semelhante ao USK 0+	'Primeira Infância' (EC)	Jogos são apropriados para crianças com mais de 3 anos com nenhum material que os pais achariam inadequado
Freigegeben ab 6 Jahre (USK 6+, rótulo amarelo)	Jogos que poderiam ser mais desafiantes no sentido de distinguir o mundo virtual do real, mas apenas incluem elementos de briga se estes forem considerados como não realistas	PEGI 7+ (rótulo verde)	Semelhante ao USK 6+, além de jogos que incluem potenciais imagens de nudez em contextos não-sexualizados	'Livre' (E)	Semelhante ao PEGI 7+ ou USK 6+, além de jogos com violência nos desenhos animados e linguagem moderada
Freigegeben ab 12 Jahre (USK 12+ rótulo verde)	Jogos em cenários históricos ou de fantasia que podem incluir violência em cenários não-realistas	PEGI 12+ (rótulo amarelo/laranja)	Semelhante ao USK 12+, além de jogos que contêm nudez prolongada, uso mínimo de palavrões e referências sexuais	'Todos entre 10+' (E10)	Jogos para crianças com 10 anos de idade ou acima disto, com mais elementos de violência moderada nos desenhos animados ou nos cenários de fantasia
Freigegeben ab 16 Jahre (USK 16+ rótulo azul)	Jogos possuem temas maduros, mas a violência está incorporada na história	PEGI 16+ (rótulo amarelo/laranja)	Semelhante ao USK 16+, além de jogos com uma representação realista de violência, uso de palavrões e drogas	'Adolescente' (T)	Jogos que são apropriados para adolescentes com 13 anos de idade ou acima disto, e podem conter violência, algum sangue ou uso infrequente de linguagem ofensiva
Keine Jugendfreigabe (USK 18+, rótulo vermelho) (proibido para menores de idade)	Jogos que focam quase que exclusivamente em violência e utiliza um cenário sinistro e perturbador	PEGI 18+ (rótulo vermelho)	Semelhante ao USK 18+, além de jogos com atos de crueldade	"Maduro" (M) "Só para Adultos" (AO)	Jogos que exigem que os usuários tenham ao menos 17 anos de idade e que podem conter violência intensa, sangue e conteúdo sexual Jogos para usuários adultos que incluem cenas prolongadas de intensa violência e/ou descritivo conteúdo sexual

Observação: a tabela foi baseada nas declarações dos sites das instituições relevantes

O PEGI e o ESRB compartilham o uso de descritores de conteúdo. O PEGI emprega oito descritores de conteúdo (Nikken et al., 2007), que são violência, linguagem, terror, sexo, drogas, discriminação, aposta e online. Todos os descritores são retratados usando pictogramas em preto e branco, como uma aranha estilizada para terror ou uma mão fechada para violência. Quanto ao ESRB, até o momento desta escrita, ele possui 30 descritores de conteúdo diferentes, tais como “violência de fantasia” ou “sangue”. Os descritores de conteúdo são apresentados de forma escrita na parte de trás das embalagens. Para alguns descritores, os termos “forte” ou “moderado” são utilizados para diferenciar a intensidade do descritor.

O envolvimento do Estado

O USK pode ser caracterizado por um envolvimento mais forte por parte do governo comparado ao ESRB, enquanto o PEGI fica no meio-termo. O JuSchG alemão foi instituído como uma exigência do Grundgesetz alemão (Lei Constitucional) para que a liberdade de expressão fosse restrita visando a proteção de menores de idade contra os conteúdos prejudiciais (Artigo 5, parágrafo 2º; Hoynck, 2008; Hoynck et al.; 2007). Esta decisão constitucional para a proteção de menores é também usada como um argumento contra a aceitação do PEGI como uma regulamentação por toda a Alemanha, pois as instituições do PEGI não correspondem totalmente ao que é exigido pela constituição alemã. Como resultado, o USK é um órgão semi-governamental que atua independentemente do Estado, mas está vinculado ao §12 do JuSchG, afirmando que a regulamentação da mídia deve ser realizada pelo Estado ou por uma instituição de autocontrole voluntário. As decisões do USK precisam ser ratificadas por uma autoridade do governo. O envolvimento próximo do governo no USK, aliado com a potencial influência do BPjM e o direito penal alemão, vê a regulamentação de videogames na Alemanha fortemente influenciada pelo governo, provavelmente devido à forte tradição alemã de utilizar instrumentos jurídicos para regulamentar o seu sistema de mídia (Hallin e Mancini, 2004: 161). Por exemplo, a regulamentação de videogames segue bem de perto as regulamentações de outros tipos de mídia (livros, filmes, etc.) que exigem a eliminação dos símbolos nazistas.

Enquanto o debate sobre a influência governamental na regulamentação de videogames nos Estados Unidos e na Alemanha segue linhas de argumentação semelhantes (Byrd, 2007; Hoyncck, 2008; Morse, 2006), ele alcança diferentes conclusões. Nos últimos anos, várias tentativas foram feitas em Indianápolis, Michigan, ou mais recentemente na Califórnia (Wood, 2009) para incorporar medidas jurídicas que tornassem obrigatório, na venda de videogames, o uso de classificação etária nos rótulos, como é o caso da Alemanha. Até o momento, todas as leis estaduais que tentaram impor regulamentações nos videogames nos EUA foram suspensas porque (a) as autoridades não foram capazes de apresentar interesses convincentes, (b) as leis não foram estritamente adaptadas ou (c) as leis foram consideradas constitucionalmente vagas (Byrd, 2007; Morse, 2006). Como consequência, o ESRB continua sendo uma instituição autorregulatória voluntária instituída pela Associação de Softwares de Entretenimento (ESA) e é ainda o único sistema regulatório de videogames nos EUA.

Semelhante ao ESRB, o PEGI foi desenvolvido pela própria indústria através da Federação Europeia de Software Interativo (ISFE). Ao contrário do ESRB e mais parecidas com o USK, as classificações pelo PEGI são realizadas por duas organizações independentes: a holandesa NICAM - um órgão semi-governamental para a regulamentação de mídia - que está a cargo das classificações PEGI 3+ e PEGI 7+, e o Conselho Britânico de Padrões de Vídeo, uma instituição autorregulatória criada em meados dos anos 80. Ambas as instituições atuam independentemente do Estado, mas foram estabelecidas sob as regulamentações do governo. As suas formas de funcionamento são semelhantes com as do alemão USK, mas se diferenciam pela falta da influência direta do governo (Nikken et al. 2007; Smith, 2006). O impacto legal do PEGI varia de país para país, com alguns países (França, Holanda, Islândia) adotando o PEGI como um sistema de regulamentação obrigatório comparável ao USK na Alemanha, alguns (Dinamarca, Itália) usando-o apenas como um sistema voluntário comparável ao ESRB e um terceiro grupo de países (Irlanda, Finlândia) fazendo o uso obrigatório do PEGI, mas oferecendo exceções para os sistemas de classificação indígenas.

ANÁLISE EMPÍRICA DAS PRÁTICAS DE REGULAMENTAÇÃO

A fim de examinar as diferenças nas práticas de decisão entre os três sistemas de classificação e os seus prováveis impactos sobre o uso de mídia por adolescentes, investigamos as decisões vigentes de classificação de todos os três sistemas. No total, conduzimos três estudos distintos, com o nosso primeiro estudo atuando como um estudo preliminar para o estudo 1. Neste estudo preliminar, baseamo-nos nos bancos de dados dos três sistemas de classificação para obtermos uma impressão de qual proporção dos videogames foi considerada adequada para ser usada por crianças e adolescentes em idades distintas, conforme os três sistemas relevantes. Como isto não nos permitiu comparar completamente as decisões de classificação, no estudo 1 nós comparamos cada prática de classificação dos sistemas com base em uma lista de videogames populares. Para o estudo 2, contamos com os dados obtidos ao perguntar aos adolescentes na Alemanha e nos EUA quais videogames eles gostavam e como estes jogos foram classificados por cada um dos três sistemas. Os estudos 1 e 2 foram desenvolvidos de forma independente, mas os resultados estão apresentados de maneira que se relacionam uns com os outros para fornecer uma visão abrangente de como estes sistemas de classificação operam.

ESTUDO PRELIMINAR: AGREGANDO OS RESULTADOS

Amostra e procedimento

Para o nível agregado, baseamo-nos nos bancos de dados de classificação publicamente disponíveis para cada um dos três sistemas. Devido às diferenças na maturidade dos sistemas, focamos em um período de tempo comum, utilizando apenas videogames com consoles de última geração (de 2005 para cá), como Xbox 360, Playstation 3 e Nintendo Wii, e os dois consoles portáteis Playstation Portable e Nintendo DS. Estas cinco plataformas são as plataformas mais importantes em termos de números de venda, sendo que os videogames para essas plataformas são liberados em escala global (www.vgchartz.com). Para a geração de dados, contamos o número de títulos avaliados por cada sistema de classificação e os relacionamos à quantidade total de títulos lançados.

RESULTADOS

A tabela 2 fornece uma visão geral das distribuições de classificações etárias nos três sistemas. Os resultados são predominantemente muito semelhantes.

Tabela 2. Número de títulos por categoria etária (nível agregado).

	USK (N = 5612)		PEGI (N = 3392)		ESRB (N = 7054)
0+	51.2%	3+	52.6%	EC	0.2%
6+	18.1%	7+	13.3%	E	54.1%
12+	17.7%	12+	18.7%	E10+	16.6%
16+	6.9%	16+	9.8%	T	21.6%
18+	6.1%	18+	5.7%	M	7.7%
				AO	0%

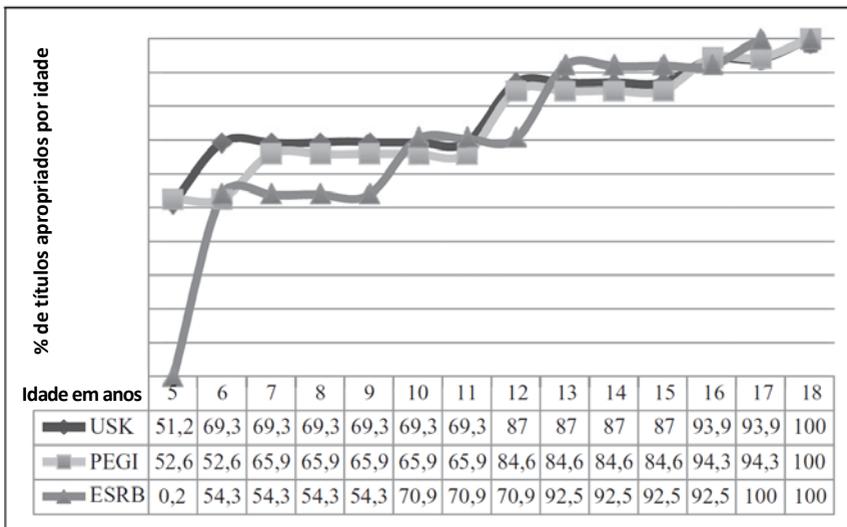


Figura 1. Proporção de títulos apropriados por idade (nível agregado), em porcentagens.

Como cada um dos três sistemas emprega categorias etárias diferentes, nós contamos o número de títulos que uma criança de uma determinada idade seria permitida a usar. Focamos em crianças entre 5 anos e 18 anos de idade (Figura 1).

Os três sistemas seguem um padrão semelhante já que cerca da metade de todos os títulos classificados foi considerada apropriada para crianças entre 6 e 12 anos de idade. É interessante notar que é o sistema USK que permite uma proporção significativamente maior ($p < .01$) de títulos a serem usados por crianças de 12 anos ou mais novas do que o sistema aparentemente liberal do ESRB. Além disso, para as crianças com idades entre 7-11 anos, o PEGI considera não apropriada uma proporção significativamente maior de títulos em comparação com o USK ($p < .01$), enquanto para adolescentes entre 13 e 15 anos de idade, o ESRB permite que uma proporção significativamente maior de videogames possa ser jogado, se comparado ao USK ($p < .01$) e ao PEGI ($p < .01$).

DISCUSSÃO

Quando os títulos lançados nas cinco plataformas contemporâneas recebem o foco, a proporção de títulos considerada adequada para crianças e adolescentes segue um padrão semelhante por todos os três sistemas. Quando comparados, o ESRB parece focar bastante na regulamentação do uso de mídia por crianças mais jovens, mas adota uma abordagem liberal quando as crianças completam 13 anos. O PEGI e USK, por outro lado, são mais rigorosos quando regulamentando o uso da mídia por adolescentes com mais de 13 anos. A introdução da categoria E10+ no sistema ESRB – uma categoria de idade que não está presente tanto no USK como no PEGI – e o uso da categoria 16+ – em falta no ESRB – podem ser interpretados como um sinal deste foco diferente por parte dos três sistemas. Ainda assim, temos que considerar o fato de que o número total de títulos não foi idêntico para cada um dos três sistemas. Nós até encontramos diferenças mais significantes no número de títulos classificados por cada um dos três sistemas, provavelmente por causa dos tratamentos diferenciados dos títulos em multi-plataformas. Além disso, o número relativamente alto de títulos apropriados para crianças mais jovens foi provavelmente devido à excessiva representação de títulos para a plataforma Nintendo (Wii, DS), já que os títulos para essas plataformas são, em sua maioria,

classificados como adequados para crianças com menos de 12 (PEGI:93%, N=2004; USK; 85%, N=3235) ou 13 anos (ESRB:98%, N= 3553). A fim de testar se esses resultados do estudo preliminar apresentados no nível agregado são verdadeiros quando os títulos individuais são levados em consideração, nós focamos em uma lista específica de videogames no estudo 1.

ESTUDO I: CLASSIFICANDO AS PRÁTICAS EM COMPARAÇÃO

Amostra e procedimento

Como a análise das práticas de comparação no nível agregado não permitiu a investigação de até que ponto os sistemas de classificação se diferem em suas práticas de classificação para os mesmos videogames, nós ampliamos o nosso estudo preliminar focando no nível de videogames individuais. Portanto, selecionamos os 50 videogames mais vendidos na Europa e nos EUA⁴ entre os anos de 2008-2010, com base nos dados disponíveis no site www.vgchartz.com. Devido ao caráter global do mercado de videogames, o mesmo estilo de videogame é apreciado em ambas as regiões. A correlação entre os números de vendas nas duas regiões era muito forte ($r=898$, $p < .001$, $N=186$), o que sugere que a nossa lista de títulos populares é uma aproximação viável de títulos populares para ambas as regiões. Como os títulos poderiam aparecer na lista dos 50 mais vendidos por vários anos em ambas as regiões, um total de $N=186$ títulos foi encontrado. Nós, então, codificamos a classificação de idade recebida de cada um dos três sistemas de classificação. Além disso, codificamos os descritores de conteúdo para os sistemas PEGI e ESRB.

Resultados

Primeiro, focamos nas práticas de classificação para cada um dos jogos, como apresentado na Tabela 2 para os dados agregados (Tabela 3).

A comparação da proporção de cada categoria de classificação etária revela padrões muito semelhantes. Um pequeno detalhe requer atenção: a análise de dados nos permitiu contabilizar os títulos que foram negados uma classificação pelo USK e que, portanto, não puderam ser comprados em lojas alemãs acessíveis a menores de idade. Os títulos *Army of Two* e *Gears of War 2*

tiveram classificação etária negada, salientando que a negação de uma classificação é raramente empregada na Alemanha.

Em todos os sistemas aproximadamente três em cinco títulos são adequados para crianças e adolescentes com menos de 12 (PEGI, USK) ou 13 anos (ESRB). Ao contrário da lista para os dados agregados, a proporção de títulos considerados ‘Maduro’ (ESRB) ou 18+ (PEGI, USK) é substancialmente superior, com quase um em quatro títulos sendo adequado apenas para audiências adultas ou maduras.

Tabela 3. Títulos por categoria etária (segmento dos mais vendidos).

	USK (N = 173)		PEGI (N = 176)		ESRB (N = 186)
0+	49.1%	3+	47.2%	EC	0%
6+	12.1%	7+	8.0%	E	50.8%
12+	6.4%	12+	11.4%	E10+	9.2%
16+	8.7%	16+	11.9%	T	14.1%
18+	22.5%	18+	21.6%	M	25.9%
Negado	1.2%			AO	0%

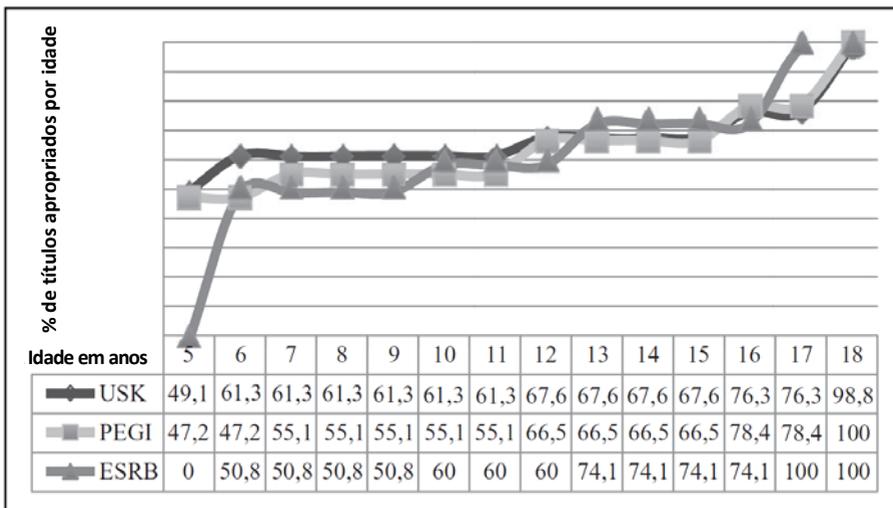


Figura 2. Proporção de títulos apropriados por idade (segmento dos mais vendidos), em porcentagens.

Curiosamente, as categorias etárias “Adolescente” (ESRB) ou 12+ (PEGI, USK) são menos frequentes do que no nível agregado. Se colocarmos as categorias etárias em ordem de classificação da categoria etária mais baixa (0+, 3+, EC) à mais alta (18+, 18+, AO) a correlação da classificação entre os três sistemas é muito forte, principalmente para os sistemas ESRB e PEGI ($\rho=.946$, $p < .001$, $N=176$), mas também é forte em relação ao USK e PEGI ($\rho=.860$ $p < .001$, $N =173$) e ao USK e ESRB ($\rho=.869$. $p < .001$, $N=170$). Se um sistema classifica um videogame como apropriado para crianças mais velhas, é bastante provável que o outro sistema faça o mesmo, para que as diferenças só ocorram em termos das categorias empregadas. Isto se torna bem aparente se repetirmos a análise do estudo preliminar, ao contarmos os números dos títulos que uma criança de uma determinada idade era permitida a usar pelos sistemas individuais (Figura 2).

Os sistemas, de fato, possuem uma classificação etária muito semelhante. Mais uma vez, o USK adota uma abordagem um pouco mais liberal para os títulos apropriados para crianças com menos de 12 anos de idade e uma abordagem mais rigorosa para a regulamentação do uso de mídia por adolescentes (16+). O ESRB concentra-se na regulamentação do uso de mídia por crianças e adolescentes com menos de 13 anos de idade, enquanto permite uma proporção maior de títulos a ser jogada por adolescentes acima de 13 anos de idade em comparação com os outros dois sistemas. O PEGI adota o que seria um meio termo.

Além da análise já realizada no nível agregado, os dados para o segmento dos mais vendidos permitiram uma investigação do uso de descritores de conteúdo para o PEGI e o ESRB. Para uma análise aprofundada, focamos nos descritores para violência, conteúdo sexual e linguagem. O ESRB emprega um número substancialmente maior de descritores de conteúdo, permitindo a descrição de nuances dentro de uma categoria mais ampla. A fim de comparar os dois sistemas, associamos alguns descritores tematicamente relacionados do ESRB em categorias mais amplas que pudessem ser mais bem comparadas aos descritores um tanto quanto mais amplos do PEGI. Estas categorias foram “Sangue”, incluindo os descritores para sangue vivo, sangue, sangue e violência; “Conteúdo Sexual”, incluindo os descritores para conteúdo sexual, temas sexuais, nudez parcial e nudez; “Linguagem Ofensiva”, incluindo os descritores para linguagem ofensiva, música ofensiva, humor para adultos, e uma categoria

para “Linguagem”, incluindo os descritores linguagem, letras de música e humor grosseiro.

Para violência, questionamos quantas vezes a menção de um descritor de conteúdo do ESRB para violência foi atendida ou não pelo descritor de conteúdo do PEGI para violência. Realizamos esta análise para os descritores de conteúdo do ESRB para violência, violência intensa, violência cômica e para a categoria sangue.⁵ A relação entre o descritor para violência do PEGI e as três categorias de violência intensa, violência e a categoria sangue era muito forte: todas as 32 referências à violência intensa (ESRB) receberam um descritor de violência no PEGI ($\chi^2=45.211$, $df=1$, $p < .001$, $N=172$). Todas as 57 referências na categoria sangue do ESRB foram espelhadas por um descritor de violência no PEGI ($\chi^2=98.040$, $df=1$, $p < .001$, $N=172$). Apenas três dos 37 videogames que o ESRB classificou para violência não receberam um código do PEGI para violência ($\chi^2=39.022$, $df=1$, $p < .001$, $N=172$). A discrepância só ocorre para o descritor de conteúdo de violência em desenho animado do ESRB ($\chi^2=1.032$, $df=1$, $p=.310$, $N=172$). Aqui, apenas 11 dos 29 videogames que tinham recebido um descritor de violência em desenhos animados pelo ESRB receberam um descritor de violência pelo PEGI.

Grandes diferenças nas práticas de classificação ocorreram quando o foco foi tema sexual. Primeiro, o PEGI raramente usou este descritor de conteúdo (cinco vezes, no total). Segundo, destes cinco jogos, apenas um recebeu também uma codificação para o conteúdo sexual pelo ESRB. Estatisticamente falando, a codificação para sexualidade no PEGI e no ESRB apresenta-se independente uma da outra (conteúdos sexuais fortes do PEGI e ESRB: $\chi^2=123$, $df=1$, $p=.726$; conteúdos sexuais do PEGI e ESRB: $\chi^2=420$, $df=1$, $p=.517$, $N=172$).

Os resultados do uso dos descritores de conteúdo para linguagem foram mais coerentes. Aqui, 31 dos 36 títulos que foram classificados pelo ESRB na categoria de linguagem ofensiva também receberam um descritor de linguagem do PEGI ($\chi^2=79.299$, $df = 1$, $p < .001$, $N=172$). Para a categoria de linguagem mais fraca do ESRB, a relação não é tão acentuada. De todos os 45 títulos que receberam uma classificação nesta categoria, apenas 14 também foram classificados para linguagem pelo PEGI ($\chi^2=440$, $df=1$, $p=.507$, $N=172$).

Discussão

No geral, encontramos padrões semelhantes entre os títulos individuais assim como entre os dados agregados. As diferenças entre os sistemas tornam-se até menores quando focamos em um conjunto idêntico de títulos. As diferenças ocorrem principalmente devido às diferentes categorias etárias empregadas, principalmente entre os dois sistemas europeus e o sistema ESRB. Novamente, parece que o ESRB regulamenta rigorosamente o acesso das crianças mais novas (com 12 ou 13 anos ou menos) aos videogames, enquanto o USK foca, mais particularmente, a regulamentação do acesso dos adolescentes (entre 12-17 anos de idade).

Quando as práticas de classificação relacionadas aos descritores de conteúdo são comparadas, encontramos uma estabilidade nas práticas de classificação. No que concerne à classificação de conteúdo violento, os resultados encontrados por Funk et al. (1999) confirmam que os problemas na classificação de violência entre diferentes codificadores – baseando-se no seu estudo com crianças, pais e estudantes universitários – não estão tanto na codificação ou na violência, mas na dificuldade em codificar formas mais brandas de violência como, por exemplo, nos desenhos animados. O PEGI e o ESRB fortemente justapõem as áreas de violência e violência intensa. As discrepâncias somente ocorrem em termos de codificar elementos de violência nos desenhos animados que são menos prováveis de encaixar na categoria do PEGI. O mesmo pode ser visto na codificação da classificação de linguagem. Para a linguagem ofensiva, o PEGI e o ESRB andam de mãos dadas, apesar de discrepâncias ocorrerem em relação à codificação de formas mais brandas de transgressões de linguagem. No geral, o ESRB parece fornecer mais rótulos de conteúdo, até mesmo para as formas brandas de violência e linguagem. Isto, mais uma vez, realça o argumento de que o ESRB adota uma posição muito mais rigorosa na regulamentação do uso de mídia por crianças (com menos de 13 anos de idade).

Por fim, devemos notar que diferenças cruciais ocorrem na classificação de conteúdos sexuais. Por exemplo, não só é muito mais provável que o ESRB classifique um jogo por qualquer tipo de conteúdo sexual, como as próprias codificações de conteúdo sexual do PEGI e do ESRB não possuem qualquer ponto em comum. Os padrões europeus e americanos daquilo que é considerado conteúdo sexual que necessita de informação sobre o conteúdo são notavelmente diferentes (Federman, 1996), com os europeus assistindo cenas de adultos, completamente vestidos, se beijando não sendo relevantes para a

codificação de sexualidade e a nudez parcial sendo muito mais aceita até mesmo para os programas infantis ou videogames.

O uso de títulos populares como um banco de dados fornece substancialmente mais informações do que os dados agregados do nosso estudo preliminar. Ainda assim, este procedimento não nos permite focar nos destinatários reais dos sistemas, nomeadamente os pais, as crianças e os adolescentes que adquirem os jogos.

ESTUDO 2: A CLASSIFICAÇÃO DOS VIDEOGAMES PREFERIDOS DOS ADOLESCENTES

Na última etapa da análise, perguntamos: quais são os títulos que os adolescentes de uma determinada idade gostam e como esses títulos foram classificados pelos três sistemas? Nosso foco agora está na questão de quantos destes títulos preferidos pelos adolescentes são considerados inapropriados para serem usados por adolescentes em uma determinada faixa etária. Para este estudo, nós limitamos o nosso foco para os jovens adolescentes entre 12 - 13 anos de idade.

Vários motivos apóiam o uso desta faixa etária. (1) Considerando a discussão a partir do ponto de vista do desenvolvimento (Raney et al., 2006), os videogames inapropriados para certos grupos etários são de grande interesse para as crianças no início da sua adolescência. (2) Nessa idade, o uso de mídia, de uma forma geral, está menos sujeito ao controle parental do que nas crianças mais novas (Olson et al., 2008), mas (3) elas ainda parecem ser mais vulneráveis às prováveis influências dos conteúdos prejudiciais do que os jovens adultos (Kirsh, 2003).

Amostra e procedimento

Contamos com conjuntos de dados secundários para as duas regiões de interesse (Europa e Estados Unidos). Para a Europa, usamos um conjunto de dados alemão. Este conjunto de dados foi uma amostra de conveniência de $N=400$ alunos de diferentes escolas alemãs que receberam um determinado peso pelo tipo de escola para o estado federado relevante.

Tabela 4. Características da amostra

	EU	Alemanha
<i>Idade</i>		
M	12.50	12.20
SD	0.50	0.3
<i>Sexo em %</i>		
Meninos	52	54
Meninas	48	46
Total	344	400

Como a Alemanha emprega o sistema USK, mas também usa os símbolos do PEGI para a maioria dos videogames vendidos, o país fornece uma boa base para esta análise. Nos EUA, o conjunto de dados do relatório “*Teen, Video Games and Civics*”, de 2008, do centro de pesquisa *Pew Internet*, serviu como a base para a investigação do uso de videogames por adolescentes americanos; estes dados estão publicamente disponíveis (Lenhart et al., 2008). Nos dois conjuntos de dados, perguntas idênticas foram feitas. Os dados sociodemográficos estão disponíveis na Tabela 4.

Medidas

Jogo preferido. Os dois estudos perguntaram pelos três videogames preferidos dos adolescentes. Esta resposta foi, então, usada para a codificação de novas medidas.

Classificação etária. As classificações etárias do ESRB, PEGI e USK para todos os títulos mencionados pelos adolescentes nas duas amostras foram codificadas. Se os adolescentes mencionavam uma série de jogos, nós codificamos a classificação mais tolerante (Kutner e Olson, 2008), como a codificação para 12+ (USK) se a série de jogos consistia de títulos com classificações 16+ e 12+ do USK. Para comparar as práticas de classificação, as menções nas duas regiões foram codificadas para os três sistemas de classificação.

Videogames inapropriados para certas idades. Os videogames foram determinados inapropriados para certas idades com base na classificação etária dos jogos preferidos indicados pelos adolescentes. Quanto ao USK, as

classificações 16+ e 18+ foram consideradas inapropriadas. Para o PEGI, os títulos com classificação 16+ e 18+ encaixaram-se na categoria. O ESRB utiliza 13 anos de idade como um limiar para a categoria “Adolescente”. Como focamos nas idades entre 12 e 13 anos, um jogo classificado como “Adolescente”, não seria apropriado para crianças com 12 anos de idade. No entanto, nós não encontramos diferenças tão cruciais neste intervalo de um ano de idade, como encontramos no intervalo de três a quatro anos de idade para os sistemas PEGI e USK (12-13 anos comparados a 16 anos). Como consequência, consideramos somente os títulos classificados como “Maduro” e “Só para Adultos” pelo ESRB como inapropriados para certas idades.

Resultados

A fim de comparar os três sistemas de classificação em ação, focamos no sistema que é aplicável ao país relevante e analisamos como a decisão de classificação para os videogames mencionados pelos adolescentes seria diferente nos outros dois sistemas de classificação. O nosso foco foi as proporções de adolescentes nos dois países que cada um dos três sistemas de regulamentação considera ou teria considerado como mostrando uma preferência por videogames inapropriados para certas idades.

Na Alemanha, 24.6% dos adolescentes ($N= 256$) que tinham indicado um videogame preferido tinham indicado pelo menos um videogame inapropriado para certas idades. Se a Alemanha tivesse empregado o sistema de classificação PEGI, a proporção seria de 23.8% e, como tal, não significativamente diferente da proporção que o USK indicaria ($p > .2$). O ESRB classificou os jogos preferidos pelos adolescentes alemães de forma que apenas 16% dos adolescentes usariam videogames inapropriados para certas idades. A diferença na proporção que o USK e o ESRB consideram inapropriada é significativa, no nível $p < .01$.

Se compararmos agora as práticas de classificação para os jogos preferidos dos adolescentes dos Estados Unidos, nós notamos primeiro que 28.1% dos adolescentes dos EUA mencionaram um videogame que o ESRB considera inapropriado para a idade deles, isto é, eles são muito jovens para usá-los ($N=308$). Esta proporção não é significativamente diferente da ($p > .2$) da proporção de adolescentes alemães mostrando uma preferência por videogames inapropriados para certas idades, conforme determinado pelo USK. Mais uma vez, comparamos a proporção de adolescentes dos EUA considerada

como preferindo os videogames inapropriados para certas idades pelo ESRB com a proporção que o USK ou PEGI indicaria. O USK classificaria as preferências de 33.8% dos adolescentes dos EUA como inapropriadas para certas idades. Essa diferença em relação à proporção, como relatada pelo ESRB, está apenas no processo de atingir uma significância ($p < .15$). Quanto ao PEGI, a proporção seria de 32.1% (com nenhuma diferença significativa para o ESRB, $p > .2$).

Discussão

No estudo 3, não enfocamos mais em uma determinada lista de videogames, mas investigamos como os três conselhos de classificação avaliariam os videogames preferidos pelos adolescentes. A análise de dados secundários nos permitiu coletar respostas de dois países que empregaram os nossos três sistemas de classificação (Alemanha e Estados Unidos). Os adolescentes nos forneceram uma lista dos seus jogos preferidos. A comparação da distribuição das categorias de classificação etária entre as duas amostras com os resultados do estudo 2 revelou que a maioria dos adolescentes de ambos os países preferiu os videogames que foram considerados adequados para eles. Ainda assim, observamos que uma proporção significativa, 20-30% dos adolescentes, preferiram, ao menos parcialmente, videogames inapropriados para certas idades. Os resultados para os Estados Unidos e a Alemanha não foram diferentes em um nível sistemático. Quando a prática de classificação para os videogames indicados pelos adolescentes das três instituições é comparada, todos os três sistemas trazem soluções semelhantes. O USK adota uma abordagem um pouco mais rigorosa na concessão de acesso aos videogames para adolescentes com 12-13 anos de idade do que o PEGI ou o ESRB. No entanto, como a diferença entre as práticas de classificação estão apenas se tornando significantes ou são muito pequenas, estes resultados não devem ser superestimados.

DISCUSSÃO GERAL

Nós analisamos a prática de classificação dos três sistemas mais importantes de autorregulamentação para videogames: o alemão USK, o pan-Europeu PEGI e o estadunidense ESRB. No nosso estudo, tratamos de duas áreas

prioritárias: (1) comparamos as específicas formas de funcionamento de cada sistema de classificação e (2) analisamos as decisões de classificação, propriamente ditas.

Como a análise baseada nos critérios identificados por Saurwein e Latzer (2010) demonstrou, cada um dos três sistemas segue um caminho levemente diferente dentro do paradigma geral da autorregulamentação. O sistema alemão USK – juntamente com outros instrumentos da legislação alemã – segue uma abordagem de regulamentação compartilhada com o governo, com uma preocupação maior em classificar os videogames independentemente do setor e manter uma estreita conexão com os órgãos regulatórios do Estado. O ESRB está posicionado do outro lado do *continuum* e centra-se em uma autorregulamentação direcionada totalmente pelo setor. O PEGI, por outro lado, ocupa uma posição de meio-termo com o foco na autorregulamentação, mas também mantendo uma estreita relação com os órgãos semi-governamentais. O PEGI é o único sistema de classificação que tem sido usado em um nível transnacional.

Apesar das diferenças na estrutura destes sistemas, descobrimos através de todos os nossos estudos que, no geral, os três sistemas de classificação trazem resultados bem semelhantes. Ao contrário do pressuposto, de que o sistema corregulamentado USK seria uma abordagem muito rigorosa (Hyman, 2005; Smith, 2006), descobrimos nos dois primeiros estudos que o ESRB foca mais na regulamentação do uso de videogame por crianças (com 12 anos de idade ou menos), enquanto o USK – e o PEGI até certo ponto – focam mais intensamente na regulamentação do uso de videogame por adolescentes (com 13 anos de idade ou mais). A diferença mais importante entre os três sistemas não está tanto na questão de como certos jogos são classificados, mas quais categorias são empregadas. Enquanto o PEGI e o USK empregam categorias etárias quase idênticas, o ESRB emprega categorias etárias levemente diferentes, além de focar mais nas crianças mais novas, como, por exemplo, com a introdução da categoria E10+.

Quando as decisões de classificação para os jogos preferidos dos adolescentes são investigadas, as chances são levemente mais elevadas de que o USK considere os videogames inapropriados para esta faixa etária, em comparação com os outros dois sistemas.

Para uma discussão adicional sobre como explicar estas diferenças nas presentes práticas de classificação, nós investigamos mais profundamente as

áreas onde os três sistemas de classificação diferem sistematicamente. Estas áreas foram (1) a classificação de conteúdos violentos e (2) a classificação de conteúdos com temas sexuais.

O USK classifica principalmente um tipo de videogame de forma mais intensa do que (principalmente) o ESRB: jogos com temas militares e de tiro. Por exemplo, várias edições da popular série *Call of Duty*, como *Call of Duty* ou *Call of Duty 2*, receberam uma classificação para adolescentes pelo ESRB e uma classificação de 16+ pelo PEGI, comparado a uma classificação de 18+ pelo USK.

Em termos de classificação de conteúdos violentos, os resultados de outros pesquisadores (Funk et, 1999) foram confirmados. O PEGI e o ESRB – os dois sistemas que utilizam descritores de conteúdo – classificam identicamente formas mais severas de violência ou linguagem imprópria. Entretanto, formas mais moderadas de transgressão não são tratadas em conformidade. É, mais uma vez, no sistema ESRB onde as formas mais moderadas de linguagem imprópria ou violência, como nos desenhos animados, são classificadas mais prontamente.

A maior discrepância em relação à classificação de conteúdos foi encontrada no conteúdo sexual. Os videogames que foram classificados pelo ESRB pelo seu conteúdo sexual não receberam um descritor de conteúdo no PEGI. Essa atitude diferente com respeito ao conteúdo sexual seria provavelmente devido a uma abordagem fundamentalmente diferente aos temas sexuais nos EUA e na Europa (Federman, 1998; Leone e Barowski, 2011). As mídias europeias, no geral, adotam uma abordagem bastante liberal em relação ao conteúdo sexual, em comparação com os EUA. Os efeitos desta abordagem diferente podem ser ilustrados por uma das séries preferidas e mais citadas pelos adolescentes: *The Sims*. O *The Sims 2* (PC) recebeu a classificação de 0+ do USK e a classificação de 7+ do PEGI, além de um descritor para violência. Do ESRB, o jogo recebeu a classificação “Adolescente” e descritores de conteúdo para humor grosseiro, temas sexuais e violência. Aqui, o USK adota uma abordagem muito mais liberal do que o ESRB, e o PEGI novamente ocupa uma posição de meio-termo, não visualizando a provável influência prejudicial do conteúdo sexual que o ESRB enxerga. Para a edição mais recente da série, o *The Sims 3*, a discrepância na codificação começa a nivelar, com o ESRB ainda classificando-o como “Adolescente”, e o PEGI mudando, agora, para a classificação de 12+. Ambos os sistemas usaram descritores de conteúdo para conteúdo sexual. Por outro lado, o USK classifica o jogo com um 6+.

Assim, concluímos que cada sistema de classificação parece focar em um determinado tipo de videogame que é regulamentado mais estritamente do que outros. O ESRB centra-se na regulamentação do uso de videogame por crianças, protegendo as crianças mais novas dos conteúdos violentos e sexuais. Para os adolescentes, o USK regulamenta, mais severamente, o uso de jogos violentos e de tiro, enquanto o ESRB assume uma postura mais liberal. Em todos os casos, o PEGI adota o meio-termo.

Como uma última etapa no nosso estudo, discutimos de onde essas diferenças podem surgir. Primeiro, as diferenças entre o sistema alemão USK e o estadunidense ESRB são surpreendentes, mas podem ser explicadas através das diferentes tradições culturais e legislativas: uma abordagem de mercado livre com a proibição de conteúdos sexuais nos EUA e um costume cooperativo com um foco maior na violência, no caso da Alemanha (Gibbons e Humphreys, 2011). Pode-se até mesmo argumentar que o absoluto modo de autorregulamentação no sistema dos EUA pode levar a uma prática de classificação mais liberal com respeito à violência, já que os videogames violentos são, geralmente, muito mais bem sucedidos, economicamente falando, do que os jogos com temas sexuais, sendo que o setor não está disposto a reduzir o fluxo de caixa. No entanto, a regulamentação mais rígida do uso de mídia por crianças nos EUA (12 anos de idade ou menos) não pode ser explicada pelo modelo liberal de mercado. Aqui, podemos argumentar que provavelmente a forte influência dos grupos cívicos praticantes de *lobby*, tais como a atuação das associações de pais e professores (PTA) na regulamentação de mídia nos EUA, é o fato causador deste foco maior. Por exemplo, desde 2008, o PTA e o ESRB têm colaborado nos materiais de informação para videogames. Em segundo lugar, podemos constatar que o sistema PEGI ocupa uma posição de meio-termo: ao mesmo tempo em que ele classifica o uso de mídia por crianças jovens de maneira mais rigorosa que o USK, ele classifica mais liberalmente do que o ESRB e, enquanto classifica o acesso de adolescentes mais velhos (16/17+) mais liberalmente do que o ESRB, ele classifica mais rigorosamente do que o USK. Isso também se reflete na sua forma de funcionamento como sendo mais independente da influência do Estado do que o USK, mas mais sujeito aos impactos legislativos do que o ESRB. Isto pode ser devido ao caráter supranacional do sistema. O PEGI parece basear-se em uma concessão entre as nações participantes. O exemplo do PEGI demonstra que tal concessão não precisa ser baseada no menor denominador comum. De fato, como uma conclusão para o nosso estudo, podemos até

mesmo apontar na direção de que há grande potencial para a regulamentação supranacional de videogames, já que sistemas distintos trazem, em grande parte, resultados semelhantes e as diferenças são muito mais provavelmente explicáveis por fatores culturais e não pelas diferentes posições jurídicas dos sistemas de classificação. Isto questiona diretamente a posição de exceção que a Alemanha se coloca do sistema PEGI; o fato de não seguir um esquema de classificação igualmente bem sucedido poderia até confundir os pais, pois os símbolos do PEGI são usados nas embalagens de videogame na Alemanha também, mesmo que eles não tenham nenhuma relevância jurídica.

Limitações

Ao usar três estudos diferentes (um estudo preliminar e dois estudos principais), a nossa abordagem foi capaz de demonstrar os diferentes aspectos da prática de regulamentação por cada um dos três sistemas. Todas as análises foram realizadas utilizando os dados secundários disponíveis. Esta abordagem tem algumas limitações, pois os pesquisadores precisam confiar no que está disponível. Uma análise mais aprofundada das práticas de classificação não pode abster-se da coleta direta de informações das pessoas no comando das intuições individuais. Aqui, entrevistas mais aprofundadas com codificadores e representantes de cada uma das instituições podem fornecer uma visão mais informativa sobre as diferenças nas decisões de classificação. De modo semelhante, pesquisas recentes já têm feito isto para uma investigação mais estreita do sistema alemão de proteção aos jovens e têm defendido o uso da análise de network (Loblich e Pfaff-Ruder, 2011). Para uma análise adicional sobre as diferentes estruturas das classificações etárias para videogames e/ou outros conteúdos audiovisuais, o uso de tal perspectiva pode ser promissor e vir a expandir a nossa pesquisa.

Além disso, a nossa pesquisa centra-se em três grandes sistemas ocidentais. Assim fizemos para seguir um *design* de sistemas semelhantes, mas, desta forma, as nossas descobertas estão restritas a este conjunto fechado de sistemas de autorregulamentação em democracias ocidentais. O próximo passo seria a ampliação da nossa abordagem aos sistemas de outras áreas. Aqui, podemos investigar até onde o envolvimento ainda mais forte do Estado, como o que é encontrado na Austrália (Smith, 2006) ou, mais recentemente, no Irã (Sack, 2010), pode impactar nas decisões de classificação e até que ponto as

proibições legais (como parcialmente disponíveis através do direito penal alemão, tal como no caso que observamos aqui) são formas efetivas de regulamentar o acesso dos adolescentes a um determinado tipo de conteúdo, ou se as proibições legais são, na verdade, comparáveis à censura, propriamente dita. Já outra linha de investigação poderia focar no sistema japonês CERO, como outro sistema autorregulatório. Aqui, as futuras pesquisas poderiam investigar de forma mais aprofundada o papel dos fatores culturais na classificação dos videogames, já que a cultura de videogames no Japão é muito diferente da cultura na Europa ou nos Estados Unidos.

CONCLUSÃO

Não podemos dizer – e esta nunca foi a intenção deste artigo – que um sistema de classificação é superior ao outro. Os três sistemas são, na verdade, bastante semelhantes em sua prática de classificação, mas a análise pôde demonstrar focos individuais para cada um dos sistemas. Apesar de diferenças cruciais nas formas de funcionamento de cada um dos três sistemas, há um entendimento comum sobre como regulamentar os videogames para as crianças e adolescentes em democracias ocidentais. O conteúdo violento e a linguagem ofensiva fazem com que alguns videogames estejam disponíveis apenas para adolescentes entre 12 e 13 anos de idade ou acima. O USK parece ser bastante sensível no que diz respeito à violência e pode até negar classificação para certos jogos violentos. O conteúdo sexual também faz com que alguns videogames estejam disponíveis apenas para os adolescentes mais velhos, mas aqui, os dois sistemas europeus têm uma abordagem muito mais liberal do que o ESRB.

Os sistemas com pouco envolvimento do Estado, como o ESRB e o PEGI, não são inferiores aos sistemas de correção, como o USK, no que concerne à restrição do acesso aos conteúdos potencialmente prejudiciais dos videogames. Eles podem até mesmo — como o exemplo da prática de classificação do EBSR mostra — ser mais restritivos e fornecer mais informações para uma determinada faixa etária (crianças com 12 anos de idade ou menos).

Financiamento

Esta pesquisa não recebeu nenhuma doação específica de qualquer agência de financiamento do setor público, comercial, ou sem fins lucrativos.

Notas

1. O Irã recentemente nomeou a ESRA (Associação de Classificação de Softwares de Entretenimento), esquema regulamentado pelo governo, como a primeira instância de regulamentação de videogame baseada nos valores islâmicos (Sack, 2010).
2. Apesar de raramente usados, videogames como o *Manhunt 2* (Playstation 2) e o *Condemned 2* (Xbox 360; Playstation 3), foram confiscados com base no §131 do StGB.
3. Para uma classificação unificada (videogames e filmes), Portugal utiliza diferentes categorias etárias (3+ = 4+, 7+ = 6+). A Finlândia vinha usando diferentes categorias etárias, mas, agora, adotou completamente o PEGI.
4. O VGChartz fornece informações sobre os números de vendas nas duas regiões, as Américas (do Norte e do Sul) e a EMEAA (Europa, Oriente Médio, África e Ásia). Como os EUA e a Europa são os maiores contribuintes para cada uma das respectivas regiões, visualizamos esses dados como uma aproximação aceitável dos videogames preferidos nos EUA e na Europa.
5. Devido às poucas menções, excluímos da nossa análise os descritores para violência sexual (0 menção) e “violência de ‘faz de conta’ ” (3 menções).

REFERÊNCIAS

- Anderson C., Shibuya A., Ihori N. et al. (2010) Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin* 136(2): 151-173.
- Bushman BJ. And Cantor J. (2003) Media ratings for violence and sex: Implications for policy makers and parents. *American Psychologist* 58(2): 130-141
- Byrd PL. (2007) It's all fun and games until someone gets hurt: The effectiveness of proposed video-game legislation on reducing violence in children. *Houston Law Review* 44(2): 401-432
- Engesser S. and Franzetti A. (2011) Media systems and political systems: Dimensions of comparison. *International Communication Gazette* 73(4): 273-301
- Federman J. (1998) Media rating systems: A comparative review. In: Price ME (ed.) *The V-Chip Debate: Content Filtering from Television to the Internet*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 99-132
- Ferguson CJ. and Kilburn J. (2010) Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations. Comment on Anderson et al (2010). *Psychological Bulletin* 136(2): 174-178
- Funk JB., Flores G., Buchman DD. and Germann IN. (1999) Rating electronic games: Violence is in the eye of the beholder. *Youth Society* 30(3): 283-312

- Gentile D., Humphrey I. and Walsh D. (2005) Media ratings for movies, music, video games, and television: A review of the research and recommendations for improvements. *Adolescents Medicine Clinics* 16(2): 427-446
- Gibbons T. and Humphreys P. (2011) *Audiovisual Regulation Under Pressure: Comparative Cases from North America and Europe*. London and -New York: Routledge.
- Gosselt JF., De Jong MDT. and Van Hoof JJ. (2012) Effects of media ratings on children and adolescents. A liminus test of the forbidden fruit effect. *Journal of Communication*. Epub ahead of print
- Hallin D. and Mancini P. (2004) *Comparing Media Systems: Three Models of Media and Politics*. Cambridge: Cambridge University Press
- Hoyneck T. (2008) Stumpfe Waffle? Möglichkeiten und Grenzen der Anwendung von §131 StGB auf gewalthaltige Computerspiele am Beispiel 'Der Pate – Die Don Edition' [A blunt weapon? Potentials and limitations of the application of §131 StGB (German Penal Law) on violent video games. The example of 'The Godfather'] *Zeitschrift für Internationale Strafrechtsdogmatik* 4: 206-217
- Hoyneck T., Moble T. Kleimann M. et al. (2007) Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen [Protection of minors from violent computer games: An analysis of the USK rating system]. KFN Forschungsbericht Nr. 101 Hannover
- Hyman P. (2005) Rated and willing: Where game rating boards differ. Available at www.gama-sutra.com/view/feature/2486/rated_and_willing_where_game_php
- Joeckel S., Blake S. and Schluetz D. (2013) The influence of age rating label salience on perception and evaluation of media. An eye tracking study. *Journal of Media Psychology* 25(2): 83-94
- Kent SL. (2001) *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon. The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. Roseville, CA: Prima
- Kerr A. (2006) *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/ Gameplay*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: Sage
- Kirsh SJ. (2003) The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior* 8: 377-389.
- Kreimeier B. (1999) Killing games: A look at German videogame legislation. 27 August. Available at: www.gamasutra.com/features/19990827/killing_games_01.htm (accessed 10 April 2013).
- Kutner L. and Olson CK. (2008) *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games*. New York: Simon and Schuster.
- Latzer M. (2000) Transformation der Staatlichkeit – Schlussfolgerungen für die Politik [Transformations in impacts of government – Conclusion for policies]. In: Latzer M. (ed.) *Mediamatikpolitik für die Digitale Ökonomie*. Innsbruck and Wien: Studien-Verlag, pp. 307-330

- Lemmens JS., Valkenburg PM. and Peter J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* 12(1): 77-95
- Lenhart A., Kahne J., Middaugh E. et al. (2008) Teens, video games, and civics. Available at: www.pewinternet.org/PPF/r/263/repport_display.asp.
- Leone R. (2002) Contemplating ratings: An examination of what the MPAA considers 'too far for R' and why. *Journal of Communication* 52(4): 938-954.
- Leone R. and Barowski L. (2011) MPAA rating creeps: A longitudinal analysis of the PG-13 rating category in US movies. *Journal of Children and Media* 5(1): 53-68
- Loblich M. And Pfaff-Rudiger S. (2011) Network analysis: A qualitative approach to empirical studies on communication policy. *International Communication Gazette* 73(7): 630-647
- Morse R. (2006) If you fail, try, try again. The fate of new legislation curbing minors' access to violent and sexually explicit video games. *Loyola L.A. Entertainment Law Review* 26: 171-201
- Nije Bijvarik M., Konijn EA. Bushman BJ. and Roelofsma P. (2009) Age and violent-content labels make video games forbidden fruits for youth. *Pediatrics* 123(3): 870-876
- Nikken P. and Jansz J. (2006) Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology* 31(2): 181-202.
- Nikken J. and Jansz J. (2007) Playing restricted videogames: Relations with game ratings and parental mediation. *Journal of Children and Media* 1(3): 227-243
- Nikken P., Jansz J. and Schouwstra S. (2007) Parents' interest in video game ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication* 22(3): 315-336
- Olson CK., Kutner LA. and Warner DE. (2008) The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research* 23(1): 55-75
- Raney AA., Smith J. and Baker K. (2006) Adolescents and the appeal of video games. In: Vorderer P. and Bryant J. (eds.) *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 165-180
- Sack D. (2010) A new rating system for video games based on Islamic values endorsed today in Dubai. Spawnpoint. Available at [www.spawnpoint.com/news/27009/A New Rating System for Video Games Based on Islamic Values Endorsed today in Dubai](http://www.spawnpoint.com/news/27009/A_New_Rating_System_for_Video_Games_Based_on_Islamic_Values_Endorsed_today_in_Dubai)
- Saurwein F. Latzer M. (2010) Regulatory choice in communications: The case of content-rating schemes in the audiovisual industry. *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 54(3): 463-484
- Smith S. (2006) Perps, pimps, and provocative clothing: Examining negative content patterns in video games. In: Vorderer P. And Bryant J. (eds.) *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 57-76

Stroud NJ. and Chernin A. (2008) Video games and the ESRB: An evaluation of parental beliefs about the rating system. *Journal of Children and Media* 2(1): 1-18.

Thompson KM., Tepichin K. and Haninger K. (2006) Content and ratings of mature-rated video games. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine* 160(4): 402-410

Wirth W. and Kolb S. (2004) Designs and methods of comparative political communication research. In: Esser F. and Pfetsch B. (eds.) *Comparing Political Communication: Theories,*

Cases, Challenges. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 97-114

Wood RH. (2009) Violent video games: More ink spilled than blood – An analysis of the 9th circuit decision in Video Software Dealers Association v. Schwarzenegger. *Texas Review of Entertainment and Sports Law* 10:103-122

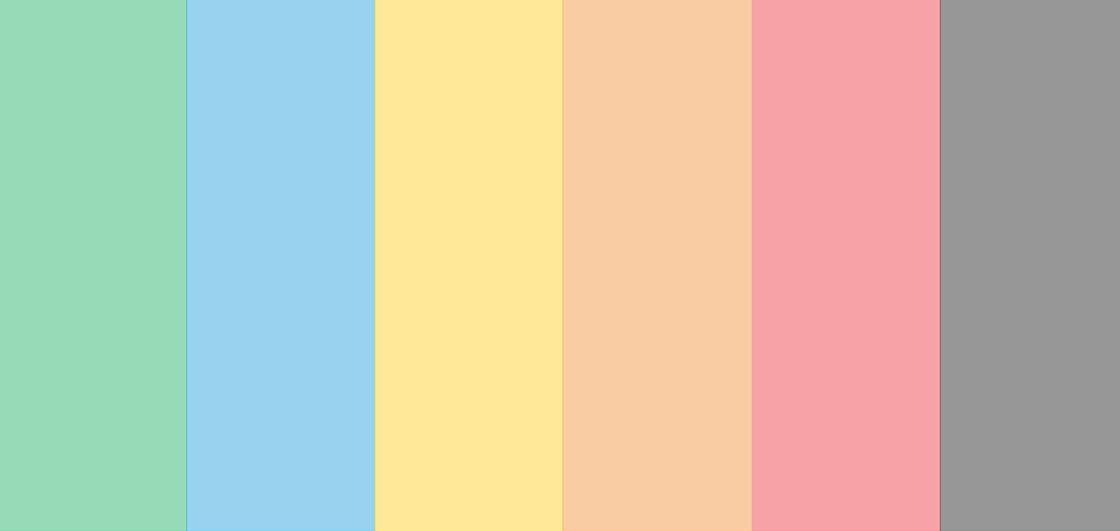
Base de dados online:

VGChartz: www.vgchartz.com/

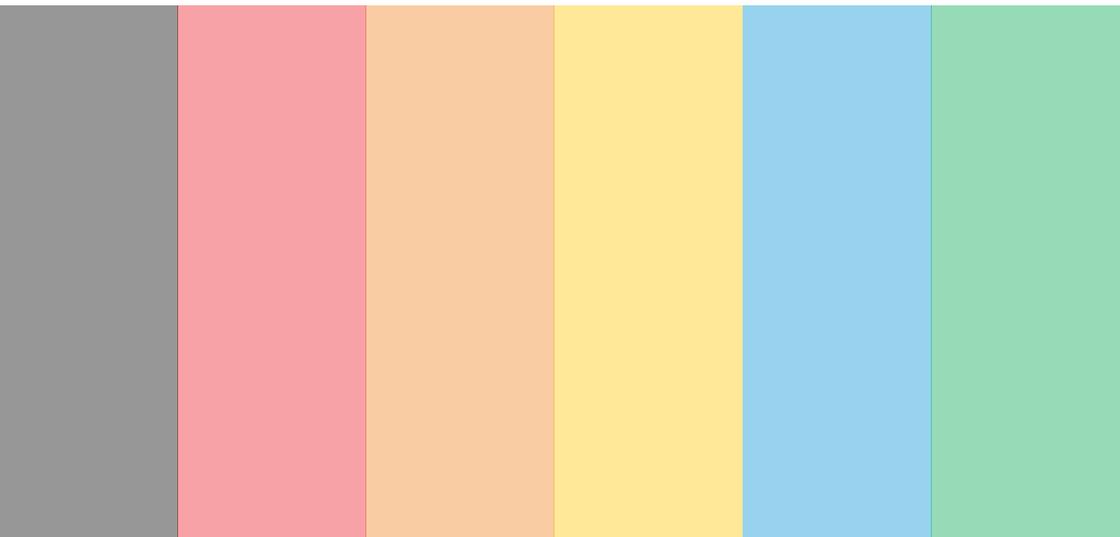
PEGI: <http://www.pegi.info/de/>

USK: www.usk.de/

ESRB: www.esrb.org/index-js.jsp



A Nova Classificação Indicativa e a violência nos games: apontando



A Nova Classificação Indicativa e a violência nos games: apontando novas leituras

*Lynn Alves*¹⁷

Os jogos digitais mobilizam distintos sujeitos por possibilitarem um nível de imersão e interatividade que se diferencia das demais mídias, como a televisão, o cinema e a própria internet. Embora ao longo dos últimos vinte anos a discussão em torno desse fenômeno cultural tenha crescido de forma exponencial em diferentes áreas, apontando limites e possibilidades dos jogos digitais¹⁸ para os seus jogadores, uma questão retorna sempre quando nos referimos a esta mídia em distintos espaços, seja de formação, mercado e pesquisa: a violência nos games (VG).

A violência surge como o retorno do recalcado, nos lembrando sempre que ainda não temos respostas padronizadas para responder aos questionamentos da mídia, dos pais e especialistas em torno da relação entre jogos digitais e comportamentos violentos.

As pesquisas apontam duas leituras. A primeira confirma que as imagens violentas apresentadas pelos games podem potencializar comportamentos violentos. A segunda leitura pode sinalizar que a violência social, em movimento crescente, repercute nos produtos de entretenimento, na medida em que tais atos permeiam o imaginário e o cotidiano do consumidor/jogador.

¹⁷ Pós-doutora em Jogos Eletrônicos e Aprendizagem pela Universidade de Turim. Professora Titular do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade de Estado da Bahia (UNEB). Professora do Programa de Pós-Graduação em Modelagem Computacional (SENAI/CIMATEC). Contato: lynnalves@gmail.com

¹⁸ Os vocábulos jogos digitais ou games serão utilizados neste artigo para denominar artefatos computacionais lúdicos com fins comerciais ou educativos que podem ser utilizados em computadores, na WEB, em dispositivos móveis ou consoles.

As duas leituras são reducionistas e acríticas uma vez que não contextualizam o fenômeno da violência, limitando-se a visões fragmentadas. Para compreender por que os jogos eletrônicos, os filmes, as imagens violentas, enfim, atraem os consumidores que buscam cada vez mais viverem experiências realistas, é fundamental compreender a violência enquanto um fenômeno que, segundo Minayo (1990 e 1999), resulta de três causas: da violência estrutural, também denominada de violência branca, da delinquência e da violência revolucionária ou de resistência.

Em 2012 Ferguson em um artigo da Time on line¹⁹, declarou que, há dez anos, nos Estados Unidos, os estudiosos e políticos levantaram a possibilidade de que a VG pode contribuir para tiroteios em escolas ou outros tipos de violência juvenil. Contudo, as vendas desses jogos subiram significativamente e a violência juvenil caiu para o nível mais baixo em 40 anos, segundo estatísticas do governo²⁰. Outro ponto que o autor destaca é a fragilidade dos estudos realizados, já que a maioria utilizou medidas de resultados que não tinham nada a ver com a agressão da vida real e não conseguiu controlar cuidadosamente para outras variáveis importantes, tais como violência familiar, problemas de saúde mental ou até mesmo de gênero em muitos estudos (tantos meninos jogam mais VG e são mais agressivos.)

Ferguson cita ainda duas pesquisas longitudinais que apontam resultados que contradizem a relação de causa e efeito entre jogar VG e atos violentos. O primeiro estudo foi realizado pelo próprio autor, com 165 crianças e adolescentes na faixa etária de 10 anos com meninos e 14 anos com meninas, ao longo de três anos. Os resultados desse estudo não apontaram nenhuma relação de longo prazo entre VG e agressão, juventude ou namoro e violência. Outro estudo longitudinal pontuado pelo autor, foi realizado com jovens crianças alemãs por Maria von Salisch e seus colegas²¹ que não descobriram nenhuma ligação entre VG e agressão.²²

¹⁹ Video Games Don't Make Kids Violent - Despite grave concerns that violent video games lead to aggression, the research suggests otherwise. In: POP Culture – Time on line. Disponível na URL: <http://ideas.time.com/2011/12/07/video-games-dont-make-kids-violent/>. Acesso 10 de mar. De 2014.

²⁰ Youth Perpetrators of Serious Violent Crimes. Disponível na URL <http://childstats.gov/americaschildren/beh5.asp>. Acesso 10 de mar. 2014

²¹ Salischa, Maria von; Vogelgesangb, Jens; Kristena, Astrid & Oppla, Caroline. **Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral?** In: Media Psychology, Volume 14, Issue 3, 2011

²² Em contraponto com as pesquisas apresentadas por Ferguson, indicamos os trabalhos o artigo Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review, de Anderson CA1, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, Rothstein HR, Saleem M. Que apontam uma relação direta entre VG e comportamentos violentos, publicado em março de 2010.

O autor cita ainda mais dois estudos que ratificam a não existência de relação direta de VG e comportamentos agressivos²³. E por fim, em 7 de outubro de 2013, Ferguson, junto com mais 228 pesquisadores da mídia, psicólogos e criminologistas enviam uma carta aberta para a *American Psychological Association* (APA)²⁴ pedindo para reconsiderar a posição sobre os efeitos da violência na mídia. A intenção dos autores da referida carta foi solicitar à APA que se abstenha no futuro de partir de declarações políticas evitando mais danos para o campo de investigação, confundindo a população.

Embora a discussão sobre a violência presente nos games retorne sempre quando ocorre algum fato hediondo envolvendo principalmente os jovens, no Brasil existem poucas pesquisas sobre este tema. Em uma investigação realizada no Banco de Teses e Dissertações da CAPES²⁵, no período de 1994 a 2010, foram encontrados apenas 2 trabalhos sobre violência. Um em nível de mestrado, defendido por Bittencourt (2006), o qual, estabelecendo interlocução com autores como Dadoun (1998), apontou que “a vivência da violência através dos jogos seria para os sujeitos, uma forma de derrotá-la, de buscar o heroísmo e a ascensão” (BITTENCOURT, 2006, p. 10).

E o outro foi uma tese de doutorado defendida em 2004, publicada posteriormente no livro intitulado *Game over: jogos e violência* (ALVES, 2005). A autora defendeu a premissa de que os games podem atuar como espaços de catarse para ressignificação de conteúdos internos dos jogadores. Para Alves (2004), a violência vivenciada na tela só é transposta para o real se o sujeito apresenta algum tipo de comprometimento relacionado com sua estrutura psíquica. Essa tese teve como interlocutores teóricos como Minayo (1990), Michaud (1989), Freud (1976), Diógenes (1998), entre outros.

É importante ressaltar que, embora a questão da violência seja relevante quando se trata dos produtos audiovisuais, especialmente os *games*, ainda existe uma produção bastante incipiente nessa área. Tal fato se repete quando a análise se refere aos demais produtos audiovisuais. Em uma pesquisa realizada

²³ Refiro-me aos estudos de Andrew Przybylski e seus colegas (A motivational model of video game engagement.) e Jose Valadez com Ferguson (Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition

²⁴ **Letter to APA on policy statement on violent media.** Disponível na URL: <http://www.stetson.edu/portal/stetson-today/2013/10/letter-to-apa-on-policy-statement-on-violent-media/> Acesso 10 de mar. de 2014.

²⁵ GAME STUDIES. Banco de teses e dissertações sobre games no cenário acadêmico brasileiro, tendo como interlocutores os pesquisadores da Educação. Salvador: UNEB/FAPESB, 2010.

por Steibel (2013), o pesquisador analisou 384 obras nacionais que faziam referência à Classificação Indicativa no Brasil e identificou que:

Pesquisas sobre a relação entre conteúdos violentos e seus efeitos em crianças e adolescentes foram explicitamente mencionados em um quinto das obras mapeadas (19%, N= 74). Dois eixos temáticos podem ser deduzidos a partir da leitura das obras: argumentos sobre o consumo de conteúdos violento em obras audiovisuais, e argumentos sobre o consumo de conteúdo violento em jogos eletrônicos e RPG. (STEIBEL, 2013, p. 10).

O autor ainda indica que as obras que fizeram referência a conteúdos de jogos eletrônicos e/ou RPG e classificação indicativa datam de quinquênios recentes, apresentando uma produção média de 16% das obras por período “referindo-se a jogos nos últimos dois quinquênios” (STEIBEL, 2013, p. 9).

Assim, a discussão sobre a violência presente nos distintos produtos audiovisuais e especialmente nos *games* exige ainda um maior esforço acadêmico e dos demais segmentos da sociedade para estabelecer um foro de debates para analisar de forma crítica e não reducionista o desejo pelo consumo de conteúdo violento e suas implicações para formação do sujeito.

Dentro desse contexto, o Ministério da Justiça através da Secretaria Nacional de Justiça – SEJU - vem contribuindo de forma significativa para ampliação deste debate, implicando os diferentes segmentos da sociedade, na medida em que convoca a todos a participarem com distintos olhares do processo de análise, avaliação e classificação dos conteúdos presentes nas mídias no que se refere a drogas, sexo e violência.

Assim, mantendo o tripé que norteou a metodologia de classificação nos últimos oito anos de descrição fática, descrição temática e gradação, a Nova Classificação Indicativa proposta pela SEJU lançada no final do ano de 2013 avança na sua proposição na medida em que constrói um modelo que se baseia nos seguintes aspectos: considera os conteúdos e não somente as faixas etárias; analisa o conteúdo estabelecendo parâmetros concretos que minimizam os aspectos subjetivos; aponta aspectos positivos e negativos da obra analisada; reforça a transparência no processo de classificação (MANUAL DA NOVA

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, 2013)²⁶. A portaria no. 368 de 11 de fevereiro de 2014 ratifica os documentos oficiais anteriores que regulamentam a Classificação Indicativa no Brasil.

No que se refere ao conteúdo violento que será analisado, destacado aqui por conta de ser o aspecto mais criticado nos jogos digitais, a SEJU apresenta uma definição operacional do fenômeno como “força desreguladora capaz de atentar contra a integridade física e/ou psíquica, causando danos com o objetivo de dominar ou de destruir o indivíduo, a comunidade, a nação ou, até mesmo, a humanidade” (MNCI, 2013, p. 18).

O conteúdo presente nos jogos digitais considerados mais violentos, a exemplo do GTA 5, expõe o jogador a cenas que apresentam violência física e simbólica que podem potencializar comportamentos e atos hediondos por parte dos gamers que já apresentam comprometimentos na sua estrutura psíquica. Contudo, é importante ressaltar que estes comportamentos também podem emergir a partir de um simples bate-papo.

É importante compreender a violência enquanto um epifenômeno que não pode e não deve ser analisado à luz de apenas um referencial teórico, mas de forma contextualizada, já que está presente no nosso cotidiano de diversas formas, desde os primórdios da humanidade.

Obviamente que a indicação de atos e comportamentos violentos presentes nos produtos audiovisuais e especialmente nos *games*, deve ser registrado, analisado, alertando aos seus consumidores, especialmente aos pais que devem ter um papel fundamental na mediação do que pode ou não ser consumido pelos seus filhos. Esta decisão implica muitas vezes nos valores que norteiam a estrutura de cada família.

Portanto, a Classificação Indicativa tem um papel importante na medida em que pode subsidiar os pais na decisão de qual conteúdo é melhor para seus filhos, fomentando o debate em casa e na escola.

Seduzidos pela “glamourização da violência” os jogadores podem muitas vezes adotar uma postura acrítica em relação ao conteúdo que é veiculado pelos jogos, não percebendo que muitas vezes as implicações ideológicas presentes na mídia. Portanto mecanismos que apontem um olhar para além de posturas reducionistas, contribuem também para construção de um olhar mais crítico das

²⁶ Disponível na URL <http://www2.recife.pe.gov.br/wp-content/uploads/Anexo-IV-Manual-da-Nova-Classifica%C3%A7%C3%A3o-Indicativa.pdf> . Acesso 20 mar. 2014

A partir de agora utilizaremos a sigla MNCI para nos referir ao Manual da Nova Classificação Indicativa

narrativas no que se refere não só a violência, mais a questões relacionadas com étnica, ética, gênero, diferentes ideologias presentes nos discursos midiáticos.

Nos últimos anos, a mídia nacional e internacional tem divulgado acontecimentos com alto grau de violência, envolvendo jovens que, teoricamente, têm as suas necessidades básicas atendidas, uma vez que são oriundos de uma classe média empregada, com a garantia de habitação, alimentação, saúde e educação, desmistificando, assim, a relação linear entre delinqüência e miséria.

Assim como estes fatos, também outros são transformados em grandes espetáculos, que podem ser reconstruídos através da mediação das tecnologias digitais, levando, muitas vezes, à banalização do fenômeno, à indiferença dos espectadores em relação à dor dos violentados e ao amalgamento dos acontecimentos reais e ficcionais.

Podemos relacionar essa espetacularização a um processo mais amplo de estetização da violência²⁷, que vem sendo explorado pela mídia. Os atos irascíveis são exibidos, tomando-se por base uma preocupação plástica, artística, sedutora, mobilizando a pulsão escópica, que se caracteriza pelo prazer de olhar, pela curiosidade, pelo desejo de saber, que liberta o nosso lado *voyeur*.

A espetacularização da violência possibilita o afloramento das emoções e sentimentos em torno de imagens violentas hipervalorizadas, realimentando “o imaginário sombrio dos receptores – seus medos, suas perplexidades e mistérios, seus desejos, suas angústias e sua insegurança” (SILVA, 1997, p.16). O telespectador, mesmo assistindo a noticiários, tem a sensação de estar vendo um filme de ficção, cujas cenas o mobilizam, mas, logo em seguida, são esquecidas, substituídas pelos seus tramas da lida diária.

Segundo Rocha, a possibilidade de “visibilização interfere na forma de aparecimento, de organização e no desenrolar de certos fenômenos violentos” (1997, p. 35).

Os acontecimentos só ganham repercussão e credibilidade quando exibidos nas telas. Nesta sociedade marcada pela imagem, temos que estar atentos ao jogo maniqueísta estimulado por estes canais, visto que é possível,

²⁷ Benjamin pontua o fato de que o Nazismo foi o primeiro movimento organizado a lançar mão da estetização da violência como forma de sedução e adesão aos seus ideais políticos.

BENJAMIN, Walter. Crítica da violência - crítica do poder. In: Documentos de cultura, documentos de barbárie. São Paulo: Cultrix, 1986.

graças à mediação dos softwares, editar, retrabalhar, transformar as imagens, e conseqüentemente, os fatos, sem deixar vestígios.

Tanto a estetização quanto a espetacularização da violência vêm sendo bastante potencializadas nos jogos eletrônicos, em que a morte cada vez mais violenta passa a ser sinônimo, muitas vezes, de grandes vendas. Podemos citar o exemplo de três jogos recordes de vendas: Call of Duty²⁸, Assassin's creed²⁹ e GTA 5, nos quais eliminar pessoas, é o objetivo final. Seduzidos pelo desafio de vencer as batalhas imaginárias e aumentar os escores, os *gamers* não conseguem perceber o nível de violência existente nas imagens.

Diante do exposto, torna-se inevitável um questionamento: qual a relação que se estabelece entre a violência das telas e o comportamento agressivo de indivíduos? Estariam as imagens de violência, que são exibidas nas telas e vivenciadas nos jogos, intensificando o comportamento violento dos habitantes das grandes metrópoles, hoje? Os games violentos podem atuar como espaços que possibilitam aos *gamers*, ressignificar suas dores e angústias, atuando de forma catártica?

Estas questões não serão respondidas aqui, pois exigem investigações e reflexões que neste momento extrapolam a intenção deste artigo. Contudo, devem ser aprofundadas e discutidas nos distintos cenários da sociedade.

Essa discussão foi reafirmada com a proposta da Nova Classificação Indicativa na medida em que aponta que “nem todo conteúdo violento apresenta a mesma potencialidade de causar impactos negativos nos públicos infante-juvenis” (2013, p. 19). Por exemplo, um jogo que apresenta um conteúdo no qual o jogador vivencia situações de violência, a exemplo do Games Of Thrones, explícitas ou não, mas estão inseridas em um contexto no qual os personagens lutam pelo poder, buscam vingar seus familiares executados “injustamente” e as intrigas norteiam muitas vezes decisões que implicam em atos violentos, podem contribuir para que os jogadores compreendam um pouco o momento histórico da Idade Média, mesmo que apresentado de forma ficcional no jogo, na série ou nos livros que tratam desta narrativa. Despertando muitas vezes o desejo de aprofundar a discussão e o tema iniciado no universo

²⁸ Em dezembro de 2012, o jogo Call of Duty foi responsabilizado pelo massacre em uma escola americana.

²⁹ Em agosto de 2013, Marcelo Eduardo Bovo Pessegini, 13 anos, acusado de matar cinco pessoas da família, jogava o Assassin's creed e a mídia prontamente relacionou o crime ao fato do adolescente jogar o jogo.

do jogo, dando origem a uma aprendizagem colateral, categoria teórica que Johnson (2005) toma emprestado de Dewey.

O Johnson enfatiza que o importante é o modo como os jogadores estão pensando enquanto jogam e não o que estão pensando. Assim, essa aprendizagem colateral não está relacionada a conteúdos, mas sim a conceitos que são desenvolvidos e poderão ser utilizados em diferentes situações escolares ou não.

Além disso, no referido jogo a violência torna-se um “caminho necessário para passar uma mensagem de paz” (MCL, 2013, p. 19).

Assim na medida em que a MNCI propõe que as análises dos produtos audiovisuais não se pautem apenas em aspectos subjetivos, que se atente para as inadequações e adequações, o contexto onde são inseridas cenas de violência, sexo e drogas, a transparência do processo desenvolvido para classificar as mídias, envolvendo a sociedade no processo e propondo uma avaliação mais universalizada percebe-se claramente não apenas uma coerência com a proposta desenvolvida inicialmente, mas principalmente um avanço a partir da escuta sensível que foi realizada nos últimos anos para garantir o bem estar de crianças e adolescentes, mas também uma preocupação com o fortalecimento de uma cultura de paz na sociedade do espetáculo.

Esta avaliação universalizada enfatizada no Art. 34 da Portaria no. 368/14 enfatiza que: “os jogos eletrônicos e aplicativos distribuídos apenas por meio digital são dispensados de prévio requerimento ao DEJUS, desde que autotclassificados no sistema internacional de classificação etária, conhecido por International Age Rating Coalition” – IARC³⁰.

O IARC é uma ferramenta de indicação etária usada pelo Ministério da Justiça para aplicativos e jogos digitais. Com ela, o criador de um game ou app submete a autotclassificação indicativa pela plataforma e recebe uma classificação válida em 36 países simultaneamente (que são fiscalizadas pelo Ministério da Justiça e podem ser denunciadas pelo público). As empresas donas de lojas virtuais de jogos e aplicativos estão gradativamente se adaptando ao sistema, como ocorre em outros países como Estados Unidos e Canadá³¹.

Tal estratégia além de possibilitar uma comparação das diferentes avaliações de um mesmo jogo sintonizadas com os valores de cada país

³⁰ <https://www.globalratings.com/>

³¹ Informação disponível no site do Ministério da Justiça. Disponível em: <http://portal.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJ6BC270E8PTBRNN.htm> . Acesso 10 de mar. de 2014.

envolvido, permite que os jogos produzidos no Brasil, possam de alguma forma, ser internacionalizados no que se refere a avaliação de diferentes órgãos competentes.

Um breve encaminhamento

Diante da discussão apresentada acima e intencionando contribuir para o debate e a eficácia da Nova Classificação Indicativa, sugiro considerar que:

- a) a indústria de jogos eletrônicos é a terceira maior do mundo em faturamento, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística;
- b) o Brasil é o quarto maior mercado do mundo.
- c) de cada 100 brasileiros, 23 se divertem com videogames (IBOPE, 2012)³² e que 39,4% dos jogadores têm entre 12 e 19 anos e estão em idade escolar.
- d) apesar do crescimento das pesquisas sobre jogos eletrônicos no Brasil, principalmente nas áreas de Educação (20 dissertações e 5 teses) e Comunicação (16 dissertações e cinco teses), no período de 1994 – 2010, ainda temos um número pequeno de investigações que têm a violência como objeto de pesquisa.³³
- e) os conteúdos como sexo e drogas não foram objetos de investigações acadêmicas nas narrativas dos games;
- f) violência, sexo e drogas são as temáticas potencialmente avaliadas pela classificação indicativa;
- g) o conteúdo julgado impróprio (violência, sexo e drogas) vende, atrai e seduz os jovens;
- h) a portaria 1643/12 MJ determina que jogos e aplicativos comprados pela internet também terão classificação, implicando as empresas que disponibilizam estes produtos como responsáveis pela avaliação, seguindo o padrão nacional.

Proponho:

³² Pesquisa do IBOPE - Realizada entre maio e junho/2011. Universo: 69 milhões de pessoas

³³ Dado ratificado na pesquisa de Steibel (2013) citado neste artigo.

- a) realização de uma pesquisa que objetive identificar e analisar os jogos produzidos no período de 2012 – 2014, autotransclassificados a partir dos critérios do IARC, indicando, quando necessário, novos critérios de análise que possam subsidiar as entidades envolvidas, bem como a SEJU. A intenção é verificar se os critérios estabelecidos atendem as necessidades e especificidades culturais do nosso país, já que um mesmo jogo pode ser classificado de forma diferente por cada órgão responsável pela avaliação³⁴. É importante ressaltar que a UNESCO e a Secretaria Nacional de Justiça lançaram em março de 2014 cinco editais para Fomento de Pesquisa sobre Classificação Indicativa³⁵, constituindo-se em um significativo passo para envolver a comunidade de pesquisadores para contribuir com a construção não apenas de novos olhares, mas principalmente de outras práticas para o sistema de Classificação Indicativa no Brasil.
- b) Outro produto desta investigação seria a criação de orientações pedagógicas para os pais e gamers sobre as questões que são enfocadas nos jogos analisados, incluindo a análise de outros produtos transmidiáticos se houver, relacionados com o jogo. A perspectiva da narrativa transmidiática defendida por Jenkins (2008) se estrutura como uma nova estética para atender as novas exigências dos consumidores que passam a ser mais críticos e produtores de conteúdo, na medida em que participam ativamente de comunidades de conhecimento, criando um novo universo mediado por múltiplos suportes midiáticos. As duas ações aqui propostas visam aprofundar a discussão em torno dos temas: sexo, violência e drogas.
- c) Estas ações poderiam subsidiar os usuários/gamers a tornarem-se avaliadores em potencial, indo além da fruição de jogar,

³⁴ Por exemplo, vinculados a IARC, estão: Classificação Indicativa (ClassInd) – Brazil, Entertainment Software Rating Board (ESRB) - U.S. and Canada, Pan European Game Information (PEGI) - 30 countries in Europe and the Middle East e Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – Germany.

³⁵ <http://apps.unesco.org.br/edital/>

desenvolvendo um olhar mais crítico e analítico dos produtos midiáticos que consomem, especialmente os games.

E por fim, acredito que as ações propostas acima podem contribuir para fortalecer os mecanismos participativos já utilizados pelo SEJU, na medida em que podemos envolver a comunidade de pesquisadores da área de games que cresce a cada dia e que se encontra anualmente em dois eventos (Seminário de Jogos eletrônicos, Educação e comunicação – construindo novas narrativas³⁶ e no SBGAMES³⁷), além de outros eventos que têm GTs sobre games, a exemplo do ABCIBER³⁸, para mobilizar este grupo e os gamers a se tornarem avaliadores em potenciais. Nestes encontros poderíamos criar espaços para discutir mecanismos, critérios e continuar garantindo a qualidade da avaliação, principalmente a autoclassificação. Esta ação irá fortalecer as ações já desenvolvidas pelo SEJU junto à comunidade para sensibilizar e envolvê-los a participar da classificação indicativa.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. Game over – jogos eletrônicos e violência. 2004. 211 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004
- _____. Game over – jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.
- BITTENCOURT, Cristiane. 2006. 135 f. Jogos eletrônicos: deuses e demônios na formação do homem. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.
- DADOUN, Roger. A violência: ensaio acerca do “homo violens”. Rio de Janeiro: Ditei, 1998.
- DIÓGENES, Glória. Cartografia da cultura e da violência – gangues, galeras e o movimento hip hop. São Paulo: Anna Blume, 1998.
- GAME STUDIES. Banco de teses e dissertações sobre games no cenário acadêmico brasileiro, tendo como interlocutores os pesquisadores da Educação. Salvador: UNEB/FAPESB, 2010.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008

³⁶ <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2014/home/>

³⁷ <http://sbgames.org/>

³⁸ <http://abciber.org.br/index1024.html>

JOHNSON, Steven. Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

MICHAUD, Yves. A violência. São Paulo: Ática, 1989.

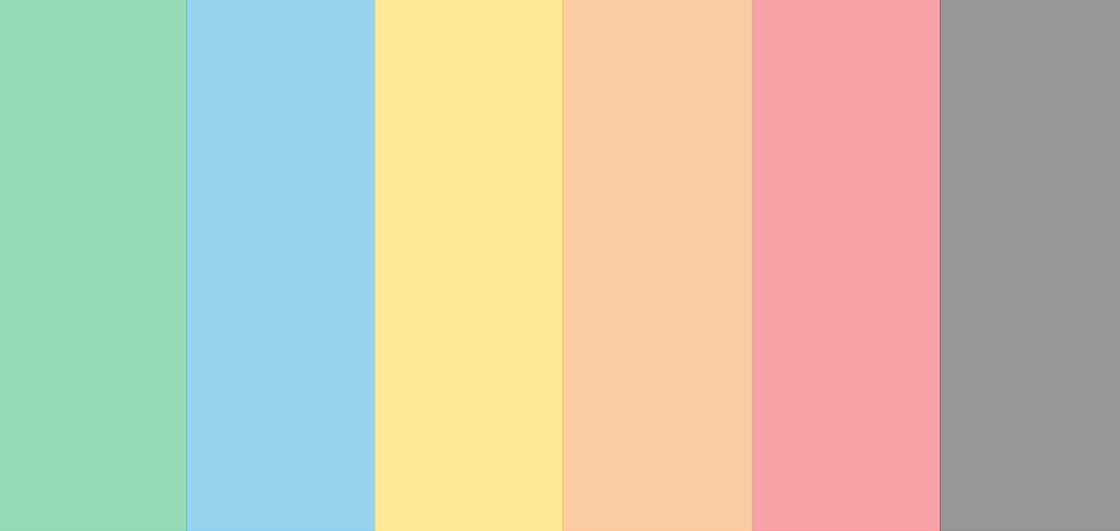
MINAYO, Maria Cecília. A violência na adolescência: um problema de saúde pública. Cadernos de Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 278-292, jul./set. 1990.

ROCHA, Rosamaria Luiza de Melo. Estética da violência: por uma arqueologia dos vestígios. Data. 1997, 285 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, Local. São Paulo. Orientador: Prof. Dr. Ciro Marcondes Filho

SILVA, Magno Luiz Medeiros da. Televisão e violência: o imaginário sombrio dos adolescentes. São Leopoldo: Unisinos, 1999, p. 133-150.

_____. Vidrados em violência: o processo de recepção de imagens violentas da televisão entre os adolescentes. Data: 1997, 296f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, Local. São Paulo. Orientador: Profa. Dra. Elisabete Mokrejs.

STEIBEL, Fabro. Classificação indicativa: uma análise do estado da arte da pesquisa sobre o tema no Brasil. In: COLÓQUIO NACIONAL SOBRE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, 2013, Brasília. (mimeo).



Games, narrativa e Classificação

Indicativa: um jogo de cooperação



Games, narrativa e Classificação Indicativa: um jogo de cooperação

*Arthur Protasio*¹

“Censura!”.

Este deve ser um dos comentários que mais escuto quando converso com pessoas sobre a Classificação Indicativa. O que é muito curioso, não? Afinal, ela surgiu justamente após a extinção da Divisão de Censura de Diversões Públicas em 1988 no Brasil. Reflitamos.

Esse pensamento não é condenável se percebermos que o cidadão deseja apenas o livre acesso a conteúdo, cultura, artes e espetáculos públicos. Um dos principais pilares da nossa Constituição Federal é a liberdade do indivíduo – inclusive de se expressar – e, num primeiro momento, soa um tanto agressivo imaginar que uma pessoa seja impedida de consumir um determinado filme ou jogo. Diante de uma variedade tão grande de obras ofertadas é difícil aceitar que possamos ser privados de usufruir deste vasto catálogo que apresenta uma miríade de temas e expressões.

Ler diversos livros, assistir a filmes, apreciar espetáculos de teatro e participar de uma vida cultural são elementos que garantem não só o entretenimento do indivíduo, mas uma grande partilha social. Estar em contato com arte é uma grande oportunidade de troca de conhecimento e experiências por meio da expressão das obras.

O filósofo Jacques Rancière se apresenta como um importante expoente desta abordagem quando afirma que o consumo de obras promove

¹ Designer de Narrativas da Fableware e Mestre em Design. Presidente da IGDA Rio – International Game Developers Association.

deslocamentos políticos. Significa dizer que a leitura permite que pessoas conheçam diferentes realidades sociais às quais não teriam acesso durante seu cotidiano. A abordagem pode ser realista, como dizer que um advogado passou a conhecer melhor a vida de um farmacêutico após assistir a um documentário sobre a profissão; ou mais abstrata e fantasiosa, ao dizer que um espectador se identificou com um personagem apaixonado em um filme de ficção científica.

Inclusive, outro pensador francês também traz interessantes constatações para qualificar a relevância e importância do consumo de obras culturais e artísticas. Para Paul Ricoeur, a narrativa é uma forma de consolar e inspirar o indivíduo. A “bomba-relógio” que é a passagem do tempo demonstra a impotência do ser humano diante da inexorabilidade de sua finita existência. Eventos traumáticos, acasos incontornáveis e coincidências inexplicáveis habitam nosso cotidiano e não há nada que possamos fazer, mas o ato de narrar e contar histórias é uma forma de apaziguar esta ansiedade. Por isso, a tragédia grega foi tão importante. Ao estudá-la, Ricoeur constatou que o seu enredo era como uma intriga coesa e intrinsecamente costurada. Uma tessitura da intriga meticulosamente elaborada para resolver uma determinada história, mas também trazer respostas e acalmar as insatisfações de qualquer indivíduo.

A ilustração fica nítida quando constatamos o gênero do romance oferecendo o “amor que sempre desejamos, mas nunca aconteceu” em filmes e livros. Ou quando percebemos que devemos valorizar a vida porque há personagens (dentro e fora da ficção) superando condições extremamente mais infelizes que as nossas.

Em suma, basta dizer que a narrativa cumpre o importante papel de acalmar a insatisfação do indivíduo que se vê frustrado diante de acontecimentos sobre os quais não tinha controle (e viveu uma história diferente da que gostaria); mas, também, de promover a satisfação a partir da inspiração e estímulo para que o indivíduo aprenda com as histórias e viva futuras experiências dotado de um novo olhar.

Assim, constatada a importância da arte e cultura para nós como indivíduos e membros da sociedade, voltemos ao tópico inicial. Sob esta ótica, soa extremamente agressivo imaginar que uma pessoa seja impedida de consumir um determinado filme ou jogo. Logo, se por um lado é compreensível o desejo do ser humano por obras e a sua insatisfação diante da Classificação Indicativa; por outro, é intrigante observar a voracidade e agilidade com que instituições, veículos de comunicação e os próprios indivíduos criticam

quaisquer obras a fim de promover vínculos causais entre uma mídia e eventos negativos.

Seja esta a conexão entre o consumo de um filme e um assassinato ou um jogo e um atentado terrorista. Ainda que inúmeras críticas sejam de argumentação questionável e a ausência de fundamentação em pesquisas científicas seja notória, é extremamente comum observar uma mídia sendo condenada pela sociedade em razão dos atos de um indivíduo criminoso. As ações de um geram consequências e penalizações para todos.

O que nos leva ao peculiar impasse no qual a sociedade fica frustrada diante da perspectiva de não ter acesso a determinado conteúdo, mas furiosa perante a possibilidade de que o acesso a esta mesma obra possa gerar indivíduos ameaçadores.

Se repararmos, a mídia dos jogos eletrônicos atualmente é uma das principais vítimas dessa esquizofrenia social. Simultaneamente elogiada por ser um sucesso comercial de proporções colossais – como é o caso do jogo Grand Theft Auto V que quebrou sete recordes mundiais (conforme o Guinness World Records) e arrecadou US\$1 bilhão em 72 horas –, criticada por ter (supostamente) motivado diversos crimes nos últimos anos – dentre eles o Massacre de Realengo de 2011 – e reconhecidos como segmento cultural, conforme a Lei Rouanet. É no mínimo um cenário peculiar.

Por isso, no que diz respeito ao consumo e à influência de obras, vale primeiramente destacar uma correlação interessante que passa despercebida nestas ocasiões. Assim como nenhum indivíduo é composto por uma única influência ou referência, assim são as obras. Somos um conjunto de todas as experiências que vivemos e nos compõem como ser.

Nesse sentido, há uma gigantesca gama de narrativas espalhadas pelo mundo, pois há uma pluralidade de gêneros e histórias a serem contadas. Umam tendem ao romance, outras à ação, há o gênero policial, bem como a não ficção e o suspense. Por quê? Porque nenhuma vida é composta por um único aspecto ou abordagem e os gêneros das obras refletem isso. Seja porque a “arte imita a vida” ou simplesmente porque autores buscam explorar diferentes sensações, gêneros atuam como uma importante orientação na escolha do entretenimento do consumidor por destacarem as diferentes categorias na qual uma mesma obra pode se encaixar.

O mesmo se aplica ao indivíduo. A professora Lynn Alves constatou em sua pesquisa, Game Over - Jogos Eletrônicos e Violência, a importância de se

atentar para a história de um indivíduo quando o mesmo apresentar questões afetivas e comportamento agressivo, em vez de atribuir diretamente aos jogos eletrônicos a responsabilidade por desvios de conduta. Outros pesquisadores observaram resultados similares, como é o caso do livro *Grand Theft Childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do* de Lawrence Kutner e Cheryl Olson. Seus autores afirmaram que é possível falar em uma relação entre violência e jogos eletrônicos, mas não em causalidade. Segundo eles, o tema da violência é mutável, pois a própria sensibilidade da sociedade varia com o passar do tempo e uma determinada razão que é considerada válida para condenar um jogo hoje pode ser vista como inofensiva no futuro.

Falo por experiência própria que se hoje sou roteirista e pesquisador de jogos e narrativas é porque durante boa parte da minha vida consumi diversas histórias por meio de várias mídias. Sempre gostei de ler, assistir a peças e filmes, escrever e jogar. O curioso, no entanto, é que enquanto eu me sentia como uma esponja enquanto absorvia conteúdo de um filme ou livro, me sentia como um vetor transmissor de ideias enquanto escrevia. No caso dos jogos, eu sentia os dois. Gostava de conhecer as histórias dos personagens, mas também de controlá-los para formar a minha e gerar algo como um resultado híbrido entre a absorção e criação de histórias.

Embora não soubesse o motivo na época, após anos de pesquisa, produção (e jogando), hoje enxergo o jogador como autor de uma obra criativa construída a partir dos fundamentos oferecidos pelo produtor. O resultado é uma tela preparada pelo desenvolvedor, mas pintada pelo jogador que demonstra a individualidade de cada experiência. Por mais similares e lineares que as experiências possam ser, a mínima participação de cada jogador é o suficiente para caracterizar o jogo como um canal de comunicação de ideias e consolidar aquela narrativa como uma criação única de cada pessoa.

Isso graças à interatividade, o diferencial inerente aos jogos eletrônicos, que permite uma forma de narrativa que se distingue das demais. Esta é a história que decorre como resultado direto da participação do jogador e as ações que este opta por realizar. Uma manifestação que pode acontecer por meio de decisões narrativas que afetem o percurso (pré-determinado) da trama de um jogo, mas também por meio de uma criação inteiramente de responsabilidade do jogador. Alguns exemplos cativantes são a expressão criativa ilimitada que surge a partir da criação de casas e gerenciamento de

famílias em *The Sims*, as aventuras criadas em RPGs como *World of Warcraft* e *Neverwinter Nights*; usando *Halo* para gravar machinimas (vídeos criados a partir do jogar) ou a construção de cidades e mundos em *MineCraft*.

Portanto, se o jogo pode ser um elemento de expressão cultural tão relevante, cabe compreendê-lo dentro do escopo da Liberdade de Expressão estabelecida pela nossa Constituição. A proteção da cultura e da arte fica evidenciada em dispositivos legais da Constituição Federal Brasileira como os artigos 5º, inciso IX; 215; 216; 220, parágrafo 2º; e 217 que explicitam essa preocupação.

O inciso IX se apresenta como um dos principais alicerces dessa proteção por garantir um dos direitos fundamentais do indivíduo e da coletividade, que é a liberdade de expressão. Seja em relação à atividade intelectual, artística, científica ou de comunicação, independentemente de censura ou licença. O artigo 215 determina que o Estado garanta o pleno exercício dos direitos culturais assim como o acesso às fontes da cultura nacional apoiando as manifestações culturais. O artigo 216 identifica, em seu inciso III, as criações científicas, artísticas e tecnológicas como patrimônio cultural brasileiro. O artigo 220 corrobora a ideia proposta inicialmente pelo inciso IX de que a manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação não deverão sofrer qualquer restrição. O parágrafo 2º do mesmo artigo 220 reitera a afirmação do caput ao vedar toda e qualquer censura de natureza política, ideológica e artística. Por fim, o artigo 227 afirma que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente o acesso à cultura, dentre vários outros direitos.

Tendo esta fundamentação em mente e a compreensão de a mídia do jogo eletrônico também deve ser encarada como uma criação intelectual, artística, científica ou de comunicação; torna-se uma consequência lógica a sua proteção legal. Afinal, se a disseminação da cultura e da arte é tão importante para sociedade e os jogos têm demonstrado que adquiriram este papel de manifestação cultural e artística, cabe garantir a sua livre disseminação e acesso.

No entanto, esta afirmativa é mais fácil dita que realizada. Os jogos digitais já passaram por períodos tempestuosos no que concerne sua existência como mídia. Embora possam ser considerados cultura e a Portaria nº 1.100 de 14 de julho de 2006 tenha vindo para promover a sua classificação indicativa, isso não significa que tenham passado incólumes ao longo dos anos. Desde a década de 1990, mais de 10 jogos já foram proibidos no país. Projetos de lei e

decisões judiciais proibitivas, como a do Counter-Strike e EverQuest em 2007 e Bully em 2008 representaram ameaças à liberdade de expressão do jogo eletrônico ao ultrapassarem a diretriz etária já estabelecida pelo próprio governo.

Ações como essas são as que levam o cidadão a encarar a Classificação Indicativa como censura - ainda que sejam bem distintas uma da outra e não devam ser confundidas. Pois o próprio indivíduo indaga: se a indicação etária já existe e é promovida pelo braço executivo do governo, o que leva sua esfera judicial a contrariar essa atuação? Qual a diferença entre a sentença judicial que me impede de comprar um jogo e a classificação que não me deixa ir ao cinema?

Censura é a proibição de conteúdo para todo e qualquer indivíduo. Jogos proibidos tiveram sua distribuição encerrada e comercialização impedida para que ninguém tivesse acesso ao conteúdo, independentemente de idade. A classificação indicativa, contudo, promove o que seu nome indica. Trata-se de uma orientação para o consumidor, bem como operam os gêneros de obras, a fim de proteger o indivíduo e, em especial, a figura da criança e do adolescente.

Embora os critérios da Classificação Indicativa sejam fundamentados nos pilares do sexo, drogas e violência, isto não significa que sejam tópicos condenáveis. Ao contrário, são elementos presentes na sociedade humana desde tempos imemoriais e o seu contato praticamente inevitável ao longo da vida do ser humano. Discutir sexo, drogas e/ou violência não é sinônimo de perversão do cidadão, inclusive porque a abordagem pode ser educativa, mas é compreensível que determinados assuntos sejam apropriados em determinadas épocas da formação do ser humano. Assim, é natural, que embora a pluralidade de temas e abordagens nos ramos culturais e artísticos seja extremamente bem-vinda, não seja responsável expor uma criança a conteúdo que lhe seja inadequado. Trago um exemplo.

Certa vez estava dando aula sobre jogos, narrativa e liberdade de expressão para uma turma de pós-graduação em Direito. Assim como este artigo, boa parte da aula era voltada para a apresentação de conceitos e questionamentos. O que é liberdade de expressão? O que são os jogos eletrônicos? Qual sua relevância?

Um dos jogos que gosto de citar é Grand Theft Auto. Afinal, poucos exemplos conseguem reunir tantos elementos cruciais para este debate. A série é tanto um exemplo de sucesso comercial, sátira cultural, expressão artística quanto uma das mais criticados em relação ao tema “jogos e violência”. Em sala

de aula, não foi diferente. Enquanto eu falava sobre seus méritos expressivos (independentemente da faceta violenta) e mencionava a citação de Matt Selman, produtor da série animada *The Simpsons*, que indicou os irmãos Houser (produtores da série) para a revista *Times* como uma das cem personalidades mais influentes do mundo; pude notar olhares inconformados. Selman inclusive compara a série *GTA* às obras de Balzac e Dickens por considera-la um sarcástico retrato moderno que discute vários aspectos da nossa sociedade. Isto foi, no entanto, suficiente para despertar uma aluna.

“Professor. Eu conheço esse jogo. É um absurdo. Dei pro meu filho de presente e pouco depois o vi atropelando pessoas nas ruas.”

A reação da mãe era esperada, afinal o jogo de fato apresenta cenas pesadas. Todos os enredos da série são focados em personagens que por um motivo ou outro se envolvem com o mundo do crime. Nesse processo, realizam diversas ações ilegais para conseguir sobreviver – cada um com sua motivação particular – e presenciam situações e contextos que poder envolver sexo, drogas e violência. É um universo adulto para adultos que, por meio de uma grande liberdade de atuação e humor negro, discute elementos da vida adulta. Assim como fazem outros livros e filmes.

“Quantos anos tem seu filho?” Indaguei.

“Sete.” Respondeu a aluna.

A mãe havia dado o jogo de presente para o filho, mas não atentado para o adesivo negro do Ministério da Justiça que indicava “18” como a idade mínima recomendada para jogar. A aluna não cometeu um crime ou uma ação ilegal, mas ela deixou de perceber que os jogos eletrônicos são uma mídia como qualquer outra e apresentam uma variedade de conteúdos que não se restringe ao público infantil. Assim, diante da falta de atenção, subestimou o potencial dos jogos e falhou na consciente educação. Ao final da nossa conversa, indicou que em vez de optar por conversar com seu filho sobre o conteúdo que ele já havia consumido, preferia remover o jogo de seu acesso sem grandes explicações e culpar o jogo.

Esse pequeno episódio apenas evidencia que o conteúdo de diversos jogos, por mais culturais e artísticos que sejam, são direcionados para variadas faixas etárias. Tal é o caso de *GTA* que, assim como diversos filmes e livros, adota os adultos como público-alvo. Por isso, da mesma forma como filmes são classificados pelo Ministério da Justiça, também são os jogos. Uma vez classificado, o jogo deve estar disponível para o público adequado e

consequentemente proteger a figura da criança e do adolescente, impedindo-os de ter acesso a conteúdo inapropriado.

A questão é que é necessário compreender que o jogo só atua como mídia de expressão na medida em que o público adequado possa consumi-lo. Se este é proibido, questiona-se até que ponto o governo admite esse direito de exprimir ideias e mensagens. Leva-se a crer que a rixa não seja com o conteúdo veiculado (afinal outras mídias fazem o mesmo), mas com o formato. Provavelmente porque a mídia do jogo eletrônico é nova e ainda terreno desconhecido para muitos.

Em outras palavras, enquanto a sociedade não reconhecer o jogo eletrônico como uma mídia expressiva e a Classificação Indicativa como uma orientação amistosa, estaremos fadados à condenação dos jogos e da confusão com a censura. Os pais que oferecerem conteúdo inadequado para seus filhos (de acordo com a Classificação Indicativa) devem fazê-los de maneira consciente acompanhada de diálogo. É impossível (e certamente não é recomendável) privar um filho de viver, mas é crucial utilizar a educação para fundamentar princípios e valores que atuarão como filtro no momento de processar o consumo de qualquer mídia.

Com o intento de auxiliar na formação da criança e do adolescente, a Classificação Indicativa busca apenas promover uma orientação que poupe os pais da necessidade de fazer uma pré-avaliação de todo conteúdo que seus filhos irão consumir. Isso, no entanto, também significa que para fazer uso adequado da Classificação, os pais precisam conhecer e compreendê-la. Assim como os jogos.

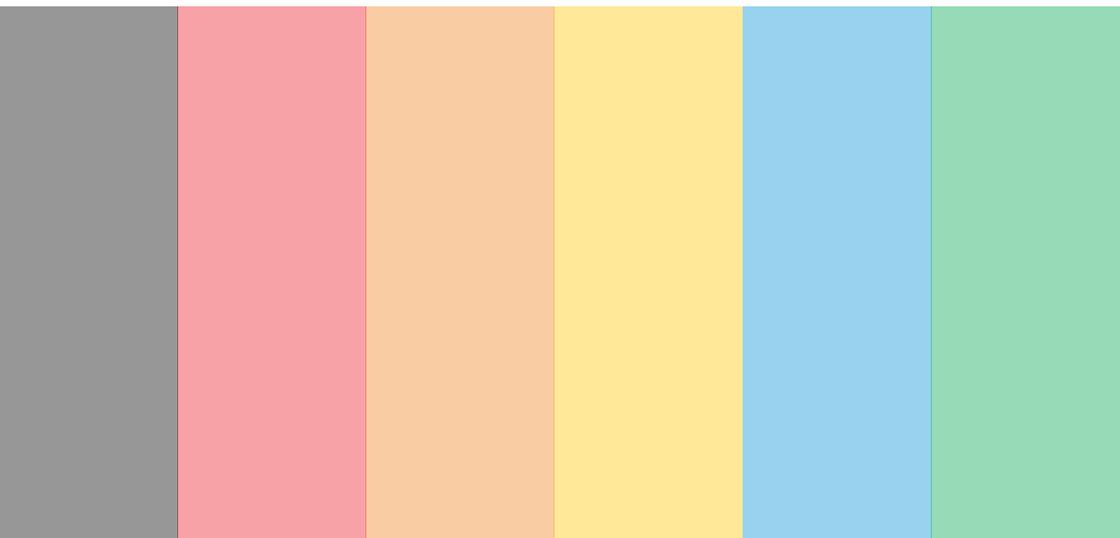
Ambos se tornam inócuos e frustrados em seus objetivos sem o devido conhecimento e consentimento da população. O jogo deixa de ser uma ferramenta de expressão e a classificação deixa de orientar. Por isso é tão importante que o acesso à Classificação seja fácil e a relação entre a própria e o cidadão deixe de ser uma de competição, mas cooperação. Com a possibilidade de autotransparência, o sistema internacional IARC e maior divulgação em torno da Classificação Indicativa, esse processo de conscientização popular se torna muito mais prático. Além disso, segurança é oferecida a todos: os pais por saberem o que seus filhos estão consumindo, produtoras e emissoras por entenderem quais critérios são utilizados na avaliação das obras e o governo por contar com a participação da sociedade civil. Talvez, mais importante ainda seja

a concepção de que o amplo respeito, conhecimento e adesão à Classificação Indicativa desestimulam potenciais proibições de obras – sejam jogos, filmes etc.

Em suma, ao não respeitar a Classificação Indicativa todos saem perdendo – especialmente os jogos e a liberdade de expressão. Ao respeitar, no entanto, todos ganham e a liberdade de expressão passa a contar com um promissor futuro pela frente.



O desafio da Classificação Indicativa para os jogos



O desafio da Classificação Indicativa para os jogos

Moacyr Avelino Alves Junior²

Sem dúvida alguma a classificação indicativa no Brasil é mais que fundamental, porém, pela visão comercial, ela pouco influencia na compra ou na venda do produto relativo a games. A ACIGAMES (Associação Comercial Industrial e Cultural dos Jogos e Aplicativos do Brasil) mencionou em sua pesquisa datada de 2012 que 95% das pessoas não se atentam para a classificação indicativa na hora da compra de um jogo.

Ao fazer isto, simplesmente fechamos os olhos para a importância que ela tem perante nossos filhos e entes queridos e acabamos por repassar a nossa responsabilidade de cuidar dos nossos filhos àqueles que tem pouco interesse de preservar a “inocência” de nossos jovens. No setor comercial, a única resposta que se tem é “Se você comprou esse produto e achou ele impróprio, deveria ter se atentado à classificação indicativa”.

Analisando alguns conteúdos para a TV nos deparamos com um problema ainda mais grave, que é a banalização da violência nos programas televisivos. Diante da exibição de uma cena ou programa violento, a reação padrão da sociedade é inicialmente se comover, para logo depois tratar do assunto como banalidade. O tratamento da violência na TV, deste modo, é mais grave do que nos jogos.

² Presidente da ACIGAMES.

Proteger as crianças do conteúdo prejudicial ao seu desenvolvimento – aqueles que as expõe prematuramente a conteúdos de alto impacto – é função não apenas dos pais, mas que deve ser compartilhada pelos empresários do setor.

Logo, não é facultado ao comerciante usar a classificação indicativa apenas como mecanismo de defesa própria, jogando a culpa de uma má escolha apenas no consumidor que supostamente não prestou atenção. A classificação é um mecanismo de defesa do próprio consumidor, e o empresário compartilha da responsabilidade de apontá-la ao seu cliente.

Uma sugestão potencialmente eficaz para isso seria que todo o lojista tivesse em seu local trabalho uma pequena placa contendo a tabela de classificação indicativa. Por meio da placa, em local de destaque, um pai que compra um jogo como adulto como GTA teria maiores chances se atentar ao conteúdo impróprio para seu filho de pouca idade.

Hoje em dia, jogos eletrônicos são como filmes interativos e, tal como acontecem nos grandes lançamentos para cinema, aqueles que mais atraem público e consumidores são os de forte conteúdo violento, como as séries God of War e Battlefield. Ainda sim, são vendidos livremente no Brasil mesmo com elevada classificação indicativa.

Quando um pai adquire este jogo para seu filho sem se atentar ao conteúdo, com ou sem a ajuda do lojista, acaba deixando passar que o jogo apresenta não só cenas fortes de violência, como decapitações, mas também conteúdo sexual velado.

Embora, no “calor do game”, essa se torne apenas mais uma cena no meio de tantas, o conteúdo não passa despercebido pelo jogador, especialmente o mais jovem. Pelo contrário, o apelo do jogo faz com que o jogador se identifique com a obra e interaja com ela mais do que faria com um filme comum. Dentro do jogo, é possível torcer, vibrar com a vitória ou se enfurecer com uma fase difícil.

Apesar desta interatividade, não é correto colocar a culpa nos games para atos de violência real. Esta inferência carece de fundamento, mas é chamativa o suficiente para ser aceita como verdade diante de um fato isolado noticiado na imprensa. Os games, pelo contrário, têm ajudado pessoas a aliviar o estresse (fenômeno da catarse). Um jogo violento se torna o modo que aquele jogador tem de extravasar sua raiva e evitar ser socialmente violento.

A gênese da violência está na condução da família ou no *bullying* sofrido pela criança. A culpada, muitas vezes, é nossa alienação no processo de criação dos filhos: deixamos de observar transtornos de comportamento nas crianças, sendo notados de fato apenas em estágio mais avançado.

Por fim, a atual facilidade de acesso das crianças a qualquer tipo de informação por meio da internet demanda dos pais que tenham ainda mais cuidado ao monitorar as ações de seus filhos. O próprio Ministério da Justiça reformou seu sistema de classificação para jogos digitais de modo a permitir uma autoclassificação monitorada pela sociedade. A reforma foi benéfica ao mercado, desburocratizando o processo de licenciamento, mas também cobra da sociedade sua parcela de responsabilidade em garantir que aquele conteúdo está adequado.

Não é mais possível limitar que crianças tenham acesso apenas ao que foi previamente comprado ou analisado; a busca por informação é ativa por parte delas, cabendo aos pais se posicionarem como acompanhantes permanentes, não como filtros iniciais. Crianças têm a vida toda pela frente para experimentar os diversos conteúdos dos jogos no momento em que estiverem preparadas para tal; pais atenciosos são aqueles que evitam a exposição prematura.

Agradecimentos

Andrew Puddephatt

Arthur Protasio

Brian O'Neill

Cristina Ponte

Elisabeth Staksrud

Leyla Dogruel

Lucimara Desiderá

Lucyna Kirwil

Lynn Alves

María Dolores Souza

Miriam von Zuben

Moacyr Alves

Sergio Denicoli

Sonia Livingstone

Sven Joeckel

CADERNOS DE DEBATE DA CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Vol. 3 – Classificação Indicativa e novas mídias

Brasil - 2014



Departamento de
**Justiça, Classificação
Títulos e Qualificação**

Secretária Nacional
de Justiça

Ministério
da Justiça

