



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 (salvo 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.

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



Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura

Departamento de
**Justiça, Classificação
Títulos e Qualificação**

Secretaria Nacional
de Justiça

Ministério
da Justiça



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

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

Letícia 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

Prestadores

Adriano Leite Silva - Ágil

Darlan Miranda Gomes - GVP

Kátia Iza Dias Xavier dos Santos - GVP

Tatiane Mayara Santos Alves - GVP

Valéria Godoi Rosa – ÁGIL

SUMÁRIO

<i>PREFÁCIO - CARTA DO SECRETÁRIO NACIONAL DE JUSTIÇA</i>	7
<i>APRESENTAÇÃO</i>	9
<i>Freedom of expression and the internet</i> Andrew Puddephatt	13
<i>A regulação da internet: políticas da era da comunicação digital</i> Sergio Denicoli	44
<i>Avanços na Regulação de Conteúdo On-Line</i> Brian O'Neill	59
<i>In their own words: What bothers children online?</i> Sonia Livingstone, Lucyna Kirwil, Cristina Ponte e Elisabeth Staksrud	70
<i>Crianças e adolescentes: usando a internet com segurança</i> Lucimara Desiderá e Miriam von Zuben	94
<i>Consumo televisivo infantojuvenil multi-tela</i> María Dolores Souza	106
<i>Sistemas de classificação de videogames nos EUA e na Europa: Comparando seus resultados</i> Leyla Dogruel e Sven Joeckel	119
<i>A Nova Classificação Indicativa e a violência nos games: apontando novas leituras</i> Lynn Alves	149

<i>Games, Narrativa e Classificação Indicativa: Um jogo de cooperação</i> Arthur Protasio	162
<i>O Desafio da Classificação Indicativa para os Jogos</i> Moacyr Alves	172

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!



Freedom of Expression on the Internet

L 10 12 14 16 18



Freedom of expression and the internet

*Andrew Puddephatt*¹

*'The same rights that people have offline must also be protected online' -
UNHCR Resolution, 2012*

THE INTERNET AND THE MEANS OF COMMUNICATION

The internet has changed the way people communicate dramatically. Thousands of years ago, early humans painted hunting scenes on cave walls, leaving messages that communicate to us even today, though the meaning has been lost. For most of human history communication was limited and local, based as much upon rumour and personal anecdote as anything more authoritative. The decisive stage in the promotion of freedom of expression came with Johannes Gutenberg and the invention of the printing press. This enabled the mass production of information and opinions and their circulation on a scale previously unimaginable. It is still hard to assess, in retrospect, the impact of the printing press – we cannot imagine a world without print - but arguably, in Europe, the Reformation and the Renaissance were outcomes – as was the Thirty Years War (demonstrating that all innovation has a dark as well as light side). The advent of the printing press also required new skills among the

¹ Diretor executivo da Global Partners Digital.

population – literacy, numeracy, and, more subtly, the ability to understand literary metaphor and similes.

The twentieth century saw the advent of radio and analogue television across the world. This enabled communication to reach directly into each household, with news and information communicated rapidly across populations in their millions. The power of communications to shape events became very apparent in this era – radio and TV stations became axes of power, so much so that the first step in any coup was to physically seize and occupy the stations. Control of communication – what people can know and say – became central to the exercise of any repressive power.

Until recently, people relied on communication gatekeepers to access information, journalists, editors, or governments. Wall posters, books, billboards, newspapers, television all use a ‘one-to-many’ model of communication, where owners and distributors of content have the power. How these means of communications are regulated and controlled has therefore been a vital concern to organizations like UNESCO and the Special Rapporteurs for freedom of expression, who seek to promote and protect freedom of expression. The right to freedom of expression has meant that we need to be able to buy a newspaper free of government control, or listen to a radio station of our choice, or read the books and articles that reflect a wide range of views. We have come to realize that, in order to protect democracy, the media must be plural and diverse and have the freedom to provide the means of information exchange, debate and variety of opinion that is necessary for all of us to realize our freedom of expression in the fullest sense. Over the past years a consensus has emerged as to the shape of a media environment that best supports freedom of expression – an independent press, a balanced and regulated broadcast environment, professional self-regulated journalism, etc. The Media Development Indicators, developed by UNESCO, have provided a guide for governments to build a media environment that matches this model.

AFTER THE PRINTING PRESS

The emergence of the internet has ushered in an era of change as profound as that of the original printing press. It is a powerful technology that is

changing the way we work, socialise, organise and consume. Consequently, it has enormous implications for freedom of expression.

In essence, our communication with each other has been transformed by the ability to turn different kinds of information, voice, sound, image or text into digital code, accessible by a range of devices from the personal computers to the mobile phones. Digitalising information in this way has enabled the transmission of large volumes of data almost instantaneously across the world.

For most of human history, our ability to communicate beyond our immediate physical environment has been through ‘one-to-many’ communication modes – cave paintings, wall posters, newspapers, radio and TV. In each case the creator/ editor/ controller of content has had the power to shape and frame our perceptions of the world. With the internet there is the potential to have a truly interactive communication medium where people can become creators, co-creators, curators or editors, and not just consumers of content. It creates the potential for lateral communication relations between people rather than simply relying upon exclusively hierarchical relations.

WHERE DID THE INTERNET COME FROM

The US President Eisenhower created the Advanced Research Projects Agency (ARPA) in 1958 as a direct response to the launch of the Russian satellite Sputnik, panicked by the evidence of Soviet technological advance. ARPA created a computer network linking just four computers and called the network ARPANET. In 1973, engineers began to look at ways to connect ARPANET computers through radio instead of sending data across phone lines (PRNET – packet radio network). In 1977 satellite communications were added (SATNET) and the connections between multiple networks was called inter-networking, or the internet for short. In one phrase, the internet is simply a network of networks.

As crucial as the creation of the network itself was the creation of the service that made the networks accessible, the World Wide Web (WWW).

The WWW turns a series of blank networks requiring knowledge of the exact configuration in order to use it, into a comprehensible map of networks. It does this through three key functions:

- a publishing format, Hypertext Markup Language (HTML);

- an address for each piece of information (known as its Uniform Resource Locator or URL); and
- a means of transferring information, through the Hypertext Transfer Protocol (http).

These functions enables ordinary people to navigate around the network, send messages, publish and share information, and access enormous volumes of content. It is this combination of networks and services operating globally that make communication on this scale possible in the digital world.

So in one environment the entire range of support for freedom of expression is encapsulated. Whereas in the offline world a letter is distinct from a phone call, a radio broadcast or a library, (and each is subject to a different regulatory structure) with the internet all of those functions are contained in one medium. The distinct norms and values we associate with offline means of communication (we expect phone calls and letters to be private, but not radio or TV broadcasts) apply to the internet simultaneously. One of the great challenges in developing free expression norms and value online is the co-existence of different modes of communication in the same space. For example, many people using twitter imagine that they are having a conversation when in fact they are publishing.

Another crucial difference between the internet and other communication technologies is that it has not been built to a central design – it has mutated from a defence network, through an academic network, into a global communication medium. Anyone can build on the internet. Unlike radio or television, that require prior permission from regulators before licences are issued, simply plugging a computer into a network makes it part of the internet itself. It is a dynamic environment, constantly changing, more like an organic evolving ecosystem than a mechanical series of cables and switches. In turn this creates the need for a regulatory system that is more appropriate to managing an ecosystem.

This open character of the internet, its ability to adapt to users own needs (something that Vint Cerf famously called ‘permissionless innovation’), and its flexible architecture means that it has grown very fast. This growth has been at an astonishing rate compared to any other media in history, from 16m users worldwide in 1995 to 2.5bn users now and rising. Today, more than a third of the world’s population have access to the internet. What was an English

language, elite medium until a few years ago, is now increasingly diverse mass media for the planet.

And the volume of data held online is also growing rapidly – the amount of data on the internet is estimated to be 467 billion gigabytes of data, the equivalent of a stack of books stretching from Earth to Pluto ten times (3.2 billion kilometres), and this amount of data is doubling every 18 months. Furthermore, storage is practically infinite. Of course access is still very uneven with 70% of households in the global North connected but only 20% of households connected in the global South.

HOW THE INTERNET IS CHANGING FREEDOM OF EXPRESSION

Freedom of expression has long been recognised as one of the most important human rights both in itself and as the foundation of other rights and democratic freedoms. In international law, freedom of expression underpins the right to freedom of thought and opinion (UDHR, Article 18), freedom of association (UDHR, Article 20), and participation in government (UDHR, Article 21). It is protected in a range of significant international and regional human rights instruments including Article 19 of the International Covenant on Civil and Political Rights (ICCPR); Article 13 of the American Convention on Human Rights; Article 9 of the African Charter (elaborated by a specific declaration agreed in October 2002); and Article 11 of the European Convention on Human Rights (ECHR). Some have argued that if the right to freedom of expression is guaranteed, no other civil and political rights are necessary.

Why is freedom of expression regarded as so important within the international system of human rights protection? Why is it protected in so many regional and global human rights instruments?

There are three main reasons why freedom of expression is seen as important.

Firstly, it is essential for our integrity as human beings that we can express ourselves. It is a human need to have our own identity, and realise our own capacities. What distinguishes us as human is the fact that we experience our identity in the act of communication. It is communication that distinguished early human beings from hominoid apes, and communication that was the basis of early human communities. So the ability to express ourselves in words, music,

dance or any other form of expression is essential to the realisation of our humanity.

Secondly, freedom of expression is the foundation of other rights and freedoms. Without freedom of expression it is not possible to organise, inform, alert, or mobilise in defence of human rights and democracy. Political parties and legislatures cannot function properly without the ability of people to communicate freely with each other. Moreover, the individual right to freedom of expression is meaningless unless it can take public form, which requires an independent media that offers a public platform for the exchange of views. In turn this is not conceivable without freedom of expression guarantees.

Thirdly, as Amartya Sen has persuasively argued freedom of expression is a precondition of social and economic development. Transparent and open communications are necessary to ensure economic and social development that benefits everyone. For example, Sen argued that famine is almost never caused by a lack of food but by a lack of information. More broadly, businesses cannot operate without access to information, opinions and news. Corruption cannot be tackled in secrecy – it needs the transparency provided by the free flow of information and opinion to be tackled.

The right to freedom of expression should be thought of as having both negative and positive requirements. People not only have the right to receive information and ideas, but also the right to be able to seek and impart them. To fully realise the right to free expression, the exchange of opinions, ideas and information should therefore be a public act, not something confined to private conversation. It is the public nature of free expression that makes it a strong foundation for democratic societies in which the rights of all individuals and communities are upheld. It is in this aspect that the internet has been so transformative.

The internet reshapes and reforms these core arguments. Its unique features taken together – the merging of different communication modes in one environment, its adaptive architecture, and the effects of effectively infinite digital storage capacity – show how the internet has become such a powerful democratising force, transforming freedom of expression across all of its core rationales. Specifically the internet creates:

- new abilities to create, curate and edit content (enhancing the ability to express oneself across physical boundaries), which creates new possibilities for realising human integrity and capacity;

- new abilities to organise and mobilise (strongly underpinning other rights and freedoms and opening new ways of bypassing censorship and controls on freedom of association as was seen during the Arab Spring); and
- new abilities to innovate and generate economic activity and development (many argue that the internet has had a greater impact on Africa than aid).

Probably the single most important factor in understanding the impact of the internet on freedom of expression is the way in which it increases our ability to receive, seek and impart information. It enables the collaborative creation and sharing of content – it is world where anyone can be an author and anyone can publish. The internet is helping develop spaces that can empower people, helping them communicate, collaborate and exchange views and information. This represents, in a real sense, the ‘democratisation’ of freedom of expression as it is no longer necessary to rely upon professional journalists or gatekeepers to act as public spokespeople for our views.

Peer-to-peer communication allows people to get past the gatekeepers and communicate directly with each other. In this viral world, people can more easily question official sources of information and share what they find. Mobile phones stream police brutality in Iran to the web. Text messages can mobilise millions and topple presidents. Farsi websites can open up spaces for Persian poetry and Iranian politics that have been shut down elsewhere.

CHANGES AND CHALLENGES

One complicating challenge arising from these changes is that communication mediums are no longer distinct either in terms of their architecture or their interaction with each other. Print, broadcast, traditional telecommunications, even mail are no longer distinct and separate categories. Traditional media has converged with digital media. Telephone can be accessed over the internet, as can mail (through email or instant messaging), or television, radio or even newspapers. As a recent report for UNESCO states:

Technological convergence has expanded the number of and access to media platforms as well as the potential for expression. It has enabled the emergence of citizen journalism and spaces for independent media, while at the

same time fundamentally reconfiguring journalistic practices and the business of news.

Historically different media and communications were regulated distinctly in accordance with different norms and principles but these separations are increasingly less relevant. Infrastructure itself is converging and is increasingly interdependent. Spectrum is used for television, radio, 3g and 4g networks – most information communications utilise it. And the actors in these spaces are interdependent, from telecommunications providers through to social media providers and content generators like traditional news and television companies. This chaotic convergence creates an environment that is difficult to frame, let alone understand, let alone decide upon the appropriate type of regulation.

Moreover just as these new technologies create, they also destroy. The explosion of self-generated content, from videos to blogs, threatens traditional media organisations that are struggling to survive in an online world as their revenue streams collapse. Money is flowing from traditional communications companies, who generate content, to those who provide platforms and aggregate content (such as Google). The media environment that free expression activists have grown comfortable with is being transformed into something more fluid, undefined and harder to understand.

It is also creating a crisis in journalism as revenue flows away from those who create content towards those who establish platforms for content. This is drying up resources for investigative journalism, making it increasingly difficult to generate accurate high quality professional content. This is more pronounced in the global north than south where the internet has a greater penetration but we can expect to see the same trends emerging across the globe in the next ten years. The evidence from the north is that only media organisations able to survive comfortably are organisations such as the BBC in the UK who are willing to invest resources without a direct return (thanks to their tax funded status) or those specific journals able to charge significant funds for access to high quality and specialised content such as the New York Times or the Financial Times. But this is not a solution for most media organisations in most societies. Media organisations and the profession of journalism are facing a gathering crisis.

A particular challenge is to understand how this new developing environment shapes freedom of expression. Freedom of expression has always required there to be a debate about who controls content, but there was no

need to think about the technology that carried that content. The type of printing press or a camera used to convey content was not important because the device could not change the message. The content controller was a journalist, editor, publisher or censor.

But in the digital world, content can be controlled and remade by the very technologies that deliver it. Servers that give access to the network can be used to block particular websites. Powerful figures accused of corruption can pay the mafia to attack dissident websites. Software can be built to screen out free expression information from its search results (through software installed on users' computers that blocks access to certain Web addresses). Internet service providers (ISPs) can be required to block access to the addresses of websites that contain certain key words denying users access. Text messages can be intercepted and used to track protestors.

The equipment that provides network access can be adjusted so that it blocks access to the internet. Censorship software can be built into personal computers to prevent people from accessing online content – but in a way that is effectively hidden from users so that they do not know that the content has been made unavailable. Web pages can be prevented from appearing in the results listed by internet search engines – instead the search engines can be used to redirect requests for information into ‘safe’ sites that carry censored and controlled information. All the user will see is a failed search request.

In addition, many states create a culture of self-censorship by monitoring online activity through automatic mechanisms and by internet ‘police’ who actively ‘patrol’ the web. Arrests and detention of high profile ‘cyber dissidents’ can add to this chilling effect.

Nor are the threats to freedom of expression and broader human rights confined to actions by governments. The capacity of the internet to manage large volumes of data means that there are new opportunities for private companies to encroach upon people’s privacy as well as enabling overarching surveillance of vast amounts of communication. Modern communications companies have become some of the wealthiest and most powerful companies on the planet . This wealth can be deployed to recruit an army of lobbyists to defend their interests or to directly fund campaigns . Increasingly the open character of the internet is threatened by companies seeking to create ‘walled gardens’ where users are directed to, and sometimes confined in environments where only that companies applications and services are allowed. Controversial

content can be taken down by companies without recourse to any judicial process creating a form of privatised censorship.

NEW TOOLS FOR FREEDOM

On the other hand, there are an increasing number of tools that help promote freedom of expression— mobile phones can stream content directly to the web or use Bluetooth technology to exchange data from a single server; encryption software such as Tor can ensure high degrees of privacy for communications; digital media can record evidence of ill treatment or abuse. A series of applications developed in recent years allow the encrypted, secure exchange of information between people who are denied access to offline communications.

This means that, in considering how to protect freedom of expression online, free expression safeguards need to apply not just to the protection of content, but to the means of carrying that content. They need to apply to the whole communications environment: to the applications used to find information, to the codes and protocols that connect devices to the digital world, and to the hardware itself; the cables and wireless towers that carry the data.

FACING THE CHALLENGE

Two overarching challenges face those defending freedom of expression in the digital world can be framed as:

- a. the jurisdictional challenge; and
- b. the policy challenge

• The jurisdictional challenge

It has long been established in the offline world that the right to freedom of expression is not absolute with international human rights law permitting restrictions in certain circumstances. Over the years the international human

rights framework has developed a framework at international and national levels to manage the different rights and responsibilities that individuals have, and balance those rights of individuals with the rights of the public or community in which they live. Article 19 of the ICCPR states that the right to freedom of expression can be limited because it ‘carries with it special duties and responsibilities’. Restrictions to freedom of expression are only permitted if they are provided for by law and are necessary (a) to protect the rights or reputations of others and (b) for the protection of national security, public order, public health or morals. A restriction should be prescribed by law, necessary in a democratic society, and proportionate. However the technological, political, economic and social trends and dynamics within digital communication environments threaten to undermine the careful balance between rights that has evolved with the development of human rights law.

Ensuring that limitations are prescribed by law is problematic as the internet is a global medium that does not follow national boundaries. What is prescribed by law in one country is not necessarily prescribed by law in other countries, yet the internet allows citizens to access content that may be illegal in their own country but that is legal in the country in which it was uploaded. Flows of information are more difficult to control online than offline. The nature of the global internet makes it difficult to take measures to control information and activity online in ways that comply with the principles of international human rights law, i.e. which are necessary, proportionate, narrowly targeted and which do not undermine the rights and freedoms of others. The international, networked structure of the internet and the ease with which digital content can be copied and distributed means that it is difficult both to track down and destroy unwanted material.

This leads to governments imposing a patchwork of laws and limitations on the internet and the applications that it carries – for example YouTube is banned in some countries while across the border it is freely available. The burden for internet providers, seeking to deal with conflicting jurisdictional requirements is growing. It also increases the risk of ‘forum shopping’, where those seeking to control content online look for the jurisdiction which is likely to be sympathetic. As the OAS Special Rapporteur Catalina Botero warns:

‘States’ right to jurisdiction or the prosecution of crimes should not become an indirect limitation that threatens the free circulation of information

because of the multiple layers of litigation and punishments in different jurisdictions.’

Increasingly those who provide platforms for content – so called internet service providers – are coming under pressure to take down content that governments find offensive or threatening. Such take downs often happen outside of any legal framework as they result from a request by government directly to the company itself which leads to what might be termed a ‘privatisation’ of censorship.

There is an urgent need to develop and apply global norms that protect freedom of expression online which can provide the basis for national regulation. The United Nations Human Rights Council resolution of 2012 stating that human rights online are the same as human rights offline is a starting point for such a task (see below). The challenge is to interpret and apply existing jurisprudence concerning the balancing of human rights in the light of current problems in digital environments. This needs to be done carefully and sensitively, ensuring that human rights are not violated, that the capacity of the internet to support human rights is not undermined, and that the rights and responsibilities of different stakeholders are clearly defined and understood by all.

• **The policy challenge**

Until relatively recently however there was no policy statement about freedom of expression online from any significant international authority. However in 2011, the UN Special Rapporteur for Freedom of Expression produced a ground breaking report for the UN Human Rights Council, analysing the impact of the internet on freedom of expression and arguing that the rights which apply offline apply equally online. This was followed by a resolution agreed at the 2012 UN Human Rights Council which stated in its first three provisions that:

...the same rights that people have offline must also be protected online, in particular freedom of expression, which is applicable regardless of frontiers and through any media of one’s choice, in accordance with articles 19 of the Universal Declaration of Human Rights and the International Covenant on Civil and Political Rights.

The resolution also recognised ‘the global and open nature of the internet as a driving force in accelerating progress towards development in its various forms;’ and called upon states to ‘promote and facilitate access to the Internet and international cooperation aimed at the development of media and information and communications facilities in all countries.’

Further elaboration of these issues can be seen in a detailed report by the OAS Office of the Special Rapporteur for Freedom of Expression, which makes detailed recommendations on a wide range of internet issues relevant to freedom of expression . UNESCO itself has recently put forward a position paper suggesting the concept of Internet Universality which argues that an internet environment should be rights based, open, accessible and multistakeholder .

This set a normative frame for internet policy but operating as it does, at a high level of abstraction, there is now a need to examine in detail what implementation of this overarching principle might mean in practice. In turn, this level of detail requires an understanding of how decisions are made in the internet environment.

GOVERNANCE ONLINE

Policy debates about the internet however are unusual and often difficult for traditional actors such as UNESCO to grasp. There is no overarching treaty body or regime for the internet and many free expression actors in the field would be nervous about introducing such a regime. The internet is run by a mixture of technical bodies whose concern is simply to keep the networks running (like car mechanics who keep your car on the road); treaty bodies dealing with issues such as intellectual property, national government regulations; and standard setting policy bodies such as the Human Rights Council and UNESCO itself. Furthermore, the internet is built and maintained by the private sector and operational decisions are often made by companies. It is difficult to conceive of a single overarching treaty body having the skills or capacities to operate across such a broad range of fields.

The technical governance of the internet is particularly interesting. It is shared by international jurisdictional bodies such as the Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN), various engineering groups, and the

World Wide Web Consortium (W3C). All of these, like the national bodies which administer the national domains, are concerned with the efficient working of the system, its functionality, rather than governing the environment in the way that regulators govern broadcast media. Additionally, the governing culture of the technical environment, shaped by early engineers, has been libertarian – ‘the [internet] interprets censorship as damage and routes around it.’

Governance of these technical bodies is open to different stakeholders (i.e. governments, but also businesses, engineers, civil society). The working methods are consensual (it is about fixing technical problems rather than making difficult judgments), it is normative (it arrives at best practice which is then open for others to adopt), and is very transparent – anyone can see the deliberations.

This is not like traditional intergovernmental decision making, which tends to be exclusive, interest focused, and secret. This model of decision-making has often been called multistakeholder as it is based upon the participation of all those who can contribute rather than any principle of political representation. Many argue that this multistakeholder approach should be applied to policy decisions, a view recently endorsed by UNESCO itself as well as by the UN Special Rapporteur for Freedom of Expression and the OAS Special Rapporteur for Freedom of Expression.

- Shaping public policy online - global

As the importance of the internet became evident, the UN sought to establish a policy framework driven by the ITU which – at the behest of its members – had woken up to the impact of this environment that was trading over the infrastructure of telecommunications. This UN process culminated in a controversial World Summit on the Information Society (WSIS) meeting in Tunis in 2005, where an attempt by governments to institute ITU control over the internet was resisted by the USA and its allies – at least in part through a desire to maintain a multistakeholder approach to internet policy issues. As a result the meeting established an open multistakeholder forum for discussing policies – the Internet Governance Forum – and agreed to look for ways of ensuring inter-governmental, enhanced co-operation on internet public policy issues.

But diplomatically this postponed a number of ongoing debates. How global internet public policy issues, such as the balance between privacy and freedom of expression, should be resolved remains uncertain, particularly if they

require decisions rather than discussions. No one is able, as yet, to articulate what kind of enhanced co-operation is necessary to manage international public policy issues. Since 2005, the demands for more control by countries anxious about the perceived threat of popular peer-to-peer communications among their citizens grew. Alongside this was the developing world's increasing frustration with what they perceive to be the political and commercial hegemony of the US and the uneven nature of benefits accruing from the internet.

In the absence of an overarching regulatory framework, the Internet Governance Forum became the main forum for considering how the internet should be governed and how freedom of expression (and other values) should best be protected. As well as providing a forum for collaborative discussion on issues ranging from freedom of expression and child protection through to technical standards, it became an environment where normative frameworks were developed. One example is the Internet Charter of Rights and Principles, which is an attempt to analyse the specific human rights implications of the internet using existing international standards.

These normative principles, alongside policies such as the UN 2012 Human Rights Council Resolution can form the basis of national regulation where appropriate, or provide guidance for technologists and users, or even inform the self-regulatory standards for businesses.

- Shaping public policy online – national

Of course there is considerable scope for governments to set a national framework for the internet that protects and promotes freedom of expression online but there is also – given the global nature of the internet – an important role for states to promote free expression values in other international arenas such as the OECD, the WTO and WIPO as well as the United Nations, Council of Europe and other bodies that traditionally promote normative human rights values.

Alongside a legal and regulatory framework – which should be light touch as explored below, national policy makers will need to engage in a more active partnership and dialogue with companies, including technology, media, software, and hardware companies. Private companies build and operate the internet at every level. There is a potential alignment (though not a perfect alignment) between internet companies' business interests and free expression

values. Forums that bring together free expression and human rights groups with key communications companies (applications and telecoms), to promote free expression values, should be developed further. National policy forums can play an important role in this kind of dialogue.

There is also the need for an investment in judicial education. The OAS Special Rapporteur has argued that there are significant challenges in applying international human rights standards to the internet when dealing with potential conflicts between the right to freedom of expression and other rights, such as the rights to reputation, privacy, copyright, and the interests of children and adolescents. In an environment where technology transcends national boundaries, where the distinction between publishing, conversation and communicating becomes blurred and where technical solutions may be offered to solve policy questions, judges and lawyers need greater understanding of how the internet environment works.

Finally, there is a need for policy makers to engage in public education and advocacy, to encourage users to care about human rights, while working to find and mobilise the communities of users that already exist. It will be crucial to bring civil society constituencies across the fields of human rights, democracy, technology groups and communication media activists together as well as reaching across other sectors to include government and business.

No national government on its own can create a good internet environment – as a global medium it requires cooperation with other governments and other stakeholders in business and civil society. But governments and policy makers can set goals to ensure that the internet environment in their country flourishes and provides support for freedom of expression and human rights as well as providing increased economic benefits for its citizens and encourages innovation and enterprise.

This will involve recognising that the internet environment is not like a traditional media environment where only the content matters for free expression. Online, the structure and operation of the infrastructure supporting the internet may be crucial in determining how freedom of expression works. Equally the applications that enable us to utilise the net to its maximum potential also matter. Of course the plurality and diversity of content and whether it is regulated or controlled are key issues. And finally the social character of the internet, the way it permits certain kinds of association and assembly requires human rights protection. All of these ‘layers’ are important in

considering human rights and freedom of expression online. Each of these layers will require a different set of considerations to protect freedom of expression.

Policy recommendations

- Infrastructure

The infrastructure layer can be thought of as the physical cables, hardware, software, data-links and protocols that establish the network on which the various services and applications operate. The internet can best be thought of as a growing and continually evolving ecosystem, rather than a centrally planned system with a goal or final configuration. The ability to simply plug in a new network without seeking prior permission means it is a rapidly evolving, ‘viral’ space shaped by what users want and need, and by businesses aiming to fulfil these needs. But it is also shaped by what technology and the infrastructure make possible. Without infrastructure there is no internet – so the technical environment is crucial in providing the conditions for the realisation of freedom of expression.

The internet is built and maintained by the private sector, even if it functions in many aspects as a public sphere of communication. To protect freedom of expression therefore there are various commercial factors government and regulators should address. In particular, the regulatory framework should have the prime goal of ensuring universal access at an affordable price. Policy and regulatory frameworks should support infrastructure development, investment and access at affordable prices including in remote and rural areas. Given that the internet rests upon telecommunications structure is it also important that telecommunications infrastructure is available even in remote and rural areas. In considering the awarding of telecommunication licenses – given that these companies provide the physical infrastructure over which the internet is delivered – regulators should consider imposing requirements for network companies to provide access to wider communities, perhaps with the availability of universal service funds to subsidise access.

In order to achieve regulatory approaches that foster affordability and access for the poorer members of communities it may be necessary for governments to consider fostering public-private solutions to infrastructure

investment for less economically viable, remote and rural areas in order to ensure internet access for the poor and marginalised.

Market conditions also matter. There is an important role for anti-monopoly regulation to prevent technological and economic concentration in communications devices and infrastructure, to ensure an absence of single points of control. One policy goal should be to create a plural and diverse market that encourages infrastructure development and the roll out of competitive services. Competition should be encouraged and monopolies, at any level of the internet infrastructure, avoided. Through the application of competition law there should be appropriate liberalisation of fixed line and mobile telephony markets and appropriate liberalisation of internet provider market.

Other steps could include ensuring, through competition law that the internet infrastructure is owned and controlled by multiple non state actors and, at least in part, is open to ownership by citizens themselves through appropriate community based forums. There should be non-state national domain name management. Competition, badly applied, can increase costs so an additional requirement for regulators should be to insist upon the interoperability of devices.

Finally, governments should consider ways of encouraging domestic entrepreneurs to establish internet related companies – for example, by simplifying company set up and registration processes as well as stimulating hubs of innovation and entrepreneurship.

One important aspect from a free expression point of view, is to ensure that the internet cannot easily be closed down and people denied access. For this reason there should be no technical kill-switch which could turn off the internet at device or network level. To make censorship technically more difficult governments should also facilitate the creation of redundant, competing communications networks employing diverse technological infrastructures as well as encourage the growth of multiple internet exchange points (IXPs), which has the added benefit of reducing overall costs of access. To increase resilience in the system governments should ensure permanent stable access to emergency services via all appropriate communications networks and channels.

To keep domestic networks connected to the wider international environment there should be multiple, independently operated international links and gateways per country. Policy makers should also allow access to and

support of privacy protections, and encryption, authentication, and anonymity technology for internet users. The growing number of cyber-attacks on human rights defenders emphasises the fact that policy makers and civil society should ensure that technical support is available to defend human rights sites against DDOS and other forms of attack.

Summary infrastructure layer recommendations for policy makers:

- a) Policy and regulatory frameworks should support infrastructure development, investment and access at affordable prices including in remote and rural areas and public-private solutions to infrastructure investment should be considered;
- b) Anti-monopoly regulation should prevent technological and economic concentration in communications devices and infrastructure;
- c) Domestic entrepreneurs should be encouraged by simplifying company set up and registration processes
- d) There should be no technical kill-switch to turn off the internet at device or network level and multiple, independently operated international links and gateways per country should be provided;
- e) There should be access to and support of privacy protections, and encryption, authentication, and anonymity technology for internet users.

- The applications layer

The applications and code layer is that reserved for communication protocols that allow connections and communications across the network and allow devices to connect to the network.

One of the most discussed issues at this level is network neutrality. Network neutrality means that network operators should not unreasonably discriminate between the data carried across their networks. It represents a fundamental design principle of the internet: that networks do not discriminate between different types of traffic – the content they carry is only intelligible once it emerges from the net. This ‘net neutrality’ makes censorship much more difficult. As Tim Berners Lee has said ‘[t]he moment you let net neutrality go, you lose the web as it is. You lose something essential – the fact that any innovator can dream up an idea and set up a website at some random place and let it just take off from word of mouth. Companies cannot limit what webpages you can see, and governments cannot slow down or block information going down to particular sites.’

Without this net neutrality – this dumbness in the middle – intermediaries and carriers can select which traffic they carry, or charge more for separate streams, or bundle packages of pre determined content and charge differentiates for them. This would allow powerful content providers to dominate the internet at the expense of new entrants or smaller companies. This will severely damage innovation and potentially freedom of speech online.

Among the steps policy makers can take to protect the essential elements of net neutrality are provisions that anyone can launch innovative applications and services – no permission should be required or charges levied to reach others on the network.

In addition, broadband providers should be obliged to disclose information about their network management practices, performance, and the commercial terms of their broadband services to ensure that there is no undue discrimination between the content carried on their networks. In addition there should be provision that fixed broadband providers do not block lawful content, applications, services, or prevent non-harmful devices from being attached to the network.

In general, the regulator should require that there is no unreasonable discrimination between lawful traffic by broadband providers (subject to reasonable network management).

Another issue in the applications layer is that of open technologies and standards. There needs to be clearly defined open standards and access to, and availability of, open technologies and software. Regulators can insist that free, publicly available standards are available, so that anyone can access and build onto the internet, with all traffic across the network treated in approximately the same way. Additionally, mobile broadband providers should not be allowed to block lawful websites, or applications that compete with their voice or video telephony services.

The increasing concern among governments about cyber security means that security controls or restrictions are increasingly applied at the application and code layer. To avoid damaging freedom of expression it is important that cybersecurity controls and restrictions are in line with human rights standards, are proportional to the nature of threats, and are aimed at protecting, rather than harming users.

Finally, one of the reasons for the extraordinarily rapid growth of the internet and its rapid adoption is that people can add to the internet and

innovate without requiring prior permission. To ensure that creation and innovation are fostered the environment it is essential that people are able to innovate and create new technologies, code and applications without the need for prior permission.

Summary applications layer recommendations for policy makers:

- a) There is no unreasonable discrimination between lawful traffic by broadband providers (subject to reasonable network management);
- b) Anyone can launch innovative applications and services without permission required or charges levied;
- c) There should be clearly defined open standards and access to, and availability of, open technologies and software;
- d) Cybersecurity controls and restrictions should be in line with human rights standards, proportional to the nature of threats, and be aimed at protecting, rather than harming users

- The content layer

The content layer embraces the information, opinions, data, sound and images produced, published, distributed on the internet, whether mass generated content or user generated content. In considering an approach to protecting freedom of expression on the internet, international human rights law should provide the normative framework for any domestic policy framework and domestic internet governance arrangement. As a minimum, the framework should involve recognition that laws or policies affecting freedom of expression apply equally online and offline, and states should review national policy to ensure this is the case.

There are many existing laws and regulations that provide special protection to specific groups, for example journalists. However, there is a need to recognise the changing context of journalism – with the emergence of citizen journalism, blogging, tweeting and greater degrees of interactivity, public interest protections accorded to journalists should be extended to those providing, exchanging or curating content online.

Of course the internet offers new possibilities for hate speech, crime and exploitation of children and, as a new communication environment, it inevitably attracts those denied access to conventional communication spaces. It is important to recognise the need to protect vulnerable groups but in doing so,

any arrangements – for example requests to intermediaries to take down material that incites hatred or crime – should be subject to judicial oversight.

Finally, governments are one of the main generators and providers of information about public policy issues. The internet creates new capacities to make that information available to citizens. Recent technological changes allow information to be provided in a machine readable format, which means that citizens and civil society organisations can access that data and analyse it in ways that are suitable to themselves. Of particular value, is the ability to disaggregate centrally held data locally (by zip/post code) so that people can choose the information most relevant to their lives. To foster this openness, governments should commit to providing government data in machine readable formats capable of local disaggregation.

Freedom of expression also requires there to be rich, diverse and plural content available, one that reflects the diversity of society and which has material in all relevant languages. Government and regulators cannot intervene directly in the generation of content and this itself would violate norms of freedom of expression. But policy makers can examine ways of ensuring the entrance to the environment is without undue barriers, that positive steps are taken to ensure plural and diverse content, and that large scale media content providers online are not allowed to drown out more local or distinct voices.

Free expression on the internet also requires there to be policies on issues that have particular salience for the internet environment rather than a conventional media environment.

One obvious area is that of intermediary liability. Intermediaries play a crucial role in the internet – they bring together third parties on the internet and provide access to content, host content themselves, organise content, and provide products and services produced by third parties. They are the connective tissue of the internet and support free expression and human rights by helping individuals publish, share and curate content as well as improving access to information and knowledge held online. Intermediaries can provide or host social platforms and collaborations, as well as providing the very infrastructure and critical internet resources.

These benefits accrue from the status of ISPs as ‘neutral’ carriers. As the internet developed as a medium relatively free from government regulation, and because ISPs are recognised to have a crucial role in facilitating freedom of expression and information, many have been exempted for liability for the

communications content that they transport or host (just as a telephone company is not held liable for crimes commissioned in a telephone call). This is an important characteristic that allows the internet to function as a powerful medium.

Governments should therefore locate liability for illegal content (such as hate speech or child pornography) with the source of the material or even the end user, as with child pornography, rather than the ISP. There is an evident international trend for governments to use the law to require ISPs to censor content in violation of freedom of expression, deny internet access to those accused of violations, and handover data about internet users in the name of protecting security. Many intermediaries practice voluntary self-regulation, recognising their moral and ethical responsibilities, and develop better self-regulatory systems that uphold both the rights of end user and the wider public interest. The role of governments should be confined to providing normative policy guidance, but insisting that any system operated by the intermediaries themselves should be subject to some kind of public oversight and accountability.

Another important issue is copyright – understood as the right to ownership, for a period of time, of the products generated by the owner. From a human rights point of view there are clear benefits for some degree of ownership, as it encourages innovation and creativity. The internet has created new opportunities to create and share and distribute content but also challenges in how to protect content that is legitimately owned from theft. The challenge is how to foster an environment that supports innovation and creativity online, by appropriately rewarding the creators of content without unduly restricting the free flow of information and access to knowledge. Currently the dominant tendency is to emphasise intellectual property protections disproportionately in protection of large powerful companies without balancing these rights against the public interest in accessing culture and knowledge.

For national policy makers the dilemma is that a strong body of international law has developed that protects IP interests, which are often enforced through international agreements such as the Berne Convention. There is national flexibility on the interpretation of exemptions and limitations for ‘fair use’, and in this field policy makers should be flexible recognising the value of allowing people to share existing knowledge and ideas. It can also set a

normative lead by encouraging the development of open source software (for example the UK government is considering migrating its software to open source away from Microsoft). Policy makers should also be encouraged to push for a better balance in trade negotiations, such as those at WIPO.

Summary content layer recommendations for policy makers:

- a) Laws or policies affecting freedom of expression apply equally online and offline;
- b) Public interest protections accorded to journalists should be extended to those providing, exchanging or curating content online;
- c) In protecting vulnerable groups any arrangements – for example requests to intermediaries to take down material that incites hatred or crime – should be subject to judicial oversight;
- d) Without imposing restrictions policy makers should take positive steps to ensure plural and diverse content is available online including local or distinct voices;
- e) Governments should commit to providing government data in machine readable formats capable of local disaggregation;
- f) Liability for illegal content (such as hate speech or child pornography) with the source of the material or even the end user, as with child pornography, rather than the ISP;
- g) Policy makers should be flexible in interpreting copyright and recognise the value of allowing people to share existing knowledge and ideas.

- The socio- political layer

Finally, the internet has created a new set of possibilities for interaction and exchange. This interactive, peer to peer dimension of the internet, and the policies that impact on such activities could be considered as the socio-political layer of the internet.

The peer to peer nature of the internet creates new opportunities for people to associate, organise and gather online. This social dimension to the internet means that it is important to protect freedom of association online so that citizens are able to mobilise and exercise their right to assembly using the internet. This means that the right to freedom of association online is protected in law and practice, in line with international human rights standards, and that restrictions are defined in law and proportionate to the potential for harm.

The internet also creates a new set of challenges to privacy. As a publication by UNESCO in 2012 set out, privacy and privacy protections have always evolved in relation to technological advance (modern debates began with controversy over the publication of pictures of people in 19th century newspapers). The internet creates vast new opportunities to share and exchange data. It therefore requires data protection laws to be updated to take account of these changes. Many business models on the internet aim to provide services for free in exchange for the harvesting of personal data. At the very least, policy makers should insist that such trade-offs are made more open and transparent.

But privacy is also threatened by new capabilities for communications surveillance on a mass scale. It is necessary for policy makers to establish clear guidance as to the acceptable scope and purpose of surveillance, which should be defined by law and consistent with norms of international human rights principles. There should be a commitment to transparency about the scope and purpose of such surveillance with appropriate rule of law and due process guarantees. It is also important that there is effective judicial and legislative oversight of any interventions on users' communication and the sharing of any information gathered as a result of such interventions.

The arrival of the printing press meant that people need to learn new skills – literacy and numeracy – as well as understanding the significance of metaphor and imagery. Similarly, the internet requires there to be better citizen 'internet' literacy. While there is a responsibility upon all users to understand the environment they are dealing with it is also obvious that more could be done to prepare people for living and working in this new environment. The internet is becoming an increasingly proprietorial place, where people are encouraged to consume the products others have made for them. There is a danger that the internet will simply create a new market for existing content and application providers rather than providing new opportunities for creative innovation. Governments should consider providing basic coding skills within secondary or tertiary education to help their people become creators rather than consumers.

Generally, there is a need for more education in schools about the nature of the internet, what kind of environment it represents, its dangers and advantages. There is confusion in many peoples' minds between the internet as a network and the services (the World Wide Web, Facebook or Google) that rest upon those networks. The fact that the internet is a means of communication which feels private but is actually more often a means of publication needs

emphasis. There is also a body of evidence to suggest that some people feel able, under the anonymity offered by the internet, to be more abusive and hostile to others in a way that would not be the case in offline discourse. An education programme should therefore emphasise the importance of ethics and appropriate uses of the internet.

More specifically, education programmes should make clear how users can properly assess, manage, mitigate and make informed decisions on communications and internet-related risks. Citizens should also be guaranteed access to communications networks without providing personally identifiable information.

Finally, governments should encourage and support multistakeholder approaches to governance of the internet. Multistakeholderism is used to mean many things – here we mean the full involvement of all stakeholders in key decisions along with consensus-based decision-making where possible, with a commitment to operate in an open, transparent and accountable manner. Real multistakeholderism can lead to a more comprehensive consideration of issues and result in the best outcomes.

However, defining stakeholders is not always straightforward – conventionally an analysis of stakeholders can be based upon constituency – business, government, civil society, technical community or it can be composed more broadly based upon power (can the stakeholder impose its will in a relationship), legitimacy (is the stakeholder accepted as a critical resource), and representation (does the stakeholder represent a view or perspective that is critical but otherwise not present in the policy arena).

To ensure an effective form of multistakeholder policy making, governments should establish multistakeholder policy forums, perhaps modelled on national IGFs or the Brazilian CGI.br. Any other national policy processes should be committed to ensuring multistakeholder participation. There should be multistakeholder governance of key internet resources and of IP address management.

To avoid confusion, there should be clear and transparent processes to define how multistakeholder processes operate – whether they exist for information sharing, developing consensus or making decisions. Multistakeholderism should not be thought of as a static way of enshrining the interests of dominant players but a dynamic means of securing greater

democratic participation in the governance of an environment in which we all have a stake.

Summary socio-political layer recommendations for policy makers:

a) The right to freedom of association online should be protected in law and practice, in line with international human rights standards;

b) Business models that provide services for free in exchange for the harvesting of personal data should be made more open and transparent;

c) Clear guidance should be available as to the scope and purpose of surveillance, which in turn should be defined by law and consistent with norms of international human rights principles;

d) There should be education in schools about the nature of the internet, the kind of environment it represents, its dangers and advantages and education programmes should help users properly assess, manage, mitigate and make informed decisions on communications and internet-related risks, as well as teaching basic coding skills;

e) There should be clear and transparent processes to define how multistakeholder processes operate and governments should establish multistakeholder policy forums.

- Addressing inequalities

On a cautionary note, specific groups of people may find it much harder to access the benefits of the internet than others. Without targeted efforts, the internet can exacerbate existing inequalities rather than address them. For example, there is a body of evidence to suggest that a gender divide in access and use of the internet are common in many parts of the world, though there is little accurate data about. Very few countries disaggregate data by gender – though it is obvious that public speech forums, of all kinds, have been dominated by men so that men decide what content should be made available.

It is unlikely that this kind of discrimination and exclusion can be tackled in the internet sphere alone, in isolation from other parts of society, but research

is necessary to collect disaggregating data on internet users and how it is used. There could also be initiatives to address the under-representation of women in internet industries at all levels – infrastructure, applications and content providers.

People with disabilities have much to gain from the internet. Physical barriers to communication and information are being broken down, with access potentially available in many forms in the home or in care institutions. New tools such as automated text readers can help visual impaired people gain access to written material. The internet also enables people with disabilities to participate more actively and improve their prospects of work. More consideration should be given to raising awareness about the importance of companies building non-discriminatory and inclusive internet capacities, and provide training programmes for people with disabilities to take advantage of these products.

CONCLUSION

The internet is a transformative and disruptive medium. It's power to transform – and disrupt – freedom of expression is all too evident through the peer to peer creating and sharing of content, the way that viral organisation becomes possible, its global character which enables people to bypass censorship in repressive societies, the way that users seek and share information on a large scale, often through 'below the radar' social media and the enabling of people and groups to communicate globally at virtually no cost.

What is particularly unusual is that this global environment is run on a series of voluntary agreements and understandings rather than a predetermined regulatory framework. It has been built by libertarian engineers who can be compared to car mechanics – they keep car on road but don't care how it is driven it or where it goes. This approach, the voluntary adoption of consensus based standards, has facilitated the rapid, dizzying speed of growth. It allows what Vint Cerf calls 'permissionless innovation' and a speed of growth twice as fast as television and five times as fast as radio. It is adaptive policy making rather than predictive policy making. It is best conceptualised as an eco-system that is constantly, chaotically changing, something to be managed like a garden rather controlled like a machine.

While internet was an English language elite medium used by small groups of people, it attracted little attention. Now it is a mass medium with 2.5bn users and has a contested track record where it is believed to have helped undermine stable governments. The democratisation of freedom of expression has led many governments to seek control of the internet by creating a series of 'national internet segments' and policies to practice surveillance, censorship and control access to and use of the internet. Early optimism has been somewhat dented. Governments have shown that with the right kind of technical capacity and willingness to deploy technical skill, along with normative, legal measures and considerable resources, you can start to break the global open character of the internet. At the same time the amount of wealth generated by internet services has grown exponentially. Private companies operating in the environment have become wealthy beyond the dreams of most – and mostly in the last ten years. While the speed of innovation and change is dazzling and exciting there is also the real danger that new monopolies will emerge that will shatter the open and accessible character of the internet and drown innovation by local entrepreneurs, eliminating the generation of plural, diverse content and services.

It is therefore understandable that in recent years human rights champions – UNESCO, the UN Special Rapporteur for Freedom of Expression, the OAS Special Rapporteur for Freedom of Expression and other regional representatives in the Africa Union or the OSCE have begun to address the free expression and human rights implications of the internet. They have recognised that there are emerging public policy issues that should not simply be the domain of engineers. There has also been a recognition that freedom of expression online is not simply a matter of what content is available and what controls are applied to that content – as might have been the case with print, radio or television. The nature of the medium means that the type of infrastructure, the coding and applications, the market conditions, all have significant implications for freedom of expression and other related rights. Hence the recommendations in this paper try to take a comprehensive overview of the issues that underpin free expression online, one that embraces questions arising from the public and private sectors.

Finally it should be noted that this is an emerging area of debate. It is less than three decades since the first e-mail was sent and the world wide web was created. Thirty years after the printing press was invented it would have been

impossible to predict the scale of its impact. These issues will require continual debate and review and the virtue of the internet is that debate need no longer be confined to those who control the means of communication – they are issues where every user can express a view and contribute to creating a human rights based and democratic internet.



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 Wide Web Consortium)*, da IEFT - Força Tarefa de Engenharia da Internet (*The*

¹ Republicação com autorização do autor. 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

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, Coréia 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 Rouseff, 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 envoltos 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, coisas que não compreendemos quando utilizamos pequenas quantidades de

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

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 conteúdo, da sua origem ou destino, da aplicação ou dos

⁴ [Online.casinocity.com](http://www.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 casinos online, além de um farto material sobre as jurisdições referentes aos jogos online, lista os proprietários dos casinos, softwares de jogos e notícias sobre o mundo dos jogos online.

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 instituídos 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_adesao_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 cyberspace, 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, 1999.
- 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 983955555



Avanços na Regulação de Conteúdo Online

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



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 adolescentes (LIVINGSTONE *et al.*, 2012). Esta breve análise se foca em uma

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.

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 COMISSION, 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. Full Findings*, 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.



In the own words: What bothers children online?

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



In their own words: What bothers children online?¹

*Sonia Livingstone*²

*Lucyna Kirwil*³

*Cristina Ponte*⁴

*Elisabeth Staksrud*⁵

INTRODUCTION

Racist messages; sexual messages; some sending horror movies such as Russian Morgue. (Girl, 11, Romania)

Propositions to meet from people whom I do not know, photos of naked people, bullying somebody or scenes showing homicide. (Boy, 12, Poland)

¹ Republicação em português com autorização da Editora Sage e da autora Sônia Livingstone. Publicação original disponível em: European Journal of Communication 2014, Vol. 29(3) 271–288 © The Author(s) 2014 Reprints and permissions: sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav DOI: 10.1177/0267323114521045 ejc.sagepub.com

² London School of Economics and Political Science, UK

³ University of Social Sciences and Humanities, Poland

⁴ New University of Lisbon, Portugal

⁵ University of Oslo, Norway

Bad humour referring to disabilities, racism, sexism, war, etc. Hurtful messages from other people, embarrassing photographs published by others. (Girl, 15, Ireland)

Although children enjoy many stimulating and valuable experiences on the internet, they also find the internet risky, even harmful, as illustrated by the above quotations from children asked to describe what bothers or upsets children of their age on the internet. Research has shown that, as children's access to online opportunities grows, so does their exposure to risk of harm (Livingstone et al., 2012). An increasing body of survey research is examining the prevalence and distribution of risks so as to inform the public policy agenda, target awareness-raising and develop tools for child empowerment and protection online (Livingstone et al., 2012; O'Neill et al., 2013; Palfrey et al., 2008; Staksrud, 2013; UNICEF, 2012).

The EU Kids Online survey of 25,000 European children found that 30% of 9- to 16-year-old internet users had had contact online with someone not met face-to-face, and 9% had gone to a face-to-face meeting with someone first met online. Further, 21% of 11- to 16-year-olds had come across at least one type of potentially harmful user-generated content, while 15% (of 11- to 16-year-olds) had seen or received sexual messages on the internet. Next most common, 14% of 9- to 16-year-olds had seen sexual images on websites in the past year and 6% had been sent nasty or hurtful messages on the internet (Livingstone et al., 2012). Of these risks, online bullying resulted in the highest proportion of children being upset; 'sexting' and pornography were perceived as less upsetting, and meeting new online contacts offline was the least likely to upset children.

Surveys generally ask closed-ended questions on areas of already-established policy interest, although qualitative researchers are beginning to investigate a wider array of risks – including pro-anorexia sites (Bond, 2012), intrusive commercial practices (Nairn and Dew, 2007), invasions of privacy (boyd and Marwick, 2011), viruses and popups (Eurobarometer, 2007) and unkind behaviour (Safer Internet Centre, 2013). This article analyses an open-ended survey question which reveals the range of children's concerns about the online environment. The aim is to understand which risks concern them the most, how

they perceive them and how their concerns compare with those on the public policy agenda.

The study is situated within the new sociology of childhood tradition that emphasises a child-centred methodology designed to recognise children's voices and experience (James et al., 1998). This tradition also recognises the counterbalancing effects of structural constraints from family, school and peer culture: online, these are theorised in terms of the affordances of the internet (Bakardjieva, 2005). Also pertinent to our enquiry is the long-established tradition of social psychological research on the potentially harmful effects of media on children's well-being, particularly regarding frightening, violent or sexual television, film or computer games (Bushman and Huesmann, 2006; Hoffner and Levine, 2007; Kirwil, 2012; Peter and Valkenburg, 2008).

The child-centred and effects traditions share an interest in children's accounts of the social contexts in which they engage with media and their emotional responses to them. For example, research has revealed how children watch scary films with siblings or friends for safety (Jerslev, 2001; Wilson, 1989), seek out sexual content precisely to learn what adults prefer they do not know about (Buckingham and Bragg, 2004) or try to get into films rated too old for them and then close their eyes at the shocking parts (Buckingham, 2006). Beyond children's actions, these social contexts are shaped by media regulators and parents (Millwood Hargrave and Livingstone, 2009). However, the historical trend is from an emphasis on shared media ownership in the family towards personalised and privatised media use, impeding parental management of children's access to media through rules or supervision (Livingstone, 2009). The result is pressure on policy-makers to initiate producer guidelines, codes of practice, safety and reporting tools, content ratings, filtering tools and privacy settings designed to ensure children are not unduly exposed to inappropriate content and contact (O'Neill et al., 2103).

Laudable though many of these initiatives have been, they have often been led more by a media panic agenda than one grounded in research with children (Haddon and Stald, 2009; Staksrud, 2013). Over the past decade, the policy agenda focused first on the threat from paedophile activities (grooming, child abuse images, 'stranger danger'), then on threats to children from peers (cyber-bullying, 'sexting'). Concern about exposure to pornography remains high, attention to internet 'addiction' is growing, and concern is rising regarding children's privacy (O'Neill et al., 2103). As the internet becomes increasingly

embedded in activities from socialising to learning, exploring and participating, it is timely to ask whether policy-makers are now attending to the issues that genuinely concern children.

METHOD

A random stratified sample of 25,142 internet-using European children aged 9–16 years was interviewed at home during spring and summer 2010. In addition to many closed- ended questions, children were asked one open-ended question: ‘What things on the internet would bother people of about your age?’ Recognising the methodological and ethical challenges of researching children’s conceptions of risk (Görzig, 2012; Ponte et al., 2013), each child wrote his or her answer privately on a piece of paper and put it in a self-sealed envelope so neither interviewer nor parent (if present) could see how the child answered. Importantly, the open-ended question was asked before any other questions about risk; thus children gave their unprompted views.

One in three (38%) identified one or more online risks that they think bother people their age on the internet ($N = 9636$ children: 5033 girls and 4603 boys). Response rates ranged from 73% of children in Denmark to 4% of those in Spain (with below 30% also in Austria, Slovenia, Hungary, Bulgaria and Czech Republic). This variation may be due to genuine differences in children’s level of concern, or it may have resulted from differences in fieldwork methodology; hence, caution is needed in extrapolating to all countries. A standard coding scheme was piloted in the authors’ four countries and revised before finalising coding instructions. Children’s responses, written in 21 languages, were coded by native speakers.

Of the 9636 children who identified risks, 54% identified one risk, 31% identified two risks and 15% identified three or more risks. Up to three risks per child were coded where applicable. For example, ‘Scary clips or pictures/horror. Abusive messages/bullying’, was coded as two risks; ‘Comments on people’s social account. I mean posting offensive language to me’ was taken as referring to one risk. Verbatim responses were coded by two independent coders, and intercoder reliability is shown in Table 1. Additionally, illustrative responses were translated into English for the purposes of this article.

Table 1. Kappa coefficients for intercoder agreement for each variable.

Variable	N	Kappa coefficient
Type of response	7508	0.85
Type of platform	6579	0.82
Number of risks mentioned*	6570	0.87*
First mentioned risk	6306	0.78
Second mentioned risk	2636	0.74
Third mentioned risk	765	0.77
Emotion	6435	0.63

Note: Data from Sweden were not double coded.

*Pearson correlation coefficient.

First coded was the *type of response*: ‘No answer’; ‘Does not know’; ‘Nothing is upsetting’; ‘Irrelevant answer’; ‘Reports a problem of any kind’. Responses that mentioned problems of any kind were then coded in terms of the 40 *types of risk* identified through pilot analysis of the material (see Table 2). Some children mentioned a platform associated with the risk or an emotion reaction as part of their response. *Platforms* were coded as: ‘Not mentioned’; ‘Email’; ‘Instant messaging’; ‘Chat/chat room’; ‘Facebook, Hi5, other SNS’; ‘Twitter (or similar)’; ‘Games/gaming’; ‘Video-sharing sites (incl. YouTube)’; ‘Websites’; ‘Mobile phones’; ‘Other (e.g. ‘the computer’)’. *Emotions* were coded as: ‘No emotion conveyed in the response’; ‘Fear (e.g. scary, worrying)’; ‘Disgust (e.g. gross, nasty, offensive)’; ‘Annoyance (e.g. annoying, irritating)’; ‘Positive reaction (e.g. exciting, curious, cool, funny)’; ‘Other – any other emotion not coded above’.

FINDINGS AND DISCUSSION

Key results include the diversity and distribution of risks, the most reported risks and the relation between risks and platforms.

Diversity of risks

Although the most mentioned risks are familiar from public and policy agendas (see Table 2), children identify a long and highly diverse list of risks that concern them. Examples include:

Pop up with things where you have to buy something. Or people who want to cheat on you. (Boy, 10, Denmark)

Table 2. Frequency of coded risks by type.

Type of risk	N	%
CONTENT RISK (on sites, in mass messages, images, etc.)	8543	55.4
Pornographic content risks	3157	20.5
Pornographic or sexual content (including adult content, inappropriate content, naked people, pornography, private images)	3022	19.6
Violent pornography (e.g. violation, rape)	135	0.9
Violent content risks	2700	17.5
Violent/aggressive content (e.g. violence, torture, killing animals)	2357	15.3
Gory content (blood, pain, etc.)	343	2.2
Other content risks	2686	17.4
Unwanted content in general (not specified – e.g. inappropriate images)	1161	7.5
Scary content	530	3.4
Content about drugs	297	1.9
Commercial content (e.g. advertising to make money; sites that promise money)	242	1.6
Content about self-harm or suicide or anorexia/bulimia	235	1.5
Racist content	117	0.8
Hateful content	61	0.4
Content harmful to self-esteem (e.g. sites for us to feel badly about our body)	43	0.3
CONDUCT RISK (usually from other young people)	3155	19.4
Other mean or aggressive conduct (e.g. receiving nasty messages; threats, insults that lower our self-esteem and affect us psychologically)	786	5.1
Bullying (usually repeated aggression)	732	4.7
Unwelcome conduct in general (e.g. bad behaviour, vulgar language or swearing)	604	3.9
Hacking or misuse of personal information or data, specific violation of privacy	356	2.3
People saying bad things about you/damage to your reputation	283	1.8
Sharing images or photos	187	1.2
Sexual harassment or unwelcome 'sexting'	101	0.7
Sharing personal information	106	0.7
CONTACT RISK (usually from adults)	2007	14.0
The possibility of inappropriate contact in general (e.g. nasty/bad people, strangers)	860	5.6
The possibility of inappropriate sexual contact in general (e.g. paedophile, grooming)	493	3.2
People pretending to be someone else (e.g. can't tell who someone is, people lying about their identity, impersonation, fake identities)	276	1.8
Actual or attempted inappropriate contact – general	141	0.9
Actual or attempted inappropriate contact – sexual	80	0.5
Face-to-face meetings following online contact (e.g. meeting strangers)	83	0.5

(Continued)

Table 2. (Continued)

Type of risk	N	%
Ideological or religious or fundamentalist persuasion	25	0.2
Other people accessing your data/ being tracked/ cookies	49	0.3
OTHER RISK MENTIONS	1195	7.7
Virus (e.g. sites that show us issues of our interest and then come with virus)	317	2.1
Spam, phishing, scams, fraud (e.g. false companies, fraudulent information)	309	2.0
Pop-ups (unspecified, or commercial/marketing/advertising)	224	1.5
Lack of internet safety in general	78	0.5
Related to search (e.g. hard to find things, difficult to evaluate, unreliable information)	68	0.4
Related to hard/software (e.g. computer breakdown, slow internet, hard to install)	54	0.3
Spending too much time online (e.g. missing homework, sleep, meals etc., addiction)	51	0.3
Gambling	35	0.2
Rules on safety (e.g. don't out give information)	29	0.2
Illegal downloading	20	0.1
Health related risks (muscular, eye-sight etc.)	10	0.1
OTHER (any other risk not coded above)	544	3.5
TOTAL NUMBER OF RISKS MENTIONED BY CHILDREN	15444	100.0

Base: All 15444 online risks mentioned by the 9,636 children who mentioned any risk (up to three risks coded per child).

When someone sends me a message like 'I will kill you' or 'I will steal all your money'. (Boy, 12, Austria)

Anonymity (when getting anonymous messages one may read anonymous messages on forums). And perhaps the knowledge of the internetization of the world (everything is on the internet). (Girl, 16, Estonia)

This very diversity is noteworthy, perhaps resulting from 'the internetization of the world' in which, presumably, everything in the world is now online, for better or worse. This complicates the task of parents, teachers and policy-makers who seek to minimise the risk of harm to children.

Some responses seemed to arise from direct experience. For example, although only a few mentioned pro-anorexia websites and forums, these can be distressing to teenage girls:

The things that bother people about my age are the influence of bad websites such as how to diet or lose weight so you could be known as the pretty one; like vomiting things. (Girl, 15, Ireland)

Similarly, racist or political comments online can take precedence in particular contexts:

Negative statements about my country and introducing Muslims and Turkey in a wrong way bother me. (Boy, 15, Turkey)

The unwanted political advertisement. (Boy, 16, Czech Republic)

Other concerns echo those publicised in the mass media. Indeed, it seems that the very effort to raise awareness of online risks can worry children by suggesting problems that they are expected to worry about:

I think there are sites dealing with drugs or sexuality, and about bombs, like for example how to make a Molotov cocktail. (Boy, 16, Hungary)

One can use things on a social network against you, for example when you look for a job. (Girl, 16, Austria)

The majority of children my age would be bothered if someone would access their personal information or would edit their words to damage their reputation and their group of friends. (Boy, 13, Romania)

Few children mentioned some of the risks much discussed in public policy debates such as ‘stranger danger’ or ‘internet addiction’. ‘Stranger danger’ was usually mentioned only vaguely, as a forms of inappropriate contact, although a sense of sexual threat can be discerned in quite a few responses:

Well, for example, when I am stupidly accosted by some guy. Like, ‘Hey, can we meet some time? You are so cute!’ or something like that. Well, I find molestations like that

frightening. That's totally crazy, that once happened to a friend of mine. Some guys totally stalked her on 'SchülerVZ'. (Girl, 14, Germany)

When strangers message me on the internet, sex sites that open without me clicking on them. (Boy, 10, Austria)

To take a photo of me without my knowledge and upload it to an inappropriate website. (Girl, 10, Bulgaria)

Types and distribution of risks

Having coded the risks mentioned into one of 40 categories, these were further grouped according to EU Kids Online's classification of content, contact and conduct risks (Livingstone et al., 2012), as shown in Table 2. Content risks position the child as the recipient of, usually, mass-produced images or texts (although user-generated content is growing in significance). Contact risks position the child as participant in adult-initiated activities, possibly unwillingly or unwittingly. Conduct risks position the child as an actor in a peer-to-peer context.

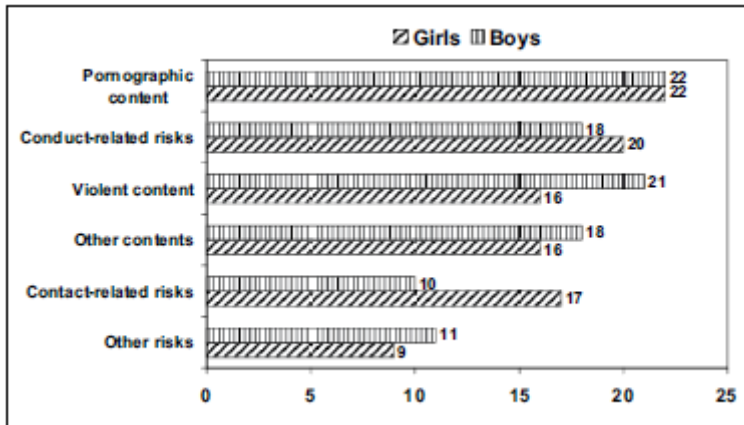


Figure 1. Percentage of types of risk mentioned, by gender. Base: Risks mentioned first by 5033 girls and 4603 boys (aged 9–16 years).

Over half (55%) of risks mentioned were related to content, 19% to conduct and 14% to contact; 11% concerned other risks. Within content risks, pornography ranked first, at 21% of all risks mentioned by children, followed by violence (18% of all risks mentioned).

To match risks to demographic information about respondents, further analysis was based on first-mentioned risks only. The results for first-mentioned risks are very similar to those for all risks: content risks predominate (58%), followed by conduct risks (19%), contact risks (13%) and other risks (10%).

Do children of different gender or ages focus on different risks? As Figure 1 shows, there is no gender difference for pornography: 22% of boys and girls mention pornographic content first. Boys are more concerned about violent content than girls (21% vs 16%); girls are more concerned than boys about contact (17% vs 10%) and conduct (20% vs 18%) risks. These gender differences are statistically significant (chi-square [5] = 140.26; $p < 0.001$; Kramer's V = 0.121; $N = 9636$).

There were also significant age differences, with more risks identified by older children. Younger children were more concerned about content and other risks. Children become more concerned about pornography as they enter their teens but then their concern declines. Concern over violent content is highest among 9- to 10-year-olds and declines with age. As children become older, they are increasingly concerned about interpersonal risks (conduct and contact). These age differences are statistically significant (chi-square [35] = 129.97; $p < 0.001$; Kramer's V = 0.052; $N = 9636$).

Although children were not asked directly how they felt about online risk, one in eight (12%) revealed an emotional response: 5% (431 children) indicated disgust, 4% (367 children) indicated fear and 3% (254 children) indicated annoyance. When emotional responses were expressed in relation to violence, these were mainly fear followed

by disgust, while responses to pornography were more often disgust, followed by fear (this reversal was statistically significant, chi-square [2] = 28.53; $p < 0.001$; Kramer's V = 0.297).

In what follows, we consider children's concerns regarding the most often mentioned risks of pornography and cyber-bullying in brief, since these are much discussed elsewhere (Livingstone et al., 2012; O'Neill et al., 2103; Palfrey et al., 2008; Staksrud, 2013). We then examine children's concerns about violent

content online, since this has seemingly been overlooked by researchers and policy-makers.

Pornography

Pornography tops children's ranking of online risks (mentioned by one in five respondents); in this regard, the policy agenda reflects children's concerns. Children tended to avoid explicit descriptions, so it is hard to determine the extremity of the images that concern them though their pornographic nature is generally not in doubt:

Ugly pictures, ugly videos that suggest sex really bother me. (Boy, 11, Slovenia)

One time I was looking for a game and rude pictures came on the computer, people without clothes on. (Girl, 9, Ireland)

People who have sex on YouTube. (Boy, 9, Denmark)

See people having sex or naked people. (Boy, 10, Portugal)

Given the young age of many of these children, these findings lend support to those who call for improved digital literacy (especially in relation to pop-ups and searching) and/or more regulation by parents, governments or industry. Children often describe such exposure as accidental:

I think it is not appropriate for children of my age to see images of naked women, as in online advertisements that pop up when I am not looking for it, such as on the website where I check my email. (Girl, 15, Italy)

While it is possible that children are seeking to avoid blame for content that was, in reality, deliberately sought out, the simple distinction between accidental and deliberate exposure could usefully be rethought. Children may look for mild nudity and find more extreme content than they realised existed, for instance, or they act under peer pressure, and then they fear telling an adult lest their internet access is restricted (Staksrud, 2013).

Cyber-bullying

Conduct risks came second in children’s ranking of concerns, a negative consequence of the rapid spread of personal and networked devices. Some comments are simply expressed: ‘I don’t like it when people speak nasty to you’ (Boy, 10, Slovenia). But often, conduct risks seem to require some contextualisation to explain how a problematic situation arises:

Well, mostly social networking because it gives you a link to almost anyone and people can get overly obsessive about that, i.e. checking people’s status all the time, judging them over their pictures and hearing gossip or having mean things said to you. That’s exactly why cyberbullying is so huge! They could just delete their profile because they’re getting treated badly but they just won’t because they’ve put so much effort into it. (Girl, 15, Ireland)

Sometimes the internet contains photos that are put there without the person’s consent; I know that also groups against someone can be formed, where everyone who hates the person joins the group. (Boy 15, Belgium)

I think people will get upset by people writing statuses about them. And people could be upset because if you write anything nasty there isn’t anything to remove it. (Girl, 9, UK)

Cyber-bullying and other peer-to-peer threats appear subtly embedded in the emerging but still uncertain social and communicative norms associated with social media. Group processes are important and can escalate beyond the intent of any individual. The line between jokey comments and hostility is often ambiguous. The fascination of interpersonal drama, cheered on by bystanders, spills over unpredictably into harm (boyd and Marwick, 2011). While retaining strong links to offline bullying, which often centres on verbal aggression within the group, the weak ties and fragile alliances afforded by online communication extend the varieties of identity and reputational damage that occur, and this clearly worries many young people.

Violent content

The high priority given to violent content in children's unprompted concerns about the internet is noteworthy given its relative neglect on the public policy agenda. It is also low on the research agenda, and many surveys of online risks have not included this risk. As shown in Figure 1, violence was mentioned more by boys and younger children, although girls and older teenagers also described disturbing experiences:

Showing images of physical violence, torture and suicide images. (Girl, 12, Slovenia)

I logged onto a game website and clicked onto action games and see Alien vs. Predator trailer. It was very blood and gory and it disturbed me. (Boy, 10, UK)

Everything about violence that can be seen on websites is not good for teenagers of my age. By that I mean violence against women and children and perverted humiliations and cruelty against people in general. (Girl, 14, Germany)

Smackdown games upset me, people fight too much. (Boy, 11, Turkey) Those things that show other people's suffering or torment as a funny thing. (Boy, 14, Hungary)

The long-established tradition of research on children's fear responses to television (Cantor, 2003) revealed that children of all ages find certain imagery frightening, but what frightens them changes as they grow older: younger children are more upset by fictional violence in fairy tales and films, while adolescents are afraid of real threats (disasters, wars, hunger or real violence) depicted in the news (see also Nightingale et al., 2000; Van der Molen et al., 2002). However, the range of violence available online extends that seen on television (where few children complained of images of torture, suicide or violence against children).

Research on children's exposure to the news has shown that the factual nature and cultural importance of news makes the violence it includes all the more upsetting (Von Feilitzen, 2010). This is evident in children's concerns about factual images on the internet:

Some shocking news like terrorist attacks. (Boy, 12, Finland)

I have seen what life was like in Chernobyl. People were suffering from physical deformities. I was upset to see the pictures and it made me sad. (Girl, 9, France).

I was shocked seeing a starving African child who was going to die and a condor waiting to eat him. Also, news about soldiers who died while serving [in] the army, Palestine and Israel war scenes upset me very much. (Girl, 13, Turkey)

Such responses to the news pose a dilemma to those charged with child protection, since the news is important for young citizens to understand their world. Buckingham (1996) observes children's felt imperative to 'face up to reality' or 'face facts.' Lemish (2007: 33) suggests that disturbing television news facilitates 'a sense of social responsibility, civic awareness, empathy, compassion and ethical issues related to the pain and suffering of others'. Children's online comments on events such as the Iraq war, analysed by Carter and Messenger-Davies (2004), revealed young citizens' disappointment with news coverage and their frustration that journalists appeared to neglect them as audiences.

Rather than trying to prevent children seeing real violence in the news, one resolution is to manage the conditions of children's access to such content, depending on their maturity and circumstances. Here the emphasis should be on contextual explanation by parents or teachers so as to encourage thoughtful discussion and critical understanding. But where television news has traditionally been viewed in the family living room or, sometimes, at school, the internet increasingly affords a privatised context for news viewing which impedes convenient adult mediation of the experience.

The internet decontextualises violence not only by encouraging individual viewing but also by excerpting violent incidents from their textual and social context, reframing them as, simply, disgusting or horrifying images. Many children's accounts centre on distressing graphic clips of real yet decontextualised footage of accidents, abuse or death:

Awful videos of real-life car accidents. (Boy, 12, Slovenia)

I saw a video in which a little boy was hanging in a Ferris wheel and men were filming it. I was shocked because the men did not help the boy, instead they stopped the wheel and the boy fell down. (Girl, 15, Finland)

282 *European Journal of Communication* 29(3) There are a lot of sites showing video clips with disgusting videos. A mate showed me once a video about an execution. It was not fun, but insane. I get scared. (Boy, 15, Sweden)

While children in this study had little opportunity to describe the circumstances in which they encountered such content, research on viewing violent imagery has pointed to a lively peer culture of testing how much can one take (Jerslev, 2001) or a curiosity about what the world contains outside the adult-imposed boundaries that constrain children (Sumiala and Tikka, 2011). One 11-year-old boy from Ireland gave a hint of these circumstances when he wrote: 'Scary things – I saw something at my friend's house and I can't get it out of my head.' As Nightingale et al. (2000: 21) found, children can take a 'particular delight in describing the details of horrible images they had seen'. Goetz et al. (2005) add that, even in children's happiest media-related fantasies, fear and threat often hover on the periphery, precisely because children are aware of their own vulnerabilities, although adults may brush these aside, preferring to avoid than to address them with children. It is thus noteworthy but unsurprising that what particularly upsets children are images that portray vulnerable victims – animals, disabled people and victims like themselves, i.e. children:

Animal cruelty, adults hitting kids. (Girl, 9, Denmark)

People sometimes upload things online such as animal cruelty and other content that is not human! I believe that this is really shocking. (Girl, 15, Netherlands)

Killing stories of all sorts; videos about torturing; it doesn't matter whether animals or children are bullied/tortured, both are disgusting. (Boy, 11, Estonia)

Violence against children or animals; shocking photos or videos about poor countries. (Girl, 16, France)

I hate when I see animals being beaten, or people fighting with each other, or those scary pictures and bloody things. (Girl, 13, Hungary)

Although brief, these responses are eloquent in conveying children’s shock on seeing cruelty, humiliation and abuse, especially to children or animals. As Buckingham (2006: 283) argued in relation to television, while children develop coping strategies for the unwelcome feelings induced by fictional material, they often find it much harder to cope with non-fiction which cannot be dismissed as ‘made up’ and because ‘they are so powerless to intervene in issues that concern them’.

As with our previous observations on the over-simplified distinction between accidental and deliberate actions in relation to pornography and cyberbullying, it seems inappropriate to blame children for taking part in the exchange of violent content. Research on television and other screen media urges recognition of children’s genuine desire to understand and take responsibility, while the internet affords an extremity of content, some of which is even beyond the comprehension of adults. Add to the mix the familiar but powerful pressure to join in with peers and belong to the group, and it is clear that many children are ill-prepared to avoid upsetting experiences.

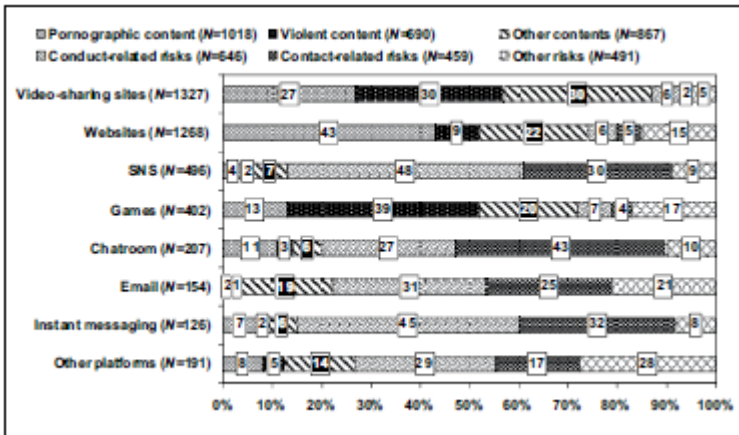


Figure 2. Which risks are associated with which platforms? (% of risk types ascribed to each platform).

Base: 9- to 16-year-olds who mentioned a platform when describing online risks (N = 4171).

Mapping risks onto platforms

'The internet' is not a black box to children, and different sites and services have distinct affordances. Nearly half of the children ($N = 4363$) who mentioned online risks spontaneously linked these to a particular platform. Video-sharing sites such as YouTube or Redtube were mentioned most, by 32% of children who mentioned any platform in describing online risks that bother their age group. Websites came second (29%), followed by social networking sites (13%) and then games (10%).

Further analysis revealed that platforms are risk specific (see Figure 2). The risks associated with video-sharing websites were mostly violent (30%), pornographic (27%) and other content risks (30%):

YouTube. Terrible videos. Terrible images. (Boy, 13, UK)

Videos where older teenagers mistreat disabled children and upload the video on YouTube. (Girl, 9, Italy)

These websites on YouTube that show sex or violence, they should not be allowed to upload these materials on the internet, or also videos with young people humiliating peers or bully them. (Boy, 15, Italy)

Risks associated with social networking sites such as Facebook were mostly linked to conduct (48% of risks linked to social networking) and contact risks (30%). Risks associated with websites primarily concerned pornography (43%), while those associated with games were primarily violent content (39%) and those associated with chatrooms were linked to contact (43%) and conduct (27%).

Boys reported more concerns about video-sharing sites (34% boys who mentioned a platform vs 29% girls) or games on the internet (12% boys vs 8% girls). Girls were more concerned about social networking sites (15% girls who mentioned a platform vs 10% boys). This gender difference is statistically significant ($\chi^2 [7] = 63.24; p < 0.001$; Kramer's $V = 0.12; N = 4356$), pointing to a familiar pattern whereby boys engage more with mass entertainment (videos, games) while girls engage more with interpersonal communication (Livingstone et al., 2012).

CONCLUSIONS

The present portrait of children's concerns about the internet suggests that policy-oriented research should not simply take its lead from the public policy agenda but, additionally, it should attend to children's concerns expressed in their own words. As documented in this article, these reveal, first, a considerable diversity of online risks; second, the subtle nature of the circumstances that occasion such risks; and third, the importance of violent imagery, apparently overlooked by public policy and research.

Content analysis of violence on YouTube shows that it is more realistic in its consequences and more negative in its context compared with television violence (Weaver et al., 2012). Shifman (2011) emphasises the ordinariness of the people portrayed in YouTube clips as part of their appeal. Possibly, exposure to violence generates civic or compassionate responses (Buckingham, 1996; Carter and Messenger-Davies, 2004; Höijer, 2006). But it is also possible that the outcome is emotional arousal to violence (Bushman et al., 2010), emotional desensitisation to pain in others (Björkqvist, 1985) and violent behavioural scripts for everyday events (Huesmann and Kirwil, 2007). Since these contrasting claims have been explored mainly for television, film and games, research on violent images online is now needed.

In internet safety debates, most attention centres on sexual and peer-to-peer risks such as 'stranger danger', cyber-bullying and 'sexting'. It is possible that, although the history of audio-visual media policy has long prioritised concerns over children and violence, the interactivity of so-called Web 2.0 has obscured the still common use of the internet to exchange mass-produced and mass-circulated content. We are not aware, for example, of advice on how to deal with violent content in the 'top tips' disseminated to parents and children by child protection agencies. Although YouTube has installed a simple content filter at the bottom of its home page, there appears to be little effort to promote or evaluate this tool. Nor do parental filters work for user-generated or user-distributed content on peer-to-peer sites such as YouTube (except by blocking the site entirely or by requiring users to flag any problematic clip individually; Cybion Srl and Stiftung Digitale Chancen, 2012).

Also unknown is how the social context of exposure shapes children's emotional responses. We have shown that children can fear or be disgusted by what they find online. But policy interventions do not, as yet, address these

emotions in efforts to raise awareness or teach digital literacy and safety. While noting children's shock or upset in response to violent content, we have also problematised any simple conclusion that, as a result, their access should be restricted, since one reason children explore online is precisely to explore experiences often denied to them offline. This takes them into often ambiguous situations characterised by what boyd (2008) terms 'collapsed contexts', in which risky content is interwoven into a youthful peer culture of sharing and daring as links are passed from child to child, discussed ritualistically the following day, and used in social judgements about group belonging or exclusion.

In conclusion, we recommend that future research attends carefully to the voices of children and young people in relation to online risk, both because their concerns differ from those of adults and because children's accounts offer valuable insights into the conditions of their distress. It is important to examine the social practices associated with the children's peer exchange of decontextualised pornographic and violent clips on YouTube and other video-sharing sites (as is underway for adults: Burgess and Green, 2009; Haridakis and Hanson, 2009). The combination of unfamiliar technological affordances, uncertain online norms and offline peer pressure makes it hazardous to judge children's intentions or responsibility in simple terms, and protective interventions from adults require care. It may also be proposed that children should be consulted regarding possible solutions (Bucht and Edström, 2012; Nightingale et al., 2000), for their views in this regard also cannot be taken for granted:

I think that the fewer things a kid knows about the internet, the greater the risks. (Girl, 12, Greece)

In my opinion all sites are welcome; if you don't like a certain site, you simply avoid it. We are different people, with different tastes. So, on the internet there should be all sorts of websites, with ample, diverse content, for all tastes. (Boy, 14, Romania)

It depends what age you are. If you are around 10 years then it might be gross to suddenly end up on a porn site. When

you are a little older and end up in a porn site, you do not care so much and just cross it out instead. (Girl, 15, Norway)

Excessive violence, porn, commercial products that are totally annoying; I think the European Union should use its power at computer level to block websites. (Boy, 15, Portugal)

Blocking some beneficial websites that we are happy to use (such as video and music sharing sites) and the difficulty in accessing whatever we want on internet bothers us ... the availability of the things that make us unhappy bothers us as well. (Boy, 15, Turkey)

As the quotations above illustrate, their views here as in other matters are refreshingly diverse. They recognise that the context of exposure matters, as does the maturity of the child. They can be as censorious or libertarian as adults. And they are aware that insofar as risks mean their internet use is restricted, this brings costs in terms of online opportunities.

Acknowledgement

The authors thank members of the EU Kids Online network for their work in coding and translating the qualitative material analysed here, and for their feedback on earlier versions of this article.

Funding

This article draws on the work of the EU Kids Online network funded by the EC (DG Information Society) Safer Internet Programme (project code SIP-KEP-321803); see www.eukidsonline.net.

REFERENCES

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.
- Cybyon Srl 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: Grzegółowska-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, Zelenkauskaitė 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

- L
- 10
- 12
- 14
- 16
- 18



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

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.

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 a tenra infância, tiveram acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC); de outro lado, temos uma grande quantidade de usuários que tiveram

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

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”

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

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.

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 usuárias 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 usuários 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

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

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

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 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;

⁹ Um caso que chamou muita atenção foi o de Ivan Kaspersky, filho de Eugene Kaspersky (cofundador da companhia de Segurança Karspersky 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>>.

– 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 multi-tela



Consumo televisivo infanto- juvenil multi-tela

María Dolores Souza¹

INTRODUCCIÓN

La oferta televisiva, así como su consumo de parte de los niños y adolescentes, nos presenta ciertos desafíos como Estado, como comunidad académica, como padres y madres y en definitiva como sociedad.

La televisión tiene un lugar importante en la vida de los chilenos –por su alto consumo y acceso universal- y también influye en la visión que tenemos de la sociedad. Si pensamos en los menores de edad, las representaciones televisivas parecen aún más determinantes, producto de que los niños y adolescentes no tienen el desarrollo cognitivo y la experiencia y madurez suficientes para poner en perspectiva los contenidos televisivos.

De ahí el interés de abordar el tema de la televisión y los niños y adolescentes, al que este artículo intenta aportar con elementos para la discusión.

En las siguientes páginas se abordará el tema de las formas de consumo televisivo de las generaciones más jóvenes y los desafíos regulatorios y de normativa parental al que nos vemos enfrentados ante la convergencia tecnológica.

¹ Jefa del Departamento de Estudios y de Relaciones Internacionales del Consejo Nacional de Televisión. www.cntv.cl .
Agradezco la colaboración de José Miguel Valenzuela, investigador del Consejo Nacional de Televisión.

Se discutirán básicamente los hallazgos de estudios realizados en el Consejo Nacional de Televisión, el organismo regulador de la televisión en Chile, el cual, entre sus funciones, tiene la de fomentar el debate informado sobre la televisión en la sociedad y entregar insumos para la toma de decisiones informada en la propia institución.

EL CONSEJO NACIONAL DE TELEVISIÓN DE CHILE

El Consejo Nacional de Televisión (CNTV) es el regulador de la televisión en Chile. Es un organismo autónomo del Estado, con rango constitucional, creado por Ley el año 1970. Dicha norma ha sido modificada los años 1989, 1992 y 2014. La visibilidad de la institución ha crecido desde el retorno a la democracia y desde la promulgación de la ley 18.838, que lo define en su forma actual.

El organismo está integrado por 70 funcionarios, entre profesionales y administrativos. A la cabeza hay un Consejo de 11 miembros, 10 de los cuales son designados por el presidente de la república con acuerdo del Senado. El consejero número once es designado libremente por el presidente de la república y se desempeña como presidente del Consejo. El presidente de la república propone a los consejeros del CNTV en un solo acto, cuidando que su composición sea pluralista, y el Senado se pronuncia en una sesión secreta, especialmente convocada a tal efecto, requiriendo del voto de la mayoría de los senadores.

Se trata de un servicio público autónomo, con rango constitucional², dotado de personalidad jurídica y de patrimonio propio, que se relaciona administrativamente con el Presidente de la República a través del Ministerio Secretaría General de Gobierno.

El CNTV funciona como un tribunal de primera instancia y tiene facultades para amonestar, multar, entregar o caducar concesiones de espectro radioeléctrico y decidir sobre la entrega de fondos especiales para realizadores, que funcionan como subsidio al sistema televisivo.

La actual ley que rige al Consejo Nacional de Televisión le encarga velar por el “correcto funcionamiento” de los servicios televisivos, y lo define a partir

²http://www.cntv.cl/prontus_cntv/site/artic/20110217/pags/20110217134337.html

de un marco normativo de valores tales como la dignidad de las personas, la protección de la niñez y juventud, la democracia, el pluralismo y otros, que no se pueden vulnerar. Todos estos elementos se pueden definir como la protección y el apoyo de una televisión de calidad, que no vulnere ciertos derechos y normas acordadas por la sociedad, proponiendo también una cierta “corrección” al sistema de financiamiento televisivo en Chile –que es totalmente privado– proveyendo fondos públicos para la realización de programas de interés social y cultural.

Las competencias del Consejo, son: a) velar por el correcto funcionamiento, de acuerdo a los valores antes mencionados (Art. 1º de la Ley); b) promover, financiar o subsidiar la producción, transmisión o difusión de programas de alto interés nacional o regional (calificados por el propio Consejo) asignando fondos a proyectos de programas, a través de un concurso público, con la condición de que éstos se transmitan por algún canal de televisión abierta; c) fomentar y encargar estudios sobre los efectos de la radiodifusión televisiva en los habitantes del país; d) recabar información entre los concesionarios de servicios de televisión para el cumplimiento de sus funciones; e) otorgar, renovar o modificar las concesiones de servicios televisivos de libre recepción y declarar el término de estas concesiones; f) regular la televisión por satélite; g) administrar su patrimonio; h) dictar normas e instrucciones; i) aplicar a los concesionarios de radiodifusión televisiva y de servicios limitados de televisión, las sanciones que correspondan en conformidad a las normas de la ley; j) establecer su reglamento interno de funcionamiento. En el ejercicio de esta atribución, podrá crear comités asesores en materia de televisión³; k) informar al presidente de la república, al Senado y a la Cámara de Diputados sobre materias de su competencia; l) establecer que las concesionarias de televisión deberán transmitir a lo menos una hora de programas culturales a la semana, en horario de alta audiencia.

El organismo –de acuerdo a la legislación– no puede intervenir en la programación de los servicios de radiodifusión televisiva. Sin embargo puede adoptar medidas para:

- Evitar la difusión de películas que no han sido calificadas por el Consejo de Calificación Cinematográfica y de programas que atenten contra la moral y las buenas costumbres, o el orden público;

³No podrán formar parte de estos comités, los consejeros del CNTV.

- Determinar el horario a partir del cual podrá transmitirse material fílmico calificado para mayores de edad;
- Fijar un porcentaje de hasta 40% de producción chilena en la programación de los canales de televisión abierta.

Asimismo, la ley prohíbe la transmisión o exhibición de películas calificadas con contenido pornográfico o excesivamente violento por el Consejo de Calificación Cinematográfica, en los servicios de televisión de libre recepción.

La Ley faculta al CNTV a adoptar medidas y procedimientos a fin de asegurar que en los programas de opinión y de debate político se respete el pluralismo. La ley también estipula que cualquier persona puede elevar una denuncia al Consejo Nacional de Televisión por escrito, lo que se realiza, aun cuando la gran mayoría de denuncias se efectúan a través del portal institucional.

OFERTA Y CONSUMO TELEVISIVO DE NIÑOS Y ADOLESCENTES

En primer lugar se ha de notar que la oferta⁴ de programas infantiles en la televisión abierta chilena es muy escasa: solamente 9% de la oferta está dirigida a este segmento y la cifra ha ido disminuyendo en el tiempo. Asimismo, el consumo de programas de los niños de 4 a 12 años en TV abierta se concentra, en primer lugar en noticiarios, en segundo lugar, series y miniseries; en tercero, telenovelas; luego misceláneos (que incluyen los programas juveniles); y en quinto lugar, películas. Por otro lado, el 77,5% del consumo de los niños en esta edad se realiza durante el horario para todo espectador, es decir, antes de las 22:00 horas, sin embargo el 22,5% restante se lleva a cabo en horario nocturno, sin grandes diferencias entre días de semana y fines de semana.

El consumo televisivo de los adolescentes de 13 a 17 años es bastante similar al de los niños, pero con algunas variaciones. Se concentra en noticiarios, luego telenovelas, en tercer lugar misceláneos, en cuarto, series y miniseries y en quinto lugar, conversación. Es decir, los adolescentes consumen menos

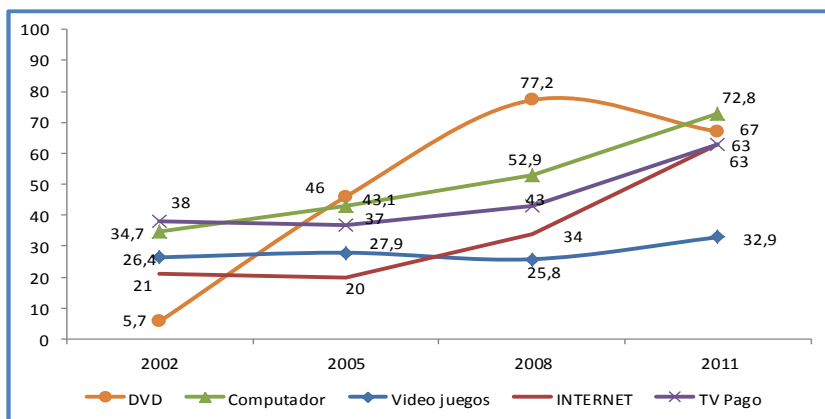
⁴ La cifra es la suma de la oferta para preescolares, niños y adolescentes. Ver: "Anuario Estadístico: oferta y consumo de programación de TV abierta" (2013). http://www.cntv.cl/prontus_cntv/site/artic/20140526/asocfile/20140526153232/anuario_estadistico_de_oferta_y_consumo_de_tv_abierta_2013_version_final.pdf

ficción que los niños. Por otro lado, el consumo de programas después de las 22:00 horas aumenta, llegando a un 27,6% en este rango de edad y con un 72,4% de su consumo en horario para todo espectador.

Nuevas formas de Consumo Televisivo de Niños y Adolescentes

A continuación se entregan resultados de estudios respecto de la forma de consumo televisivo de niños y adolescentes y del entorno medial en el que están insertos.

Se puede afirmar que hoy en día, los hogares chilenos son el lugar más tecnologizado del entorno cotidiano de las personas: más que la escuela y el lugar de trabajo. Los hogares chilenos están equipados con diversas tecnologías de pantalla, con una alta penetración en todos los hogares⁵ y prácticamente transversal en los distintos segmentos socioeconómicos. El promedio de aparatos televisivos en el hogar es de 2.7 (casi 3) y el reemplazo tecnológico ha ido favoreciendo al computador conectado a internet por sobre otras tecnologías tales como el DVD.



⁵ De acuerdo a las mediciones realizadas por el CNTV en hogares urbanos a nivel nacional.

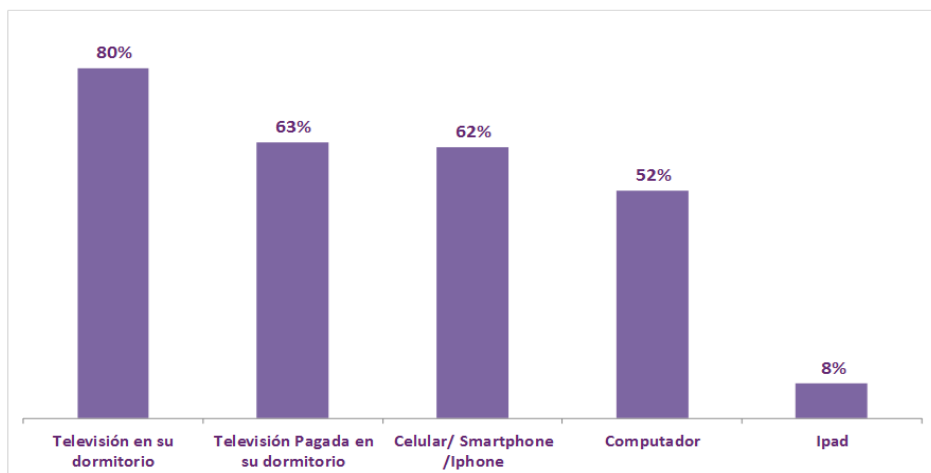
EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO DE LOS HOGARES A NIVEL NACIONAL 2002-2011

Un fenómeno que comenzó a evidenciarse a comienzos de los años 2000 en nuestro país, es que el equipamiento medial y tecnológico ya no es del hogar en su conjunto, sino, a diferencia de 15 años atrás, es propiedad de los miembros de la familia por separado. Actualmente, los niños son dueños de tecnologías, incluso en edad pre- escolar.

De acuerdo a cifras para Santiago, y focalizando en niños y adolescentes de 9 a 16 años, vemos que los menores disponen de un amplio abanico de medios propios.

BIENES Y SERVICIOS TECNOLÓGICOS PROPIOS DE LOS MENORES 2012

Base: Total, Muestra 401 Casos (Santiago)



TECNOLOGIAS PROPIAS	9-10 años	15 a 16 años
TV en el dormitorio	89%	81%
TV pagada en el dormitorio	59%	71%
Celular	46%	74%
Computador	41%	67%
Ipad	9%	8%

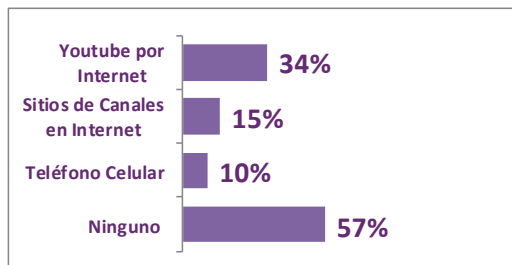
Al diferenciar los datos de acuerdo a la edad, vemos que la tenencia de tecnologías propias de los menores aumenta con la edad, salvo el caso del Ipad, que emerge más transversalmente a la edad y está sujeto más bien al poder adquisitivo de los padres. Así, si en los estratos, medio-alto y medio, el 15% de los niños cuenta con esta tecnología, el porcentaje en el estrato bajo es de 4%.

La tendencia a equipar los hogares y acceder a tecnologías de comunicación propias por parte de los menores de edad, ha impulsado el uso de distintas plataformas para ver televisión, distintas al televisor tradicional.

De acuerdo al mismo estudio, un 43% de niños y adolescentes ha visto televisión por otras plataformas, principalmente 'Youtube'. En esos casos, la cifra se asocia al género de los niños, donde la mayor tendencia la evidencian las mujeres; la edad, en particular a partir de los 11 años; y el estrato socioeconómico de los hogares, que incide en el acceso tecnológico de los menores.

CONSUMO TELEVISIVO DESDE OTRAS PLATAFORMAS 2012

Base: Total Muestra, 401 Casos, Santiago. **Respuesta Múltiple**

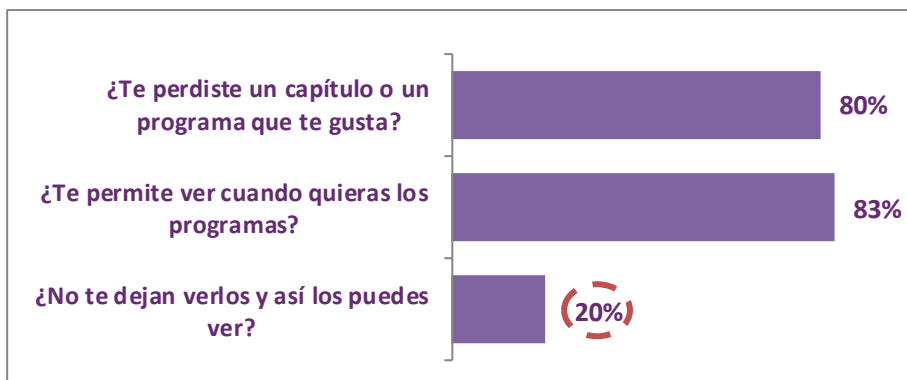


SEXO		EDAD				GSE		
Hombre	Mujer	9-10	11-12	13-14	15-16	C1/C2	C3	D
38%	47%	31%	45%	49%	46%	52%	39%	38%

Las razones de recurrir a pantallas de menor tamaño son variadas. La tendencia a nivel internacional indica que está emergiendo un consumo cuando quiero y donde quiero, lo que incluye el consumo móvil (“on the go”). Estas razones se refrendan en el estudio, y también se añade la posibilidad de burlar el control parental a través de las pantallas alternativas al televisor⁶.

RAZONES PARA VER TELEVISIÓN EN OTRAS PLATAFORMAS

Base: Niños y Adolescentes que vieron televisión por otras plataformas, 173 casos. **Respuesta Múltiple**



⁶ Este tema ha sido abordado en otros informes del CNTV dada su importancia para la institución en su calidad de organismo regulador.

A los 11 años existe nuevamente un quiebre con respecto al consumo de TV por otras pantallas: aumenta sustancialmente el consumo multipantalla para evadir la normativa parental⁷.

DISCUSIÓN

Actualmente la convergencia tecnológica se evidencia en muchos cambios tanto en la producción, edición, almacenamiento y distribución de los contenidos de televisión como en los hábitos de consumo medial de sus usuarios.

Por otro lado, los productos que promueve la industria audiovisual también se han visto afectados por esta nueva topografía que parece buscar a las audiencias, no sólo desde estrategias basadas en una cultura masiva y generalista, sino también, implementando nuevas formas transmediáticas y nuevos nichos de mercado.

Como hemos dicho, el Consejo Nacional de Televisión de Chile, como entidad reguladora, tiene por misión el ‘correcto funcionamiento’ de todos los servicios de televisión que operan en el territorio y resguarda la calidad de las emisiones televisivas en dos funciones principales: la supervigilancia y la fiscalización de contenido.

La Ley estipula que los servicios televisivos deben respetar, a través de su programación, un importante número de valores y principios, tales como la democracia, la paz, el pluralismo, la familia, la formación espiritual e intelectual de la niñez y la juventud, los pueblos originarios, la dignidad humana y su expresión en la igualdad de derechos y trato entre hombres y mujeres, así como los derechos fundamentales reconocidos en la Constitución y en los tratados internacionales ratificados por Chile.

La definición misma de lo que se entenderá por “servicios televisivos” es entonces clave para determinar el objeto de regulación, y en la medida que no existe una limitación en cuanto a un tipo de servicio en particular, se podría considerar que todo el audiovisual transmitido a distancia, debería cumplir con estos principios.

⁷ Luego, a los 13 y 15 años disminuye. Se puede hipotetizar que a esa edad también disminuyen las prohibiciones parentales y por lo tanto el consumo multipantalla ya no está motivado por burlar las restricciones de los padres.

La convergencia permite un acceso infinitamente mayor a contenidos que los que normalmente pueden accederse a través de la pantalla televisiva tradicional. Por lo tanto, existe hoy más cantidad de contenidos, a la vez que una mayor diversidad del sistema televisivo o audiovisual, porque existen más actores en el sector de las comunicaciones.

Proponemos que es importante impulsar competencias mediáticas porque la convergencia desafía las definiciones de lo que vamos a entender por regulación de contenidos de televisión, ya que un mismo producto se ofrece simultáneamente por distintas plataformas tecnológicas y las ofertas televisivas permiten el almacenamiento de programas para ser vistos en cualquier momento. Una de las consecuencias de este desarrollo tecnológico es “desordena” las franjas horarias de programación, como por ejemplo, el horario para todo espectador, que es una de las medidas más importantes en vista a la protección de menores.

Cabe entonces preguntarse si la convergencia, tiene como efecto la pérdida de especificidad del medio televisivo que fue pensado en estos términos. Así, pareciera que se pierden ciertas garantías que tuvo presente el legislador a la hora de establecer la regulación televisiva.

El desafío para el regulador entonces sigue siendo la calidad de los contenidos, entendidos desde el marco valórico desde el cual se materializa la ley de Televisión. Esto también es un desafío para las audiencias, puesto que se les exige un rol más protagónico en la conformación de su menú de contenidos en una diversidad de dispositivos que circulan en tecnologías de comunicación con sus aplicaciones y sus contenidos “*over the top*” (Apps y OTT).

Al parecer entonces, parte importante del resguardo de ciertos valores que en nuestra ley se definen por el “correcto funcionamiento” se traslada ahora a los propios usuarios. El consumo de video por sistemas de ‘streaming’ ha ido creciendo en el mundo, como lo evidencian estudios de distintos países⁸. En el caso de Chile, al no existir un regulador convergente, quienes consumen audiovisual on –line, están sujetos a un marco regulatorio distinto del de la televisión lineal.

⁸ IHS Screen Digest TV Intelligence Service. Si bien lo que más se consume es la televisión lineal –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.

En Chile, los programas que se emiten en horario para mayores de edad están disponibles en los portales de los propios concesionarios de televisión, sin restricción.

Tal como lo han destacado estudios en otras latitudes, nuestro diagnóstico a partir de investigación cualitativa es que la gran mayoría de los padres de familia no tiene conocimiento sobre estas posibilidades de acceso y/o sobre si de hecho sus hijos las utilizan. Esto además concuerda con el estudio McAfee (2010) sobre consumo de Internet entre adolescentes⁹.

La convergencia de medios presenta desafíos para los padres y las normas que han concordado con sus hijos respecto de qué programas ver, en qué horarios y asimismo, respecto del tiempo de consumo. Esto último, puesto que por ejemplo, el consumo televisivo a través de pequeñas pantallas, además, móviles, permite acceder a contenidos durante todo el día y en forma menos evidente¹⁰. Como nos afirma una niña de 9 años:

“veo la teleserie de la noche en mi celular y me tapo con la sábana”

Por otra parte, si bien existe la posibilidad de restringir el consumo de televisión de ciertos canales de acuerdo a claves de acceso, los niños declaran que esto no es una dificultad o una normativa de su hogar. Cuando los padres manejan claves de acceso a canales Premium -como por ejemplo Playboy- los niños afirman encontrar la forma de cambiarlas¹¹.

Por lo tanto, las habilidades infantiles para usar tecnologías desafían muchas veces las capacidades de sus padres, situación que se ha complejizado en un entorno convergente.

Nuestra ley de Neutralidad en la Red es en muchos aspectos muy similar a la de otros países y resguarda dos aspectos principales. La libre competencia y la legalidad de los sitios de internet. Además, contempla que el cliente pueda solicitar a su proveedor de acceso a Internet servicios remunerados de control parental, para bloquear contenidos inapropiados para la familia, si así lo desea.

Teniendo en cuenta lo anterior, y si bien se entrega un marco normativo de derechos y obligaciones, éstos no tienen la precisión ni la jurisprudencia de

⁹ El Secreto On Line: vidas de Adolescentes (The secret On Line: Lives of Teens)

¹⁰ En un estudio cualitativo con niños, éstos referían ver televisión por el celular a la hora de dormir “debajo de la frazada”. En: Opiniones de niños y adolescentes sobre la TV y Representaciones Juveniles. CNTV. 2012

¹¹ Estudio citado en nota al pie 3.

una ley de televisión, con lo cual quedan vacíos jurídicos que es necesario debatir mientras paralelamente la masificación de tecnologías de la información se instala en el país¹².

Las principales cifras internacionales sitúan a Chile con niveles de penetración bastante alto de tecnologías tal como se observa en el informe de la Medición de la Sociedad de la Información (ITU, 2013)¹³ con un gran crecimiento de los servicios con tecnología 3G¹⁴.

A nuestro parecer, y como ya se ha mencionado, las políticas públicas que tienen por objeto una mayor equidad y una disminución de la brecha digital, debieran considerar una alfabetización digital más compleja, para una ciudadanía más empoderada y participativa no sólo en relación a la calidad técnica de los servicios sino también de sus contenidos.

Porque si en el pasado, la regulación de contenidos apuntaba a una televisión de calidad –que resguardara ciertos principios-, la convergencia de medios y tecnologías pareciera demandar “audiencias de calidad”.

Para los reguladores es importante hacerse dos preguntas que no han sido debatidas a gran escala:

¿En manos de quién queda el resguardo del acceso a una televisión de calidad¹⁵ para las audiencias –en especial las infantiles- que consumen desde otras plataformas?

Y,

¿Cómo se aborda la gran asimetría regulatoria en relación a contenidos televisivos y on-line?

PALABRAS FINALES


¹² En el anexo “d” se ofrecen dos experiencias internacionales que sirven de ejemplos para conocer algunas soluciones a nivel de organismos y regulaciones que en otros países para atender a estos desafíos: Singapur y Australia.

¹³ Obtiene el lugar 51 del Índice de Desarrollo Tecnológico¹³ (IDT) entre 157 países. Lo antecede Uruguay que ocupa el lugar 47 y lo sigue Argentina ubicado en el lugar 53.

¹⁴ Existen 7.113.711 conexiones a Internet en una población de 17,4 millones de personas. Y donde los servicios con tecnología 3G doblan el número de conexiones de Modalidad dedicada fija.

¹⁵ Entendida desde el marco normativo de la Ley en el que se deben respetar ciertos valores y principios.

Los niños y jóvenes están insertos en un mundo tecnologizado y de convergencia medial, la que es parte naturalizada de su consumo televisivo. Sin embargo, a nivel de los contenidos que ofrece la TV abierta para este público, los referentes parecen no estar a la altura de la complejidad de su mundo comunicacional.



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 Dogruel¹
Sven Joeckel²

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.

O objetivo principal destes sistemas é apoiar as estratégias de mediação dos pais na seleção de videogames (Nikken e Jansz, 2006) e como resultado,

¹ Free University, Berlim, Alemanha

² University of Erfurt, Alemanha

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 bastante 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 avaliadas 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 tem 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 auto-regulamentação do setor como uma opção viável e uma outra alternativa para regulamentar o conteúdo de mídia (Latzer, 2000).

Uma estrutura analítica para as diferentes formas de auto-regulamentação

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 auto-regulamentação 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 auto-regulamentação, variando entre uma auto-regulamentação 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 auto-regulamentação.

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), 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, confor

me 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

USK		PEGI		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 que 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 em formas escritas 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; Hoyneck, 2008; Hoyneck 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; Hoynck, 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 auto-regulatória 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 auto-regulatória 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 vigentes decisões 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 EU 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.

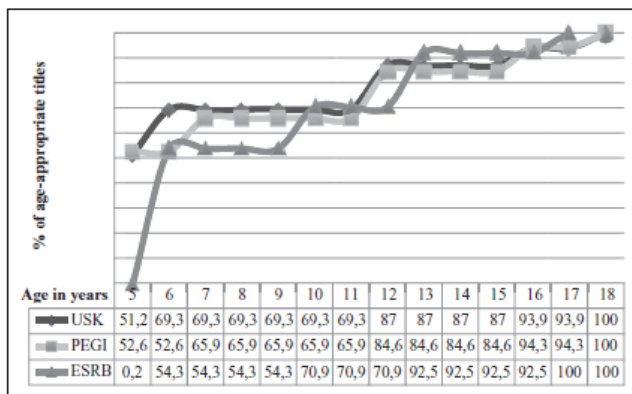
Resultados

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.



[Horizontal] Idade em anos

[Vertical] % de títulos apropriados por idade

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, é usado por crianças de 12 anos ou mais novas, do que o sistema aparentemente liberal 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 predominantemente 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 EUA entre os anos de 2008-2010, baseado 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).

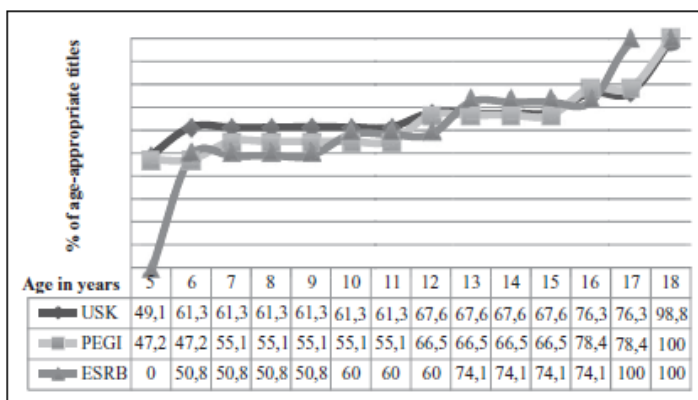
A comparação da proporção de cada categoria de classificação etária revela padrões muito semelhantes. Um pequeno detalhe requer atenção: a análise de dados nos permitiu contabilizar os títulos que foram negados uma classificação pelo USK e que, portanto, não puderam ser comprados em lojas alemãs acessíveis 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%	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 percentagens.



[Horizontal] Idade em anos

[Vertical] % de títulos apropriados por idade

Curiosamente, as categorias etárias ‘Adolescente’ (ESRB) ou 12+(PEGI, USK) são menos freqüentes 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 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 ($\chi^2=39.022$, $df=1$, $p < .001$, $N=172$). Adiscrepância 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 ocorrem 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 pergunta - 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 codificados. 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 auto-regulamentação 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 auto-regulamentação. 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 auto-regulamentação direcionada totalmente pelo setor. O PEGI, por outro lado, ocupa uma posição de meio-termo com o foco na auto-regulamentação, 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 co-regulamentado 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 pode ser ilustrada 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 EU 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 auto-regulamentação 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 EU (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 EU, 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 auto-regulamentação 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, 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 auto-regulatório. 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 co-regulamentação, 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 Kilbun 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

Hoynck 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

Hoynck 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/report_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](http://Spawnpoint.com/news/27009/A_New_Rating_System_for_Video_Games_Based_on_Islamic_Values_Endorsed_today_in_Dubai). Available at 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 novas leituras



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

*Lynn Alves*¹

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 digitais² 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.

¹ 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). lynnalves@gmail.com

² 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 line³, 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 governo⁴. 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 colegas⁵ que não descobriram nenhuma ligação entre VG e agressão.⁶

³ 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.

⁴ Youth Perpetrators of Serious Violent Crimes. Disponível na URL <http://childstats.gov/americaschildren/beh5.asp>. Acesso 10 de mar. 2014

⁵ Salischa, Maria von; Vogelgesang, 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

⁶ 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 agressivos⁷. 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)⁸ 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 CAPES⁹, 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

⁷ 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

⁸ **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.

⁹ 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)¹⁰. 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

¹⁰ 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 delinquência 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 violência¹¹, 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,

¹¹ Benjamim 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 Duty¹², Assassin's creed¹³ 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 infanto-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

¹² Em dezembro de 2012, o jogo Call of Duty foi responsabilizado pelo massacre em uma escola americana.

¹³ Em agosto de 2013, Marcelo Eduardo Bovo Pesseghini, 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” – IARC¹⁴.

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 Canadá¹⁵.

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

¹⁴ <https://www.globalratings.com/>

¹⁵ 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)¹⁶ 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.¹⁷
- 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:

¹⁶ Pesquisa do IBOPE - Realizada entre maio e junho/2011. Universo: 69 milhões de pessoas

¹⁷ 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, autotclassificados 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 avaliação¹⁸. 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 Indicativa¹⁹, 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,

¹⁸ 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.

¹⁹ <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 narrativas²⁰ e no SBGAMES²¹), além de outros eventos que têm GTs sobre games, a exemplo do ABCIBER²², 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

²⁰ <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2014/home/>

²¹ <http://sbgames.org/>

²² <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

L 10 12 14 16 18



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 -International Game Developers Association - RIO.

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. Uma 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 autoclassificação, 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

L 10 12 14 16 18



Desafio da Classificação Indicativa para os Jogos

Moacyr Avelino Alves Junior¹

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.

¹ 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

