



Avessos a tecnologia, ministros nos EUA jogam videogame para decidir caso

Os ministros da Suprema Corte dos EUA são "tecnologia-resistentes" — isto é, resistem em adotar novas tecnologias. Os ministros sequer se comunicam por *e-mail*. Até hoje usam papel na cor marfim para escrever memorandos que mais parecem peças do Século XIX. Auxiliares de gabinete percorrem o tribunal entregando os memorandos, enquanto os assessores mais novos dos ministros estão se comunicando pela internet.

A ministra Elena Kagan, de 53 anos, a mais nova da corte, "dedurou" os colegas durante um debate na Universidade de Brown, em Rhode Island, sobre as espionagens da Agência Nacional de Segurança (NSA) das comunicações eletrônicas dos americanos e estrangeiros. Ela também é resistente a novas tecnologias, confessou. Mas, pelo menos, usa *e-mails*, segundo o *Slate*, um *site* especializado na Suprema Corte, e outras publicações.

Para ela, será um problema se esse caso chegar à Suprema Corte e os ministros tiverem de entender como o sistema de interceptação de comunicações funciona. Casos tecnologicamente complexos podem começar a chegar à Suprema Corte, como é de se esperar. Aliás, já começaram a chegar.

A resistência intelectual dos ministros à tecnologia — isto é, a dificuldade de entender a parafernália tecnológica das novas gerações — preocupa até a eles mesmos, ela disse. A obrigação deles é entender e julgar os casos do ponto de vista jurídico. Mas, naturalmente, querem conhecer o contexto em que a lei se aplica. E se esforçam para aprender.

Recentemente, eles deram uma prova disso, disse Elena Kagan. Jogaram videogames para entender melhor um caso. Eles tinham de julgar uma lei da Califórnia que proibia a comercialização de videogames com conteúdo violento. Mas, antes disso, queriam perceber — e sentir — os efeitos que tais jogos poderiam exercer sobre as pessoas.

O ministro Samuel Alito se encarregou de instalar em uma sala do tribunal um Xbox (ou seria um PlayStation? Ela não sabe a diferença). Só sabe que "foi hilariante ver um grupo de ministros entretidos com videogames", ela disse. Alito fez "uma pesquisa considerável e identificou videogames que continham uma violência estarrecedora", escreveu o ministro Antonin Scalia, segundo registros da corte. Em seu relatório, Alito observou:

"Em alguns desses jogos, a violência é estarrecedora. Vítimas são mortas às dezenas, com todos os implementos imagináveis, como metralhadoras, revólveres, porretes, martelos, machados, espadas e motosserras. As vítimas são desmembradas, decapitadas, estripadas, queimadas e cortadas em pequenos pedaços. Elas gritam, em agonia, e imploram por misericórdia. O sangue jorra, borriça e empoça. Partes separadas de corpos ou restos humanos são graficamente mostrados. Em alguns jogos, pontos são atribuídos não apenas pela quantidade de vítimas, mas também pela técnica empregada para matar."

A sensação de matar na literatura é diferente, escreveu Alito, mesmo quando a descrição é muito boa.



"Tome por exemplo a passagem de *Crime e Castigo* [de *Dostoiévski*], em que Raskólnikov mata a dona da casa de penhores a machadadas. Mas apenas um leitor com imaginação extraordinária, que lê a descrição de um assassinato em uma obra literária, irá vivenciar profundamente esse evento na mesma dimensão de quem exerce o papel de um assassino em um videogame", ele escreveu.

Os ministros aplaudiram o relatório de Alito, mas derrubaram a lei da Califórnia que proibia a venda de videogames com conteúdo violento, por 7 votos a 2, [conforme noticiou a ConJur](#). Alito, por sinal, votou contra a lei, por considerá-la muito vaga. No voto da maioria, Scalia escreveu que o relatório de Alito causou repugnância a esses videogames, em todos os ministros. "Mas repugnância não é uma base válida para se restringir a liberdade de expressão", declarou.

"Nos idos de 1800, as novelas baratas, que descreviam crimes apavorantes, eram responsabilizadas por parte da sociedade pela delinquência juvenil. Mais recentemente, a culpa foi jogada no cinema e na televisão", ele escreveu, para isentar os videogames dessa mesma responsabilidade.

"É claro que ler a obra de Dante [*Alighieri*] é uma atividade inquestionavelmente mais refinada e intelectualmente edificante do que jogar *Mortal Kombat*", escreveu Scalia. "Porém, essas diferenças culturais e intelectuais não são questões constitucionais. Videogames cruelmente violentos, programas de televisão de mau gosto, revistas e livros baratos não são menos uma forma de expressão do que a *Divina Comédia*", ele concluiu.

Date Created

25/08/2013