

Gry pełne przemocy można sprzedawać najmłodszym

29 czerwca 2011

STANY ZJEDNOCZONE. Sąd Najwyższy USA stosunkiem głosów 7:2 orzekł, że wydany przez stan Kalifornia zakaz sprzedaży nieletnim gier zawierających sceny przemocy narusza konstytucyjną gwarancję wolności wypowiedzi. Daje ona obywatelom prawo dostępu do książek, filmów i wszelkich innych form wyrazu. Sąd uznał, że poszczególne stany mają prawo do ochrony najmłodszych, jednak nie wolno im „dowolnie ograniczać idei, z jakimi mogą zetknąć się dzieci”. Sędziowie dodali, że równie dobrze stan mógłby zechcieć ograniczyć dostęp do bajki o Królewnie Śnieżce czy do kreskówek, gdyż w tych wypadkach również spotykamy sceny przemocy.

Sędzia Antonin Scalia, w pisemnym uzasadnieniu wyroku, stwierdził: „Kalifornia wybrała producentów gier wideo i traktuje ich gorzej niż innych – szczególnie w porównaniu z wydawcami książek, komiksów czy producentami filmów – nie dając przy tym przekonującego uzasadnienia, dlaczego podjęła taką decyzję.”

Obalone przez Sąd prawo zostało uchwalone w Kalifornii w 2005 roku, jednak nigdy nie weszło w życie, gdyż było blokowane kolejnymi wyrokami sądów niższej instancji. Zakazywało ono sprzedaży i wypożyczania osobom poniżej 18. roku życia gier zawierających sceny zabójstw, gwałtów i okaleczania wirtualnych bohaterów. Sprzedawcom takich gier groziła grzywna do 1000 USD za każdą kopię rozprowadzoną wśród najmłodszych.

Sądy niższej instancji odrzucały jednak takie przepisy zarówno w Kalifornii jak i w innych stanach. W końcu Kalifornia zwróciła się do Sądu Najwyższego z wnioskiem, by przepisy ograniczające dostęp najmłodszym do scen seksualnych, które Sąd Najwyższy podtrzymał wyrokiem z 1968 roku, zostały

rozszerzone też na sceny przemocy, szczególnie w grach wideo.

Scalia zauważył też, że, w przeciwieństwie do tradycyjnego ograniczania najmłodszym dostępu do scen seksualnych, w USA nie ma tradycji ograniczania im dostępu do scen przemocy. Przywołał tutaj liczne przykłady, takie jak bajki o Królewnie Śnieżce, Jasiu i Małgosi po szkolne lektury w rodzaju „Odysei” czy „Władcę much”. Sędzia przypomniał również, że już od XIX wieku różne dzieła, od popularnej wówczas taniej literatury kryminalnej, po XX-wieczne komiksy i filmy były oskarżane o wywoływanie aktów przemocy wśród najmłodszych. Scalia odrzucił też argumentację, że liczne badania wykazały, iż gry pełne przemocy szkodzą najmłodszym. Sędzia stwierdził, że wykazały one co najwyżej, iż po graniu w takie gry niektóre dzieci czują przypływ agresji, a takie same wyniki uzyskano badając miłośników Królika Bugsa czy Strusia Pędziwiatra.

Na tym samym posiedzeniu Sąd odrzucił też inne takie przepisy jak zakaz organizowania protestów antywojennych podczas pogrzebów żołnierzy, zakaz sprzedawania firmom farmaceutycznym baz danych dotyczących recept wystawionych przez lekarzy oraz uchwalone przez stan Arizona prawo przewidujące wspomóżenie finansami publicznymi tych kandydatów w wyborach, którzy na swoją kampanię zebrali znacznie mniej prywatnych pieniędzy niż ich kontrkandydaci.

„Sąd aż nadto jasno pokazał, że nie będzie tolerował ograniczeń wolności wypowiedzi tylko dlatego, że mogą się one komuś nie podobać” – stwierdził David Horowitz z organizacji Media Coalition.

Członek kalifornijskiego Senatu, Leland Yee, skrytykował decyzję sądu: „Większość Sądu Najwyższego po raz kolejny przedłożyła interes korporacji nad interes naszych dzieci.”

Dwóch sędziów, którzy wyrazili odmienne zdanie, argumentowało, że zakaz jest tylko niewielkim naruszeniem prawa do wolności wypowiedzi, gdyż nie zabrania kupowania gier przez dorosłych i

dostarczania ich dzieciom oraz, że Konstytucja USA w swoim oryginalnym brzemiu dawała rodzicom pełnię władzy nad dziećmi, a to oznacza, że można uchwalić przepisy zabraniające innym osobom, poza rodzicami, kontaktowanie się z dziećmi czyli też i sprzedaż im dowolnych przedmiotów.

Opracowanie: Mariusz Błoński

Na podstawie: SF Gate

Źródło: [Kopalnia Wiedzy](#)