

LOLICONES E O DESAFIO DOS LIMITES ÉTICOS DA FICÇÃO

Paulo Eduardo Paiva Ferreira*

Resumo: O presente artigo propõe uma reflexão sobre os limites da ficção tendo como exemplo o gênero ficcional denominado “*lolicon*”, abreviação de “*lolita complex*”²⁸³, esse nome tem influência direta do romance “*Lolita*” escrito por Vladimir Nabokov, que conta a história de um homem adulto que tem relações sexuais com uma criança. Como pano de fundo, essa reflexão nos ajudará a examinar o problema dos limites éticos da ficção nas mais diversas formas de mídias, sejam elas, filmes, novelas, mangás e jogos. Isso é, contestamos, sob ponto de vista moral e ético, o porquê as ficções que envolvem assassinatos são aceitas ao passo que obras ficcionais que envolvem abuso sexual contra crianças não são aceitas.

Palavras-chave: Ética; Filosofia da linguagem, Direito, Pornografia virtual.

LOLICONES AND THE CHALLENGE OF THE ETHICAL LIMITS OF FICTION

Abstract: This article proposes a reflection on the limits of fiction taking as an example the fictional genre called “*lolicon*”, abbreviation for “*lolita complex*”, this name is directly influenced by the novel “*Lolita*” written by Vladimir Nabokov, which tells the story of an adult man who has sex with a child. As a background, this reflection will help us to examine the problem of the ethical limits of fiction in the most diverse forms of media, whether they are movies, novels, manga and games. In other words, we dispute, from a moral and ethical point of view, why fictions involving murder are accepted while fictional works involving sexual abuse against children are not accepted.

Keywords: Ethics; Philosophy of language, Law, Virtual pornography.

Introdução

Os famosos mangás e animes são parte da cultura japonesa. As primeiras histórias desenhadas datam do período Nara (1336-1573), ou seja, desde antes da colonização do Brasil. No Japão atual essa forma de entretenimento é acessada por grande parcela da população de jovens a idosos, entre homens e mulheres. Os mangás são histórias em quadrinho em preto e branco no estilo japonês vendidos em modos de fascículos, isto é, um capítulo por semana. Os mangás mais populares se tornam animes²⁸⁴; que tem o intuito de impulsionar as vendas do material original. Esse

* Graduou-se em Filosofia - Licenciatura na Universidade Federal de São João del Rei (2016 - 2019).

283 Apesar de ser uma abreviação do termo este se tornou um novo termo no Japão por isso a palavra é terminada em “N” e não com a letra “M”.

284 Desenhos animados no estilo japonês.

“intercâmbio” entre mídias se expande também para os jogos eletrônicos, filmes e *light novels*²⁸⁵. O que é apresentado nos mangás lança tendência, assim como as séries de TV e as novelas são no Brasil.

Para entender melhor o alcance desse fenômeno, esses mangás são vendidos em quase todos os lugares, lojas especializadas, cafeterias, lojas de conveniência, inclusive em máquinas automáticas. Essa indústria representa parcela expressiva do mercado de entretenimento do país e teve um salto de lucro de 3,2 bilhões de dólares em 2002 para 24 bilhões em 2020 de acordo com Associação de Animações Japonesas²⁸⁶. Muito desse aumento é devido a popularização desse material em outros países e com isso o aumento da exportação. As histórias desse gênero podem variar desde histórias em que os personagens vivem suas vidas normalmente e tem que lidar com situações cotidianas, como trabalho e família, até histórias onde o protagonista é levado para outros mundos com criaturas mitológicas e monstros.

O objetivo desse trabalho é discutir sobre um gênero específico, muito comum nesta indústria, o gênero *lolicon*. O nome do gênero tem como inspiração direta o romance escrito pelo Russo Vladimir Nabokov (1899 – 1977). *Lolita* conta a história de um professor de meia idade, que passa a ter relações íntimas com a enteada de doze anos. As histórias desse gênero são das mais variadas, desde uma inocente amizade a mais extrema temática de estupro.

Atualmente no Japão o termo *Loli* é utilizado para representar as meninas que ainda não atingiram a idade de consentimento sexual, isto é, menos de quatorze anos. As características marcantes dos traços das personagens são os olhos grandes, rosto pequeno e arredondado e corpo pequeno muitas vezes erotizado.

À primeira vista, parece que se trata de um gênero ficcional peculiar que possui um nicho próprio com apenas alguns consumidores²⁸⁷. Porém, o choque surge quando descobrimos que os quadrinhos *lolicon* atualmente são consumidos por uma parcela considerável da população mundial, podendo ser notado no número de acessos nas páginas de leitura online, nas plataformas de *streaming* e nos números de downloads.

285 Romances que possuem ilustrações

286 Fonte se encontra na bibliografia.

287 Não que isso diminua a importância da discussão.

O presente artigo divide-se em quatro partes. Na primeira parte é apresentado o gênero de ficção “lolicon” e sua situação perante o Japão e o mundo. Em seguida essa apresentação sobre o gênero é utilizada como pano de fundo para uma discussão moral em torno dos limites éticos da ficção. Na terceira parte será feita uma análise sobre cinco argumentos que sustentam porquê o tema “violência contra crianças” em ficções não deve ser tratada da mesma maneira que assassinatos. Por fim, um breve comentário concluindo esse artigo.

A pornografia no Japão

Em 1999 o estatuto japonês para punir atos relacionados à prostituição infantil, pornografia infantil e para proteção de crianças Lei Nº. 52 de 1999 banuiu/criminalizou o processo de produção e venda de pornografia infantil no país. O problema é que essa lei deixou uma brecha, a posse desse tipo de material não foi proibida. Até meados de 2013, era comum que esse tipo de material circulasse e ninguém fosse detido. É interessante salientar que desde 1909 imagens explícitas onde apareciam os órgãos genitais e etc. são censuradas com algum tipo de imagem por cima, mas não proibidas. Apenas em 2014 houve uma emenda à lei Nº.52, que passou a ser proibida a posse desse material. As pessoas que consumiam esse tipo de material foram responsáveis pela criação da indústria das *junior idols*, meninas menores de 14 anos que posam em ensaios fotográficos trajando biquínis em posições sexualizadas. Ou seja, a pornografia infantil explícita, com crianças reais, foi proibida, porém não houve legislação para proteger essas crianças da sexualização.

Se de um lado o conteúdo explícito foi proibido, por outro, a ficção sempre teve uma grande liberdade no Japão. A segunda alternativa para essas pessoas foi justamente recorrer à ficção. Onde os mangás retratam essas meninas menores de quatorze anos em conteúdo explícito, como apresentado anteriormente. Esses mangás são adaptados para outras mídias como os desenhos animados e jogos eletrônicos, onde o consumidor pode ter a possibilidade de uma interação completa com o personagem.

Diversos aspectos podem ser questionados aqui, seja o seu impacto na sociedade, seja uma possível indução a pedofilia e etc. De toda forma, é uma realidade completamente diferente do mundo ocidental. A Organização das Nações Unidas tem um protocolo desde os anos 2000, que trata da proibição da pornografia infantil; esse

protocolo inclusive já foi assinado pelo Japão. Mas então por que ainda encontramos obras desse gênero? O argumento de alguns dos defensores é que isso se trata justamente de ficção, não é a realidade. A ficção existe para exercitar a criatividade e imaginarmos as mais diversas situações, seja em obras onde o herói salva a humanidade, ou onde o personagem principal é um criminoso que comete os mais diversos crimes deliberadamente. Para aqueles que defendem essa visão, o gênero *lolicon* é só mais um gênero ficcional.

Japão e a ONU

Nessa discussão sobre a pornografia infantil e os limites éticos da ficção a Organização das Nações Unidas lançou uma medida em resposta a obras desse tipo, não citando explicitamente o Japão, mas criticando moralmente esse tipo de entretenimento. É possível perceber, no documento da ONU, uma clara posição de objeção à ficcionalização da pornografia infantil. O documento recomenda explicitamente que as representações de “crianças não existentes” sejam incluídas na política antiabuso infantil. Em fevereiro de 2019, a ONU apresentou um guia sobre como tratar o assunto da pornografia infantil, pedindo para que os países lutassem contra toda forma em que esse tema fosse apresentado.

O comitê apela para que Estados Participantes proibam por lei, toda forma de materiais que contém abuso sexual infantil. O Comitê nota que há um aumento na circulação desses materiais e recomenda fortemente os Estados Participantes a garantir que seus Códigos Criminais cobrem todas as formas, inclusive quando os atos citados no artigo 3.1(c) são cometidos online e também quando tais materiais incluem representações de crianças não-existentes. (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2019).

A ONU define pornografia infantil da seguinte maneira:

Qualquer representação de crianças envolvidas em situações sexuais explícitas reais ou simuladas, independente dos meios utilizados, ou qualquer representação de órgãos sexuais infantis por objetivos primariamente sexuais (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2019).

A representação infantil em imagens sexualizadas ou erotizadas é proibida em vários países, inclusive no Brasil e nos EUA. Na legislação brasileira a Lei Nº. 8.069, de 13 de julho de 1990 Estatuto da Criança e do Adolescente nos informa que é proibido:

Art. 240: Produzir, reproduzir, dirigir, fotografar, filmar ou registrar, por qualquer meio, cena de sexo explícito ou pornográfica, envolvendo criança ou adolescente.

Art. 241: Vender ou expor à venda fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente.

Art. 241-A: Oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, distribuir, publicar ou divulgar por qualquer meio, inclusive por meio de sistema de informática ou telemático, fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente.

Art. 241-B: Adquirir, possuir ou armazenar, por qualquer meio, fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente.

Art. 241-C: Simular a participação de criança ou adolescente em cena de sexo explícito ou pornográfica por meio de adulteração, montagem ou modificação de fotografia, vídeo ou qualquer outra forma de representação visual (Art. 2o A Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990).

A legislação americana também proíbe todo tipo de representação. Em uma carta às Nações Unidas responde que age contra todo tipo de representação visual:

Nos Estados Unidos, as leis federais firmam que é ilegal criar, possuir, ou distribuir todo e qualquer tipo de representação visual, inclusive desenhos, desenhos animados, esculturas ou pinturas, que retrata um menor envolvido em conduta sexualmente explícita ou obscena. Contudo, representações visuais em que não tem crianças reais, são tipicamente protegidas pela primeira emenda e as obrigações dos Estados Unidos sob o PIDCP. Sugerimos editar o parágrafo da seguinte maneira: “recomendamos os estados participantes a proibir, por lei, de acordo com o seu sistema nacional, qualquer material que contenha abuso infantil, inclusive quando esse tipo de material possui representações de crianças não existentes”.²⁸⁸(COMITÊ DE DIREITO DAS CRIANÇAS DOS ESTADOS UNIDOS, 2019).

Em contrapartida o Japão respondeu defendendo a liberdade de expressão, e que luta para que as representações reais sejam punidas, mas que as ficcionais possam ser circuladas:

14. Japão acredita que restrição na liberdade de expressão deve ser mantida no mínimo e que uma consideração muito cuidadosa deve ser dada ao escopo da pornografia infantil. Sobre esse assunto, considerando que pornografia é tradicionalmente referida a um reconhecimento visual de objetos, isso inclui representações de áudio ou materiais escritos precisamos considerar cuidadosamente. Japão, portanto, propõe deletar “representações de áudio” e “materiais escritos” da terceira sentença do parágrafo 61. Além do mais, pelas razões explicadas acima, mesmo que sanções penais sejam impostas mesmo nos casos que envolvem pornografia de crianças não

288 Tradução feita por este autor

existentes, devem ser consideradas com cuidado. Japão propõe adicionar: “desde que represente uma criança existente” ao fim do parágrafo 61.²⁸⁹ (MINISTÉRIO DE RELAÇÕES EXTERIORES DO JAPÃO, p.2, 2019).

Podemos observar uma clara posição do Japão em defender a liberdade de expressão nesse caso. O governo japonês não vê problemas na circulação desse tipo de material quando as crianças representadas são puramente ficcionais, sejam elas em animações ou jogos eletrônicos e que as vozes sejam feitas por atrizes adultas.

A discussão moral

Esse é o pano de fundo da discussão, os países ocidentais consideram que todo e qualquer tipo de representação seja ela real, como fotos, vídeos e áudios ou fictícias, como imagens geradas por computador ou desenhadas à mão, sejam proibidas, o argumento da ONU e dos países ocidentais é: obras desse tipo estimulam o abuso infantil, enquanto diminui a importância do tema. O Japão defende que o assunto não é tão simples, ao proibir certo tipo de produto ficcional eles minariam as liberdades individuais daqueles que querem consumir esse produto. O argumento central aqui é: pornografia fictícia não envolve crianças reais, logo não há abuso; sem indícios de crime, impedir a liberdade individual de consumir esse produto é uma forma de censura.

Primeiramente é necessário delimitar o que é fato e o que é ficção, fato é explicado na filosofia como o recorte da realidade, o estado de coisas ao qual o mundo se encontra. Mas como delimitar o que é ficção? Vários autores propõem posições diferentes sobre o tema.

Na obra *The nature of fiction*, Greg Currie²⁹⁰ descreve ficção como algo que é produto de um enunciado ficcional. O autor descreve isso como eventos puramente ficcionais, com personagens ficcionais. Para isso existem duas condições: a primeira condição diz respeito a um enunciado, esse enunciado pode ser acreditado ou não pela audiência. Por exemplo: que Sherlock Holmes é o maior detetive do mundo. A segunda condição diz respeito a validade dessa sentença. Sentenças ficcionais devem sempre possuir valor de verdade falso. Ou seja, o fato de Sherlock Holmes ser o maior detetive do mundo é falso. Dessa maneira, levando em consideração a discussão entre os países

289 Tradução feita por este autor.

290 Professor da University of York na Inglaterra.

ocidentais e o Japão, se torna mais fácil a aceitação de histórias com o tema *lolicon*, afinal tudo o que se passa é definitivamente uma mentira.

Para David Lewis, ficção está ligado ao conceito de *story-telling*²⁹¹. De acordo com seu artigo *Truth in fictions*, podemos dizer que ficção se trata apenas de tentar ganhar a audiência e fazê-la acreditar naquilo que estamos falando. A posição de Lewis é interessante e se envolve com as regras ocidentais para aceitação da ficção. Se dissermos, assim como Lewis, que ficção trata-se de fazer acreditar, histórias com temáticas *lolicon* são extremamente problemáticas.

Alguns dos problemas quanto a esse conceito vem justamente da distinção incorreta entre fato e ficção, nem tudo que não é um fato é ficção, por exemplo: a mentira e as proposições falsas. A distinção entre mentira e ficção é uma linha tênue, os dois são atos assertivos que possuem uma intenção de gerar uma crença. Felizmente a distinção dos termos não é necessária nesse momento, mas é importante lembrar que a ficção não precisa necessariamente gerar uma crença, ela pode ter outras características como a de apenas reproduzir um conto, nesse caso usamos as regras das asserções de John Searle²⁹² – explicado mais a frente – porém não entendemos como uma linguagem factual.

A ficção tem um carácter que se manifesta lado a lado com a realidade, muitas vezes resumido a algo chamado: “*pretending*”, a palavra em inglês possui dentre as traduções mais aceitas do termo, duas que se destacam, embora possam ser entendidas de modos bastante distintos. O primeiro sentido é “fingir” que também é defendido por John Searle. O segundo é o sentido de “propor-se a”, ou seja, apenas contar uma história sem a necessidade de gerar uma crença. Na obra *expressão e significado* John Searle diz que “fingir” é o sentido mais completo, como explicado por ele os atos ilocucionários são os atos de fala, em sentido comum, os atos assertivos são aqueles que descrevem o mundo e tem um compromisso com a verdade; ao emitirmos uma asserção seguimos 4 regras:

- 1- A regra essencial: quem faz uma asserção se compromete com a verdade da proposição expressa.
- 2- As regras preparatórias: o falante deve estar preparado para fornecer evidências ou razões da verdade da proposição expressa.

291 Contar histórias

292 Ex-professor emérito de UC Berkeley

3- A proposição expressa não deve ser obviamente verdadeira para ambos, falante ou ouvinte, no contexto da emissão.

4- A regra da sinceridade: o falante compromete-se com a crença na verdade da proposição expressa. (SEARLE, 2002, p. 101).

Quando realizamos esses atos o significado se verifica na realidade. Porém quando falamos de ficção o sentido é alterado, ou seja, não será verificado na realidade. Dessa maneira temos um grande problema, se o ato ilocucionário ficcional tem uma natureza diferente daqueles comuns, segue-se que devemos aprender essa natureza, cada vez que entrássemos em contato com uma obra de ficção deveríamos aprender uma nova linguagem, o que é impossível.

Seria impossível para qualquer pessoa, entender uma obra de ficção sem aprender novos conjuntos de significados correspondentes a todas as palavras e outros elementos contidos na obra; e já que qualquer sentença pode ocorrer numa obra de ficção, um falante da língua para ter a capacidade de ler qualquer obra de ficção teria que aprender essa língua novamente, uma vez que cada sentença teria um significado ficcional e um não ficcional. (SEARLE, 2002, p. 104).

Portanto, para Searle, quando falamos de ficção, todo ato ilocucionário possui uma intencionalidade de “fingir”. Fingimos que a Terra média está ameaçada por Sauron; fingimos que Sherlock Holmes mora no 221b da rua Baker; fingimos que Humbert tinha relações sexuais com Dolores Haze? Em princípio, não temos a intenção de gerar uma crença verdadeira, apenas contar uma história e entreter o público.

A distinção entre “fingir” e “propor-se a” é o engendramento de uma crença. Ao fingirmos que fazemos algo essa tal criação pode ser confundida com a mentira, uma distorção de um fato para gerar uma crença em outra pessoa; por outro lado podemos pensar em nos propor a contar uma história, nesse caso não estamos necessariamente engendrando uma crença, ela pretende apenas ser uma narrativa de eventos imaginados.

Podemos apresentar essa distinção mais claramente na experiência dos videogames. Parte da experiência de um jogo é fazer o consumidor assumir o papel do personagem principal. Em jogos como Mario, o jogador finge se tornar um encanador e salvar a princesa do reino dos cogumelos, aparentemente não há problema algum. Por outro lado, na franquia de jogos *Grand theft Auto* o jogador assume o papel de um criminoso. Assumir que estamos fingindo ser um criminoso gera a crença de que estamos assaltando, matando e transgredindo as leis das mais diversas maneiras, isso parece algo problemático, principalmente levando em conta o “argumento ocidental” do

tema, ou seja, de que obras de ficção pode estimular a transgressão da lei ou diminuir a importância do tema. Da mesma forma o gênero *lolicon* também é explorado em jogos. No Japão, como dito, os mangás influenciam em outras mídias, portanto o gênero *lolicon* se desdobra em vários jogos, entre eles os *dating simulator*. Os jogos *dating simulator* consistem em flertar e conseguir um relacionamento com um personagem virtual. Em alguns jogos é possível fazer isso com personagens que são menores de idade, esses jogos são famosos e alguns exportados para outros países. Alguns já foram proibidos no Brasil.

A discussão ética se dá neste ponto: por que o abuso infantil na ficção é moralmente proibido, mas o assassinato ou quaisquer outros tipos de transgressão na ficção não é moralmente proibido? Afinal, tende-se a pensar que tudo que se aplica para a admissão de um caso seria, em princípio, válido para a admissão do outro.

Pedófilos e pedófilos

Cabe aqui uma breve explicação sobre os termos pedofilia. É comum ouvirmos tal termo quando se tem notícias sobre esse tipo de crime, contudo devemos distinguir os tipos de sujeito, pois nem sempre um pedófilo é um criminoso.

O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM) é um manual para auxiliar e orientar os profissionais da área da saúde mental a identificar e diagnosticar doenças mentais. Nesse manual temos os dados necessários para identificar uma pessoa com “transtorno pedofílico” que é uma condição que pode ser passageira. Os critérios para o diagnóstico são:

- A. Por um período de pelo menos seis meses, fantasias sexualmente excitantes, impulsos sexuais ou comportamentos intensos e recorrentes envolvendo atividade sexual com criança ou crianças pré-púberes (em geral, 13 anos ou menos).
- B. O indivíduo coloca em prática esses impulsos sexuais, ou os impulsos ou as fantasias sexuais causam sofrimento intenso ou dificuldades interpessoais.
- C. O indivíduo tem, no mínimo, 16 anos de idade e é pelo menos cinco anos mais velho que a criança ou as crianças do Critério A. (APA, 2013)

O sujeito que apresenta transtorno pedofílico possui uma condição para a vida toda, é uma doença que o acomete, mas como determinado no item B ele não necessariamente requer que o sujeito tenha chegado a agir, apenas a existência dos

pensamentos e os problemas que esses causam é o suficiente para diagnosticar essa doença. Ou seja, o pedófilo clinicamente diagnosticado é uma pessoa que possui uma doença mental, que nem sempre abusou de uma criança.

Por outro lado, o abusador nem sempre é um pedófilo com doença diagnosticada. De acordo com dados que podem ser consultados na página do ministério dos direitos humanos do governo federal 73% dos casos de abuso de menores ocorrem na casa da própria vítima, cerca de 40% dos abusadores são o pai ou padrasto da criança. Ou seja, a grande maioria dos chamados pedófilos, são abusadores que não possuem um diagnóstico clínico de pedofilia.

O termo “pedófilo”, assim como vários outros, entrou para o dicionário popular de maneira incorreta, nem todo pedófilo é abusador, nem todo abusador é um pedófilo.

O dilema

Em seu artigo *The gamers dilemma*, Morgan Luck²⁹³ faz uma análise dos principais argumentos que tentam diferenciar o assassinato e a pedofilia em jogos. A maioria das pessoas se sentem confortáveis com o assassinato virtual, porém ficam realmente incomodadas com a pedofilia virtual. Luck apresenta e analisa cinco argumentos de porquê o tratamento dado ao assassinato virtual ser diferente da pedofilia virtual.

O 1º argumento é o argumento da aceitação social: que as pessoas não veem tantos problemas com o assassinato em jogos, mas a pedofilia é um tabu. Ele responde que isso simplesmente não é um argumento válido, ou, pelo menos, não tem um peso considerável. De fato, dizer que a diferença entre assassinato virtual e pedofilia virtual é apenas uma questão de aceitação da população é um argumento completamente arbitrário e não nos acrescenta em nada na discussão, afinal essa questão é justamente o que estamos tentando entender.

O 2º argumento é sobre a possibilidade de influência: pessoas expostas a tal ato tendem a querer praticar o ato. Luck argumenta que a pedofilia virtual pode servir como

293 Professor na Universidade Charles Sturt

um escudo, prevenindo que crianças reais sejam abusadas na medida em que essa ficção satisfaz os desejos do sujeito que possui tal parafilia²⁹⁴.

Nesse argumento vemos claramente a distinção entre os significados de ficção apresentados anteriormente. Se pensarmos a ficção com um intuito de pretender contar uma história, o problema da influência negativa refere-se principalmente à possibilidade de uma interpretação errônea da obra, sujeitos com déficit cognitivo tendem a confundir realidade com ficção, e isso causa esse tipo de problema.

Dentro desse argumento, é possível trazer também a questão da influência dos jogos sobre os jovens. Muito é falado pela grande mídia, pelos governantes e pelos pais e mães no que se refere a influência que mídias violentas, como filmes, séries e principalmente videogames, tem sobre as ações dos mais jovens. De acordo com essas pessoas, essas mídias são responsáveis por tornar o jovem mais agressivo, rebelde, desrespeitoso e etc. Também não é incomum ouvirmos falar sobre jovens que se rebelam e promovem tiroteios nas escolas dos Estados Unidos, as autoridades atribuem a culpa aos videogames, que segundo alguns relatos dessas pessoas, fazem o jovem ficar cada vez mais violento, aprendem a lidar com as armas, e perdem a empatia para com o próximo.

Contudo, apesar de repetido incessantemente por esses sujeitos, essas afirmações não se seguem quando confrontadas com os estudos de psicólogos e psiquiatras. Estudos como *Violent Video Games and Aggression*, publicado por pesquisadores da universidade de Seul na Coreia do sul em 2021; *Reexamining the Findings of the American Psychological Association's 2015 Task Force on Violent Media*, que foi uma meta análise publicada pela Association for Psychological Science, demonstram que não existe ligação entre a influência dos videogames e o comportamento agressivo de jovens.

Várias outras pesquisas foram feitas nos últimos anos sobre esse tema, a mais famosa e influente foi feita pelos pesquisadores da Royal Society, Andrew K. Przybylski e Netta Weinstein, *Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report*, onde os pesquisadores fizeram um acompanhamento de 1000 adolescentes (500 homens e 500 mulheres) com faixa etária entre 14 e 15 anos. As classificações dos jogos foram feitas

294 Transtornos de sexualidade clinicamente diagnosticado.

de acordo com o sistema de classificação britânico. Foram aplicados vários questionários sobre diversos temas e como os jovens lidavam com eles. A conclusão dos especialistas foi a de que não existe relação causal entre a agressividade e os jogos. Portanto, podemos dizer que essas formas de entretenimento ficcional não influenciam nas ações das pessoas. Porém, isso não resolve o dilema ético, pelo contrário, nos coloca mais um problema, afinal se não existe relação entre o que consumimos e nossas ações, qual é o problema de consumir pornografia infantil virtual?

O 3º argumento nos diz sobre a ideia da competição: o prazer não está em matar alguém, mas sim na ideia de ter um desafio nessa tarefa. O jogador está buscando algo além de apenas assassinar um personagem. Por outro lado, em um jogo de pedofilia explícita o prazer está contido em realmente cometer o ato de abuso. Se esse jogador desfruta o prazer de prejudicar uma pessoa menor de idade, isso reflete uma vontade oculta que ele possui na vida real. Luck responde a isso usando o mesmo argumento do desafio na tarefa. Supondo que o jogo consiste em roubar a coroa cravejada da torre de Londres, durante o percurso o jogador tem que conquistar a filha com menos de dezoito anos de um *beefeater*²⁹⁵ o jogador não se aproveita do ato em si, mas do desafio.

Outra resposta a este argumento é que muito do que é produzido nos departamentos de gráficos das empresas de jogos é investir tempo e dinheiro na realidade da obra, na qualidade da imagem e no realismo que ela transmite, inclusive nos efeitos de morte dos personagens. Portanto, é ingenuidade achar que ninguém se aproveita de matar deliberadamente nos jogos, logo os jogadores desfrutam do prazer do assassinato²⁹⁶ o que torna esses jogos igualmente imorais.

A indústria do entretenimento sempre buscou fazer representações o mais fiel possível da realidade, mostrar cenas que despertem no espectador sensações fidedignas com as quais ele sentiria se estivesse testemunhando o acontecimento na realidade, isso vale tanto para filmes quanto para animações e efeitos 3D.

Os grandes saltos de geração de consoles se dão principalmente pelo “gráfico” dos jogos, nos anos 70 foi lançada a primeira geração de consoles, onde os jogos se resumiam a pixels na tela, que formavam alguns desenhos e se movimentava, cabia ao jogador imaginar como seria aquilo na vida real. Em 2020 foi anunciado a nona geração

295 Como são popularmente chamados os guardas da torre de Londres.

296 Isso é notável em jogos da franquia *Mortal Kombat*, em que os jogadores ganham mais pontos por realizar finalizações mais sangrentas que o normal.

de consoles com seus sistemas avançados de processamento, podemos dizer que a única diferença entre a nona e oitava geração de videogames se dá na qualidade gráfica. A oitava geração possuía gráficos chamados de 4k a 30 fps, isso é: a resolução de 3840 x 2160; 2160 linhas contendo 3840 pixels em cada linha totalizando 8.294.400 pixels, com 30 *frames per seconds*, isso é 30 quadros por segundo, isso significa o número de imagens que tal dispositivo registra, processa ou exhibe por segundo. O grande avanço para a nona geração se deu na possibilidade de rodar jogos a 8k, isso é 7680 x 4320 totalizando 33.177.600 pixels, com 60 fps podendo alcançar até 120 fps. É importante ressaltar que o olho humano enxerga os movimentos, no mundo real, acima de 24 fps podendo passar de 200 fps.

Ou seja, nos últimos anos a indústria dos videogames tentou ao máximo melhorar a qualidade gráfica dos jogos para que cada vez mais eles se pareçam com a realidade, despertando ao máximo os sentimentos dos jogadores em relação aos eventos ocorridos durante a jogatina. Portanto, o argumento de que o prazer se encontra apenas em cumprir o desafio é falso, justamente por que o intuito da indústria é justamente fazer com que os jogos sejam cada vez mais realistas. Não é à toa que existem premiações anuais na indústria dos jogos que consideram a arte, a narrativa, o roteiro e diversos outros aspectos que não são apenas o desafio.

O 4º argumento nos diz que os jogos possuem diferentes tipos de públicos. Enquanto um jogo violento em que se pode matar qualquer pessoa não tem apelo a um grupo específico, um jogo sobre pedofilia teria um público seletivo que jogará, esse é o problema com tal gênero. Um jogo de assassinato só apresentaria esse tipo de problema caso fosse focado em assassinar um grupo específico como judeus e homossexuais. Luck diz que esse é um argumento razoável, porém, quando dizemos que esse jogo tem problemas apenas por ser focado em assassinar algum grupo específico, indiretamente estamos dizendo que não há problemas em matar de maneira indiscriminada, ou seja, estaríamos banalizando essa discussão, o que configura uma contradição no argumento central.

Esse argumento é uma faca de dois gumes, pois pensar que se apenas pedófilos comprariam esse tipo de jogo não seria um problema, afinal sujeitos que apresentam esse tipo de parafilia não conseguem se livrar dela tão facilmente, dessa maneira o sujeito acometido por essa parafilia poderia usar esse jogo como uma válvula de escape, evitando que ele o faça com crianças reais. Por outro lado, isso não nos dá garantia que

os pedófilos diagnosticados evitariam de fazer isso com crianças reais, esses jogos podem aflorar ainda mais seu desejo que poderia estar sob controle com a ajuda de profissionais de saúde mental. Pela falta de bibliografia que trate desse assunto especificamente não podemos saber qual é a real consequência.

O último argumento que Luck pontua é o do status especial da criança, resumidamente esse argumento diz que o que fazemos com uma criança sempre é pior do que o que é feito com um adulto, sendo assim assassinar uma criança é pior que assassinar um adulto e molestar uma criança é pior que molestar um adulto. Pensando dessa maneira segue-se logicamente que roubar o pirulito de uma criança é pior que assassinar um adulto. Nesse caso surge um problema óbvio em julgar gravidade de crime baseado apenas em quem é o alvo e não no que foi cometido. Por outro lado, mesmo aceitando essa premissa no mundo real, temos que entender que o personagem ali tratado não passa de códigos digitados por uma pessoa, que não faz nada mais ou nada menos do que foi configurado para fazer. Portanto, nos jogos não há diferenças reais entre adultos e crianças, apenas a aparência.

Em uma resposta a Luck, Rami Ali²⁹⁷ em seu artigo *A new solution to the gamer's dilemma* divide a argumentação de Luck em quatro pontos.

1- pessoas acreditam que assassinato na ficção é moralmente permissivo, ao passo que pedofilia na ficção é moralmente inaceitável.

2- assassinato ficcional é permitido porque não fere ninguém diretamente

3- pedofilia ficcional também não fere ninguém diretamente.

4- não há nenhuma outra distinção que justifique a diferença nos tratamento entre assassinato e pedofilia virtual.

Conclusão – As pessoas devem rejeitar o assassinato na ficção assim como rejeitam a pedofilia. Ou as pessoas devem aceitar a pedofilia na ficção, assim como aceitam o assassinato.

Dessa maneira a argumentação de Luck está bem estabelecida, onde a conclusão segue-se logicamente das premissas. Com isso o filósofo argumenta que a única maneira de desconstruir esse argumento é refutar a primeira premissa.

Para isso Ali faz uma simples diferenciação na argumentação de Luck. Existe diferença no contexto da audiência e no contexto do personagem.

297Department of Humanities, Lebanese American University

Como exemplo, na série *Uncharted* (2007-presente) os jogadores controlam um personagem humano (virtual), Nathan Drake, que é um moderno caçador de tesouros, colocado em situações perigosas, com personagens humanos (virtuais) dispostos a matá-lo. Por causa disso, quando os jogadores direcionam Drake para matar em seu mundo, as mortes feitas por Drake são (geralmente) instâncias de autodefesa. Isso, por sua vez, significa que as mortes virtuais do jogador são instâncias de autodefesa virtual. Em contraste, no jogo *Dishonored* (2012), o jogador controla um assassino que é livre para negociar seus arredores furtivamente em vez de matar. Quando o protagonista deste jogo mata, ele comete um assassinato. Da mesma forma, quando o jogador o comanda para fazer isso, ele comete um ato de assassinato virtual. (Ali. 2015, p.3)

Dessa maneira o contexto do jogo é levado em consideração. Existem casos em que o assassinato é permitido no mundo real, como é o exemplo da autodefesa. Nesses casos os assassinatos são permitidos, se são permitidos no mundo real, segue-se que a autodefesa é uma coisa que pode ser permitida na ficção. Por outro lado nenhuma razão justifica molestar uma criança, por esse motivo ninguém concorda que ficções onde crianças são abusadas devam ser permitidas.

Esse caso apresentado por Ali apenas muda o foco da discussão mas não resolvem o problema. Grande parte do conteúdo ficcional produzido em relação a assassinatos não levam a autodefesa em consideração, é o caso de vários jogos como *Mortal Kombat*, filmes de terror como sexta-feira 13 e etc. Nesse caso, podemos dizer que a argumentação de Ali, só reforça a distinção que deve existir entre aceitar a pedofilia ficcional ou proibir o assassinato virtual.

Reformulando o argumento do status especial da criança, baseando nos aspectos evolutivos e psicológicos, é possível que esse argumento tenha uma base sólida para explicar o fato de que a pornografia infantil ficcional seja tratada de maneira diferente de outros crimes na ficção. As pessoas tendem a defender as crianças de quaisquer males, esse é um aspecto evolutivo de várias espécies, principalmente a dos seres humanos. Em artigos como: *The Infant's Physical Attractiveness: Its Effect on Bonding and Attachment*; *Bebês: o irresistível poder da graciosidade. Um estudo sobre o significado evolutivo dos traços infantis*; *Baby Schema in Infant Faces Induces Cuteness Perception and Motivation for Caretaking in Adults*, profissionais de diversas áreas como psicologia, biologia evolutiva, psiquiatria e psicologia evolutiva, nos mostram que as características físicas de bebês e crianças desencadeia respostas emocionais nos humanos adultos, que tendem a defender os infantes.

Para viabilizar a sobrevivência de uma prole tão dependente por tanto tempo, foi preciso haver alto nível de investimento parental. Deste modo, pressões seletivas favoreceram nos humanos o forte vínculo mãe-bebê, o desenvolvimento do apego, a presença do macho e a formação da família (em suas diversas configurações), bem como a participação de outros adultos na assistência aos infantes. (Leitão & Castelo-Branco, 2010, p.4)

Dessa forma, o novo argumento do status especial da criança nos explica o porquê agimos dessa maneira em relação as crianças. O fato de assassinato na ficção ser tratado de maneira diferente do abuso infantil na ficção se dá não por um aspecto lógico – afinal tudo que se aplica a um crime deveria ser aplicado ao outro – mas sim um aspecto psicológico.

Conclusão

Os argumentos analisados por Morgan Luck, no artigo *The gamers dilemma* apesar de direcionados aos jogos, podem ser completamente dirigidos aos mais diversos tipos de obra, inclusive aos mangás. Esse contraste entre pedofilia e assassinatos é muito instigante, os dois são completamente condenáveis na vida real, porém possuem pesos completamente diferentes na discussão moral em relação a ficção. Entre as obras ficcionais o assassinato é um tema recorrente e tratado apenas como ficção, aceito por grande parte da população. As poucas obras que são taxadas como violentas demais recebem classificação etária para maiores de dezoito anos, mas continuam sendo distribuídas, enquanto o tema pedofilia não recebe o mesmo tratamento. O intuito deste artigo não é condenar aqueles que apreciam jogos violentos, ou mesmo tentar normalizar o tema da pedofilia e abuso sexual, trata-se apenas de um exercício para tentar entender o motivo da diferença de tratamento que esses tipos de ficções recebem.

É um fato que os dois tipos de obras ficcionais – assassinatos e abuso sexual infantil – recebem tratamentos distintos pela sociedade. Como dito anteriormente, várias obras ficcionais com a temática *lolicon* foram proibidas nos países ocidentais, assim como o romance *Lolita* escrito por Vladimir Nabokov também foi proibido em diversos países. Ao mesmo tempo, obras que possuem temática voltada para assassinatos como: *Jogos mortais*, *Mortal Kombat*, *Dishonored* recebem um selo de classificação indicativa para maiores de dezesseis anos e continuam a ser vendidos.

As leis dos países ocidentais são claras com relação a representação de crianças, não importa se o personagem foi desenhado do zero sem nenhuma inspiração na realidade. A representação de crianças e qualquer tipo de participação delas em cenas de sexo ou em qualquer conteúdo pornográfico é explicitamente proibida, seja em jogos, filmes, animações, quadrinhos e etc. É claro que esse tipo de conteúdo não é agradável, porém a pedofilia é um ato tão condenável quanto o assassinato. O problema existe nessa contradição em que aceitamos um e repudiamos o outro em obras de ficção. Isso não se trata de uma defesa de que filmes e jogos sobre abuso de crianças seja liberado por aí.

Devemos salientar que a grande maioria dos estudos como o da Royal Society²⁹⁸, apresentado anteriormente, concluem que não existe relação entre jogos violentos com aumento do comportamento violento na sociedade. Por outro lado, para os casos de pedofilia não há estudos suficientes para apontar o peso da ficção nos crimes desse tipo. Muito se deve ao fato de essas obras circularem apenas em alguns países como no caso do Japão. Outro dado importante é o de que 73% dos casos de abuso infantil não são cometidos por pedófilos no sentido clínico, mas sim são praticados por familiares ou amigos próximos da família.²⁹⁹

Podemos dizer, portanto, que o gênero *lolicon*, apesar de estranho e controverso, de acordo com os argumentos aqui analisados, não possui um ponto que possa distingui-lo de outras obras com violência explícita. Ao debater um pouco mais a fundo, os temas da violência e do assassinato não deveriam ser aceitos tão facilmente, se pensarmos na ficção como o “fingir” algo. Em contrapartida, dado ao que foi apresentado até aqui, podemos trabalhar com esses temas como “propor-se” a ser apenas uma história ficcional, com nenhum intuito além desse, mas dessa maneira teremos que “normalizar” o tema *lolicon*, assim como fizemos com o tema da violência explícita.

298 Violent videogame engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour

299 Dados disponíveis no site do governo federal - Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos.

Bibliografias:

AL-ALOSI H. **The criminalisation of fantasy material law and sexually explicit representations of fictional children.** New York, Ed. Routledge, 2018.

ALI, R. **A new solution to the gamer's dilemma.** *Ethics and Information Technology*, 17, 267–274. 2015

ASSOCIAÇÃO PSIQUIÁTRICA AMERICANA. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (5^a ed.).** Arlington, VA: American Psychiatric Publishing. 2014

Anime Industry Report 2020 Summary. Disponível em: <<https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>> Acesso dia: 17/02/2021

COOKE B., **Ethics and Fictive Imagining.** *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 72:3 Summer 2014.

COMMITTEE ON THE RIGHTS OF THE CHILD UNITED NATIONS. **Unites States Supplemental Submission on the OPSC Draft Guidelines.** 2019. Disponível em: <<https://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/Guidelines/USA.pdf>> Acesso dia: 10/03/2021

CURRIE, G. **The nature of fiction.** Cambridge university press. New York. 1993

LEWIS, D. **Truth in Fiction.** *American Philosophical Quarterly* 15, no. 1. 37-46. 1978.

EUN-JU LEE, ET. AL. **Violent Video Games and Aggression: Stimulation or Catharsis or Both?** *Cyberpsychology, behavior, and social networking* Volume 24, Number 1, 41-47, 2021

FERGUSON, C.J. ET. AL. **Reexamining the Findings of the American Psychological Association's 2015 Task Force on Violent Media: A Meta-Analysis,** *Perspectives on Psychological Science* 1–21, 2020

GLOCKER, M. L. ET, AL.. **Baby schema in infant faces induces cuteness perception and motivation for caretaking in adults.** *Ethology*, 115(3), 257-263. 2009

HILDEBRANDT, K. A. & FITZGERALD, H. E. **The Infant's Physical Attractiveness: Its Effect on Bonding and Attachment.** *Infant Mental Health Journal*, Vol. 4 No. 1, 3-12, Spring 1983

LEITÃO, M. & CASTELO-BRANCO R. **Bebês: o irresistível poder da graciosidade.** Um estudo sobre o significado evolutivo dos traços infantis. *Estudos de Psicologia*, 15(1), 71-78, 2010

LUCK M., **The gamer's dilemma:** An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia, *Ethics and Information Technology*, March 2009

MINISTÉRIO DA MULHER, DA FAMÍLIA E DOS DIREITOS HUMANOS. **Dados de violência sexual contra crianças e adolescentes.** Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/maio/ministerio-divulgados-dados-de-violencia-sexual-contra-criancas-e-adolescentes#:~:text=O%20suspeito%20é%20do%20sexo,em%2046%25%20das%20denúncias%20recebidas.>> Acesso dia: 10/03/2021

MINISTRY OF FOREIGN AFFAIRS OF JAPAN. **Japan's Comments on the Draft Guidelines on the implementation of the Optional Protocol to the Convention on the Rights of the Child on the sale of children, child prostitution and child pornography,** 2019. Disponível em: <<https://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/Guidelines/Japan.docx> > Acesso dia: 10/03/2021

MOEN O. M. & STERRI A. B. **Pedophilia and Computer-Generated Child Pornography.** *The Palgrave Handbook of Philosophy and Public Policy*, 2018.

MOHNKE S, MÜLLER S, AMELUNG T, KRÜGER TH, PONSETI J, SCHIFFER B, WALTER M, BEIER KM, WALTER H, **Brain alterations in paedophila:** a critical review, 2014, US National Library of Medicine National Institutes of Health.

PATRIDGE S. L. **Pornography, ethics, and video games.** *Ethics Inf Technol*, 2013.

PRZYBYLSKI ANDREW K. & WEINSTEIN NETTA. **Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour:** evidence from a registered report. 2019. *Soc. open sci.*6171474171474.

SAINSBURY R.M. **Fiction and Fictionalism,** Ed. Routledge, New York, 2010.

SEARLE J. R. **Intencionalidade,** Trad. Júlio Fischer, Tomas Rosa Bueno, Ed. Martins Fontes, São Paulo – SP, 2002.

SEARLE J. R. **Expressão e Significado**, Trad. Ana Cecilia G. A. de Camargo, Ana Luiza Marcondes Garcia, Ed. Martins Fontes, São Paulo – SP, 2002.

Takeuchi C. L. **Regulating lolicon**: toward japanese compliance with its international legal obligations to ban virtual child pornography, *The Georgia Journal of International and Comparative Law* Vol. 44:195.

UNITED NATIONS. DRAFT **Guidelines on the implementation of the Optional Protocol to the Convention on the Rights of the Child on the sale of children, child prostitution and child pornography**, 2019. Disponível em: <<https://www.mofa.go.jp/files/000468434.pdf>>, dia 12/11/2019.