

Direito aliado à arte e ao entretenimento

Jogo virtual, literatura e música foram objeto de estudo de estudantes do curso de Direito no Conic. Alunos aplicaram a teoria ao cotidiano, com trabalhos que aliaram senso crítico e criatividade. Em "Direito, Estado e Literatura: a propósito do livro Ensaio sobre a cegueira, de José Saramago", Beatriz Medeiros, orientada por Fábio Fidelis, aborda o direito como agente de organização social, e sua eficácia a partir da existência do Estado. Para isso, comparou os livros "Ensaio sobre a cegueira" de José Saramago ao clássico "Leviatã", de Thomas Hobbes. Enquanto Saramago demonstra os instintos de sobrevivência e de conveniência do indivíduo, Hobbes mostra ser intrínseco ao homem o espírito de viver em coletivo e a extrema necessidade de um ente Soberano para manter a Paz Civil.

No trabalho "Renato Russo Cantando a Sociedade", Isabella Lauer e Cassiene Silvério analisaram as letras da banda Legião Urbana, críticas e denúncias ao cenário social corrupto e de injustiças, alertando para a necessidade de uma transformação humana, fundamentada na ética, justiça e igualdade, elementos presentes nas obras do filósofo Bertrand Russel. Orientadas pela professora Ana Paula Cacho, essas alunas relacionaram as mensagens de canções como "Índios", "Que país é esse" e "Perfeição", ao atual sistema jurídico. "O compositor desabafa sobre o desrespeito à aplicabilidade das leis, exploração e desigualdades sociais, problemas de cunhos sociopolítico, econômico e cultural, tudo perante a acomodação do povo brasileiro", explicam.

REALIDADE VIRTUAL

"Um Faz de Conta que Acontece: uma Análise do Direito do Trabalho Dentro do Jogo World of Warcraft". Bárbara Frota, Cláudia Bernardo e Luíze Coutinho demonstram que o famoso jogo virtual fomentou a prática "gold farming" (garimpador de ouro virtual). No jogo, o personagem luta contra monstros e evolui de fase adquirindo equipamentos com o ouro

virtual. Empresas de todo o mundo procuram este dinheiro e vendem para os demais jogadores em troca de dinheiro real. "Essa ocupação tem maior intensidade na China por causa da internet, computador e mão de obra baratos, entre chineses pobres e de baixa escolaridade", comenta Bárbara Frota.

Eles trabalham em média 12 horas diárias no computador, em alojamentos precários, jogando para obter cotas diárias de ouro virtual, recebendo salários, às vezes, menores do que o estabelecido no país. Comparando as condições dos gold farmers às leis trabalhistas, elas concluem que a legislação é violada, como a convenção nº 01 da OIT, que normaliza a quantidade de horas de trabalho. "Falta de fiscalização e regulamentação da empresa criadora do jogo e dos países envolvidos. Um estudo do Banco Mundial sobre a economia virtual revela que esse ambiente movimentava mais de três bilhões de dólares/ano, e gold farming responde por 75% deste montante", conclui Cláudia Bernardo. ■



Beatriz Medeiros comparou clássicos da literatura, enquanto o grupo, formado por Bárbara Frota, Cláudia Bernardo e Luíze Coutinho, analisou um jogo famoso de videogame.