

PROTEGER OS DIREITOS DOS ARTISTAS NARRATIVAS



Narrativa nº1: Marcel trabalha numa pequena empresa de desenho industrial, criando designs originais para diversos tipos de produtos. Sua missão atual é desenvolver ideias de design para uma nova marca de sabonete. À procura de inspiração, Marcel faz uma busca na internet por produtos semelhantes em outros países. Para ganhar tempo, ele faz o download de uma imagem e de um logotipo e decide copiá-los, torcendo para que o cliente não perceba. Depois da apresentação, Marcel é convocado por Javier, seu chefe, que desconfia que Marcel tenha plagiado o design.

Personagens x 2

Marcel vem enfrentando problemas pessoais, o que prejudica seu desempenho no trabalho. Aliás, alguns de seus projetos estão com o prazo estourado. Marcel conhece a legislação sobre direito de autor, mas acha que as mudanças que fez nas imagens originais serão suficientes para livrá-lo de eventuais acusações.

Javier aprecia Marcel e sabe que ele é capaz de produzir um trabalho original e de qualidade. Ao mesmo tempo, tem a obrigação de defender a legislação e sabe que a violação de direitos de autor no mundo do design é inaceitável. Se o criador do design original descobrir o plágio, eles podem até ser processados.

Narrativa nº 2: Assaf, jovem apaixonado por videogames, convida seu amigo Murat a ir à sua casa depois das aulas para jogarem no computador. Assaf mostra a Murat como fazer o download gratuito de games recém-lançados usando aplicativos disponíveis na internet. Murat não gosta muito da ideia.

Personagens x 2

Assaf é fascinado por computadores e pelas possibilidades que eles oferecem. Gosta de testar diversos tipos de aplicativos e acredita que compartilhar suas descobertas com outras pessoas é uma excelente maneira de fazer novos amigos.

Murat também gosta de informática e de conhecer as novidades disponíveis na internet. Porém, prefere ser mais cuidadoso. Recentemente, por causa de videogames que seu irmão baixou gratuitamente num site, o computador de Murat começou a dar problema em razão dos vírus que vieram com os games.

PROTEGER OS DIREITOS DOS ARTISTAS NARRATIVAS



Narrativa nº 3: Seo-yeon e Ji-woo estão planejando participar de um festival de música que acontecerá durante as férias de verão. Juntas, visitam o site oficial do festival para se informar sobre o preço do ingresso, que é bem mais caro do que elas imaginavam. Seo-yeon encontra um site não oficial que vende ingressos por um preço bem mais em conta. As jovens não sabem se devem ou não comprar os ingressos e conversam sobre os riscos.

Seo-yeon prefere agir com cautela e não gosta de correr riscos. No entanto, seu pai perdeu o emprego recentemente, e ela prefere não ter que pedir à família a quantia necessária à compra do ingresso oficial.

Ji-woo tem personalidade mais temerária e acredita que os ingressos do site não oficial são tão válidos quanto os outros. Para ela, não há nada de errado em comprar os ingressos mais baratos. Ji-woo alega que, de qualquer forma, os artistas do festival não recebem nenhuma porcentagem das vendas.

Narrativa nº 4: Abeo está baixando no leitor MP3 algumas músicas internacionais que receberam boas críticas na internet. Para fazer o download, ele utiliza um site que oferece músicas gratuitamente. Nesse mesmo dia, Onyedi, seu irmão mais velho, volta para casa muito chateado, pois acabara de perder o emprego. Ao ver o que Abeo estava fazendo, Onyedi fica furioso.

Abeo adora música internacional. Como ganha muito pouco trabalhando num mercadinho local, não tem como pagar por todas as músicas digitais que gostaria de ouvir. Ele pretende um dia trabalhar na indústria musical, quem sabe como DJ.

Seu irmão Onyedi trabalhava para uma pequena gravadora que foi obrigada a demitir 15% dos funcionários em razão da constante queda no faturamento que vinha registrando nos últimos cinco anos. Naquela manhã, ao anunciar as demissões, o CEO da empresa havia citado o download ilegal de músicas como uma das causas.