

ENSINO JURÍDICO E DIREITO CIBERNÉTICO: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS A PARTIR DO UNIVERSO DE “GHOST IN THE SHELL”¹

Fernando de Azevedo Alves Brito²

RESUMO

O presente trabalho busca pesquisar como o filme ‘A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell*’ pode apresentar-se como um instrumento pedagógico da disciplina Direito Cibernético. O ensino jurídico, ainda na contemporaneidade, mantém-se influenciado por um forte viés positivista e cartesiano, que dificulta o estabelecimento de diálogos com outros campos do conhecimento. A sua limitação, a um exercício dogmático, com aulas preponderantemente expositivas/unidimensionais e com a aplicação de métodos tradicionais (indutivo e dedutivo), não mais se coaduna com a exigência de mundo contemporâneo. A utilização da arte pode favorecer a mudança de perfil desse ensino jurídico, favorecendo a formação interdisciplinar e tridimensional (pessoa, cidadão e profissional) do estudante de Direito, em atendimento às exigências normativas vigentes. *A priori*, a presente obra cinematográfica pode servir de instrumento pedagógico hábil ao ensino do Direito Cibernético. Enfim, optou-se metodologicamente pela revisão bibliográfica, que recorreu à análise documental.

Palavras-chave: Ensino jurídico; Cinema; Ghost in the Shell; Interdisciplinaridade.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO; 2 BREVES REFLEXÕES SOBRE AS RELAÇÕES ENTRE O DIREITO E O CINEMA: 2.1 Considerações iniciais: *mimesis*, arte e natureza; 2.2 Para além do ensino jurídico tradicional; 2.3 Sucintas linhas sobre direito e cinema; 3 CONSIDERAÇÕES ACERCA DO DIREITO CIBERNÉTICO; 4 SOBRE A OBRA “GHOST IN THE SHELL”: 4.1 Sobre a cibercultura, o gênero cyberpunk e “Ghost in the Shell”; 4.2 Sobre a trama ficcional; 5 CONTRIBUIÇÕES DE “GHOST IN THE SHELL” PARA O ENSINO DO DIREITO CIBERNÉTICO; 6 CONCLUSÃO; REFERÊNCIAS.

1 INTRODUÇÃO

Não se pode ignorar que o ensino jurídico, ainda na contemporaneidade, mantém-se influenciado por um forte viés positivista e cartesiano, que dificulta o estabelecimento de diálogos com outros campos do conhecimento. Nesse cenário, o ensino jurídico limita-se, via de regra, a um exercício dogmático, com aulas preponderantemente

¹ Artigo desenvolvido como exigência parcial para aprovação na disciplina “Direito, Arte e Literatura”, vinculada ao Programa de Pós-graduação em Direito da Universidade Federal da Bahia (PPGD/UFBA) e ministrada pelos professores doutores Rodolfo Mário Veiga Pamplona Filho e Nelson Cerqueira, no semestre letivo 2018.1.

² Doutorando em Direito pela Universidade Federal da Bahia (UFBA).

expositivas/unidimensionais e com a aplicação de métodos tradicionais (indutivo e dedutivo), que não mais se coadunam com a exigência de mundo contemporâneo e de uma sociedade complexa, que abriga relações humanas cada vez mais entrelaçadas com as novas tecnologias.

O Direito Cibernético surge coadunando-se com este pano de fundo, diante da necessidade de o Direito acompanhar as transformações humanas e sociais e de regular o surgimento de diversificadas tecnologias e as demandas proporcionadas pelos seus empregos, nos diversos segmentos e em benefício de um número crescente de pessoas. A cibernética, a robótica, a informática e, entre outros, a inteligência artificial são exemplos de campos científicos surgidos e aprimorados nas últimas décadas e que, em decorrência de suas características, são objeto de estudo do desse ramo do Direito.

Apesar do viés positivista do ensino jurídico e da influência sofrida pelo parâmetro cartesiano de pensamento, a interlocução entre o Direito e a arte — cinema, literatura, teatro, música etc. —, surgida há muitas décadas, vem se consolidando e amadurecendo teoricamente. Por outro lado, vem se apresentando como um relevante campo do conhecimento jurídico, com um claro viés interdisciplinar, e capaz de contribuir para a formação integral dos estudantes de Direito.

Tendo em vista essa realidade, este trabalho propõe a utilização do filme “A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell*”, como instrumento pedagógico hábil do Direito Cibernético. Para tanto, busca responder a seguinte questão-problema: como o filme “A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell*” pode apresentar-se como um instrumento pedagógico da disciplina Direito Cibernético?

Diante disso, tem por objetivo geral “pesquisar como o filme ‘A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell*’ pode apresentar-se como um instrumento pedagógico da disciplina Direito Cibernético”. Os objetivos específicos são os seguintes: (a) pesquisar as relações entre o Direito e o cinema, o processo de *mímeses* entre arte/natureza e natureza/arte; (b) investigar os fundamentos teóricos e normativos do ensino jurídico brasileiro; (c) tecer considerações acerca do Direito Cibernético, enquanto novo ramo autônomo do Direito; (d) pesquisar sobre a obra *Ghost in the Shell*, em especial sobre a sua trama e sobre a sua abordagem, por meio da perspectiva cyberpunk e da cibercultura; e (e) analisar as contribuições de *Ghost in the Shell* para o ensino do Direito Cibernético.

Para tanto, a opção metodológica foi pela revisão bibliográfica, recorrendo à análise documental.

2 BREVES REFLEXÕES SOBRE AS RELAÇÕES ENTRE DIREITO, ARTE E CINEMA

2.1 Considerações iniciais: *mimesis*, arte e natureza

A arte, entre os socráticos, é percebida de maneira distinta. Isso porque, entre Platão e Aristóteles, a ideia de *mimesis* é fonte de divergência filosófica. Aristóteles (2009), independentemente da perspectiva defendida, ao afirmar que “a arte imita a natureza”, buscou a sistematização dessa ideia (LIMA, 2000).

De qualquer forma, a análise aristotélica, acerca da arte, parte, em princípio, da crítica platônica sobre o mesmo tema. O significado de *mimesis* no contexto platônico tem como pressuposto a existência de três níveis de realidade. A primeira refere-se ao mundo inteligível/das ideias/das formas (*eidós*), no qual se vê a essência de cada coisa ou o fundamento da existência dos seres que se encontram na segunda realidade: a do mundo sensível ou das sombras. Esta esfera de realidade, por outro lado, corresponderia àquela imediatamente inferior, por apresentar-se como reprodução ou cópia do primeiro nível de realidade. É neste segundo nível de realidade que se localiza o último, o menos nobre, por representar, ao fim, a cópia de uma outra cópia (TIBURI, 1995).

Não por acaso, a palavra *mimesis* refere-se etimologicamente, ainda que *a priori*, à ideia de imitação (NASCENTES, 1932). A arte, para Platão, realiza a imitação da imitação, encontrando-se, por isso, muito distante da verdadeira realidade (a do mundo das ideias) (TIBURI, 1995). Na primeira realidade, a originária, as ideias permanecem fixas e imutáveis, lugar onde se encontra o verdadeiro conhecimento. No mito da caverna, o antigo cativo, ao encontrar-se no exterior e afastar-se da realidade sensível, vê-se diante do sol que o ilumina com a realidade superior, verdadeira e imutável (PLATÃO, 1949).

A arte representa o belo, mas não o verdadeiro belo. O uso da *techné* outorga ao ser humano a capacidade de produzir a arte por meio da *mimesis*. Assim, a arte vê-se criada para representar as cópias sensíveis dos modelos originais, sendo, portanto, cópia de cópia. Platão, dentro de sua teoria das ideias, compreende que a arte é inviável para o conhecimento, no que se refere à apreensão do que seja verdadeiro (TIBURI, 1995).

A partir da crítica de Platão, Aristóteles defende uma perspectiva distinta. Para o filósofo estagirita, o homem é por natureza um animal mimético. Afinal, desde a mais tenra idade o ato de mimetizar é-lhe inato, diferenciando-se, por conta disso, dos outros animais. A *mimesis*, ademais, permitiria ao ser humano adquirir os primeiros conhecimentos e alegrar-se por seu potencial estético. O autor ainda destaca outro

argumento: as mimetizações permitem aos homens, ao contemplar as imagens, a aprender e a concluir acerca de seus significados (ARISTÓTELES, 2018, p. 76-78).

Palmieri (2014), nesse sentido, faz menção a duas passagens de “Physica II” e uma de “Meteorologica IV” da obra do estagirita. Nas passagens de “Physica II”, o filósofo destaca que arte funcionaria como parâmetro para a compreensão da natureza. A natureza, para tanto, teria dupla dimensão (forma e matéria), assim como a arte. Dessa forma, tanto uma como a outra teria em comum o fato de contemplarem o “sucessivo” e “anterior”, tendo em vista um determinado fim (PALMIERI, 2014).

Além disso, acrescenta-se que, no sentido emulativo ou simulatório, “mimetizar” significa “fazer a mesma coisa que”, “imitar”, “reproduzir”, “representar”. Para tanto, lembra que, na perspectiva aristotélica, a arte faria o mesmo que a natureza, ao, simultaneamente, existir enquanto um fim e enquanto são praticados o anterior e o sucessivo (PALMIERI, 2014; BRITO, 2017).

Palmieri (2014) vai além, ao afirmar que arte é realizada exatamente como a situação retratada, de fato, acontece na natureza ou, ainda, da forma como essa situação retratada aconteceria na natureza, se pudesse acontecer ou se não tivesse sido impedida de acontecer. Esse entendimento sintetiza-se na ideia de que, se a arte mimetiza a natureza, a natureza também mimetiza a arte (BRITO, 2017).

Diante do já exposto, o Direito pode se servir do suscitado entendimento, estabelecendo, pois, um diálogo com as artes. O estabelecimento desse diálogo deve-se dar, inclusive, com o cinema, mesmo quando a obra oportunamente analisada é de caráter ficcional. Aliás, se a arte mimetiza a natureza e se, ainda que ficcional, representa uma retratação de uma situação possível — na perspectiva de Palmieri (2014) —, cada livro, filme, documentário, pintura, escultura, fotografia e canção é fonte inesgotável de conhecimentos e de experiências apreensíveis pelo Direito.

Diante disso, pode-se extrair das mais diversas expressões artísticas, reflexões jurídicas legítimas, de significativa relevância, para a compreensão da realidade. No cinema, em especial, é possível elencar-se inúmeras situações — em películas, animações, documentários etc. — que reforçam esse entendimento.

No presente artigo, pretende-se evidenciar essas passagens no filme “A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell*”, lançado no ano de 2017.

2.2 Para além do ensino jurídico tradicional

A Constituição Federal de 1988, em seu art. 205, reconhece que “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988, p. 87). A partir disso, pode-se depreender que o legislador constituinte estabeleceu três relevantes objetivos para a educação: (a) o pleno desenvolvimento da pessoa (objetivo humanístico); (b) o seu preparo para a cidadania (objetivo pró-cidadão); e (c) a sua qualificação para o mercado de trabalho (objetivo profissional) (BRASIL, 1996; BRITO, F., 2013).

Chama-se a atenção para o fato de que esses três objetivos são, igualmente, assegurados no art. 2º da Lei nº. 9.394/1996, Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996; BRITO, F., 2013).

Deve-se considerar, contudo, que a educação, inserida no art. 205 da CF/1988, não se destina a uma dimensão estrita, uma vez que abrange diversas modalidades existentes na educação formal e, em especial, na educação escolar. Nos termos da LDB, essa educação escolar subdivide-se em: (a) educação básica (art. 21, I), composta pela educação infantil, ensino fundamental e ensino médio; e (b) educação superior (art. 21, II), que abrange o ensino de cursos sequenciais, de extensão, de graduação e de pós-graduação (art. 44, I, II, III e IV) (BRASIL, 1996; BRITO, F., 2013).

O ensino jurídico formal, por desenvolver-se em cursos de graduação e de pós-graduação em Direito, seria classificado como “ensino superior”, devendo, portanto, adequar-se à perspectiva contida no art. 205, da CF/1988 e no art. 2º da Lei nº. 9.394/1996. Deve, pois, dessa maneira, não apenas atentar para a formação técnica/científica do estudante, mas para uma tripla formação discente (pessoa, cidadão e trabalhador). Para tanto, não se apresenta hábil o ensino jurídico tradicional, de preponderante viés reducionista (BRITO, F., 2013).

Não bastando essa constatação, a LDB destina outras finalidades à educação, que, como é de se esperar, também devem ser observadas na promoção do ensino jurídico. No tocante à educação superior, em seu art. 43 e respectivos incisos, reconhece as seguintes finalidades:

- I - estimular a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo;
- II - formar diplomados nas diferentes áreas de conhecimento, aptos para a inserção em setores profissionais e para a participação no desenvolvimento da sociedade brasileira, e colaborar na sua formação contínua;
- III - incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive;

IV - promover a divulgação de conhecimentos culturais, científicos e técnicos que constituem patrimônio da humanidade e comunicar o saber através do ensino, de publicações ou de outras formas de comunicação;

V - suscitar o desejo permanente de aperfeiçoamento cultural e profissional e possibilitar a correspondente concretização, integrando os conhecimentos que vão sendo adquiridos numa estrutura intelectual sistematizadora do conhecimento de cada geração;

VI - estimular o conhecimento dos problemas do mundo presente, em particular os nacionais e regionais, prestar serviços especializados à comunidade e estabelecer com esta uma relação de reciprocidade; e

VII - promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição (BRASIL, 1996, p. 18).

As finalidades mencionadas no art. 43, não apenas são compatíveis, como devem ser integradas à prática do ensino jurídico (graduação e pós-graduação) e, mais ainda, ser estimuladas com o estabelecimento de diálogos com outros campos do saber, a exemplo da arte e, nela, do cinema. Aliás, o ensino tecnicista tradicional é incapaz de viabilizar uma formação integral dos estudantes de Direito — enquanto pessoas, cidadãos e trabalhadores —, bem como de atender às finalidades contidas no art. 43, da LDB (BRITO, F., 2013).

Tendo em vista o princípio da indissociabilidade do ensino, da pesquisa e da extensão, previsto na LDB e no art. 207 da CF/1988, o diálogo com o cinema pode contribuir não apenas para o ensino, mas, também, para a pesquisa e a extensão jurídicas. Nesse sentido, afirma-se que

A qualidade da universidade concretiza-se, ganha sentido e atinge a sua finalidade quando torna o produto do fazer acadêmico acessível à sociedade, contribuindo para o seu aperfeiçoamento e melhoria da qualidade de vida da população. Para que isso seja possível, defendemos a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, preceito que, aliás, veio a constar do texto constitucional, a partir de uma luta política do Movimento Docente (ANDES, 2003, p. 2).

A educação superior, nessa conjuntura, não se exaure na prática do ensino e requer a integração com a pesquisa e a extensão, para a consolidação das finalidades legais educacionais e para a necessária formação tridimensional do estudante (pessoa/cidadão/profissional). Em todas essas facetas da educação o diálogo com a arte pode ser de grande valia para uma formação discente adequada às exigências legais. Isso vale para todos os cursos superiores e, portanto, também vale para os cursos de Direito (BRITO, F., 2013).

O ensino jurídico formal, no entanto, permanece, na maioria das vezes, adstrito a uma prática unidimensional: (a) priorizando a formação do profissional, em detrimento

do ser humano e do cidadão; e (b) sobressaltando o ensino, em desprivilegio (teórico e prático) da pesquisa e da extensão (BRITO, F., 2013).

Esse perfil do ensino jurídico brasileiro não é oriundo tão somente de falhas na implementação dos currículos por parte de determinadas Instituições de Ensino Superior (IES). Há outros problemas no ensino jurídico, que precisam ser considerados.

Zeneri (1998) classifica os grandes problemas existentes no ensino jurídico em: (a) problemas de natureza filosófica; e (b) problemas de ordem técnico-operacional. Os problemas de natureza filosófica dar-se-iam no fato de o ensino jurídico embasar-se em um pensamento positivista, ao passo que os de ordem técnico-operacional envolveriam: I – a política departamental de ensino (atribuição e tarefas dos departamentos); II – o corpo docente (preparo); e III – a carreira do professor (dedicação).

Devido ao corte teórico proposto neste trabalho, optou-se, apenas, por elaborar breves considerações sobre a primeira categoria de problemas acima, haja vista estar associada com uma perspectiva de ensino jurídico tradicional, que, via de regra, mantém-se resistente à interação com outros campos de conhecimento e à adoção do método interdisciplinar.

Não se pode deixar de considerar que parte significativa desse problema, como aponta Zeneri (1998), está, de fato, relacionada com fundamento filosófico positivista preponderante na Ciência do Direito. Isto porque, na perspectiva kelseniana,

[...] alhear o fenômeno jurídico de contaminações exteriores a sua ontologia seria conferir-lhe cientificidade. Nesse sentido, o isolamento do método jurídico seria a chave para autonomia do Direito como ciência. Dessa forma, por meio das ambições de sua teoria, ter-se-ia uma descrição do Direito que correspondesse apenas a uma descrição pura do Direito. [...]

A Teoria Pura do Direito propõe-se a uma análise estrutural de seu objeto, e, portanto, expurga de seu interior justiça, sociologia, origens históricas, ordens sociais determinadas etc. A ela não se defere a tarefa de empreender todo esse estudo, mas de empreender uma sistematização estrutural do que é jurídico, propriamente (BITTAR; ALMEIDA, 2010, p. 389-390).

A busca pela cientificidade do Direito, por meio dessa teoria, levou Kelsen a “esvaziar” o Direito, “purificando-o”, livrando-o de características inerentes aos campos humanos e sociais, e estabeleceu a norma jurídica como o seu único objeto de estudo. Essa norma, por sua vez, teria como sustentação o ordenamento jurídico — sistema escalonado de normas, na qual a última, a norma hipotética fundamental, de ordem superior, seria o sustentáculo maior, a razão de ser. Nessa estrutura, as normas inferiores extraem a sua validade das normas superiores. A dicotomia entre o ser e o dever-ser; a atitude do jurista de partir da e chegar à própria norma dada; a desvinculação de qualquer

origem fenomênica do Direito para a sua autônoma compreensão mecânica seriam alguns outros pontos centrais da teoria kelseniana (BITTAR; ALMEIDA, 2010).

Enfim, a distinção do jurídico do não jurídico, no positivismo kelseniano, afasta o fenômeno jurídico puro (fixado nas normas jurídicas) de quaisquer outros campos, a exemplo do cultural, psicológico, antropológico, ético, metafísico, religioso e, porque não dizer, da arte (BRITO, F., 2013).

Para Pessoa (2006, p. 103),

O positivismo jurídico deixou marcas profundas na cultura e no ensino jurídico. Sua abordagem das questões jurídicas é predominantemente de caráter legalista, formalista e dogmática, fundada numa visão auto-suficiente e fechada do direito, sem quaisquer referências integradoras de cunho material, ético ou político.

A influência gerada pela corrente do positivismo no Direito e muito de seu “fechamento” acadêmico à interação com outros conteúdos, formais e não formais, e com outros campos do saber, a exemplo do artístico, deve-se a essa influência. Na esfera do ensino jurídico, o positivismo, além de reducionista, associa-se a uma forte tendência tecnicista, tornando-o pouco aberto a conteúdos inter/transdisciplinares, a exemplo da arte, e dificulta as iniciativas e os interesses docentes/discentes no sentido de implementá-los (BRITO, F., 2013).

Bonat (2010, p. 29) chama a atenção para esse fato, ao afirmar que

Na área jurídica, essa preocupação verifica-se na transmissão de ferramentas para que o operador jurídico atue da melhor forma possível com o seu instrumento de trabalho: o ordenamento jurídico. Isso porque essa tendência também é influenciada pelo positivismo jurídico. Com isso, cabe ao operador jurídico trabalhar com seu instrumental teórico. Aplicando-o na prática, ou seja, buscando o desenvolvimento de técnicos.

Desse modo, “os problemas trazidos aos técnicos devem ser resolvidos com base na cientificidade do direito, o que é uma marca incorporada pela corrente positivista” (BONAT, 2010, p. 29). A duplicidade de raciocínios aplicável ao ensino jurídico é outro aspecto a ser considerado, uma vez que concentra a sua compreensão na linearidade dos métodos dedutivo e indutivo, o que dificulta a internalização de temas supostamente exógenos e a efetivação de atividades (ensino, pesquisa e extensão) para a sua abordagem. Isso porque alguns temas, a exemplo da arte, requerem métodos transversais, inter/transdisciplinares, bem como, a compreensão holística e complexa de educação e de ensino (BRITO, F., 2013).

A partir desse entendimento, Zerner (1998, p. 29-30) afirma que:

A própria essência da ciência jurídica, como foi implantada e desenvolvida no Brasil, já impõe dois raciocínios ao aluno: o método dedutivo do pensamento cartesiano francês, adotado por Portugal, Alemanha e outros, que predomina

em todos os nossos cursos de Direito; e o método indutivo recentemente incorporado ao nosso ensino jurídico sob a influência norte-americana do “case system”. Ambos funcionam bem na análise dos complexos conteúdos do Direito, mas que, sem técnicas específicas de natureza pedagógica, não logram êxito na sala de aula.

Nesse contexto, o modo de pensar cartesiano e a influência estadunidense do *case system* — apesar de serem úteis ao Ensino Jurídico tradicional, de caráter tecnicista —, isolados, criam obstáculos teóricos e práticos ao entendimento de matérias complexas e ao seu exercício pedagógico transversal e inter/transdisciplinar no curso de Direito — por meio da arte, por exemplo —, em prejuízo do processo de ensino-aprendizagem e, por conseguinte, da formação dos alunos, na condição de pessoas, cidadãos e trabalhadores. Até porque o Ensino Jurídico não tem como objetivo formar simples profissionais ou jurisperitos — sabedores teóricos do Direito —, mas jurisconsultos, juristas capazes de ensinar e difundir a justiça aos demais (LÓPEZ, 1996), nas mais diversas esferas.

Enfim, é preciso superar o ensino jurídico tradicional. E isso exige romper com as limitações impostas pela influência positivista clássica, ainda muito presente nas universidades, e, outrossim, romper com a influência cartesiana/reducionista/tecnicista, que, boa parte das vezes, impede o diálogo do Direito com outros campos do saber. Tudo isso em prol de uma adequada formação discente.

Aliás, é preciso se enfatizar que a ainda vigente Resolução CNE/CES nº 9/2004, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito, abre-se a essa necessidade, ao, em seu art. 3º, expressar que

O curso de graduação em Direito deverá assegurar, no perfil do graduando, sólida formação geral, humanística e axiológica, capacidade de análise, domínio de conceitos e da terminologia jurídica, adequada argumentação, interpretação e valorização dos fenômenos jurídicos e sociais, aliada a uma postura reflexiva e de visão crítica que fomente a capacidade e a aptidão para a aprendizagem autônoma e dinâmica, indispensável ao exercício da Ciência do Direito, da prestação da justiça e do desenvolvimento da cidadania (BRASIL, 2004, p. 1).

Para tanto, para além dos métodos tradicionais de ensino e de pesquisa do Direito, objetivando atender a essa demanda, no art. 2º, §1º, IV, estabelece que o Projeto Pedagógico do curso (PPC), além da clara concepção do curso de Direito, com suas peculiaridades, seu currículo pleno e sua operacionalização, abrangerá, entre outros, como elementos estruturais, as formas de realização da interdisciplinaridade (BRASIL, 2004).

A interdisciplinaridade, para uma formação adequada dos estudantes de Direito, é, igualmente, prevista no art. 8º, da referida Resolução, ao estabelecer que

As atividades complementares são componentes curriculares enriquecedores e complementadores do perfil do formando, possibilitam o reconhecimento, por avaliação de habilidades, conhecimento e competência do aluno, inclusive adquirida fora do ambiente acadêmico, incluindo a prática de estudos e atividades independentes, transversais, opcionais, de interdisciplinaridade, especialmente nas relações com o mercado do trabalho e com as ações de extensão junto à comunidade (BRASIL, 2004, p. 3).

Tendo em vista esse contexto, Machado (2009, p. 168) compreende a relevância e a necessidade de uma formação humanística do bacharel em Direito, o que deve se realizar por um viés interdisciplinar. Isto porque

Com efeito, no alvorecer do século 21, quando os chamados conflitos de massa, em torno, por exemplo, de questões agrárias, ambientais, urbanísticas, de cidadania e do consumidor, estão a exigir soluções adequadas e conseqüentes, impõe-se à cultura jurídica a necessidade de proporcionar uma formação interdisciplinar e humanística aos bacharéis em direito, por intermédio de uma ciência verdadeiramente capaz de compreender os novos rumos da realidade, buscando a solução para os conflitos distributivos cada vez mais recorrentes, bem como a construção de uma sociedade assentada em valores autênticos.

O autor, complementa o seu raciocínio, ao evidenciar, a necessidade de utilização de métodos inter/transdisciplinares no ensino jurídico. Desse modo, afirma que:

[...] A compreensão dessa realidade é necessariamente um trabalho interdisciplinar, que supõe a análise de fenômenos tais como o problema da globalização, da cidadania, dos direitos humanos, do acesso à justiça, do meio ambiente, da questão agrária, do princípio da legalidade, das relações de trabalho, da dignidade humana, da bioética, do urbanismo, da democracia, do papel do Estado etc.

[...] Essas abordagens requerem uma metodologia transdisciplinar de estilo dialético, capaz de proporcionar a apreensão do fenômeno jurídico na sua dimensão histórica, como autêntico 'vir-a-ser' dentro do processo histórico. Portanto, uma metodologia capaz de compreender o direito dentro de sua totalidade histórica, com as contradições próprias do processo histórico, visando a superação delas e a construção de realidades jurídicas eticamente sustentáveis (MACHADO, 2009, p. 168-169).

Dessa maneira, ainda que a Resolução supramencionada não verse literalmente sobre a arte (cinema, literatura, música, pintura etc.), constata-se que a exigência de formação humanística do bacharel em Direito envolve a utilização dos métodos transversal e inter/transdisciplinar, o que favorece e legitima a sua abordagem no ensino jurídico. Até mesmo porque,

Uma teoria do direito adequada à compreensão do fenômeno jurídico na atualidade passa, necessariamente, por uma perspectiva interdisciplinar. Tal perspectiva, como já dito, permite abrir a compreensão do direito ao universo das humanidades em geral e, simultaneamente, ampliar o universo cognitivo da própria ciência jurídica (KOZICKI, 2007, p. 21).

Tendo em vista essa realidade, a interlocução entre a arte e o Direito é relevante, não só por enriquecer o processo de ensino/aprendizagem e apresentar-se como uma

alternativa aos métodos tradicionalmente adotados no ensino jurídico (associados ao modelo cartesiano, tecnicista e positivista), mas, também, por favorecer uma formação tridimensional dos estudantes de Direito (pessoa, cidadão e profissional), em atendimento às exigências legais. Partindo desse entendimento, é que se propõe a utilização da arte, em especial da obra cinematográfica *Ghost in the Shell* para o ensino de Direito Cibernético.

2.3 Sucintas linhas sobre direito e cinema

É preciso reconhecer-se que, na contemporaneidade, “As ciências, concebidas como estudo sistemático e objetivo dos fenômenos e o acervo dos conhecimentos daí resultantes, em todas as áreas, buscam novos métodos ante a realidade dinâmica e globalizada da sociedade atual” (SOUSA; NASCIMENTO, 2011, p. 1). O Direito não se exclui dessa conjuntura, até mesmo porque a independência e o isolamento do conhecimento científico, excessivamente especializado, não é mais suficiente para atender às hodiernas necessidades, assim como a metodologia tradicionalmente empregada para a produção do conhecimento “monodisciplinar” não mais atende a formação discente (SOUSA; NASCIMENTO, 2011).

Nesse ínterim, torna-se coerente afirmar que não é mais suficiente o estudo do Direito e de quaisquer outros campos do saber de maneira descontextualizada, até porque o estudo isolado teria o condão de afastar a capacidade discente de compreender o todo, o sistema social, no qual está inserido. Isso, por certo, apresentar-se-ia como um fator limitador da capacidade de argumentação crítica discente (SILVA, 2017).

Desse modo,

Não é demais afirmar que o ideal para o profissional militante ou o estudioso do Direito é ter uma noção de Psicologia, Sociologia, Antropologia, Filosofia, Economia, Política, Física, História, Geografia, sendo que, cumulativamente a estas, em tempos atuais, mister se faz a abordagem dos temas que dão ensejo a este estudo: Artes, Cinema e Literatura (SILVA, 2017, p. 166).

Se o ensino jurídico formal (graduação e pós-graduação), via de regra, preserva um caráter tecnicista e dogmático, acaba por fomentar um descompasso entre a teoria e a prática, em prejuízo do desempenho profissional dos futuros operadores do direito e, mais do que isso, em prejuízo da formação tridimensional dos discentes (pessoa, cidadão e trabalhador). Acrescenta-se a isso o fato de que a sociedade possui uma estrutura complexa e de abrangente funcionalidade, o que requer dos futuros bacharéis uma ampliação dos “horizontes perceptivos”. A limitação do ensino jurídico a uma dimensão

dogmática, além de obsoleto, não atende as demandas da complexidade social (SOUSA; NASCIMENTO, 2011). “Assim, Apesar da importância indiscutível da teoria técnico-científica para o aprendizado, a arte permite um impacto emocional no sujeito, um tipo de clareza, de iluminação que não se alcança apenas com a teoria” (CELANT; SILVA, 2014, p. 14)

Isso se agrega ao fato de a sociedade comportar-se como um organismo dinâmico, em constante evolução, que favorece o surgimento de novas formas de relacionamento, das quais poderão surgir conflitos até então inexistentes. Por isso, o ensino jurídico deve viabilizar a formação de futuros bacharéis, que sejam hábeis para lidar com essas realidades e com as novas demandas humanas (SOUSA; NASCIMENTO, 2011), nas quais se incluem aquelas investigadas pelo Direito Cibernético.

Apesar disso,

Além do caráter estático, o estudo do direito possui uma extrema teorização de conceitos e enunciados que dificulta a compreensão precisa e correta das proposições apresentadas. Não apenas dificulta, mas também provoca desmotivação determinando um sentimento de repulsa, afastando-se da compreensibilidade. O elevado nível de abstração presente no estudo jurídico reforça a exigência de posturas que estimulem o pensamento, a reflexão e a apreensão das características próprias, mas também de forma agradável (SOUSA; NASCIMENTO, 2011, p. 1-2).

Assim sendo, o cinema pode apresentar-se, simultaneamente, como: (a) um instrumento pedagógico rico, capaz de promover nos alunos uma perspectiva profissional mais realista; e (b) como um recurso essencial à formação profissional de futuros bacharéis, detentores de habilidades e de competências necessárias para a atuação perante fenômenos de caráter transdimensional (SOUSA; NASCIMENTO, 2011).

Acrescenta-se, que o diálogo entre o cinema e o Direito, mais do que isso, pode ser um instrumento pedagógico relevante para uma formação jurídica que não se limita à dimensão profissional, mas que, atendendo às exigências legais (art. 205, da CF/1988; art. 2º da Lei nº. 9.394/1996; e art. 3º, da Resolução CNE/CES nº 9/2004), alcance, de igual modo, as dimensões humanística e cidadã.

Considerando, por outro lado, que as ainda vigentes Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito, instituídas pela Resolução CNE/CES nº 9/2004, internalizaram o método interdisciplinar no ensino jurídico (art. 2º, §1º, IV, e art. 8º), a interlocução entre cinema e Direito é legítima e necessária para se consolidar uma formação discente compatível com aquela descrita no parágrafo anterior.

Dessarte, pode-se compreender que a interlocução entre o cinema e o Direito, tal qual aquela estabelecida entre a literatura e o Direito, é de grande valia para o ensino jurídico. Assim defende Sirotti (2015, p. 76):

Ante as múltiplas potencialidades de relação apresentadas, o nexos entre direito e literatura, ‘realidade’ e ‘ficção’, objetividade e subjetividade, despe-se de sua aparente utopia e cristaliza-se como uma alternativa não só viável, mas também necessária a qualquer proposta que tenha como objetivo a quebra com um paradigma linear e unidimensional de estudo da história do direito e, principalmente, com um modelo de educação jurídica que despreza o desenvolvimento de senso crítico, capacidade argumentativa e profundidade reflexiva.

Faz-se pertinente, ainda, destacar o entendimento de Streck (2013), que, ao se referir à literatura — o que, também, pode ser aplicado ao cinema —, afirma não ter dúvidas de que pode muito ensinar ao Direito, sendo, inclusive, capaz de humanizá-lo.

No que diz respeito especificamente a “Ghost in the Shell”, demonstrar-se-á que o universo ficcional da obra, futurístico e distópico, pode ser de grande utilidade para a efetivação de abordagens jurídicas nos mais diversos ramos jurídicos, em especial no Direito Cibernético. Destaca-se que essa utilidade não se resume a um mero aparato de abordagem pontual de conteúdos em sala de aula, mas alcança o patamar de um verdadeiro instrumento pedagógico em prol da reflexão acerca das consequências negativas de tecnologias avançadas na vida dos seres humanos e na composição dos valores que lhe são inerentes. Atento a esse prisma, o cinema pode servir como um verdadeiro instrumento pedagógico para a formação interdisciplinar dos estudantes do Direito e, por corolário, para uma formação humanística, cidadã e profissional, em atendimento às regulamentações aplicáveis.

3 CONSIDERAÇÕES ACERCA DO DIREITO CIBERNÉTICO

A cibernética surgiu em meados da década 1940, proposta por Norbert Weiner, em *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine or in the animal*. Nas palavras do próprio autor, a tese da referida nesta obra é aquela

[...] de que a sociedade só pode ser compreendida através de um estudo das mensagens e das facilidades de comunicação de que disponha; e de que, no futuro desenvolvimento dessas mensagens e facilidades de comunicação, as mensagens entre o homem e as máquinas, entre as máquinas e o homem, e entre a máquina e a máquina estão destinadas a desempenhar papel cada vez mais importante (WEINER, 1984, p. 15).

Surgiram, posteriormente, teorias de aplicação da cibernética ao Direito. A jurimetria, proposta por Lee Loevinger, seria resultante desse contexto, propondo uma análise behaviorista e quantitativa das decisões judiciais, por meio da lógica simbólica (PIMENTEL, 2003).

De acordo com Pimentel (2003), a expressão Direito Cibernético vem da teoria de Mario Giuseppe Losano, que o identifica com o termo “juscibernética” e a designa como um processo de estudo dos impactos jurídicos advindos da evolução tecnológica. Losano (1976 *apud* PIMENTEL, 2003, p.142), no entanto, não se limitaria a nominar esse novo ramo jurídico como, ainda, subdividiria o seu estudo em quatro campos:

o primeiro deles é derivado da filosofia social e considera o direito como um subsistema relacionado com o sistema social; o segundo visa ao estudo do direito como um setor separado do resto da sociedade; o terceiro compartimento coincide com um setor já encontrado na jurimetria de Loevinger: a aplicação da lógica e de outras técnicas de formalização do Direito, pretendendo a preparação do caminho para a efetivação concreta do uso do computador; o quarto refere-se, enfim, ao uso do computador, estudando-se as técnicas computacionais necessárias para adequar a informática e a telemática à prática jurídica.

Com enfoques teóricos e empíricos, a juscibernética estabelece-se, assim, como uma proposta que anseia abranger todas as formas de aplicação da tecnologia ao direito. Isto é, emerge como um estudo que possibilita a análise jurídica de contextos abarcados pela jurimetria, pela telemática (realidade virtual, inteligência artificial, internet), pelas técnicas computacionais, entre outros, uma vez que os avanços tecnológicos imanentes à cibernética vêm produzido efeitos sociais que impactam diversas ciências, e o direito não poderia se abster disso (PIMENTEL, 2003).

Como leciona Reale (2001, p. 23), uma das missões do direito é localizá-lo no “mundo da cultura no universo do saber humano”. Sendo assim, a juscibernética instaura-se como uma concretização inevitável do antigo brocardo “*ubi societas, ibi jus*”, ou seja, onde está a sociedade, está o direito. Em outras palavras, os avanços tecnológicos e científicos, inclusive no campo da cibernética, ao modificarem as relações humanas, não passam despercebidos pelo Direito, que precisa regular e dar respostas às demandas sociais. O surgimento de um ramo jurídico específico, nominado Direito Cibernético, portanto, faz parte desse cenário.

Nas palavras de MORIN (2013), é inevitável que exista alguma distância entre o fato e a percepção de seus significados, entre o conhecimento e o que se faz imediato. Nesse sentido, faz-se necessário situar o direito cibernético e as peculiaridades imanentes

a este campo de interesse por meio da definição do seu objeto de estudo que tem uma existência anterior à percepção jurisdicional.

Desse modo, à medida que o ciberespaço se torna um campo de atuação prática cada vez mais comum, busca-se compreender as consequências desse tipo de interação perfazem-se e várias nomenclaturas são utilizadas para denominar essa disciplina ainda tão incipiente, a exemplo de direito digital, direito eletrônico, direito virtual, direito da internet, direito da informática, direito informático e direito cibernético (FREITAS, 2011).

Cada um desses termos engloba uma abordagem distinta: (a) Direito Digital: designa a missão do direito de desvelar o que é atinente à computação numérica, no entanto, as relações advindas do ciberespaço e da comunicação tecnológica transcendem a abrangência deste termo; (b) Direito Eletrônico: vincula-se, sobremaneira, ao estudo da eletrônica que expressa uma das fases de desenvolvimento dos computadores e por isso demonstra-se insuficiente; (c) Direito Virtual: associa-se à virtualidade, que significa probabilidade de interação oriunda da internet com a informática, no entanto, a imprecisão desta nomenclatura torna-a inadequada para a definição de um campo de estudo jurídico; (d) Direito da Internet: por sua vez, é o estudo de um dos sistemas de comunicação (a internet), dentre tantos outros que compõe a rede mundial de interação, sendo, por isso, reducionista em sua essência; (e) Direito Informático: também traduz um estudo que se direciona para a análise de informações automáticas, o que, por si só, é insuficiente; por fim, (f) Direito Cibernético é uma nomenclatura, cientificamente, mais oportuna, por abranger um sistema de controle regulador e normativo, por compreender o reconhecimento da realidade jurídica integrada às mudanças sociais e por buscar a obtenção de posições científicas acerca dos instrumentos cibernéticos (FREITAS, 2011).

O direito configura-se, pois, como um elemento, essencialmente, interacional e as circunstâncias que abarcam a realidade cibernética não podem se esquivar do olhar jurídico, sobretudo, nas relações hodiernas em que os efeitos da tecnologia incidem sobre a vida humana, em questões que vão desde as relações públicas (governo, economia) até às relações de caráter privado (REALE, 2001).

Portanto, de constituição transdisciplinar e com estudos ainda incipientes na ciência jurídica, o Direito Cibernético delinea-se como uma seara epistemológica desafiadora e que, a despeito da escassa normatividade, já se apresenta como propulsor de direitos, crimes e conflitos (FREITAS, 2011).

A obra cinematográfica *Ghost in the Shell*, como será demonstrado, constrói-se dentro de um universo ficcional tipicamente cibernético, envolvendo relações humanas adaptadas e, muitas vezes, depreciada pela interação com a tecnologia, motivo pelo qual apresenta-se, por certo, oportuna para a abordagem pedagógica desse jovem ramo do Direito.

4 SOBRE A OBRA “GHOST IN THE SHELL”

4.1 Sobre a cibercultura, o gênero cyberpunk e “Ghost in the Shell”

Encerrada a Segunda Guerra Mundial, mais precisamente na década de 1950, Wiener estabeleceu o conceito de cibernética como sendo a ciência de controle das relações entre máquina e seres vivos e da comunicação desenvolvida entre eles (RÜDIGER, 2011).

Desse entendimento, torna-se possível encontrar diversas definições de cibercultura, estando todas elas fundadas na perspectiva da “era da informação”, em decorrência de novas mídias e tecnologias. Isto porque o novo modelo de comunicação, consolidado no compartilhamento de informações — por meio da web e das redes sociais —, passou a influenciar não apenas o modo com que as pessoas viviam, mas, da mesma forma, os seus gostos, práticas e valores” (CARPELLI *et al.*, 2016).

Enfatiza-se, no entanto, que o desenvolvimento da cibercultura passou por duas etapas. Na primeira delas, na década 1960, nominada *early cyberculture* (cibercultura precoce), estabeleceram-se as primeiras impressões sobre esse campo do saber, que envolviam tanto uma perspectiva utópica quanto uma perspectiva contracultural, por abordar o impacto das novas mídias na sociedade. A segunda etapa, na década 1990, nominada cibercultura contemporânea, deu-se com o advento da internet (MACEK, 2005).

Múltiplos tópicos estão relacionados à cibercultura, dentre os quais incluem-se: a cibernética, a informatização, a revolução digital e a “ciborguização” do corpo humano (BRITO, Á., 2017). A realidade virtual, a inteligência artificial, a digitalização da mente humana, a nanotecnologia e a robótica são, também, claramente, tópicos ciberculturais. Não é sem razão, portanto, que a cibercultura vê-se propagada por um vasto movimento social, que anuncia/acarreta uma evolução profunda da civilização. Além disso, a cibercultura possui, como valor contido, a universalidade e, como gênero canônico, o mundo virtual (LÉVY, 2000).

Diante da multiplicidade de perspectivas para a cibercultura, pode-se compreendê-la de quatro formas: (a) como projeto utópico; (b) como interface cultural da sociedade da informação; (c) como práticas e estilos de vida (sentido antropológico); e (d) como teoria de nova mídia (sentido epistemológico) (MACEK, 2005).

A “cibercultura como projeto utópico” é observada nas primeiras produções teóricas — destacando-se, dentre elas, as subculturas *hacker* e *cyberpunk* —, nas quais desenvolveu-se a compreensão da cibercultura, por meio do computador e das tecnologias informacionais, com a finalidade de factibilizar a reconstrução futurística de sociedade. Nessa perspectiva, desenvolveu-se uma dimensão “ficcional” da cibercultura, até mesmo porque qualquer projeção de uma sociedade futura, baseada nas novas tecnologias, apresentava-se como narrativa limítrofe entre ficção e teoria (MACEK, 2005).

A “cibercultura como interface cultural da sociedade da informação” tem, como aspecto central, a própria noção de informação. Isto porque a cibercultura corresponderia à interface entre cultura e tecnologia (MACEK, 2005). Seria relevante para essa variante conceitual de cibercultura a noção de informação, como algo impessoal e imperceptível e como conhecimento que se transforma em dados digitais, quando desprovido de seu contexto (MORSE, 1998). Assim, para interpretá-los, seria preciso considerar-se os usos culturais apreendidos da tecnologia/informação digital, por meio da interface entre cultura e tecnologia, que seria responsável para a criação do espaço para a originalidade e a imaginação (BRITO, Á., 2017).

A “cibercultura como práticas e estilos de vida” considera uma perspectiva antropológica. Essa nuance admite a cibercultura como um novo nicho de pesquisa acadêmica, sendo campo de estudo da antropologia, que representaria formas de construções/reconstruções culturais relacionadas com as novas tecnologias. Dessa maneira, ela seria um modo cultural vinculado à percepção de que se vive cada vez mais em ambientes tecnológicos e “bioculturais”, em razão dos avanços técnico-científico e da modernidade, mesmo considerando a sua inclinação para a construção de uma nova ordem (ESCOBAR, 1998; MACEK, 2005).

A “cibercultura como teoria de nova mídia”, enfim, considera o sentido epistemológico, envolvendo, portanto, uma dimensão de reflexividade, uma vez que a cibercultura depreende a teorização a respeito das tecnologias informacionais — um novo termo para reflexão sobre novas mídias. Assim, ela seria autoreflexiva em razão de suas narrativas (ciberculturais) inspirando, ainda, teorias emergentes (MACEK, 2005; BRITO, Á., 2017).

Na verdade, essas quatro propostas conceituais de cibercultura seriam elementos de um conceito mais amplo, que seria resultante de um amplo movimento social e cultural relacionado aos avanços tecnológicos de informação/comunicação, à sua ascensão, ao seu desenvolvimento e à sua apreensão cultural (MACEK, 2005; BRITO, Á., 2017).

A obra *Ghost in the shell*, no quadrinho japonês, na animação ou mesmo no cinema, enquadra-se no subgênero *cyberpunk* e, portanto, na primeira das propostas conceituais de cibercultura já apresentadas, isto é, “cibercultura como projeto utópico”. Nesses termos, apresenta uma sociedade futura e distópica, que se desenvolveu, de modo peculiar, devido à influência das novas tecnologias. Considerando que a arte mimetiza a natureza, a perspectiva de futuro apresentada na obra pode servir como instrumento de estudo e reflexão de conteúdos programáticos das mais diversas disciplinas jurídicas, em especial — e este é o foco do presente trabalho — o Direito Cibernético (MACEK, 2005; BRITO, Á., 2017).

No universo de *Ghost in the Shell*, boa parte dos indivíduos ultrapassam o padrão do que se convencionou tradicionalmente a chamar de humano, havendo a realização de diversos procedimentos que consolidam a entronização de máquinas no corpo humano. Outros indivíduos existentes nessa realidade ficcional sequer possuem características tradicionalmente atribuídas ao ser humano, motivo pelo qual ciborgues, andróides, robôs e inteligências artificiais são frequentes na trama (BRITO, Á., 2017).

Todo esse contexto favorece a utilização da obra cinematográfica como instrumento pedagógico para o ensino de Direito Cibernético, até mesmo porque o objeto de estudo desse jovem ramo jurídico é essencialmente presente no universo ficcional de *Ghost in the Shell*. Mais do que isso, o seu objeto de estudo é projetado no futuro, demonstrando-se mais desenvolvido, enraizado na vida humana e constante, o que permite vislumbrar, inclusive, erros, abusos e problemas que aconteceram na realidade ficcional, mas que não precisam acontecer na realidade não-ficcional. A compreensão desse panorama é, de fato, necessária ao Direito Cibernético, podendo enriquecer a abordagem dos temas jurídicos em sala e, por corolário, a formação dos alunos.

4.2 Sobre a trama ficcional

Ghost in the Shell é uma obra traduzida e adaptada em múltiplas frentes artísticas (mangá, anime e filme) motivo pelo qual a compreensão de sua trama deve se dar de forma entrelaçada, de modo a capturar nuances presentes em cada uma dessas frentes.

Em atenção a essa peculiaridade, assim se procederá neste trabalho, muito embora foque, por opção de pesquisa, o filme lançado em 2017 nos cinemas.

A referida obra, como já abordado, apresenta uma sociedade futura e distópica, que se desenvolveu, de modo peculiar, devido à influência das novas tecnologias (BRITO, Á., 2017). De forma geral, essa sociedade revela as melhorias proporcionadas pela gradativa evolução tecnológica, que são, por outro lado — o que é típico do gênero *cyberpunk* —, ofuscadas pelos problemas e dilemas de sua banalização e falta de adequada regulação.

Assim, *Ghost in the Shell* revela um futuro no qual os avanços tecnológicos não necessariamente consagrarão a melhoria de vida das pessoas e a gradativa evolução das relações humanas. Esse cenário torna-se ainda mais complexo, diante da pós-humanização do conceito de pessoa, diante do surgimento de seres robóticos, humanos robotizados (por aprimoramentos tecnológicos) e seres atípicos (corpos robóticos animados por cérebros humanos).

Nesse universo distópico, Shirou Masamune concebeu *Ghost in the shell*, em 1989 (MASAMUNE, 1997). Em seus quadrinhos, narram-se as cotidianas diligências policiais da “Comissão Nacional de Segurança Pública”, também conhecida como “Seção 9”, uma divisão do governo japonês especializada na investigação de crimes tecnológicos (MASAMUNE 1997; GHOST..., 1995; A VIGILANTE..., 2017).

A mencionada “Seção 9” é composta por uma série de personagens que enfrentam transgressões ciberespaciais, que não só surgiram como foram estimuladas por conta do avanço da tecnologia e da sua presença e constância na sociedade retratada. A trama tem como protagonista a major Mokoto Kusanagi, uma policial cibernética, que busca levar justiça às ruas em um futuro ficcional não tão distante da época atualmente vivida (GHOST..., 1995; A VIGILANTE..., 2017; BRITO, Á., 2017).

Apesar da ambientação hiperfuturista contida na obra, a história se passa no ano de 2029. Nesse tempo, houve uma significativa e descontrolada expansão do ciberespaço, que tornou muito tênue, naquela sociedade, as fronteiras entre o natural e o artificial. Isso pode ser constatado com a criação de um *neurochip* que não só se conecta com fibras neurais, mas que também potencializa a velocidade de transmissão e de processamento de dados, concebendo-se, dessa forma, “cérebros cibernéticos” (GHOST, 1995; A VIGILANTE..., 2017; KEBBE, 2017; BRITO, Á., 2017).

Esses *cyber-cérebros* foram instrumentalizados, eficientemente, na elaboração da trama, de modo que, para Shirou Masamune, por meio de suas implementações, as

possibilidades seriam infinitas. Além disso, ao alargar a capacidade de comunicação humana, possibilitou-se, com isso, a construção de novos serviços, novas profissões e novos crimes (KEBBE, 2017).

O trabalho rotineiro da “Seção 9” torna-se essencial nesse contexto complexo, de maneira a evitar o acontecimento de colapsos no sistema mundial, mas, de igual maneira, combater a invasão de governos, de corporações e de criminosos às pessoas, possuidoras de implantes neurais, o que seria justificável pela prática delitativa de implantação e de subtração de pensamentos e memórias nesses indivíduos (GHOST..., 1995; A VIGILANTE..., 2017; BRITO, Á., 2017).

5 CONTRIBUIÇÕES DE “GHOST IN THE SHELL” PARA O ENSINO DO DIREITO CIBERNÉTICO

As contribuições do filme “A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell*” para o ensino do Direito Cibernético podem ser apuradas de dois modos distintos: (a) o primeiro, de caráter macro, no qual se considera a obra como um todo, a sua trama e os seus fundamentos teóricos para fins pedagógicos em face da disciplina jurídica apontada; e (b) o segundo, de caráter micro, no qual se considera, especificamente, certos trechos, imagens, passagens e cenas da obra para esses mesmos fins. Tendo em vista essa divisão, neste trabalho, far-se-á considerações a cada um desses parâmetros.

Do ponto de vista macro, *Ghost in the Shell* pode viabilizar uma ampla reflexão sobre os avanços cibernéticos na sociedade humana e sobre a necessidade de estabelecerem-se e aprimorarem-se regulamentações específicas, com o fito de evitar-se os abusos ocorridos e a consolidação das consequências negativas oriundas desses abusos na vida dos indivíduos e nas relações sociais como um todo.

Considerando as relações arte/natureza e natureza/arte à luz de uma ótica aristotélica (PALMIERI, 2014; BRITO, Á., 2017), compreende-se que a realidade ficcional “mimetiza” a natureza, de maneira que o exercício de reflexão sobre as características gerais do filme pode ser útil para a compreensão da própria realidade não-ficcional³. Dessa forma, entender o abusivo, o ilícito e o antiético em *Ghost in the Shell* pode viabilizar a formação de uma compreensão discente do que pode ser feito no

³ O que seria dos estudos de robótica na contemporaneidade sem os alertas efetuados, em nível ficcional por Isaac Asimov, em seus livros. De sua produção literária, inclusive, extraiu-se as três da robótica, que visavam salvaguardar os seres humanos de possíveis abusos cometidos pelas inteligências artificiais robóticas. A relevância do estudo da arte, neste caso, foi tão significativa, que baliza, ainda hoje, as investigações científicas acerca dos robôs e, principalmente, das inteligências artificiais. Stephen Hawking, por exemplo, em mais de uma oportunidade, preocupou-se em alertar sobre o risco da inteligência artificial para a espécie humana.

presente, em nível de regulação jurídica, para se evitar que o futuro não-ficcional se aproxime do futuro ficcional, tendo, portanto, problemas idênticos ou semelhantes àqueles existentes na obra.

Além disso, é preciso ressaltar-se que *Ghost in the Shell* retrata uma típica sociedade cibernética, delineada, em especial, pela influência das novas tecnologias. Essa característica, por si só, pode servir de gancho para a promoção do debate em sala de aula acerca do conceito de cibernética e do conceito de Direito Cibernético. Assim como, o estudo da formação dessa sociedade ficcional pode viabilizar a discussão acerca da gênese e da evolução do Direito Cibernético, enquanto ramo autônomo do Direito.

O gênero *cyberpunk*, no qual a obra se insere, e o vínculo que tem com a própria cibercultura, com a qual se relaciona, possibilita a análise do tema “crimes cibernéticos”, não apenas em uma perspectiva presente, mas, por abordar uma sociedade futurista, possibilita estudar quais condutas são ilícitas na realidade ficcional e não são na realidade não-ficcional, e vice-versa. Aliás, esse ponto é essencial para o debate sobre o princípio da legalidade e, com ele, sobre a impossibilidade de responsabilização penal por tipo penal inexistente no momento da conduta, bem como é essencial para o debate sobre a retroatividade da lei penal benéfica.

Numa sociedade futurista e distópica — acrescenta-se —, não é difícil imaginar-se e identificar-se situações nas quais o tema “crimes cibernéticos” possa ser debatido, destrinchado e exemplificado. Assim como, a possibilidade de abordar-se o tema “cibernética e bioética” ou, ainda, “cibernética e direitos fundamentais”. Perspectivas, inclusive, desenvolvidas por Á. Brito (2017).

O conceito de pessoa, um dos mais importantes institutos jurídicos existentes, também pode ser debatido por meio da protagonista Major Mokoto Kusanagi, uma policial cibernética, que, no filme, agrega um corpo robótico, animado por um cérebro humano. Será a protagonista um ser humano ou uma máquina? Ainda que seja uma máquina, é possível, eticamente, considerar-se um ser inteligente (parcial ou completamente robótico) algo e não alguém? Essas questões são algumas entre inúmeras outras, que podem ser desenvolvidas por apenas um dos aspectos pertencentes ao universo ficcional de *Ghost in the Shell*⁴.

⁴ O tema específico de pessoas robóticas, na perspectiva do Direito, já foi objeto de pesquisa doutoral, intitulada “Personalidade Jurídica do Robô e sua efetividade no Direito”, no PPGD/UFBA, desenvolvida por Marco Aurélio de Castro Júnior, em 2009.

Acrescenta-se, enfim, como o último aspecto a ser abordado em uma perspectiva macro, a atuação do Estado e da iniciativa privada na regulação das condutas dos indivíduos humanos (adaptados ou não). A sociedade distópica do filme apresenta um cenário no qual o desenfreado avanço tecnológico, a sua disseminação e banalização elevaram a importância econômica e política das empresas de tecnologia, em especial da Hanka Robotics. Isso favorece o estabelecimento de uma tensão cotidiana entre os interesses públicos e privados, que, muitas vezes, acabam pendendo ao particular, ainda que em prejuízo dos indivíduos e da coletividade e ainda que o governo financie as atividades tecnológicas desenvolvidas pelo setor privado. Essa perspectiva é de grande valia para discutir-se, em sala de aula, inúmeras questões relacionadas ao Direito Cibernético, a exemplo da dicotomia entre liberdade e segurança nos meios digitais, a supremacia do interesse público sobre o privado, os direitos fundamentais cibernéticos, a supremacia da lei e a função social dos recursos tecnológicos/digitais.

A mensagem de abertura do filme deixa bem claro o cenário até aqui desenvolvido e comentado:

No futuro, a linha entre humano e máquina está desaparecendo. Avanços na tecnologia permitem que os humanos se aprimorem com partes cibernéticas (1m40)⁵.

A robótica Hanka, financiada pelo governo, está desenvolvendo uma operação militar que vai embaçar ainda mais a linha. Ao transplantar um cérebro humano em um corpo totalmente sintético, eles combinarão os atributos mais fortes do humano e do robô (1m55).

Do ponto de vista micro, *Ghost in the Shell* apresenta trechos, imagens, passagens e cenas, que podem servir, pedagogicamente, para o ensino da disciplina “Direito Cibernético”. Para a análise desses aspectos, no entanto, faz-se importante ter como referência o conteúdo programático desta disciplina. Optou-se, para esse fim, utilizar-se aquele referente à disciplina “Direito Cibernético e Pós-humanismo”, componente da matriz curricular do PPGD/UFBA.

Assim estabelece o plano de ensino da referida disciplina:

Algumas Noções Gerais sobre o Antropocentrismo. Considerações Introdutórias sobre o Conceito de Homem. Evolução do conceito filosófico de Homem. Elementos identificadores do Homem possivelmente valorados pelo direito. Algumas considerações sobre a condição humana. Reflexões sobre os Conceitos Jurídicos de Homem, Pessoa e Personalidade. O tratamento normativo da Pessoa. Da Personalidade. Pós-Humanidade. Personalidade jurídica. Natureza Declaratória ou Constitutiva? Direito da Personalidade Objetivo e Subjetivo. Personalidade Jurídica e Direitos Subjetivos. Pessoa jurídica. Surgimento da Personalidade Jurídica. O que é vida? Elementos Caracterizadores da Vida na Doutrina Tradicional. O Conceito Autopoiético de Vida. O Conceito Cibernético de Vida. A Vida

⁵ Para efeitos didáticos, optou-se por incluir, ao lado das referências sobre trechos, imagens, passagens e cenas do filme o tempo exato em que aparece.

Artificial. Breve Compreensão Técnica da Robótica. Cibernética. Lei e Comunicação. Inteligência artificial. O Robô. Tratamento humano para máquinas. Alguns Requisitos Técnicos para o Atingimento a Singularidade tecnológica. A Lei dos Retornos Acelerados. A Singularidade Tecnológica. Possibilidade de Reconhecimento da Personalidade Jurídica do Robô. Disciplina Jurídica dos Robôs. Personalidade Jurídica do Robô. Perspectivas. Direito da informática, Informática jurídica, internet e redes sociais, inteligência artificial e sistemas especialistas legais. Sociedade informacional, Democracia e Tecnologia, Mundo do Trabalho na Sociedade Informacional, Governo Eletrônico, Segurança da Informação, O marco Civil da Internet. Responsabilidade civil. Responsabilidade penal e Crimes cibernéticos (PPGD/UFBA, 2018).

Tendo em vista o conteúdo programático acima, ter-se-ão as considerações cabíveis sobre o filme e sobre a possibilidade de seu teor servir para fins pedagógicos na disciplina. Para tanto, devido a diversidade temática existente, optou-se por dividir os temas em grupos, nos termos do Quadro 1.

Quadro 1 – Divisão do conteúdo programático por grupos

Grupos	Conteúdos Agregados
1	Algumas Noções Gerais sobre o Antropocentrismo. Considerações Introdutórias sobre o Conceito de Homem. Evolução do conceito filosófico de Homem. Elementos identificadores do Homem possivelmente valorados pelo direito. Algumas considerações sobre a condição humana. Reflexões sobre os Conceitos Jurídicos de Homem, Pessoa e Personalidade. O tratamento normativo da Pessoa. Da Personalidade. Pós-Humanidade. Personalidade jurídica. Natureza Declaratória ou Constitutiva? Direito da Personalidade Objetivo e Subjetivo. Personalidade Jurídica e Direitos Subjetivos. Pessoa jurídica. Surgimento da Personalidade Jurídica. O que é vida? Elementos Caracterizadores da Vida na Doutrina Tradicional.
2	O Conceito Autopoiético de Vida. O Conceito Cibernético de Vida. A Vida Artificial. Breve Compreensão Técnica da Robótica. Cibernética. Lei e Comunicação. Inteligência artificial. O Robô. Tratamento humano para máquinas. Alguns Requisitos Técnicos para o Atingimento a Singularidade tecnológica. A Lei dos Retornos Acelerados. A Singularidade Tecnológica. Possibilidade de Reconhecimento da Personalidade Jurídica do Robô. Disciplina Jurídica dos Robôs. Personalidade Jurídica do Robô. Perspectivas.
3	Direito da informática, Informática jurídica, internet e redes sociais, inteligência artificial e sistemas especialistas legais.
4	Sociedade informacional, Democracia e Tecnologia, Mundo do Trabalho na Sociedade Informacional, Governo Eletrônico, Segurança da Informação, O marco Civil da Internet.
5	Responsabilidade civil.
6	Responsabilidade penal e Crimes cibernéticos.

Legenda: Grupo 1 (Antropocentrismo e conceito geral de pessoa); Grupo 2 (Inteligência artificial e conceito robótico de pessoa); Grupo 3 (Tópicos de direito da informática); Grupo 4 (Democracia, governança eletrônica e Marco Civil da Internet); Grupo 5 (Responsabilidade civil cibernética); e Grupo 6 (Responsabilidade penal cibernética).

Tendo como parâmetros os grupos temáticos apresentados no Quadro 1, inicia-se a classificação dos trechos, imagens, passagens e cenas do filme, de modo a reforçar o

entendimento de que é um instrumento pedagógico hábil para o ensino de Direito Cibernético.

Quanto ao Grupo 1 (Antropocentrismo e conceito geral de pessoa), é possível perceber-se que existe um claro dilema durante todo o filme. Em diversas oportunidades, é sustentada a posição de superioridade dos seres humanos em relação às máquinas, em especial robôs. Nessa perspectiva antropocêntrica, nota-se que o conceito de pessoa tradicional (mais restrito) parece preponderar em face de um conceito de pessoa pós-humano (mais amplo). Assim, exclui-se máquinas robóticas e ciborgues desse conceito.

Algumas passagens do filme permitem identificar essa realidade, a exemplo de uma cena particular na qual a Dra. Oulet — responsável pelo Projeto 2571, que permite o transplante cerebral para o corpo robótico (2m15) e, portanto, pela criação da Major Mira Killian —, dialoga com o proprietário da Hanka Ronotics, Cutter (07m05). Nesse diálogo, enquanto falam do sucesso da criação da primeira ciborgue da espécie, Cutter exige que, assim que ela estiver funcionando, seja levada para trabalhar na Seção 9 (Departamento de Cybercrime).

A Dra. Oulet tenta argumentar que não se pode fazer isso com a Mira Killian, pois ela seria um ser humano e não uma máquina. E afirma: “uma máquina não lidera, só segue ordens; uma máquina não imagina, não se importa, não intui; mas uma mente humana em molde cibernético pode fazer todas coisas e mais”. Cutter, no entanto, impõe a sua visão utilitarista e antropocêntrica, ao afirmar que ela não era sequer uma máquina, mas uma arma e o futuro de sua empresa.

Quanto ao Grupo 2 (Inteligência artificial e conceito robótico de pessoa), constata-se que o dilema acerca do conceito robótico de pessoa está personificado na Major. Essa realidade é presenciada, por exemplo, em três momentos onde são simuladas requisições de autorização da Major, para que tenha os seus dados alterados. Na primeira situação, essa autorização é solicitada pela Dra. Oulet, para apagar falhas do sistema da major, que a concede (22m26). Na segunda situação, uma técnica pede autorização para viabilizar o “mergulho profundo” (conexão a cabo) da Major em uma gueixa robótica danificada, que também a concede. Na terceira situação, a Major se nega a dar autorização para que a Dra. Oulet apague o seu sistema e a elimine (1h11m21). A Doutora, contudo, afirma que essa autorização nunca foi necessária, para ela ou para qualquer outro, o que indica que, na verdade, ela nunca foi considerada pessoa.

Esse cenário só é modificado ao final do filme quando o chefe da Seção 9 pede a autorização da Major, para executar Cutter pelos diversos crimes cometidos. A permissão é concedida, o que indica que, para os membros da referida Seção, a Major era respeitada como igual e, portanto, considerada como uma pessoa.

Quanto ao Grupo 3 (Tópicos de direito de informática), pode ser presenciada de forma difusa em todo o filme. Isto porque o universo de *Ghost in the Shell* é completamente construído em uma perspectiva cibernética, que, entre outros aspectos, inclui a tecnologia informática.

É, particularmente, relacionado a esse Grupo a cena em que pessoas, na rua, oferecem *upgrade* para os sistemas cibernéticos da Major e de seu parceiro (19m37), mostrando que aquela prática era algo corriqueiro na realidade ficcional da obra.

Quanto ao Grupo 4 (Democracia, governança eletrônica e Marco Civil da Internet), vários momentos do filme apontam para questões, direta ou indiretamente, relacionadas. Considerando o teor do Marco Civil da Internet, poder-se-ia, por meio do filme, abordar com êxito temas relacionados aos direitos fundamentais cibernéticos, uma vez que marco legal incorpora, no campo digital, diversos direitos fundamentais presentes na Constituição Federal de 1988, a exemplo do direito à privacidade.

O direito à privacidade, por exemplo, pode ser discutido na cena em que a Dra. Oulet diz a Major que consegue, pelos sistemas informáticos, ver tudo o que se passa em sua cabeça. A Major se lastima ao afirmar que a privacidade é, apenas, para humanos (22m56).

Quanto ao Grupo 5 (Responsabilidade civil cibernética), aparentemente é o único tópico que não é diretamente abordado no filme, muito embora possa ser analisado em cada cena de prejuízo econômico gerado pelo hackeamento dos sistemas da Hanka Robotics e, ainda, pela destruição de seu patrimônio pela resistência, chefiada por Osmond, um ser cibernético imperfeito, criado com um modelo anterior ao da Major.

Quanto ao Grupo 6 (Responsabilidade penal cibernética), pode-se afirmar que é aquele Grupo que mais pode ser identificado e debatido com base no filme. Isto principalmente porque, no gênero *cyberpunk*, o caos provocado pelo avanço tecnológico é uma constante e, decorrência, disso é muito comum a realização de atos ilícitos em múltiplos contextos.

Os hackeamentos liderados por Osmond nos sistemas da Hanka Robotics é uma classe de exemplo, que pode ser útil para o tratamento do tema crimes cibernéticos nas

aulas de Direito Cibernético. A questão da propriedade intelectual também é outra classe de exemplo relevante; afinal, no filme identifica-se *upgrade* e adaptações cibernéticas clandestinas, o que, possivelmente, afronta a propriedade intelectual acerca dessas tecnologias.

Não obstante a existência desses grupos temáticos é possível abordar-se em sala de aula, quanto à disciplina Direito Cibernético, diversos outros temas presentes no filme, a exemplo de: realidade virtual, membros robóticos, hologramas publicitários, exploração sexual de robôs e comércio digital. Todos esses temas identificados, visualmente, na parte inicial do filme, durante um voo panorâmico pela cidade (de 8m10 a 9m05).

6 CONCLUSÃO

A complexidade do mundo contemporâneo e o desenvolvimento da educação não mais permitem que o conhecimento acadêmico resume-se a uma perspectiva cartesiana, reducionista e tecnicista. Aliás, as novas demandas de mundo, influenciadas pela necessidade de uma efetiva conexão de saberes e de uma formação tridimensional dos estudantes — enquanto pessoas, cidadãos e profissionais —, exigem, também no nível superior, a adoção de métodos interdisciplinares.

Em razão dessa realidade, o ensino jurídico precisa se adaptar, por necessidade teórica, mas, também, por exigência normativa, rompendo o monopólio dos métodos tradicionais (indutivo e dedutivo) e flexibilizando os fundamentos positivistas ainda preponderantes no Direito.

O estabelecimento de um diálogo entre os campos da arte e do Direito, em especial do cinema e do Direito, pode viabilizar o atendimento às determinações normativas pela adoção do método interdisciplinar na formação dos discentes, otimizando o processo de ensino/aprendizagem de diversas disciplinas, dentre elas o “Direito Cibernético”. Nesse caso específico, o ensino do complexo rol de conteúdos relativos a esse jovem ramo do Direito pode ser aprimorado, tornando-o, inclusive, mais palatável e didático aos alunos.

Dentro desse panorama insere-se a obra cinematográfica *Ghost in the Shell*, que se constrói em um universo ficcional tipicamente cibernético, envolvendo relações humanas adaptadas e, muitas vezes, depreciadas pela interação com a tecnologia. Por esse motivo, o referido filme apresenta-se oportuno para a abordagem pedagógica desse jovem ramo do Direito.

Neste trabalho, enfim, entendeu-se que as contribuições do filme “A Vigilante do Amanhã: *Ghost in the Shell*” para o ensino do Direito Cibernético poderiam ser apuradas de dois modos distintos: numa perspectiva “macro”, na qual se considerou a obra como um todo, a sua trama e os seus fundamentos teóricos para fins pedagógicos em face da disciplina jurídica apontada; e (b) em uma perspectiva “micro”, na qual se considerou, especificamente, certos trechos, imagens, passagens e cenas da obra para esses mesmos fins. Tendo em vista essa divisão, ao final, identificou-se que o filme seria relevante para o ensino do Direito Cibernético nas duas perspectivas apontadas. Apresentando-se, além disso, hábil para abordar diversas outras temáticas relacionadas a esta disciplina.

REFERÊNCIAS

A VIGILANTE do amanhã: ghost in the shell. Direção: Rupert Sanders. Produção: Avi Arad Steven Paul. Roteiro: Jonathan Herman. [S. l.]: DreamWorks Pictures, Grosvenor Park Productions, Paramount Pictures, Reliance Entertainment, Seaside Entertainment, 2017. Vídeo digital (106 min.), color.

ANDES. Cadernos ANDES: propostas do ANDES-SN para a universidade brasileira. 3. ed. Brasília: ANDES, 2003. v. 2. Disponível em: <http://www.adurrj.org.br/4poli/documentos/caderno2_andes.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2018.

BITTAR, E. C. B.; ALMEIDA, G. A. de. **Curso de filosofia do direito**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BONAT, D. **Didática do ensino superior**. 3. ed. Curitiba: IESDE, 2010.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil, de 5 de outubro de 1988**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 27 jul. 2018.

_____. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 27 jul. 2018.

_____. **Resolução CNE/CES nº 9/2004**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces09_04.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2018.

BRITO, Álvaro de Azevedo Alves. Bioética, direitos fundamentais e cibercultura: uma análise do pós-humano em “Ghost in the Shell”. In: GORCZEVSKI, Clóvis; JAQUES, Marcelo Dias; MOUSQUER, João Victor Magalhães (Orgs.). **Direitos fundamentais, democracia e políticas públicas: desafios de sociedade e justiça na contemporaneidade**. Curitiba: Prismas, 2017.

BRITO, Fernando de Azevedo Alves. **A percepção ambiental de professores e alunos e a educação ambiental no curso de direito da Faculdade X: um estudo de caso no sudoeste da Bahia**. 2013. 282 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Ambientais) –

Programa de Pós-Graduação em Ciências Ambientais, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Itapetinga, 2013.

CARPELLI, Claudia *et al.* **Cibercultura**: relatórios do Departamento de Informática Aplicada da UNIRIO nº 0001/2016. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado de Rio de Janeiro, 2016.

CELANT, João Henrique Pickcius; SILVA, Marcos Vinicius Viana da. Direito e cinema: uma análise da argumentação jurídica no filme 12 homens e uma sentença. **Anima: Revista Eletrônica do Curso de Direito das Faculdades OPET**. Curitiba PR - Brasil. Ano VI, nº 12, juldez/2014. Disponível em: <www.anima-opet.com.br/pdf/anima12/ANIMA-12-DIREITO-E-CINEMA-UMA-ANALISE-DA-ARGUMENTACAO-JURIDICA-NO-FILME-12-HOMENS-E-UMA-SENTENCA.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2018.

ESCOBAR, Arturo. **Welcome to Cyberia**: notes on the anthropology of cyberculture. Disponível em <http://anthro.vancouver.wsu.edu/media/Course_files/anth-490-edward-h-hagen/escobar-et-al-1994-welcome-to-cyberia-notes-on-the-anthropology-of-cyberculture.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2018.

FREITAS, Rodrigo Rocha de. **Direito cibernético**: As contribuições epistemológica da teoria cibernética de Norbert Wiener. São Paulo, SP: Universidade São Judas Tadeu, 2011. 86 p. (Dissertação- Mestrado em Filosofia).

GHOST in the shell. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Mitsuhsa Ishikawa; Shigeru Watanabe. Roteiro: Kazumori Ito. [S. l.]: Production I.G., 1995. Vídeo digital (83 min.), color.

KEBBE, Victor Hugo. **Ghost in the shell**: ficção científica para gente grande. Disponível em: < <https://aosugo.com/2011/05/09/ghost-in-the-shell/>>. Acesso em: 7 de jul. 2018.

KOZICKI, K. Afinal, o que significa uma “teoria do direito”? In: CERQUEIRA, D. T. de; FRAGALE FILHO, R. **O ensino jurídico em debate**: o papel das disciplinas propedêuticas na formação jurídica. Campinas: Millennium, 2007.

LEMOS, Carlos de Almeida. A imitação em Aristóteles. **Anais de Filosofia Clássica**. vol.3, n.5, 2009. Disponível em: <<http://www.afc.ifcs.ufrj.br/2009/LEMOS.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA, Luiz Costa. **Mímesis**: desafio ao pensamento. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

LOSANO, Mario Giuseppe. **Informática jurídica**. São Paulo, Saraiva, 1976.

MACEK, Jakub. (2005). **Defining cyberculture**. Disponível em <http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm>. Acesso em: 24 jun. 2018.

MACHADO, A. A. **Ensino jurídico e mudança social**. 2. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2009.

MASAMUNE, Shirou. **Ghost in the shell**. Vol.1. 2.ed. Londres: Titan Books Ltda, 1997. (Titan Books Colection).

MORIN, Edgar. **A Via Para o futuro da humanidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

MORSE, Margaret. **Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1998.

NASCENTES, Antenor. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Universidade de Texas, 1932.

NISKIER, Arnaldo. **Filosofia da educação: uma visão crítica**. São Paulo: Loyola, 2001.

PALMIERI, Marina Leonhardt. A arte mimetiza a natureza. **Revele**. n.7, mai/2014.

Disponível em:

<<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/revele/article/viewFile/5735/7532>>.

Acesso em: 25 jun. 2018.

PIMENTEL, Alexandre Freire. **Principiologia juscibernética. Processo telemático.**

Uma nova teoria geral do processo e do direito processual civil. UFPE, 2003, 966 p. (Tese – Doutorado).

PLATÃO. **A república**. 9 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1949.

PPGD/UFBA. **Programa de componente curricular: direito cibernético e pós-humanismo**. Salvador: UFBA, 2018.

REALE, Miguel. **Lições Preliminares de Direito**. 20. ed. São Paulo: Saraiva, 2001.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores**. Porto Alegre: Saulina, 2011.

SILVA, Eduardo Moraes Lameu. O cinema como ferramenta no ensino jurídico.

Athenas, vol. 1, ano VI, jan-dez. 2017. Disponível em:

<www.fdcl.com.br/revista/site/download/fdcl_athenas_ano6_vol1_2017_artigo09.pdf>.

Acesso em: 15 jul. 2018.

SIROTTI, Raquel Razente. A literatura como nova possibilidade para o ensino jurídico brasileiro: a questão das introduções históricas. **Revista Espaço Acadêmico**, ano XIV, n. 170, julho/2015.

SOUSA, Ana Maria Viola de; NASCIMENTO, Grasielle Augusta Ferreira. Direito e cinema: uma visão interdisciplinar. **Revista Ética e Filosofia Política**, n. 14, vol. 2, Outubro de 2011. Disponível em:

<www.ufjf.br/eticaefilosofia/files/2011/10/14_2_sousa_nascimento_8.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2018.

STRECK, Lenio Luiz. Faltam grandes narrativas no e ao direito. In: STRECK, Lenio Luiz; TRINDADE, André Karam (Orgs.). **Direito e literatura: da realidade da ficção à ficção da realidade**. São Paulo: Atlas, 2013.

TIBURI, Marcia. **Crítica da razão e mimesis no pensamento de Theodor W. Adorno**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1995.

WEINER, Norbert. **Cibernética E Sociedade: O Uso Humano Dos Seres Humanos**. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1984.

ZERNERI, M. B. **Ensino jurídico: análise e perspectivas para um modelo atual**. Londrina, PR: UEL, 1998.