

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 20 de outubro de 2020 às 07h42
Seleção de Notícias

Economia & Negócios -Estadão.com | BR

Propriedade Intelectual

Conselheiro de segurança dos EUA diz que Huawei terá acesso a dados do País se for escolhida para 5G

ECONOMIA | O ESTADO DE S.PAULO | LORENNNA RODRIGUES

3

Estadão.com.br - Últimas notícias | BR

Entidades

O dia nacional da inovação

5

Correiobraziliense.com.br | BR

Direitos Autorais

Robôs aprendem a pintar quadro por meio de inteligência artificial

PALOMA OLIVETO

7

Blog Fausto Macedo - Estadão.com | BR

20 de outubro de 2020 | Direitos Autorais

Será que o Mickey Mouse vai cair em domínio público

10

Conselheiro de segurança dos EUA diz que Huawei terá acesso a dados do País se for escolhida para 5G

ECONOMIA



Robert O'Brien disse que a chinesa usa ataques cibernéticos para roubar propriedade intelectual em todo mundo e recomendou que Brasil adote fornecedores 'confiáveis'

BRASÍLIA - O **conselheiro** de Segurança dos Estados Unidos, Robert O'Brien, disse que se o **Brasil** escolher a empresa chinesa **Huawei** para implantação da tecnologia **5G** no país, os dados do governo e de empresas brasileiras poderão ser "decifrados" pelos chineses.

A frase foi dita em reunião na **Federação** das Indústrias do Estado de São Paulo (Fiesp), à qual o **Estadão/Broadcast** teve acesso. Na reunião, que teve a participação virtual de cerca de 70 empresários, O'Brien disse recomendar "fortemente" que os parceiros dos norte-americanos adotem fornecedores "confiáveis".

"Se vocês terminarem com a Huawei na sua rede 5G, haverá 'backdoors' e a capacidade de decifrar quase todos os dados que são gerados em qualquer lugar do Brasil, seja pelo governo, na frente de segurança nacional, seja por empresas privadas em suas habilidades de inovar e desenvolver novos produtos", afirmou. "Backdoors" ou "porta dos fundos", em inglês, é o método usado para ter acesso às informações dos usuários contornando medidas de segurança.

O conselheiro acusou a China de usar ataques cibernéticos para roubar **propriedade** intelectual em todo o mundo e disse que os Estados Unidos abrem um novo caso de espionagem contra a empresa a cada

10 horas. "Estamos preocupados que os chineses vão mirar locais que não têm softwares [de proteção contra ataques] tão difíceis como os dos Estados Unidos. Estamos preocupados de que cada vez mais a China vai se virar para países como o Brasil, especialmente se eles se apossarem de sua rede 5G", completou

Segundo O'Brien, os Estados Unidos podem trabalhar conjuntamente com o governo brasileiro para defender o país dos ataques cibernéticos. "Nós podemos trabalhar juntos contra países que irão roubar ao invés de comprar ou pagar pela nossa tecnologia. Acredito que vamos trabalhar próximo dos militares brasileiros e do governo brasileiro para defender o Brasil no mundo cibernético.

Em meio a uma guerra comercial com a **China**, os Estados Unidos vem fazendo forte campanha contra a Huawei e pressionam, desde o ano passado, para que ela seja banida da licitação para escolha de empresas para implantação da rede 5G no país.

A tecnologia 5G é a quinta geração das redes de comunicação móveis. Ela promete velocidades até 20 vezes superiores ao 4G. Em ambiente controlado, as redes 5G podem ter velocidades de até 1 gigabit por segundo (Gbps). Assim, permite um consumo maior de vídeos, jogos e ambientes em realidade virtual. Além disso, promete reduzir para menos da metade a latência, tempo entre dar um comando em um site ou app e a sua execução -- dos atuais 10 milissegundos para 4 ms. Em algumas situações, a latência poderá ser de 1 ms, importante, por exemplo, para o desenvolvimento de carros autônomos.

Continuação: Conselheiro de segurança dos EUA diz que Huawei terá acesso a dados do País se for escolhida para 5G

Em visita ao Brasil, o conselheiro terá, nesta terça-feira, 19, reunião com o **ministro** do Gabinete de Segurança Institucional (GSI), **general** Augusto Heleno, para tratar de segurança e há expectativa de que a questão do 5G seja discutida. O’Brien encontrará amanhã, também o presidente Jair Bolsonaro.

Lorena Rodrigues, O Estado de S.Paulo

O dia nacional da inovação



Felipe Gutterres. FOTO: DIVULGAÇÃO

A origem da palavra inovação vem do latim INNOVARE, que quer dizer mudar, renovar, buscar o novo. O ser humano é atraído e ao mesmo tempo intrigado pelo novo, existem campos da psicologia que tratam inclusive da neofobia, o medo do novo e as reações negativas às mudanças. Ocorre que, no mundo atual, estamos sendo invadidos, transformados e levados pelo novo a uma velocidade jamais vista.

A inovação não é uma prerrogativa apenas do nosso tempo, grandes inovações completamente transformacionais marcaram a história, principalmente nos últimos quatro séculos, com concentração especial nos séculos XX e início do século XXI. O ponto aqui não é a existência ou não da inovação, mas a velocidade com que vem acontecendo. O grande catalisador para essa aceleração sem precedentes vem da tecnologia disponível e da redução dramática do seu custo nas últimas décadas.

Empreender usando a tecnologia nunca foi tão barato, chegar a milhões de potenciais consumidores nunca foi tão fácil, como também nunca houve tanta competição e tanta disrupção de modelos de negócio em um espaço de tempo tão curto. Com a tecnologia evoluindo exponencialmente, aquele modelo de negócio que vem crescendo linear e organicamente passa a ser um forte candidato a disrupção. São exemplos, entre outros, o iTunes, descontinuado pela Apple e com suas funcionalidades separadas em vá-

rios outros apps depois que seu modelo de negócio foi disruptado pelo Spotify e Deezer; os investimentos das grandes cervejarias em diversas arenas competitivas: artesanais, premium, mainstream; e a revolução no mercado de investimentos pessoais trazida pela XP no Brasil e pela Robinhood, que é a melhor plataforma móvel de investimentos dos EUA.

Existem vários exemplos também de negócios que apresentaram crescimento exponencial, revolucionando a forma como vemos o mundo hoje. Apenas para citar alguns: Amazon, Airbnb, Google, Apple, Whatsapp, Twiter, Wechat e Instagram. Do outro lado, temos vários casos de companhias de tecnologia que apresentaram esse mesmo tipo de crescimento, mas ficaram no meio do caminho, seja porque a jornada não foi sustentável, seja porque uma nova tecnologia as suplantou. É o caso da Palm, que chegou a ter valor de USD 53 bilhões; da Compaq, que chegou a valer USD 40 bilhões; e da Theranos, que valeu USD 10 bilhões em 2014. Algumas empresas recentes também começaram a mostrar sinais de fadiga nos seus modelos de negócios, como é o caso do Wework, que passa por uma profunda reorganização; e as empresas de patinetes Yellow e Grin, que fecharam suas operações em 14 cidades brasileiras.

É importante também entendermos que o Brasil não está bem posicionado em inovação dentre as nações de nossa região e globalmente. Segundo o **WIPO**, o World Intellectual Property Organization, em seu relatório de 2019, as três principais economias da inovação na América Latina e Caribe foram Chile, Costa Rica e México. Mesmo quando falamos de desempenho em inovação em países com diferentes níveis de renda, o Brasil ocupa a décima-quarta colocação entre os de renda média superior. Isso é um problema, mas também uma grande oportunidade, que deveria unir a iniciativa privada e os governos para acelerar a digitalização de nossa economia por meio de um grande foco em inovação. A inovação e a

Continuação: O dia nacional da inovação

tecnologia têm um grande poder de inclusão social.

Se entendermos que inovação é fusão de talentos, criatividade e tecnologia, sabemos o que temos, qual dever de casa precisamos fazer e que ações temos que tomar. A questão é de coordenação e execução.

A pandemia de Covid 19 acelerou a digitalização enormemente, estamos vivendo 20 anos em dois e isso exige novas competências de todos que exercemos papéis de liderança. Temos que reorganizar os nossos "skills set" e nos tornarmos mais digitais. Os líderes atuais não podem acomodar-se em crenças cristalizadas de que os seus modelos de negócio estão a salvo. As reflexões estratégicas precisam ser mais ativas, profundas e provocativas.

Sou fã da abordagem focada no "Now, New, Next",

do Gordon, Mckinsey & Company 2016, para visitar os ciclos de negócio, assim como também reconheço que é papel dos Conselhos de Administração mapearem o que inevitavelmente acontecerá com os seus modelos de negócio e promoverem reflexões e discussões estratégicas lúcidas para que, junto com a gestão de suas empresas, possam modificar, ajustar ou partir para outros negócios.

O dia da inovação é todo dia!

***Felipe** Gutterres, economista especializado em estratégia e desenvolvimento de negócios e conselheiro da Fábrica de Startups

Felipe Gutterres*

Robôs aprendem a pintar quadro por meio de inteligência artificial

Obras ainda têm traços infantis, mas criadores da solução acreditam que ela poderá se tornar uma ferramenta estratégica para humanos postado em 19/10/2020 06:00 / atualizado em 19/10/2020 07:21

Um artista pode apontar diferentes regiões de uma tela para serem pintadas, pelos minirobôs, com a cor da sua escolha: imagens abstratas - (crédito: M. Santos/Divulgação)

Em outubro de 2018, uma obra de arte de Edmond de Belamie, criada com a ajuda de um algoritmo inteligente, foi leiloada por US\$ 432,5 mil na Casa de Leilões Christie. O anúncio do leilão da loja dizia tratar-se de um "retrato criado por inteligência artificial (IA)". Mas, se a máquina executou a obra, por trás dela havia artistas e programadores, que instruíram o robô. Agora, um estudo publicado na revista *Frontiers in Robotics and AI* mostra que é possível ensinar robôzinhos que atuam em conjunto a pintar um quadro. Segundo os autores, a técnica ilustra o potencial da robótica na criação e pode ser uma ferramenta interessante para artistas.

"A intersecção entre robótica e arte tornou-se uma área ativa de estudo, em que artistas e pesquisadores combinam criatividade e pensamento sistemático para expandir os limites de diferentes formas de arte", diz María Santos pesquisadora do Instituto de Tecnologia da Geórgia, nos Estados Unidos. "No entanto, as possibilidades artísticas de sistemas multirrobo ainda precisam ser exploradas em profundidade."

No artigo, Santos analisa o potencial de enxames de robôs para criar uma pintura. Os pesquisadores desenvolveram um sistema em que um artista pode apontar diferentes regiões de uma tela para serem pintadas com uma cor específica. Os robôs interagem entre eles para conseguir isso, com máquinas individuais percorrendo a tela e deixando um

rastro de tinta colorida atrás delas. "A equipe multirrobo pode ser pensada como um 'pincel ativo' para o artista humano pintar, em que os robôs individuais (as cerdas) movem-se sobre a tela de acordo com as especificações de cores fornecidas pelo humano", explica a pesquisadora.

Nos experimentos, a equipe usou um projetor para simular um rastro de tinta colorida atrás de cada robô. Eles descobriram que, mesmo quando algumas máquinas não tinham acesso a todas as cores necessárias para criar a tonalidade definida, elas ainda eram capazes de trabalhar juntas para obter uma cor o mais próximo possível. "Esse sistema pode permitir que os artistas controlem o enxame de robôs enquanto ele cria a arte em tempo real. O artista não precisa dar instruções para cada robô individualmente, nem mesmo se preocupar se eles têm acesso a todas as cores necessárias, permitindo que ele concentre-se na criação da pintura", diz Santos.

As imagens resultantes do estudo são abstratas e lembram um desenho de giz de cera feito por uma criança. "Elas mostram áreas de cores únicas que fluem umas para as outras, revelando a contribuição do artista, e são agradáveis à vista. Versões futuras do sistema podem permitir imagens mais refinadas", destaca a pesquisadora.

Gostando ou não da ideia de uma máquina ser capaz de executar obras de arte, o fato é que, hoje, existem diversos coletivos de artistas que utilizam a inteligência artificial na criação de pinturas, esculturas e música. Um deles é o grupo francês Obvious, responsável pelo quadro leiloado, há dois anos, por quase meio milhão de dólares.

Mas, diferentemente do que sugeria a propaganda da Christie, nenhum robô criou a pintura. Na verdade, o coletivo alimentou um algoritmo com imagens de obras reais de pintores humanos e o treinou para criar

Continuação: Robôs aprendem a pintar quadro por meio de inteligência artificial

imagens de forma autônoma. Eles, então, selecionaram uma determinada figura, imprimiram, deram um nome a ela e a comercializaram.

Reação do público

Para entender como o público percebe uma obra executada por uma máquina, pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e do Centro de Humanos e Máquinas do Instituto Max Planck, na Alemanha, fizeram um estudo, publicado no mês passado, na revista *iScience*, do grupo Cell. Eles constataram que essa compreensão -- se a obra foi criada por máquinas ou se os robôs são apenas uma ferramenta, como um pincel -- depende da forma como esse objeto é apresentado às pessoas.

"Muita gente está envolvida na arte de IA: artistas, curadores e programadores. Ao mesmo tempo, há uma tendência, especialmente na mídia, de dotar a IA de características humanas", diz Ziv Epstein, aluno de doutorado do MIT Media Lab e primeiro autor do estudo. "De acordo com os relatos sobre a obra leiloadada na Christie, a IA cria de maneira autônoma e engenhosa. Queríamos saber se há uma conexão entre essa humanização da IA e a questão de quem ganha crédito pela arte com auxílio da inteligência artificial", explica.

Para isso, os pesquisadores informaram a quase 600 participantes sobre como a arte IA é criada e perguntaram quem deveria receber o reconhecimento pela obra. Ao mesmo tempo, determinaram até que ponto cada voluntário humaniza as máquinas. As respostas individuais variaram muito. Mas, em média, as pessoas que humanizaram a IA, e não a perceberam apenas como uma ferramenta, também sentiram que o robô deveria receber reconhecimento pela obra em vez das pessoas envolvidas no processo

de criação.

Quando questionados sobre quais pessoas mereciam mais reconhecimento no processo de criação de arte de IA, a congratulação foi, inicialmente, dada aos artistas que forneceram os algoritmos de aprendizagem com dados e os treinaram. Só então, foram nomeados os curadores, seguidos dos técnicos que programaram os algoritmos. E, finalmente, os usuários da **internet** que produzem o material de dados com o qual as IAs são frequentemente treinadas foram mencionados.

Os entrevistados que humanizaram a IA deram mais reconhecimento aos técnicos e aos usuários de **internet**, e menos aos artistas. Um cenário semelhante surgiu quando os participantes foram questionados sobre quem é o responsável, por exemplo, quando uma obra de arte de IA viola **direitos** autorais. Aqui, também, os que humanizaram as IAs colocaram mais responsabilidade nas máquinas.

Manipulação

Uma descoberta importante do estudo, segundo Epstein, é que é possível manipular a percepção das pessoas que humanizam as IAs mudando a linguagem usada para relatar os sistemas de inteligência artificial na arte. "O processo criativo pode ser descrito explicando o fato de que IA, apoiada apenas por um colaborador artístico, concebe e cria obras de arte. Alternativamente, o processo pode ser descrito explicando o fato de que um artista concebe a obra de arte, e a IA executa comandos simples dados pelo artista", diz. As diferentes descrições mudaram o grau de humanização e, portanto, também a quem os participantes atribuíram reconhecimento e responsabilidade pela arte executada por máquinas.

Continuação: Robôs aprendem a pintar quadro por meio de inteligência artificial

"Como a IA está cada vez mais penetrando em nossa sociedade, teremos de prestar mais atenção a quem é responsável pelo que é criado com ela. No mundo real, há humanos por trás de cada IA. Isso é particularmente relevante quando a máquina não funciona bem e causa danos, por exemplo, em um acidente envolvendo um veículo autônomo", disse, em nota, Iyad Rahwan, diretor do Center for Humans and Machine no Instituto Max Planck para o Desenvolvimento Humano e coautor do estudo. "Por-

tanto, é importante entender que a linguagem influencia a visão que as pessoas têm sobre a inteligência artificial e que humanizá-la leva a problemas na atribuição de responsabilidades."

Tags máquinas pintura quadros robôs

Paloma Oliveto

Será que o Mickey Mouse vai cair em domínio público

Nascido no ano de 1920, em 18 de novembro de 2018, o ratinho mais amado do mundo completou 90 anos, desde a sua primeira aparição, no filme "Steamboat Willie", em Nova York.

Nos últimos anos, muitas pessoas têm comentado sobre a possibilidade real do referido curta ter seus direitos de propriedade intelectual expirados em três anos, ou seja, no ano de 2023.

Para entender melhor essa longa história, iniciamos dizendo que a proteção dos **direitos** autorais varia de acordo com cada país. No Brasil, segundo a lei, o autor terá a sua obra protegida durante toda a sua vida e mais 70 anos após a sua morte, a contar do dia 1º de janeiro, do ano subsequente à morte. Nos Estados Unidos, o prazo é diferente e sofreu diversas alterações por conta de nada mais nada menos do que o ratinho mais famoso do mundo, o Mickey Mouse.

Quando a lei entrou em vigor, pela primeira vez, nos EUA, em 1970, a proteção era de 14 anos, renovável por um período de mais 14 se ao final do primeiro período o autor ainda estivesse vivo. Era exigido o cumprimento de alguns requisitos, sob pena da obra entrar, imediatamente, em domínio público.

Em 1831, o prazo de proteção aumentou para 28 anos permitindo uma renovação por mais 14 anos. Já no ano de 1909, a renovação dos direitos aumentou para 28 anos. Foi sob a vigência dessa lei que nasceu MICKEY MOUSE, através do desenho animado "Steamboat Willie", portanto, seus **direitos** autorais perdurariam até o ano de 1984.

Foi, então, que a poderosa DISNEY iniciou um forte

lobby para alterar a lei e preservar os **direitos** autorais da obra. Em 1976, o congresso nacional americano autorizou uma grande revisão do sistema de **direitos** autorais, garantindo à Disney uma extensão da proteção.

A lei que previa proteção máxima de 56 anos com as extensões, passou a proteção pelo tempo de vida do autor mais 50 anos. Para obras de autoria de empresas, a lei também garantiu uma extensão retroativa para as obras publicadas antes da nova legislação entrar em vigor. O período máximo para obras já publicadas aumentou de 56 para 75 anos, incrementando a proteção do Mickey Mouse para 2003.

Porém, mais uma vez a poderosa Disney se viu na iminência de perder os **direitos** autorais do seu amado ratinho. Por essa razão, restando apenas 5 anos de proteção, o congresso alterou, em 1998, novamente, a lei de copyright.

Essa legislação estendeu os **direitos** autorais para obras criadas em ou após 1º de janeiro de 1978, para "a vida do autor mais 70 anos" e estendeu os **direitos** autorais de obras de empresas para 95 anos do primeiro ano de publicação, ou 120 anos da criação, o que expirar primeiro.

Diante dessa nova regulamentação, a obra da Disney "Steamboat Willie" tem proteção dos **direitos** autorais até o ano de 2023.

E aí? Será que a Disney vai se insurgir, novamente, para buscar a alteração da lei? Há rumores de que a poderosa empresa não irá adotar nenhuma medida para

Continuação: Será que o Mickey Mouse vai cair em domínio público

estender a proteção da sua obra, o que significa que pouco mais de 3 anos "Steamboat Willie" estará em domínio público, podendo ser explorada comercialmente.

***Roberta** Minuzzo é advogada e graduada em Direito pela Universidade Luterana do Brasil. Possui especialização em Propriedade Intelectual pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul,

além de ter cursado Direito Penal e Processual Penal no IDC -- Instituto de Desenvolvimento Cultural. Também faz parte da Associação Brasileira dos Agentes da Propriedade Industrial (**ABAPI**) e a Associação dos Criminalistas do Rio Grande do Sul (A-CRIERGS).

Roberta Minuzzo*

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual
3

Entidades
5, 10

Direitos Autorais
7, 10