

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 28 de julho de 2023 às 07h53
Seleção de Notícias

Época Negócios - Online | BR

Marco regulatório | INPI

Jogo digital ensina a jovens como são criados os medicamentos 3
TECNOLOGIA | AGÊNCIA BRASIL | AUTOR

28 de julho de 2023 | Patentes

As contribuições dos EUA na regulamentação da IA 5
MUNDO | AUTOR | DÓRA KAUFMAN

Terra - Notícias | BR

28 de julho de 2023 | Patentes

Google é condenado por suposta quebra de patente com Chromecast 8
RENAN DA SILVA DORES

Estadão.com.br - Últimas Notícias | BR

Direitos Autorais

Shein é acusada de roubo de propriedade intelectual via 'algoritmo secreto'; veja fotos 10
TAMARA NASSIF

IstoÉ Online | BR

Marco regulatório | INPI

Como a disputa pelo controle de patentes pode dificultar o acesso à saúde e aumentar preço de remédios 13
DA REDAÇÃO

Jogo digital ensina a jovens como são criados os medicamentos

TECNOLOGIA

1 de 1

Professores e alunos da UFRJ criam jogo para mostrar processo de criação de medicamentos - Foto: Professores e alunos da UFRJ criam jogo para mostrar processo de criação de medicamentos - Foto:

Professores e alunos de diversas áreas da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) criaram um jogo digital, destinado à população jovem, que ensina de maneira divertida como os medicamentos são criados. O projeto foi registrado no **Instituto** Nacional de Propriedade Industrial (**INPI**) como patrimônio da universidade pelo órgão responsável pela política de inovação da instituição, o Inova UFRJ.

Tudo começou quando o professor François Noël, do Laboratório de Farmacologia Bioquímica e Molecular do Instituto de Ciências Biomédicas (IC-B-UFRJ), constatou que o jogo importado que usava em sala de aula, na pós-graduação, e que abordava o tema de medicamentos, não cumpria algumas determinadas funções. Procurado por Noël, o professor Geraldo Xexéo, do laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação (Ludes), do Programa de Engenharia de Sistemas e Computação do Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia (COPPE/UFRJ), desenvolveu um jogo de tabuleiro (Screener) para pós-graduandos de Farmacologia, lançado em novembro de 2021 e que pode ser acessado no site.

Geraldo Xexéo informou nesta quinta-feira (27) à Agência Brasil que para surpresa dos professores, o jogo foi usado para o ensino médio, embora o assunto fosse complicado para essa faixa etária. Daí, como já queria trabalhar com divulgação científica, Xexéo decidiu fazer um jogo digital, que fosse uma versão simplificada da teoria e voltado para jovens. Assim

surgiu o *discoveRx*, que pode ser acessado online pelo computador ou baixado no Google Play para telefones celulares com sistema Android. Há também um site dedicado ao jogo e um vídeo explicativo no YouTube.

Minijogos O jogo, que Geraldo Xexéo, classifica como um videogame, é formado por minijogos que explicam as sete etapas que compõem a investigação de um remédio novo. Essas etapas do processo de descoberta e desenvolvimento de fármacos incluem identificação de substâncias ativas (hits); de hits para protótipos (leads); otimização de protótipos; eleição de candidato a fármaco; e, finalmente, ensaios clínicos de fase 1, 2 e 3. Já foram lançados minijogos das três etapas iniciais. Em setembro, deverá ser lançado o minijogo referente à quarta etapa do processo, se os animais não passam mal e para descobrir a dose máxima. "Quando o aluno termina um minijogo tem acesso ao próximo", disse Xexéo.

O jogo foi feito por professores e alunos de quatro centros de ensino da UFRJ (Centro de Tecnologia-CT, Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza-CCMN, Centro de Ciências da Saúde-CCS e Centro de Letras e Artes-CLA). Para alcançar um público maior e internacional, o jovem pode escolher jogar entre quatro idiomas (português, inglês, espanhol e francês).

Os três minijogos restantes vão abranger os testes em humanos, chamados de testes clínicos. O objetivo é ver as contraindicações, efeito de cura e se funciona no mundo todo. No final de agosto, os professores e alunos da UFRJ participarão de evento no Espaço Ciência Viva, na Tijuca, zona norte do Rio de Janeiro, onde explicarão ao público interessado como o jogo pode ser baixado e como funciona todo o pro-

Continuação: Jogo digital ensina a jovens como são criados os medicamentos

cesso de desenvolvimento até a aprovação pela **Agência** Nacional de Vigilância Sanitária (**Anvisa**), para que o fármaco possa ir para venda no mercado. O objetivo é mostrar o jogo também em escolas, para professores e alunos.

Piratas Geraldo Xexéo informou ainda que outro jogo digital foi criado pela UFRJ para ensinar programação paralela de forma lúdica. É o Mapa do Tesouro, "que está disponível para qualquer pessoa

no sistema Android também". O professor explicou que a ideia do jogo com piratas é "trabalhar com essa abordagem lúdica, para que a pessoa possa pegar e jogar, sem saber que está estudando. E, depois, mostrar que o que você fez ali é isso aqui". Brincando, a pessoa acaba aprendendo os conceitos, afirmou. Crianças com 8 anos já podem jogar o Mapa do Tesouro. "Até com 5 anos já jogaram", revelou Geraldo Xexéo. Como o projeto ainda não foi concluído, ele só pode ser acessado por enquanto na loja Android.

As contribuições dos EUA na regulamentação da IA

MUNDO

1 de 1

- Foto: Epoca Negocios - Foto: Epoca Negocios

Em junho, Sir Paul McCartney anunciou o lançamento em 2023 do "disco final dos Beatles", com a participação inédita de John Lennon. A voz de Lennon foi extraída por inteligência artificial (IA) de um demo antigo, especula-se que seja uma composição de Lennon de 1978, "Now and Then". Os fãs agradecem, a indústria da música nem tanto.

Os aspectos legais para músicas geradas por IA ainda não estão definidos. Existem propostas de alteração nas leis de **direitos** autorais mundo afora; nos casos de criação híbrida humanos e IA, como na gravação dos Beatles, o **direito** autoral é dos autores humanos. O fato, contudo, ilustra o desafio de regulamentar (ou enquadrar nas leis vigentes) os sistemas de IA, particularmente a IA generativa. Como identificar, por exemplo, uma obra protegida por **direito** autoral no conjunto de parâmetros de dados utilizados no treinamento do sistema? Como os sistemas de IA generativa, como ChatGPT, não revelam suas fontes, artistas não sabem nem têm como "provar" que suas obras foram utilizadas no treinamento e, conseqüentemente, serem remunerados. Outro efeito nada desprezível é que os mecanismos de busca tradicionais (Google research), ao indicar a fonte, geram tráfego para os sites, alguns dependem desse tráfego para gerar receitas.

Como parte do evento AI for Good (6-7 de julho na sede da ONU em Genebra), Philipp Hacker, professor na European University Viadrina, Alemanha, e Sarah Hammer, diretora executiva da Wharton School University of Pennsylvania, EUA, organizaram o workshop sobre os desafios jurídicos e técnicos de modelos de IA generativa. Em um dos painéis, Sue Hendrickson, da Faculdade de Direito de Harvard e ex-diretora executiva do Berkman Klein Center for **Internet** & Society, abordou os processos

regulatórios nos EUA; Kai Zenner, chefe de gabinete do eurodeputado alemão Axel Voss, na Europa; e a colunista, no Brasil. A Europa e o Brasil foram temas de diversas colunas, vejamos o processo dos EUA.

A abordagem americana tem sido distinta da União Europeia: não existe nem parece iminente uma regulamentação federal. A autoridade e a responsabilidade pela regulamentação e governança de IA são distribuídas entre agências federais. Essa abordagem tem vantagens -- por exemplo, acelera o processo, mas também contribui para o desenvolvimento desigual das políticas de IA. Entre as iniciativas destacam-se o "Blueprint for an AI Bill of Rights" (outubro de 2022) da Casa Branca, e o documento "NIST Risk Management Framework", do Instituto Nacional de Padrões e Tecnologia (National Institute of Standards and Technology/NIST). Ambos são documentos de orientação voluntária, ou seja, não têm força de lei. O posicionamento das autoridades dos EUA é crítico, dado que as cinco big techs americanas - Microsoft, Google, Apple, Amazon e Meta/Facebook - lideram a pesquisa, o desenvolvimento, a implantação e o uso da IA no mundo ocidental.

O Blueprint da Casa Branca é um roteiro para o desenvolvimento e o uso responsável de sistemas de tomada de decisão automatizados com foco em direitos e liberdades civis, privacidade e equidade, agrupados em cinco princípios fundamentais: sistemas seguros e eficazes; práticas de discriminação algorítmica; privacidade de dados; aviso e explicação; e alternativas humanas ("fallback", ter acesso a uma pessoa que pode resolver o problema). O propósito do NIST, por sua vez, é oferecer uma orientação prática para ajudar as organizações a gerenciar riscos de IA e promover confiabilidade, em torno de quatro funções específicas: governar, mapear, medir, gerenciar.

A Comissão Federal de Comércio (FTC), liderado pela combativa economista Lina Khan, possui alguns

Continuação: As contribuições dos EUA na regulamentação da IA

meios legais para lidar com os danos da IA, como a proteção do consumidor contra práticas desleais e enganosas. Em artigo no New York Times, Khan delineou sua avaliação da aplicabilidade das regras da FTC sobre riscos competitivos, prevenção à discriminação, coleta exploratória ou uso de dados pessoais, e abordagem de fraude e extorsão. Em outra iniciativa, a National Telecommunications and Information Administration (NTIA) colocou em consulta pública (encerrado em 12 de junho) o documento "AI Accountability Policy Request for Comment", investigando quais políticas podem apoiar o desenvolvimento de auditorias, avaliações, certificações e outros mecanismos de IA para promover sistemas confiáveis.

Em maio e junho, intensificaram-se as audiências públicas no Congresso americano: a) Audiência do Subcomitê de Privacidade, Tecnologia e Direito do Judiciário do Senado: "supervisão de IA: Regras para Inteligência Artificial"; b) Audiência do Comitê de Segurança Interna e Assuntos Governamentais do Senado: "Inteligência Artificial no Governo"; c) Audiência do Comitê da Câmara sobre o Subcomitê Judiciário de Tribunais, **Propriedade** Intelectual e Audiência da **Internet**: "Inteligência Artificial e **Propriedade** Intelectual: Parte I - Interoperabilidade da IA e da Lei de **Direitos** Autorais"; d) Audiência do Subcomitê de **Propriedade** Intelectual do Judiciário do Senado: "Inteligência Artificial e **Propriedade** Intelectual - Parte I: **Patentes**, Inovação e Competição"; e) Audiência da Subcomissão de Direitos Humanos e Direito do Judiciário do Senado: "Inteligência Artificial e Direitos Humanos"; e f) Audiência do Comitê de Ciência, Espaço e Tecnologia da Câmara: "Inteligência Artificial: Avanço da Inovação em Direção ao Interesse Nacional".

Em paralelo, os Estados americanos criam suas próprias leis. Esse mês, por exemplo, entra em vigor uma lei na cidade de Nova York, aprovada em 2021, que obriga as organizações que usam sistemas de IA na contratação de RH a notificar os candidatos de que

um sistema automatizado está sendo usado, e contratar auditores independentes anualmente para verificar viés discriminatório; a lei faculta aos candidatos o direito a solicitar e ser informado sobre quais dados foram coletados e analisados (os Estados da Califórnia, Nova Jersey, Nova York e Vermont e o Distrito de Columbia estão trabalhando em leis semelhantes). Alguns críticos consideram "excessivamente favorável aos interesses empresariais" -- por exemplo, a exigência de auditoria se aplica apenas quando o sistema de IA for o único ou o principal instrumento de decisão de contratação, o que praticamente elimina a exigência: a empresa contratante sempre pode alegar, e com méritos, que a escolha final é de um gestor humano. Outra crítica é que os indicadores de discriminação estão restritos a sexo, raça e etnia, não englobando o etarismo ou capacitismo. Apesar das críticas, a lei é um ponto de partida positivo e poderá ser aperfeiçoada com a experiência.

Um passo importante foi a divulgação pela Casa Branca, em 21 de julho último, do "FACT SHEET: Biden-Harris Administration Secures Voluntary Commitments from Leading Artificial Intelligence Companies to Manage the Risks Posed" e a convocação, no mesmo dia, de sete empresas líderes de IA - Amazon, Anthropic, Google, Inflection, Meta, Microsoft e OpenAI - para firmar um compromisso voluntário com o governo Biden-Harris em direção ao desenvolvimento seguro, protegido e transparente da tecnologia de IA. Os principais compromissos entre as sete empresas e a Casa Branca são: a) garantir que os produtos sejam seguros antes de apresentá-los ao público; b) garantir que os usuários saibam quando o conteúdo é gerado por AI (como, por exemplo, um sistema de marca d'água); c) relatar publicamente as capacidades, limitações e domínios de uso apropriado e inapropriado de seus sistemas de IA; d) priorizar pesquisas sobre os riscos sociais de sistemas de IA para evitar preconceitos e discriminação e proteger a privacidade; e e) desenvolver e implantar sistemas avançados de IA para enfrentar os maiores desafios da sociedade (prevenção do câncer à mi-

Continuação: As contribuições dos EUA na regulamentação da IA

tigação das mudanças climáticas).

O "FACT SHEET" anunciou que está em desenvolvimento uma ordem executiva e, posteriormente, uma legislação bipartidária "para ajudar a América a liderar o caminho da inovação responsável", e que "o governo trabalhará com aliados e parceiros para estabelecer uma estrutura internacional forte para governar o desenvolvimento e o uso da IA". Já foram consultados sobre os compromissos voluntários Austrália, Brasil, Canadá, Chile, França, Alemanha, Índia, Israel, Itália, Japão, Quênia, México, Holanda, Nova Zelândia, Nigéria, Filipinas, Singapura, Coreia do Sul, Emirados Árabes Unidos e Reino Unido. "Os Estados Unidos buscam garantir que esses compromissos apoiem e complementem a liderança do Japão no Processo de Hiroshima do G-7 - como um fórum crítico para o desenvolvimento de princípios compartilhados para a governança de IA - bem como a liderança do Reino Unido em sediar uma Cúpula sobre Segurança de IA e a liderança da Índia como presidente da Parceria

Global em IA. Também estamos discutindo a IA com a ONU e os Estados Membros em vários fóruns da ONU".

Estamos longe de uma solução final de como maximizar os benefícios da inteligência artificial e mitigar os potenciais danos, mas as ações do poder público americano, particularmente da Casa Branca, agregam valor ao processo e são fundamentais para uma futura governança de IA transatlântica.

*Dora Kaufman é professora do TIDD PUC - SP, pós-doutora pela COPPE-UFRJ e pela TIDD PUC-SP, doutora pela ECA-USP, com período na Université Paris - Sorbonne IV. É autora dos livros "A inteligência artificial irá suplantará a inteligência humana?" e "Desmistificando a inteligência artificial".

Siga a Época Negócios:

Google é condenado por suposta quebra de patente com Chromecast

Condenado a pagar quase US\$ 340 milhões, o Google teria quebrado três patentes de uma pequena companhia dos EUA com o Chromecast; a gigante vai recorrer

O Google foi condenado a pagar uma multa milionária por supostamente "roubar" o conceito utilizado pelo Chromecast, o dispositivo de espelhamento de tela da empresa. O aparelho e as tecnologias com ele associadas teriam infringido três **patentes** obtidas por uma pequena empresa dos EUA, que alega ainda ter demonstrado a ideia ao Google cerca de dois anos antes da gigante das buscas ter apresentado a primeira geração do acessório.

Segundo os autos do processo, iniciado em junho de 2021, os conceitos cobertos pelas patentes contestadas teriam sido apresentados ao Google pelo fundador da Touchstream Technologies Inc., David Strober, durante um encontro sigiloso no final de 2011 com intuito de que uma parceria fosse feita. A resposta negativa da gigante chegou poucos meses depois, em fevereiro de 2012, com o primeiro Chromecast sendo então apresentado publicamente em 2013.

Os registros de fato lembram os recursos oferecidos no Chromecast, e foram concedidos a Strober em janeiro de 2013 - sete meses antes da chegada do dispositivo de streaming do Google.

Idealizadas para atender a usuários que buscavam pela "habilidade de mover um vídeo de uma tela pequena para uma tela grande", as documentações descrevem, de forma resumida, a comunicação entre um "dispositivo de computação pessoal" (celular, no-

tebook) e um "dispositivo de exibição" (TV, monitor) por meio de um "sistema servidor".

Foto: Divulgação/Google / Canaltech

O usuário controlaria o conteúdo mostrado no dispositivo de exibição através do seu dispositivo de computação pessoal, com o gerenciamento da comunicação entre ambos ficando a cargo do sistema servidor. A descrição é mais complexa e chega a conter diversos diagramas que descrevem o processo oferecendo mais detalhes, sendo possível notar as similaridades com o que é oferecido atualmente.

A defesa do Google sustenta que as **patentes** são inválidas por ferir o princípio de obviedade, que dita que uma propriedade intelectual não pode ser patenteada caso seja um caminho natural de evolução de uma arte aos olhos de especialistas da área.

A empresa destaca ainda que o Chromecast trabalha apenas com um display e servidor, diferente do que é descrito nas patentes, e solicitou ao tribunal que as vendas não fossem banidas já que a Touchstream seria "somente uma entidade de licenciamento sem produtos ou consumidores".

O júri responsável por avaliar o caso não acatou os argumentos, definindo que o Google terá de pagar uma multa de quase US\$ 340 milhões, ou cerca de R\$ 1,6 bilhão em conversão direta.

Em resposta a questionamentos feitos pelo portal Ars Technica, o porta-voz José Castañedas declarou que a companhia "discorda fortemente com a sentença" e assegurou que a empresa irá recorrer da decisão, con-

Continuação: Google é condenado por suposta quebra de patente com Chromecast

tinuando a "se defender das acusações sem fundamento".

Além da gigante das buscas, a Touchstream também move processos contra a neerlandesa Altice e as norte-americanas Charter e Comcast - todas marcas atuantes no ramo de telecomunicações, TV e produção de mídia - pela quebra das mesmas patentes.

Fonte: Law360, via Ars Technica

Trending no Canaltech:

PorRenan Da Silva Dores

Shein é acusada de roubo de propriedade intelectual via 'algoritmo secreto'; veja fotos

A Shein está sendo processada nos EUA por conta de suas ferramentas de inteligência artificial (IA) responsáveis por captar tendências do mundo da moda. Na última semana, três artistas norte-americanos entraram com uma ação contra a gigante de comércio eletrônico, acusando-a de "roubo sistemático e em grande escala de propriedade intelectual" por meio de um "algoritmo secreto".

Na ação movida por Krista Perry, Larissa Martinez e Jay Baron, as tecnologias teriam criado cópias exatas de designs protegidos por **direitos** autorais, um mecanismo que seria "parte integrante do processo de 'design' e DNA organizacional" da empresa. Isso, segundo a denúncia, equivale a uma violação da Lei das Organizações Corruptas e Influenciadas pelo Crime Organizado (ou RICO, na sigla em inglês), dos Estados Unidos.

"A Shein ganhou bilhões de dólares criando um algoritmo secreto que determina surpreendentemente as tendências emergentes da moda - e associando-o a uma estrutura corporativa, incluindo esquemas de produção e atendimento, que são perfeitamente executados para fazer girar as rodas do algoritmo, incluindo seus aspectos desagradáveis e ilegais", afirmam os artistas no processo movido em um tribunal da Califórnia.

"Esse algoritmo não poderia funcionar sem gerar os tipos de cópias exatas que podem prejudicar muito a carreira de um designer independente," diz a denúncia.

Procurada pelo Estadão, a Shein disse "levar muito a sério todas as alegações de infração" e que "toma medidas assertivas quando são apresentadas queixas por titulares de direitos de propriedade intelectual válidos". "Nos defenderemos vigorosamente contra esta ação judicial e quaisquer reclamações que não tenham mérito."

A queixa é amparada por provas visuais. O design "Trying My Best" (dando meu melhor, em tradução livre), de Jay Baron, teria sido replicado integralmente pela Shein e, depois, vendido por US\$ 2,20, ou R\$ 10,50 na atual cotação. A peça é patenteada, e a própria frase é uma marca comercial registrada pelo artista. Já Krista Perry viu a obra "Make It Fun" (algo como "torne divertido", em português) sendo vendida por US\$ 3 (R\$ 14,40).

"A inteligência artificial da Shein é inteligente o suficiente para se apropriar indevidamente das peças com maior potencial comercial", afirmam os artistas no processo. Os produtos foram retirados da plataforma após a repercussão do caso.

Continua após a publicidade

Foto: Jay Baron/Reprodução

Foto: Krista Perry/Reprodução

"Alta tecnologia, não alta moda"

À esquerda, "Trying My Best", trabalho original de Jay Baron; à direita, produto vendido pela Shein. Artistas acusam Shein de roubo de propriedade intelectual via algoritmos. À esquerda, trabalho original de Krista Perry; à direita, o vendido pela empresa chinesa.

Guardadas a sete chaves, as ferramentas de IA da Shein são um verdadeiro tesouro de mercado, segundo especialistas consultados pelo Estadão. "Costumo dizer que ela é uma Zara com algoritmo", afirma Alberto Serrentino, fundador da Varese Retail, consultoria empresarial de estratégia de varejo e transformação.

"A Shein tem um modelo muito inovador de negócios, no sentido de conseguir identificar ten-

Continuação: Shein é acusada de roubo de propriedade intelectual via 'algoritmo secreto'; veja fotos

dências a partir de dados estruturados e não estruturados, vindos de redes sociais, e traduzi-los em input de produto."

A eficiência é tamanha que são mais de 2 mil novos produtos adicionados por dia na plataforma. Segundo o especialista, isso tem forçado outras empresas do setor a mergulhar em capacidade analítica e algorítmica para fazer frente à gigante chinesa. "A Shein está obrigando a indústria a se tornar muito mais intensiva em tecnologia", resume.

É a mesma percepção dos artistas que a denunciaram nos Estados Unidos. No processo, Perry, Martinez e Baron dizem que não há uma Coco Chanel ou um Yves Saint Laurent por trás do império da Shein, mas um "misterioso gênio da tecnologia" chamado Xu Yangtian, ou Chris Xu, fundador da varejista. De acordo com os denunciantes, ele transformou a Shein "na maior empresa de vestuário do mundo por meio da alta tecnologia, não da alta moda".

Continua após a publicidade

É verdade: em 2022, a Shein foi avaliada em mais de US\$ 100 bilhões em valor de mercado, superando as concorrentes H&M e Zara somadas. O dado a posiciona entre as três maiores startups do mundo, depois da ByteDance, dona do TikTok, e da SpaceX, de Elon Musk. Mas, da mesma forma que a tecnologia é a responsável pela posição de prestígio entre as maiores empresas do mundo, ninguém sabe como os algoritmos de fato funcionam.

"É um diferencial competitivo muito importante, então o sigilo sobre o código é bastante natural", diz André Miceli, coordenador acadêmico do MBA de Marketing e Negócios Digitais da Fundação Getúlio Vargas (FGV).

Isso não impede, porém, que se especule como ele funciona. Para o especialista, o algoritmo trabalha com análise preditiva. "As ferramentas provavelmente trabalham com grupos de indivíduos, os chamados 'clusters', e analisam o que cada um deles mais gosta de consumir para que se criem novas soluções alinhadas a esses gostos", diz.

Com esses dados em mãos, as ferramentas de tecnologia conseguem prever o que esses "clusters" poderão gostar depois. É um processo baseado em recompra, segundo Miceli - o pilar do "ultra-fast fashion".

"São peças que não são feitas para durar anos. O consumidor vai voltar ali para comprar, e a Shein entende bem qual é a melhor oferta seguinte para um determinado cliente que acabou de comprar um produto específico, de forma a manter aquela pessoa sempre ali." Isso já cunhou um novo termo: "intuição artificial", um braço das ferramentas de IA.

Na visão dos artistas denunciantes, essa intuição artificial é a responsável pela suposta cópia não-autorizada de designs patenteados. As tecnologias da Shein teriam captado tendências criadas por eles, identificado um potencial de lucratividade e, então, repassado para a própria equipe de designers, que as teria replicado a preços bem menores.

"Quando a Shein copia um designer pequeno ou independente, o resultado mais provável (sem especialistas em proteção de marca e software especializado à procura) é que a violação passará despercebida", afirmam eles na ação.

Continua após a publicidade

"Nessas circunstâncias, a Shein colhe todos os be-

Continuação: Shein é acusada de roubo de propriedade intelectual via 'algoritmo secreto'; veja fotos

nefícios de roubar e apresentar o design que sua tecnologia identificou como valioso o suficiente para aceitar: faz vendas e mantém os olhos dos clientes grudados no site e no aplicativo da Shein por muito mais tempo. E se a demanda do cliente justificar, o item é encomendado novamente e mais são vendidos

(agora que a barra está limpa)."

Como a disputa pelo controle de patentes pode dificultar o acesso à saúde e aumentar preço de remédios

Segundo as normas estabelecidas na Constituição de direitos e garantias dos cidadãos, o pedido de uma farmacêutica para prolongar a validade das patentes dos medicamentos Ozempic e Rybelsus que são utilizados no tratamento de diabetes, foi negado pelo Tribunal Regional Federal da 1ª Região.

A desembargadora e relatora Daniele Maranhão, constatou que é preciso priorizar o interesse social de que os medicamentos "sejam introduzidos no mercado nacional com preços mais acessíveis, proporcionados pela concorrência". Essa decisão foi a primeira em segunda instância que aplicou a tese fixada pelo Supremo Tribunal Federal no julgamento da ADI 5.529.

O STF revogou o parágrafo único do artigo 40 da Lei da Propriedade Industrial (LPI) em maio de 2021, que previa prazos indeterminados de vigência de patentes, que ficavam atrelados à conclusão do processo administrativo no Instituto Nacional da Propriedade Industrial ([INPI](#)).

A vigência da patente passou a ser limitada pelo prazo definido pelo caput do texto original através da decisão do supremo, ou seja, 15 ou 20 anos, contados da data de depósito junto ao [INPI](#). A medida fez com que o Brasil se adequasse ao que está previsto no Acordo Trips, assinado em 1994 por 123 países.

Conforme a decisão do TRF-1, ao final do prazo de vigência das patentes do Ozempic e do Rybelsus em 2026, outros laboratórios poderão produzir e vender os medicamentos, aumentando a oferta e reduzindo os preços para os pacientes.

Existem outros medicamentos que também tiveram redução significativa de preço após a expiração das patentes, como o Rivaroxabana, usado para prevenção de trombose e AVC, e o Levetiracetam, indicado para pacientes com epilepsia.

Assine nossa newsletter:

Inscreva-se nas nossas newsletters e receba as principais notícias do dia em seu e-mail

O que é uma patente?

Patente é um título de propriedade temporária sobre uma invenção, concedido pelo Estado aos inventores. Com a **patente**, o inventor tem o direito de impedir terceiros de produzir e vender o produto sem seu consentimento. Em contrapartida, o inventor se obriga a revelar detalhadamente todo o conteúdo técnico da matéria protegida pela **patente** após sua expiração.

A própria Constituição Federal aborda a função social da **propriedade** industrial. Segundo o inciso XXIX, do artigo 5º, "a lei assegurará aos autores de inventos industriais privilégio temporário para sua utilização, bem como proteção às criações industriais, à propriedade das marcas, aos nomes de empresas e a outros signos distintivos, tendo em vista o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do país".

"A proteção é importante, porque incentiva os investimentos em inovação e novas tecnologias. Por outro lado, como previsto na Constituição Federal, os inventores têm apenas privilégio temporário para a utilização da invenção, tendo em vista o interesse

Continuação: Como a disputa pelo controle de patentes pode dificultar o acesso à saúde e aumentar preço de remédios

social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do país", afirma Reginaldo Arcuri, presidente executivo do Grupo Farma Brasil.

No Brasil, há duas modalidades principais de **patentes**: a **Patente** de Invenção (PI), que abarca produtos ou processos que atendam aos requisitos de atividade inventiva, novidade e aplicação industrial, como um novo medicamento ou um novo telefone. O prazo de validade é de 20 anos a partir da data de depósito junto ao **INPI**.

Já a Patente de Modelo de Utilidade (MU) envolve um objeto de uso prático, ou parte deste, suscetível de aplicação industrial, que apresente nova forma ou disposição, envolvendo ato inventivo, que resulte em melhoria funcional no seu uso ou em sua fabricação. Neste caso, o prazo de validade da patente é de 15 anos.

Como funcionam as patentes na área da saúde?

As patentes farmacêuticas só foram admitidas no Brasil em 1997. Na área da saúde, nem tudo é patenteável. Com a decisão do STF na ADI 5.529, foram liberadas cerca de 3,5 mil patentes, o que tem levado a uma maior oferta de genéricos, similares e biossimilares nas prateleiras.

Segundo Arcuri, a decisão do STF é importante "para ampliar o acesso da população a medicamentos e tratamentos a preços mais justos". Isso porque, sem concorrência, os preços dos medicamentos disparam, dificultando o acesso dos pacientes.

Em casos de medicamentos de alto custo, para doenças complexas, como câncer, o preço pode inviabilizar a compra por pacientes, planos de saúde ou até pelo governo, o que também afeta a distribuição no SUS.

Índice remissivo de assuntos

Marco regulatório | INPI
3, 13

Propriedade Industrial
3, 13

Propriedade Intelectual
5

Direitos Autorais
5, 10

Patentes
5, 8, 13