

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 28 de fevereiro de 2024 às 07h58
Seleção de Notícias

Terra - Notícias | BR

Direitos Autorais

TikTok remove mais músicas após fim de acordo com a UMG 3

Direitos Autorais

OpenAI diz que New York Times "hackeou" ChatGPT para iniciar processo de direitos autorais 4
ECONOMIA E NEGÓCIOS

Blog do Ancelmo Gois - Globo Online | RJ

Direitos Autorais

Estudo inédito do Ecad mostra aumento expressivo no recolhimento de direitos autorais 5
BLOGS | ANCELMO GOIS

IT Forum | SP

Direitos Autorais

Inteligência Artificial avança e se consolida como tema global de debates 6
COLUMNAS

Migalhas | BR

Entidades

Senado: Marco legal dos jogos eletrônicos é aprovado e vai a plenário 8
QUENTES

TikTok remove mais músicas após fim de acordo com a UMG



Fim do acordo entre o TikTok e o Universal Music Group, que resultou no "apagão" músicas, também vai afetar as composições de artistas ligados ao selo

O "apagão" de músicas do TikTok pode ficar ainda maior. Depois do fim do contrato com a gravadora Universal Music Group (UMG), a plataforma começou a retirar os títulos de compositores ligados ao selo, segundo uma reportagem do portal britânico BBC.

Foto: Mourizal Zativa/Unsplash / Canaltech

O episódio dá sequência ao encerramento do acordo que resultou em vários vídeos sem som devido à falta de licenciamento para reproduzir as mídias de grandes artistas, como Taylor Swift, Bad Bunny, Ariana Grande, Adele, Coldplay e Kendrick Lamar.

Menos músicas no TikTok

Agora, a questão pode ganhar outras dimensões: além dos cantores, o encerramento da parceria vai restringir as canções de compositores do UMG. Ou seja, a música pode ser removida da plataforma dos vídeos mesmo que o cantor daquela versão específica não tenha relação direta com o selo.

Essa medida vai afetar canções interpretadas por terceiros em outras gravadoras, desde selos independentes até grandes nomes. É o caso de

regravações de títulos populares ou até mesmo remixagens de músicas escritas por artistas ligados à gigante da indústria musical.

O Canaltech procurou o TikTok mas não teve retorno até o momento. O texto será atualizado em caso de resposta.

TikTok no celular (Imagem: Créditos: Colabstr/Unsplash) Foto: Canaltech

Fim do acordo

A retirada de músicas está relacionada ao encerramento da parceria entre o TikTok e a Universal Music Group, um colosso da indústria musical, no fim de janeiro. A decisão ocorreu após uma falta de acordo para a renovação do contrato que permitia o uso de canções do selo em vídeos da rede social.

Na época, o UMG explicou que a não renovação ocorreu por três motivos: falta de compensação adequada para os artistas e compositores, proteção dos artistas humanos dos efeitos nocivos da IA e segurança online para os usuários do TikTok.

Sobre o caso, o TikTok afirmou que "é triste e decepcionante que o Universal Music Group tenha colocado a sua própria ganância acima dos interesses dos seus artistas e compositores".

Com o fim do acordo, o TikTok estima que 30% das "músicas populares" serão removidas da rede social. Mas o portal britânico cita que, com base em estimativas do setor, até 80% das músicas da plataforma podem ser retiradas dos vídeos devido à divisão de **direitos** autorais.

Por Bruno De Blasi

OpenAI diz que New York Times "hackeou" ChatGPT para iniciar processo de direitos autorais

ECONOMIA E NEGÓCIOS

OpenAI diz que New York Times "hackeou" ChatGPT para iniciar processo de **direitos** autorais

A OpenAI solicitou a um juiz federal que rejeitasse partes do processo por violação de **direitos** autorais do New York Times contra a empresa, argumentando que o jornal "hackeou" seu chatbot ChatGPT e outros sistemas de inteligência artificial para gerar evidências enganosas para o caso.

A OpenAI afirmou em um documento apresentado no tribunal federal de Manhattan na segunda-feira que o Times fez com que a tecnologia reproduzisse seu material por meio de "instruções enganosas que violam flagrantemente os termos de uso da OpenAI".

"As alegações na queixa do Times não atendem aos seus famosos padrões jornalísticos rigorosos", disse a OpenAI. "A verdade, que virá à tona no decorrer deste caso, é que o Times pagou alguém para hackear os produtos da OpenAI."

Representantes do New York Times e da OpenAI não responderam de imediato aos pedidos de comentários.

O Times processou a OpenAI e seu maior apoiador financeiro, a Microsoft, em dezembro, acusando-os de usar milhões de seus artigos sem permissão para treinar chatbots a fornecer informações aos usuários.

O Times está entre os vários proprietários de **direitos** autorais que processaram empresas de tecnologia por suposto uso indevido de seu trabalho no treinamento de IA, incluindo grupos de autores, artistas visuais e editores de música.

A denúncia acusa a OpenAI e a Microsoft de tentarem "aproveitar o enorme investimento do Times em seu jornalismo" e criar um substituto para o jornal. A queixa cita vários casos em que os chatbots da OpenAI e da Microsoft forneceram aos usuários trechos quase idênticos aos de seus artigos quando solicitados.

A OpenAI disse em seu documento que o Times precisou de "dezenas de milhares de tentativas para gerar resultados altamente anômalos".

"Em circunstâncias normais, não se pode usar o ChatGPT para fornecer artigos do Times à vontade," disse a OpenAI.

Estudo inédito do Ecad mostra aumento expressivo no recolhimento de direitos autorais

BLOGS



bilhão em **direitos** autorais para mais de 323 mil compositores e artistas, um recorde na gestão coletiva da música no Brasil e nos 47 anos do Ecad.

O Brasil teve um "boom" de shows e eventos em 2023, com turnês internacionais - como Paul McCartney, Taylor Swift e The Killers e festivais como o The Town-, o que chegou até empurrar para cima os índices da última Pesquisa Mensal de Serviços do IBGE. Por conta desses eventos, levantamento inédito do Ecad mostra um grande aumento no recolhimento de **direitos** autorais de shows no ano passado, com mais de 62 mil eventos em todo o país. Isso impactou diretamente na distribuição desses direitos: houve crescimento de 128% nos valores destinados à classe artística, em comparação a 2022, neste segmento. Em todo o ano de 2023, foram distribuídos R\$ 1,39

Inteligência Artificial avança e se consolida como tema global de debates

COLUNAS



Imagem: Shutterstock

Por Claudia Amira*

Nos últimos meses é praticamente impossível não se deparar diariamente com notícias, estudos e dados que refletem os possíveis impactos da Inteligência Artificial nos mais variados aspectos da vida humana. As amplas discussões abarcam de tudo um pouco, incluindo desde a capacitação necessária para acompanhar a tecnologia, o inevitável embate com a propriedade intelectual e os **direitos** autorais, os usos e aplicações de potencial revolucionário em diversos setores da economia, passando por regulação e fraudes, chegando até a polêmica possibilidade de conversar com aqueles que já morreram. No Brasil, o tema ganha ainda mais destaque na esteira das eventuais implicações da IA nas eleições municipais deste ano, não por acaso, assunto que integra a pauta prioritária da Câmara dos Deputados.

Em meio a tantas questões, poucas suscitam debates tão acalorados quanto as relacionadas ao mundo do trabalho. Relatório elaborado pelo FMI apontou que quase 40% dos empregos globais serão afetados pela Inteligência Artificial, e, de acordo com análises da entidade, as economias avançadas devem ser as mais atingidas ao mesmo tempo em que tendem a estar mais bem preparadas para explorar os benefícios da tecnologia na comparação com os mercados emergentes e em desenvolvimento.

abpi.empauta.com

As ações estratégicas por trás da disrupção e descentralização financeira promovidas pelas fintechs de crédito

Para além dos números, o documento do FMI traz ainda reflexões sobre a relação entre a IA e a inclusão financeira. Segundo o material, por meio da utilização de dados não convencionais para análise de solvabilidade, a Inteligência Artificial poderia permitir que "comunidades desfavorecidas tivessem acesso a serviços financeiros que de outra forma estariam fora de alcance", com a ressalva de que, por causa de riscos como preconceitos incorporados e resultados opacos, "a sua implantação deve ser acompanhada por quadros mais fortes de monitorização e supervisão".

Ainda que a Inteligência Artificial mantenha uma certa aura de ficção científica, mesmo sendo dia a dia incorporada ao nosso cotidiano, no setor de crédito digital ela já é assunto frequente há algum tempo. Pesquisa elaborada em parceria entre a Associação Brasileira de Crédito Digital (ABCD) e a PwC Brasil em 2022 apontou que, juntamente com o pagamento por WhatsApp, a IA aparecia em primeiro lugar na lista de tecnologias que as fintechs de crédito planejavam dominar no futuro, além de figurar entre os principais recursos já utilizados pelas empresas do setor.

No entanto, mesmo com a profusão de debates acerca dos mais diferentes aspectos da Inteligência Artificial, ainda é prematura qualquer projeção de como se dará sua evolução nos demais setores da economia. Independentemente das benesses, desafios e

Continuação: Inteligência Artificial avança e se consolida como tema global de debates

riscos apontados, e a despeito de toda sua complexidade, apenas uma coisa é certa: a IA veio para ficar e remodelar a maneira como vivemos, consumimos e nos relacionamos.

das as notícias!

*Claudia Amira é diretora-executiva da Associação Brasileira de Crédito Digital (ABCD)

Siga o IT Forum no LinkedIn e fique por dentro de to-

Senado: Marco legal dos jogos eletrônicos é aprovado e vai a plenário

QUENTES



PL 2.796/21 Senado: Marco legal dos jogos eletrônicos é aprovado e vai a plenário O texto da Câmara dos Deputados recebeu relatório favorável da senadora Leila Barros e segue para o plenário em regime de urgência. Da Redação terça-feira, 27 de fevereiro de 2024 Atualizado às 18:30 Compartilhar Comentar Siga-nos no A A

A Comissão de Educação do Senado aprovou nesta terça-feira, 27, o PL 2.796/21, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. O projeto regula a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial dos jogos, além de apresentar medidas para incentivar o ambiente de negócios e aumentar a oferta de capital para investimentos no setor.

O novo marco define os jogos eletrônicos como programas de computador com elementos gráficos e audiovisuais com fins lúdicos, em que o usuário pode controlar a ação a interagir com a interface.

O PL 2.796/21 engloba ainda dispositivos e acessórios usados para executar os games, popularmente conhecidos como consoles, além de aplicativos de celular e páginas de internet com jogos.

O projeto exclui explicitamente da definição as máquinas caça-níqueis e jogos de sorte semelhantes. Também ficam fora do projeto os chamados jogos de fantasia, em que os participantes escalam equipes

imaginárias ou virtuais de jogadores reais de um esporte profissional. Essa modalidade de jogo on-line já é regulada pela lei 14.790/23, que trata das apostas de quotas fixas, conhecidas como bets.

Incentivo fiscal

O texto aprovado pela CE é um substitutivo elaborado por Leila. O projeto prevê tratamento especial para o fomento de jogos por empresários individuais, sociedades empresárias, cooperativas, sociedades simples e microempreendedores individuais.

Nesse caso, a receita bruta dos desenvolvedores no ano-calendário anterior não pode exceder R\$ 16 milhões. Para empresas com menos de um ano de atividade, o texto estabelece o valor proporcional de R\$ 1,3 milhões por mês de atividade.

Outro requisito para acessar o tratamento especial é o uso de modelos de negócio inovadores para geração de produto ou serviço. Eles estão previstos na lei 10.973/04, que dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo.

O tratamento especial também vale para quem se enquadrar no regime especial Inova Simples, previsto na LC 123/06. O programa é um processo simplificado de formalização do negócio que concede tratamento diferenciado às iniciativas que se autodeclarem "empresas de inovação". O objetivo é estimular a criação, a formalização, o desenvolvimento e a consolidação de agentes indutores de avanços tecnológicos, emprego e renda.

Para a relatora do PL 2.796/21, o desenvolvimento de jogos deve ser incentivado nas áreas de inovação, desenvolvimento de recursos humanos e cultura.

Continuação: Senado: Marco legal dos jogos eletrônicos é aprovado e vai a plenário

"A redação proposta reflete um reconhecimento da importância dos jogos eletrônicos não apenas como produtos comerciais, mas também como contribuições significativas para a cultura, educação e **inovação** tecnológica" afirmou a senadora Leila Barros.

Comissão de Educação aprova marco legal para os jogos eletrônicos.(Imagem: Freepik)

Outros benefícios

O projeto de lei inclui os criadores de jogos no rol de beneficiários de quatro leis de incentivo:

Lei do audiovisual (8.685/93);

Lei do bem (11.196/05);

Marco legal das startups e do empreendedorismo inovador (LC 182/21); e

Lei Rouanet (8.313/91).

O PL 2.796/21 inclui um artigo na lei do audiovisual para oferecer abatimento de 70% no imposto de renda devido em remessas ao exterior relacionadas à exploração de jogos eletrônicos ou licenciamentos. O benefício vale para contribuintes que investem no desenvolvimento de projetos de jogos eletrônicos brasileiros independentes.

Na **lei** do bem, a criação de jogos eletrônicos passa a ser considerada atividade de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação. Com isso, os desenvolvedores podem acessar incentivos fiscais previstos no Repes. Entre eles, a redução de 50% do IPI incidente sobre equipamentos, máquinas, aparelhos, instrumentos, acessórios e ferramentas.

Com a inclusão no marco legal das startups, os desenvolvedores de jogos podem contar com aportes de recursos para cumprir obrigações de investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação. Entre as

novas fontes, estão previstos fundos patrimoniais, fundos de investimento em participações e investimentos gerenciados por instituições públicas.

Na lei Rouanet, o texto traz dispositivos para estimular a produção ou a coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes. Para a senadora Leila Barros, o projeto pode "corrigir desequilíbrios e promover o setor de games no Brasil".

Riscos

O PL 2.796/21 considera livre a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos. O Estado deve fazer classificação etária indicativa dos jogos, mas não será necessária autorização para o desenvolvimento e a exploração.

Uma novidade do substitutivo é a previsão de que, na realização da classificação etária, sejam considerados riscos relacionados à saúde dos usuários e ao uso de mecanismos de microtransações. As ferramentas de compras dentro dos jogos devem garantir a restrição para transações comerciais realizadas por crianças, que precisam contar com o consentimento dos responsáveis.

Jogos voltados para crianças e adolescentes com interação entre usuários via texto, áudio ou troca de conteúdos devem oferecer salvaguardas para proteger os usuários, como sistemas de reclamações e denúncias. Os termos de uso devem proibir práticas que violem os direitos de crianças e adolescentes, e as ferramentas de supervisão e moderação parental devem ser atualizadas periodicamente.

Aplicações

Os jogos eletrônicos podem ser utilizados não apenas para entretenimento, mas para outras atividades como recreação, fins terapêuticos, treinamento, capacitação, comunicação e propaganda. Os jogos também podem ser usados em ambientes escolares para

Continuação: Senado: Marco legal dos jogos eletrônicos é aprovado e vai a plenário

fins didáticos em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). De acordo com o texto, o poder público pode implementar políticas para incentivar o uso de jogos em escolas públicas por meio da Política Nacional de Educação Digital.

Segundo o PL 2.796/21, o poder público deve incentivar a criação de cursos técnicos e superiores e outras formas de capacitação para a programação de jogos. De acordo com o projeto, não será exigida nenhuma qualificação especial ou licença estatal dos programadores e desenvolvedores de jogos. O projeto admite o trabalho de menores de idade no desenvolvimento de jogos, desde que respeitados os direitos de crianças e adolescentes e a legislação tra-

balhista.

A senadora Leila Barros destaca a importância de regular a indústria de jogos. Ele lembra que o segmento é um dos que mais se expandem no setor do entretenimento mundial, chegando a taxas de crescimento de 10% ao ano. A estimativa é de receitas anuais de cerca de US\$ 148 bilhões, com mais de 2,4 bilhões de jogadores em todo o mundo.

Informações: Agência Senado.

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais

3, 4, 5, 6

Entidades

8