

PROPRIEDADE INTELECTUAL

EM FOCO

$$\frac{(k+1)! \cdot (n-k)!}{(n+1)!} + \frac{(k+1)! \cdot (n-k)!}{(n+1)!} \cdot \frac{u_1^2}{2} + \dots$$
$$K = 1 - \sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{(2n-1)^5}$$

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O que é que a inteligência artificial tem a ver com arte?

A ideia de inteligência artificial tem um objectivo muito ambicioso: *descobrir como funciona o sistema cognitivo humano e reproduzi-lo de modo a obter processos de tomada de decisão comparáveis.*

Nos últimos anos, graças à combinação de alto poder computacional, um número crescente de conjuntos de dados e algoritmos poderosos, a inteligência

artificial entrou numa nova era. O gigante Google começou mesmo a financiar um programa que será capaz de escrever artigos noticiosos.

A empresa Deep Mind de propriedade da Google, possui software capaz de gerar música através da audição de gravações. Em 2016, um grupo de museus e investigadores na Holanda apresentou um retrato chamado The Next Rembrandt. Trata-se de uma obra gerada por computador, criada através da análise de um grande número de

obras do grande artista do século XVII. Um pequeno romance escrito por um programa informático japonês chegou à segunda fase de um prémio literário nacional. Há também projectos de escrita de poesia por computador, edição de fotografias e até composição de um musical.

Há muito que os artistas robôs estão envolvidos em vários tipos de actividade criativa. Os computadores têm vindo a criar obras de arte em bruto desde os anos 70, e estes esforços continuam até aos dias de hoje. A maioria das obras geradas por computador dependem principalmente da contribuição criativa dos criadores, enquanto a máquina é, na melhor das hipóteses, uma ferramenta que se assemelha fortemente a um pincel ou tela. No entanto, a revolução tecnológica obriga-nos a repensar a interacção entre o computador e o processo criativo.

No centro desta revolução está o rápido desenvolvimento de software de aprendizagem de máquinas, um elemento de inteligência artificial que produz sistemas autónomos capazes de aprender sem serem especialmente programados por humanos. O programa tem um algoritmo incorporado para a aprendizagem a partir dos dados introduzidos, para o próprio desenvolvimento e tomada de decisão, que pode ser orientado ou independente. Quando aplicados a obras de arte, música, e literatura, os algoritmos aprendem realmente com o que os programadores introduziram. Como resultado, eles geram um novo trabalho ao tomarem decisões independentes ao longo do processo. E enquanto os programadores estabelecem parâmetros, o trabalho em si é criado por um programa de computador - chamado rede neutra - num processo que é semelhante ao processo do pensamento humano.

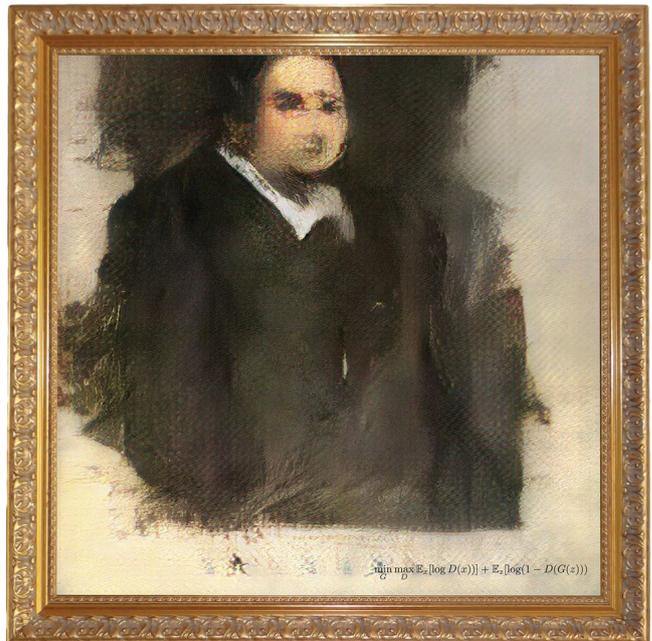


foto: © www.theartnewspaper.com

O exemplo mais recente de uma arte gerada por algoritmos é o Retrato de Edmond Bellamy, que foi vendido em leilão no ano passado nos Estados Unidos por uns impressionantes 432.000 \$.

Existem fundamentos para a atribuição de direitos autorais?

Para que uma obra esteja sujeita a direitos de autor, deve, antes de mais, ser "original". Contudo, a lei em diferentes países não atribui o mesmo significado a este termo e adopta abordagens diferentes quanto ao grau de originalidade exigido para que uma obra esteja sujeita a direitos de autor.

A propriedade dos direitos de autor em obras geradas por computador não tem sido debatida até recentemente, porque o programa é simplesmente uma ferramenta de apoio ao processo criativo. As obras estão sujeitas à protecção dos direitos de autor se forem originais, e a maioria das definições de originalidade exige que o autor seja humano. As jurisdições

determinam predominantemente que apenas uma obra feita pelo homem pode receber protecção de direitos de autor. Mas com os últimos desenvolvimentos em inteligência artificial, o programa já não é apenas um instrumento. Ela toma praticamente muitas das decisões no processo criativo sem intervenção humana.

Quando uma obra é gerada inteiramente por inteligência artificial (IA), pode aprender por si só a partir de grandes bases de dados e alcançar resultados imprevisíveis. Neste caso, o critério de originalidade dificilmente pode ser satisfeito devido à falta de actividade intelectual humana no processo de criação. A criatividade do trabalho não deriva da concepção humana, mas da forma de agir e da aprendizagem da inteligência artificial.

O líder no reconhecimento dos direitos da IA é o Reino Unido. Ao abrigo da sua lei de direitos de autor, o autor do conteúdo gerado por computador é “a pessoa que fez os preparativos necessários para criar a obra”. Disposições semelhantes foram adoptadas noutros países da Commonwealth Britânica. De acordo com estas leis, o autor de uma obra gerada por computador é a pessoa que tornou possível a sua criação. Desta forma, a exigência de originalidade é superada.

Noutros países, incluindo a legislação europeia, não existe legislação especial. As regras gerais aplicam-se às obras de algoritmos e a exigência de originalidade é válida.

foto: iStock/Getty Images

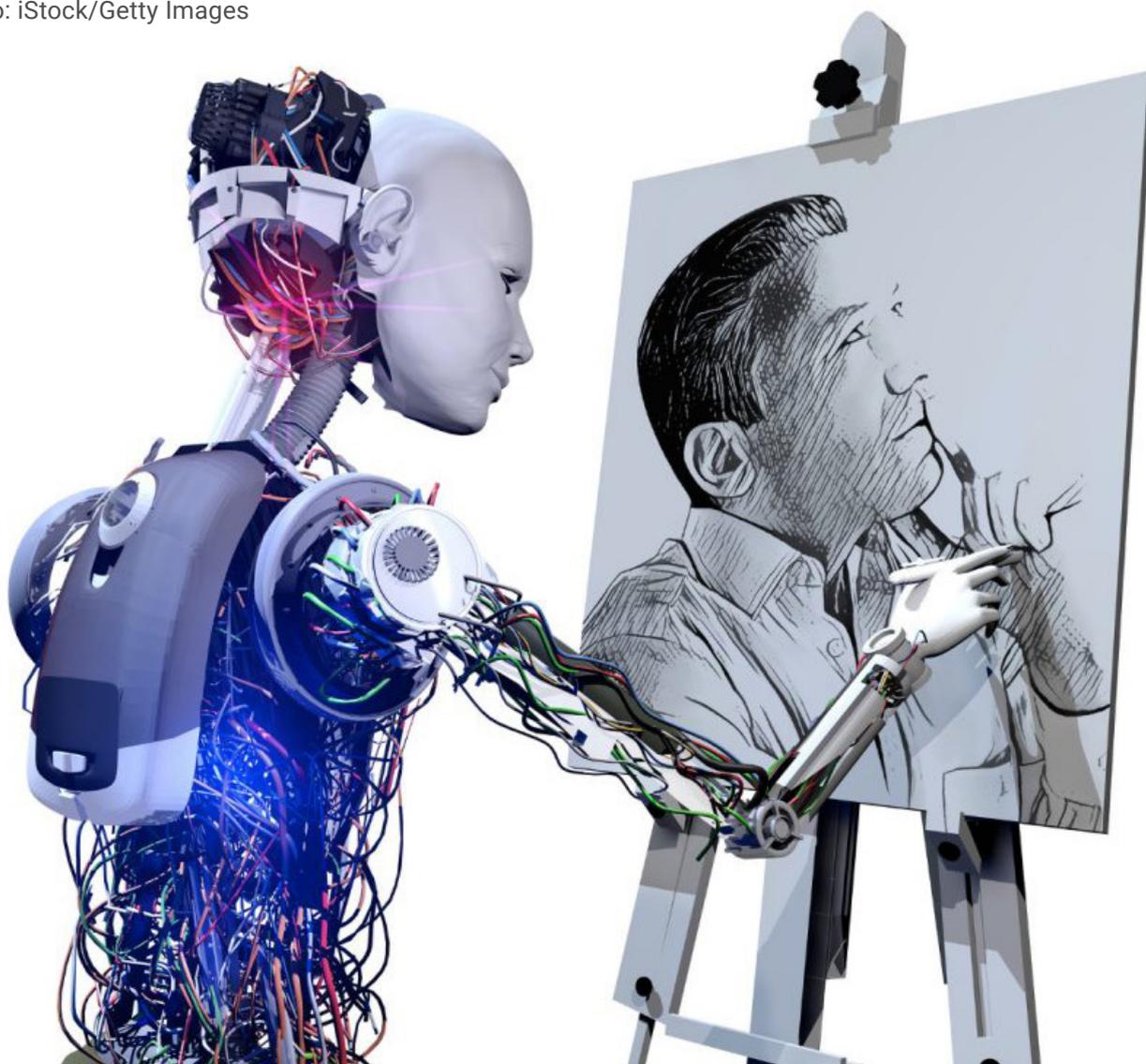




Foto: Pixabay

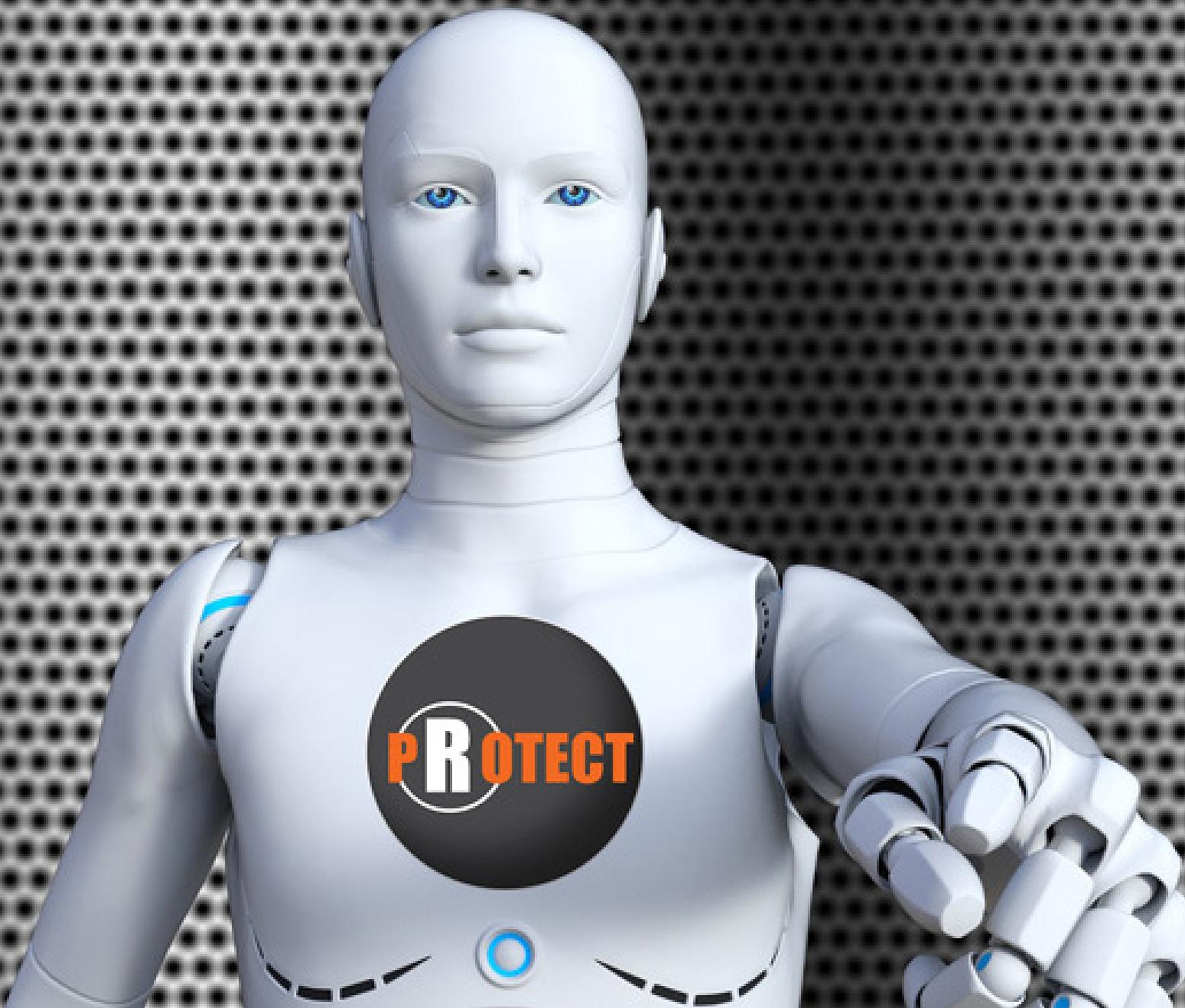
Quais são as consequências para a indústria?

As obras musicais e jornalísticas da IA não podem teoricamente ser consideradas direitos de autor na maior parte do mundo porque não são feitas pelo homem. Portanto, podem ser utilizadas por qualquer pessoa e isto é uma má notícia para as empresas que as vendem. A forma como a lei trata a nova criatividade das máquinas pode ter graves consequências comerciais. Basta imaginar como uma empresa investe milhões num sistema informático para criar música para jogos de vídeo, apenas para descobrir que a música não está protegida por lei e que qualquer pessoa pode utilizá-la gratuitamente.

O que é o futuro?

Embora seja difícil estimar exactamente qual seria o impacto da IA na economia criativa, a falta de protecção dos direitos de autor terá certamente um efeito dissuasor no investimento em sistemas automatizados. Há duas maneiras pelas quais a lei dos direitos de autor pode lidar com obras em que a intervenção humana é mínima ou ausente - ou para recusar a protecção de obras geradas por computador ou para atribuir a autoria ao criador do programa.

Se todas as obras geradas pela inteligência artificial forem excluídas dos direitos de autor, o sistema de protecção será visto como um instrumento para promover a dignidade da criação humana e colocá-la acima da criatividade das máquinas. Se estas obras forem protegidas por direitos de autor, parecerá um instrumento para dar acesso ao maior número possível de produtos criativos aos consumidores e para equalizar o valor da criatividade humana e artificial.



O artigo faz parte da **Campanha “PI: Porque Deveria Me Importar?”**

A campanha explica o valor da propriedade intelectual. A propriedade intelectual são os direitos que protegem a criatividade. Esta campanha procura envolver os jovens nos esforços para respeitar os direitos dos artistas e assim apoiar a criação.



<http://ipwhy.europe.bg>

A campanha é apoiada pelo Gabinete da Propriedade Intelectual da União Europeia (EUIPO) e Ideas Powered

Supported by:

