

Segunda Fase: A Propriedade Intelectual na Era da Internet

Fabio de Oliveira Vaz e Fernando Augusto de Carvalho

Sumário

- 1 Introdução
- 2 O conceito de propriedade
- 3 Patente
- 4 A história
- 5 As leis
- 6 A tecnologia
- 7 A indústria
- 8 Casos e Fatos
- 9 Conclusão
- 10 Referências

1 Introdução

Este trabalho tem como ponto de partida uma das notas de aula deste curso do ano de 2001, desenvolvida pelos alunos Thiago Carvalho de Sousa e Marcos Romeiro Hryniewicz. Temos como objetivo neste projeto realizar uma compilação e refatoração dos temas tratados na aula dos nossos colegas e uma situação detalhada deste tema na atualidade.

Recentemente a propriedade intelectual está ficando cada vez mais importante e significativa no mundo todo, dentre os outros tipos de propriedade. Questões como a proteção e o uso da propriedade intelectual são hoje de grande importância em atividades comerciais e econômicas de empresas e nas organizações de várias formas de posse. Por esta razão, qualquer pessoa envolvida neste tipo de negócio, ou prestes a começar, deve ter uma visão clara do que é a propriedade intelectual, deve entender a essência desta noção, e ver como ela é protegida e quais os danos e impactos podem surgir da infração de seus direitos.

2 O conceito de propriedade

Propriedade

O conceito de propriedade não possui uma única definição universalmente aceita, e seu conceito varia amplamente. No senso comum, propriedade é simplesmente "algo que

pertence a alguém" e se refere à relação entre indivíduos e os objetos que eles vêm como sendo seus para utilizarem como eles bem entenderem. Estudiosos de ciências sociais frequentemente conceituam a propriedade como um "conjunto de direitos e obrigações". Eles defendem que a propriedade não é um relacionamento entre pessoas e coisas, mas sim um relacionamento entre pessoas relacionadas a coisas.

Propriedade Intelectual

Denomina-se “propriedade intelectual” o conjunto de normas destinadas à proteção do trabalho intelectual humano. Divide-se em dois grandes ramos: propriedade industrial e direito de autor. O ramo da “propriedade industrial” está relacionado às criações intelectuais de natureza utilitária, industrial ou comercial, como os inventos, marcas, modelos de utilidade, desenhos industriais, segredos de negócio e as novas variedades vegetais. Já o ramo do direito de autor está relacionado à proteção da criação intelectual de natureza estética, como as obras literárias, desenhos, pinturas, música, cinema e outras criações de natureza artística.

"A idéia básica subjacente ao conceito de propriedade intelectual é que o autor ou criador do novo bem determina, dentro de limites socialmente aceitos e legalmente protegidos, as condições sob as quais o bem pode ser usado por terceiros." (Imre Simon)

3 Patente

Uma Patente é um documento legal que representa um conjunto de direitos exclusivos concedidos por um governo a um inventor ou a um pretendente por tempo limitado (normalmente 20 anos a contar da data de arquivo). O termo significa colocar em aberto (à inspeção pública), que denota originalmente os decréscimos reais que concedem direitos exclusivos a determinados indivíduos ou negócios. Pela definição original da palavra, uma teoria da legislação da patente é induzir o inventor a divulgar o conhecimento para o avanço da sociedade na troca de um período limitado de exclusividade. Consequentemente uma patente é um direito similar ao direito de monopólio.

Patente, ao contrário do copyright, não permite nem mesmo a reprodução da obra sem o devido pagamento de royalties, atribuindo poder máximo de exploração, utilização da obra pelo autor.

A pesquisa e o desenvolvimento para elaboração de novos produtos (no sentido mais abrangente) requerem, na maioria das vezes, grandes investimentos. Proteger esse produto através de uma patente significa prevenir-se de que competidores copiem e vendam esse produto a um preço mais baixo, uma vez que eles não foram onerados com os custos da pesquisa e desenvolvimento do produto. A proteção conferida pela patente é, portanto, um valioso e imprescindível instrumento para que a invenção e a criação industrializável se torne um investimento rentável. Patente é um título de propriedade temporária sobre uma invenção ou modelo de utilidade, outorgados pelo Estado aos inventores ou autores ou outras pessoas físicas ou jurídicas detentoras de direitos sobre a criação. Em contrapartida,

o inventor se obriga a revelar detalhadamente todo o conteúdo técnico da matéria protegida pela patente.

Durante o prazo de vigência da patente, o titular tem o direito de excluir terceiros, sem sua prévia autorização, de atos relativos à matéria protegida, tais como fabricação, comercialização, importação, uso, venda, etc.

4 A história

(Extraído do artigo de Imre Simon):

Este conceito parece ser um direito natural do autor, a sua formalização, porém, só veio a ser relevante com a invenção da impressão. A conceituação formal e a proteção legal da propriedade intelectual parece ter surgido no início do século XVIII. A intenção era oferecer incentivos a inovadores através da concessão de monopólios restritos. A lei do 'copyright' incentivaria autores enquanto a lei das patentes incentivaria os inventores de idéias com valor comercial.

Este princípio foi incluído na Constituição dos Estados Unidos no fim do século 18. O artigo I, seção 8, clausula 8 dá poderes ao Congresso Americano para

"promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries"

Como se vê, a motivação básica, nesse ambiente legal, para o estabelecimento da propriedade intelectual é o desejo de incentivar a produção intelectual. Oferece-se, em contrapartida, a concessão de certos direitos exclusivos limitados.

(Extraído e traduzido do site www.itds.treas.gov):

Os primeiros tratados internacionais cobrindo os direitos da propriedade intelectual, a Convenção de Paris para a proteção de propriedade industrial e a Convenção de Berne para a proteção de literatura e trabalhos artísticos, foram criados na década de 1880 e já foram atualizados diversas vezes. Eles são administrados pela WIPO (World Intellectual Property Organization), uma agência da ONU fundada em 1967.

Na década de 80, os Estados Unidos e outros países industrializados pressionaram com sucesso para incluir os direitos de propriedade intelectual na convenção do Uruguay de negociações de trocas multilaterais. O acordo de 1994 sobre os aspectos relacionados a trocas dos direitos da propriedade intelectual permite o estabelecimento de padrões e para a garantia destes padrões nas nações participantes. É administrado pela World Trade Organization (WTO), fundada em 1994 por acordos da convenção do Uruguay.

(Extraído da Wikipédia):

Na Europa as patentes são regidas pela Convenção da Patente Europeia (CPE) de 1972. A legislação nacional dos países signatários da CPE (actualmente 36) deriva desta convenção.

O Artigo 52 da EPC define as Invenções patenteáveis e exclui claramente "programas para computadores".

Tradução livre do artigo 52:

Patentes europeias serão concedidas a todos os inventos que sejam susceptíveis de aplicação industrial, que sejam novos e que envolvam um passo inventivo.

Os seguintes em particular não serão considerados inventos dentro do significado do parágrafo 1:

descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;

criações estéticas;

esquemas, regras e métodos para desempenhar actos mentais, jogar jogos ou fazer negócios, e programas para computadores;

apresentações de informação.

As provisões do parágrafo 2 irão excluir a patentabilidade apenas quando uma aplicação da patente europeia ou uma patente europeia esteja relacionada com estes assuntos ou actividades como tais.

Métodos para o tratamento do corpo humano ou animal por cirurgia ou terapia e métodos de diagnóstico praticados no corpo humano ou animal não serão considerados como invenções susceptíveis de aplicação industrial dentro do significado do parágrafo 1. Esta provisão não será aplicada a produtos, em particular substâncias ou composições, para uso em qualquer destes métodos.

O parágrafo 3 é confuso, mesmo encurtado e simplificado como está aqui, mas significa que não se pode patentear "programas para computador como tal" (como diz a legislação portuguesa), ou seja em si ou por si só. Todavia um invento (uma máquina ou processo de fabrico por exemplo) que use software, esse sim pode ser patenteado. O problema é que esta barreira, não é fácil de estabelecer e ainda deixa muito à interpretação do Gabinete de Patentes Europeu (GPE). O Concelho de Apelos deste último determinou nos últimos anos que estas exclusões do Artigo 52 se referem a coisas não "técnicas", mas um programa que resolva um problema técnico tem carácter técnico e pode ser patenteado. Estima-se que o GPE tenha concedido até hoje 30 mil patentes de software.

As patentes concedidas pelo GPE são convertidas em patentes nacionais de acordo com a legislação em vigor, jurisprudência e prática dos gabinetes de cada país. Desta forma existem disparidades significativas no tratamento de alguns tipos de patentes, em particular as de software. Nomeadamente o Gabinete de Patentes do Reino Unido tem uma política próxima do GPE, mas na Alemanha há jurisprudência contrária (carácter técnico envolve utilização das forças da natureza). Da mesma forma processos por violação de uma patente europeia têm de ser levantados individualmente em cada país, sem qualquer garantia quanto à uniformidade dos resultados.

Foi no sentido de harmonizar o tratamento destas patentes a nível europeu que a Comissão Europeia propôs em 2002 uma directiva sobre "Inventos Implementados por Computador",

que basicamente codificava em lei a prática do GPE. Foi criticada por aproximar o sistema europeu ao americano, onde tudo é patenteável, por colocar em risco as pequenas e médias empresas de software assim como o desenvolvimento de software livre/fonte-aberta (vulgo "open source").

Na primeira passagem pelo Parlamento Europeu em Setembro de 2003 a directiva foi alterada no sentido de proibir eficazmente o patenteamento de software. A Comissão Europeia rejeitou essas emendas e num processo de discussão e votação conturbado conseguiu que o Conselho dos Ministros nacionais da tutela aprovasse o seu texto em 18 de Março de 2004. Na segunda passagem pelo Parlamento Europeu a 6 de Julho de 2005, apesar da forte pressão de grandes empresas multinacionais para que o texto da Comissão e Conselho fosse aprovado, a proposta de directiva acabou rejeitada de forma esmagadora (648 votos contra, 14 a favor e 18 abstenções).

5 As leis

Nos Estados Unidos a propriedade intelectual é protegida por diversas leis, como por exemplo patentes, trademarks, service marks, copyrights, e trade secrets. É um bom exemplo estudarmos as leis deste país, pois são baseadas em convenções globais e muitas vezes servem de modelo para diversos países. Vejamos algumas características destas proteções:

Patentes

Uma patente deve obedecer duas regras básicas:

A invenção deve ser nova, e não-óbvia.

Patente deve ser arquivada um ano depois que o inventor começou a explorar (ou tentar explorar) comercialmente a invenção ("period of grace").

Enquadrada no acordo de junho de 1995, Uruguay Round TRIPS(Trade-Related Aspects of Intellectual Property), as patentes duram 10 anos a partir da data de arquivamento.

Em geral, existem 3 tipos de patentes: 1) Proteção da utilidade de uma invenção 2) Novo design de um objeto. 3) Invenção ou descobertas na reprodução assexuada de distintas, e/ou novas variedades de plantas.

Trademarks

Qualquer palavra, símbolo, design ou combinação destes usada para distinguí-los de outros em certo ramo. Ao contrário das patentes, ela é instaurada sem qualquer procedimento formal por parte do governo. Posse de uma trademark é conseguida por ser o primeiro a usar a trademark em bens no comercio. Após 3 anos sem uso, uma trademark é abandonada.

Diversos países provém remédios (através de leis nacionais) para possuidores de trademarks contra os seguintes:

Uso não-autorizado da mesma ou marca similar no mesmo ou ramo similar.

Uso não-autorizado de marca idêntica ou tipo de produto idêntico, normalmente com algum intuito de enganar o público.

Uso não-autorizado da mesma ou marca similar em qualquer maneira que falsamente sugere uma conexão com o possuidor legítimo da trademark.

Copyrights

Um direito exclusivo concedido por lei por um período de tempo para reproduzir uma literatura original ou trabalho artístico fixado em qualquer meio tangível de expressão; para preparar trabalhos derivados baseados em trabalhos originais; e para fazer publicidade ou exibir o trabalho.

A proteção copyright significa que certos usos de um trabalho são fiéis apenas se feitos com autorização do dono da copyright. Contudo, a proteção copyright não é estendida a toda ideia, procedimento ou conceito explicado ou embutido no trabalho sob a copyright. Ao invés disso, a proteção é limitada a uma ideia de expressão particular de um autor ou procedimento em um meio tangível.

Trade secrets

É o conhecimento mantido em segredo para o propósito de se obter vantagens sobre competidores. Não há proteção de trade secrets que ocorram através de descoberta acidental, descoberta normal, invenções não relacionadas, e engenharia reversa.

Desapropriações de trade secrets podem ocorrer quando uma pessoa que tem uma relação confidencial com o dono da informação viola o dever da confidencialidade ou quando uma pessoa sem o dever da confiabilidade utiliza meios impróprios para descobrir a informação.

Da legislação brasileira sobre propriedade intelectual, podemos destacar alguns itens:

Lei nº 9.609, de 19.02.98

Dispõe sobre a proteção de propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. (LEI DE SOFTWARE)

Lei nº 9.279, de 14.05.96

Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. (LEI DAS PATENTES). Segundo tal lei, não são passíveis de registro formal criações puramente intelectuais e abstratas, tais como um Método Rápido de Divisão, um Novo Método para ensinar Idiomas etc. Portanto, software não é, no geral, passível de patenteamento. No entanto, na prática isso não ocorre, visto que muitas empresas os patenteiam.

Decreto nº 5.244, de 14.10.2004

Dispõe sobre a composição e funcionamento do Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos contra a Propriedade Intelectual, e dá outras providências.

Decreto de 21.08.2001

Cria, no âmbito da CAMEX - Câmara de Comércio Exterior, o Grupo Interministerial de Propriedade Intelectual, disciplina sua composição e funcionamento, e dá outras providências.

Decreto nº 2.556, de 20.04.98

Regulamenta o registro previsto no art. 3º da Lei nº 9.609, de 19.02.98, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

6 A tecnologia

A indústria cultural enfrenta atualmente uma explosão sem igual de casos de violação de direitos autorais baseados no uso da Internet: músicas são copiadas de um computador para outro com programas específicos, fotos jornalísticas são reproduzidas sem a autorização dos donos em portais de notícias na Internet, softwares para microcomputadores são enviados por e-mail entre amigos. A Internet, com a atual disponibilidade de acesso por provedores gratuitos e a crescente popularização dos acessos rápidos, tem se mostrado hostil à regulamentação e à proteção dos direitos autorais de obras artísticas (fotos, músicas, textos, artigos e poesias, e mesmo livros inteiros) e programas de computador.

O fenômeno, conhecido como P2P - código em inglês peer to peer, ou seja, transmissão de dados de parceiro a parceiro - e presente em softwares como Kazaa, E-mule, BitTorrent, entre outros, está tomando o tempo de muitas empresas dedicadas à segurança da informação e também de legisladores e juristas. Para ter uma idéia do tamanho do problema, nos Estados Unidos, a criptografia, ciência que desenvolve formas de codificar informações, é considerada assunto de Estado. Grandes centros de processamento de dados são mantidos com verbas federais para o desenvolvimento de linguagens criptográficas cada vez melhores. Nenhuma empresa de software pode vender criptografia sem o conhecimento e aval do Depto. de Defesa.

A disseminação pela Internet de informações e obras com direitos autorais protegidos é uma questão seríssima e preocupa países como os Estados Unidos, que dispõem de um tratado legal sobre o assunto, chamado Digital Millenium Copyright Act (algo como "Tratado de direito autoral para o milênio digital"), ou simplesmente DMCA. O DMCA é a ferramenta jurídica que versa sobre a circulação de obras com direitos autorais na grande rede.

A grande questão é que, depois de digitalizada, uma obra pode ser transmitida por quaisquer meios de comunicação de dados sem maiores problemas. E esta facilidade, aliada

à dificuldade de serem identificados indivíduos na Internet, tem sido responsável por batalhas legais (reportamos alguns casos no tópico abaixo Casos e Fatos).

Uma das grandes batalhas está relacionada a tecnologia de leitura dos populares DVDs?. O filme dentro de um disco de DVD é criptografado. Para instalar o programa decodificador em um leitor de DVD, é preciso uma cópia licenciada da DVD-CCA (DVD Copy Control Association). Este sistema foi, supostamente, desenvolvido para proteger direitos autorais. Porém, um efeito colateral, é a criação de "zonas" mundiais, onde os filmes podem ser entendidos apenas pelos respectivos equipamentos de DVD. Os críticos do sistema dizem que ele reforça o monopólio e aumenta o preço dos produtos baseados neste sistema. Os defensores dizem que é necessária alguma forma de proteção dos direitos autorais, caso contrário, os usuários poderiam copiar o conteúdo dos discos para os computadores.

O problema cresce, cada vez mais, com o aumento da capacidade de transmissão das redes ligadas à Internet, e com o aumento das capacidades dos microcomputadores pessoais. Se até cinco, dez anos atrás, era impensável armazenar músicas e filmes em um PC, hoje em dia isso é trivial. Difícil é prever qual será a próxima fronteira neste sentido a ser quebrada e de que maneira o direito autoral continuará a ser encarado.

7 A indústria

As patentes e a propriedade intelectual são instrumentos essenciais na difusão do conhecimento e para sua transformação em benefícios sociais. Constituem também excelentes meios para aproximar universidade e empresa, beneficiando ambas as partes e favorecendo o avanço tecnológico. No cenário internacional são muitas as pesquisas realizadas nas universidades transferidas para a indústria que chegam com sucesso ao mercado. É o caso das descobertas de vacinas, fármacos, alimentos transgênicos, sistemas de telecomunicação e de tecnologia da informação, entre outros.

A questão da defesa dos direitos de propriedade intelectual, de legislações pertinentes e das instituições encarregadas de tratar da matéria tem sido objeto de ampla discussão pública recentemente. O foco tem sido no funcionamento do Instituto Nacional de Propriedade Industrial - INPI - particularmente suas deficiências operacionais e a demora que acarretam para o atendimento das demandas que lhe são submetidas. É fato que o INPI enfrenta dificuldades e que sofreu um processo de deterioração nos últimos quinze anos, que tem afetado seu funcionamento. O governo está ciente e já está tomando as medidas operacionais necessárias para reaparelhar o instituto, tanto com recursos humanos, como financeiros.

Apesar dessa saudável preocupação com o instituto, há uma clara ausência de debate mais substantivo sobre a questão patentária. O tratamento dispensado pelos críticos é meramente operacional e evita questões fundamentais da propriedade industrial e da política industrial e tecnológica. É um enfoque parcial de uma questão muito ampla e que restringe o debate a aspectos procedimentais, muitas vezes sob uma visão clientelista e cartorial da propriedade intelectual e do INPI.

A questão de patentes vem suscitando amplo debate ético, jurídico, econômico e tecnológico desde meados do século XIX. Apesar da controvérsia sobre sua efetividade econômica e sistêmica estar longe de ter sido decidida ou encerrada, há incontestável predominância de adoção do sistema patentário no mundo atual. A defesa dos "direitos de propriedade intelectual" tornou-se um dos indicadores relevantes para empresas e investidores avaliarem seu interesse em investir em países em desenvolvimento, particularmente em áreas tecnológicas. Ademais, o próprio espaço de autonomia nacional para decidir sobre a questão patentária foi significativamente reduzido pelo acordo de TRIPS da Rodada Uruguai de Negociações Comerciais Multilaterais, que culminou com a criação da OMC. O debate sobre os benefícios da patenteabilidade tornou-se, assim, predominantemente acadêmico. Não obstante, há ampla discussão jurídica, operacional e econômica, tanto nacional, como multilateral, sobre a proteção em áreas de fronteira tecnológica (particularmente de tecnologia informação e comunicação e biotecnologia) e um contínuo debate, ora em plena vigência na Europa, sobre os benefícios e problemas da patenteabilidade de "software".

O sistema patentário pode trazer benefícios relevantes, mas também pode ampliar dificuldades de capacitação tecnológica, sobretudo para países em desenvolvimento. Na discussão acadêmica, diversas questões são sugeridas e argüidas por defensores de um ou outro lado. Há, não obstante, um elemento que parece ser incontestável: o sistema patentário serve para disseminar informação tecnológica, o que acelera o crescimento da produtividade.

Para um país como o Brasil, cuja dependência tecnológica se traduz em remessas para o exterior próximas à faixa de US\$ 4 bilhões anuais, é fundamental fazer pleno uso da propriedade industrial para avançar nossos objetivos de capacitação industrial e tecnológica. A propriedade industrial não pode ser vista apenas na sua dimensão procedimental e operacional. Assim, adquire particular relevância o pleno uso desse potencial de disseminação tecnológica referido no parágrafo anterior.

Os condicionantes acima descritos apontam para a necessidade de uma legislação de propriedade intelectual moderna e afinada com nossos compromissos internacionais (a nossa preenche essencialmente esses requisitos), o que não deve restringir nosso esforço de buscar flexibilizar aspectos e/ou a implementação de regras de acordos internacionais que nos sejam prejudiciais, especialmente de TRIPS (como vem ocorrendo com relação à área de saúde). Indicam também a necessidade de melhorar o desempenho operacional do INPI e de fazer uso da propriedade industrial como instrumento de capacitação industrial e tecnológica.

Para atingir esses objetivos, é fundamental que o INPI se integre de forma mais plena à rede de instituições tecnológicas voltadas para a capacitação tecnológico-industrial do País. É necessário estimular a interação do INPI com essas instituições. Essa interação deve facilitar a irradiação dos conhecimentos tecnológicos relevantes do INPI, particularmente de sua base de dados de patentes, para as instituições acadêmicas, de pesquisa e para os setores industriais relevantes e as próprias indústrias. No sentido inverso, o INPI deve fazer uso pleno dos avanços e conhecimentos tecnológicos desse sistema. Em suma, o INPI deve ser o ponto focal de um sistema mais amplo de propriedade industrial, que opere em rede

com outras instituições e que seja bidirecional. Dessa forma, o INPI não pode-se constituir numa entidade autárquica e cartorial, isolada dos demais institutos e instrumentos relevantes para a capacitação tecnológica e industrial nacional.

Outra dimensão fundamental é a difusão da cultura da propriedade industrial. Assim, as universidades, os institutos de pesquisa e as indústrias, particularmente as que dependem de tecnologia tem de estar adequadamente informadas para fazer uso da legislação de propriedade intelectual. Há inúmeros exemplos, muitos dos quais já parte do folclore sobre o assunto, de inventos ou avanços tecnológicos que deixaram de trazer os benefícios comerciais e financeiros possíveis por não terem as empresas, inventores ou instituições de pesquisa em questão tomado as medidas necessárias para protegê-los adequadamente. Não é por outra razão que o projeto de lei de inovação prevê a existência de núcleos de inovação tecnológica nas Instituições de Ciência e Tecnologia que determinem a política de propriedade intelectual da instituição.

O conhecimento dos direitos de propriedade intelectual e a adoção de políticas adequadas torna-se particularmente relevante nas incubadoras de empresa de base tecnológica.

8 Casos e Fatos

Um dos principais casos judiciais envolvendo propriedade intelectual na internet nos últimos anos foi o Napster (o primeiro programa P2P a ser criado). O Napster revolucionou o transporte de arquivos via Internet, e causou muita polêmica junto a grandes empresas da indústria fonográfica que acusava o serviço de promover a pirataria ao possibilitar a troca de arquivos de áudio protegidos por copyright. O fundador do Napster, Shawn Fanning, um programador de computadores, diz que a idéia do software era disseminar informação e músicas de novos artistas, através da Internet.

O Napster foi processado pela Recording Industry Association of América RIAA e, em dezembro de 2002, foi comprado pelo grupo Roxio, fabricante de softwares para gravação de CD e DVD, e passou a vender as músicas arquivadas aos usuários.

Além deste, temos outros casos de batalhas jurídicas envolvendo propriedade intelectual, como a do jovem norueguês Jon Johansen. Jon, junto com uma equipe de programadores europeus, decodificou o código que torna o formato de filmes DVD criptografado, ou seja, escrito em um código que precisa ser entendido pela máquina que lê o disco. Ele foi processado por colocar seu programa, o polêmico De-CSS disponível na Internet. A revista Com Ciência reportou o fato, em junho de 2000, quando Jon foi preso junto com seu pai, acusado de facilitar e produzir ferramentas para violação de direitos autorais na Internet.

Segundo Rik van Riel, programador Linux, "o programa que Jon fez é perfeitamente legal na Europa, e inclusive, Jon ganhou um prêmio nacional na Noruega, pelo seu trabalho no De-CSS. Atualmente ele trabalha em uma companhia de segurança da informação e parece estar indo bem."

Mais um exemplo é do site [OpenDVD?.org](http://www.opendvd.org), que dedica-se a democratizar o formato DVD de codificação de filmes. Uma batalha que conta, de um lado, com as gigantes DVD Copy Control Association (DVD-CCA) e a Motion Pictures Association of America (MPAA). A MPAA é a união das grandes produtoras de cinema dos Estados Unidos, e responsável pelos interesses comerciais das maiores empresas de entretenimento do mundo. As duas corporações processam desenvolvedores independentes de DVD players, dizendo que é necessário uma licença do código CSS (Content Scrambling System), de propriedade da DVD-CCA, para fabricar um DVD player.

9 Conclusão

Pelos autores:

Fernando: A proteção da propriedade intelectual, assim como seu uso, vem ganhando um espaço muito grande nos dias de hoje. Com o crescimento da Internet e dos negócios que giram em torno dela, faz-se necessária a adequação da sociedade à nova realidade. Acredito que à medida em que este meio evoluiu, da mesma maneira deverá evoluir o modo como tratamos e contextualizamos o tema da propriedade intelectual, e ainda, que pelo tema estar ganhando nova ótica e papel, ele ainda deverá ser bem mais desenvolvido daqui para frente. Mas caberá sempre à sociedade como um todo decidir as políticas e leis que governarão o uso da propriedade intelectual.

Fábio: Com a disseminação e popularização cada vez maior da internet, o tema propriedade intelectual está cada vez mais em destaque. Batalhas judiciais são instauradas quase todos os meses, e cada vez que um sistema é proibido de disponibilizar dados aos seus usuários, rapidamente surge um novo mais abrangente e de uso mais fácil. Essa discussão ainda será longa, já que envolve muitos interesses, desde intelectuais a financeiros, entre muitos grupos e empresas de todo o mundo. Caberá a sociedade mensurar qual lado da balança deverá ser o favorecido e criar um órgão ou lei para conseguir controlar e acalmar os ânimos nesta disputa. Porém, acho que isto não será tão simples de ser concretizado.

10 Referências

<http://www.ime.usp.br/~is/ddt/mac339-01/aulas/www.linux.ime.usp.br/thiago/mac339/tema6.htm>

<http://www.ime.usp.br/~is/papir/direitos/direitos-dgz.html>

http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal

<http://www.inpi.gov.br/>

http://conjur.estadao.com.br/static/section/22,1_articles

http://www.mct.gov.br/legis/prop_intelectual.htm

<http://www.itds.treas.gov/ipr.html>

http://www.sims.berkeley.edu/resources/infoecon/Intellectual_Property.html

<http://www.wipo.int/portal/index.html.en>

<http://www.tmprotect.idknet.com/eng/ip.html>

[http://www.ime.usp.br/~is/ddt/mac339/projetos/herculano/Propriedade e DA Miguel S Vieira.pdf](http://www.ime.usp.br/~is/ddt/mac339/projetos/herculano/Propriedade_e_DA_Miguel_S_Vieira.pdf)

<http://www.anprotec.org.br/anprnews/artigos/>

Disponível em:

<<http://conhecimento.incubadora.fapesp.br/portal/trabalhos/2005/SegundaFaseAPropriedadeIntellectualNaEraDaInternet>>.

Acesso em: 31 mai. 2007.