

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 21 de maio de 2025 às 08h00
Seleção de Notícias

Jota Info | BR

Direitos Autorais

Remuneração por direitos autorais do PL da IA é tecnicamente inviável, diz estudo	4
---	---

CAROLINA UNZELTE

Migalhas | BR

Direitos Autorais

STJ nega indenização por exibição de grafite em vídeo do TikTok	6
---	---

MIGALHAS

Propriedade Industrial

Os limites da produção antecipada de provas no Direito Empresarial	7
--	---

O Antagonista | BR

19 de maio de 2025 | Marco regulatório | INPI

iPhone pode mudar de nome no Brasil, veja novidade	8
--	---

TECNOLOGIA | REDAÇÃO O ANTAGONISTA

Correio Braziliense - Online | BR

Direitos Autorais

Jennifer Lopez é processada por paparazzi após publicar fotos dela mesma	9
--	---

DIVERSÃO E ARTE | GABRIEL BOTELHO

Marco regulatório | INPI

Relatório dos EUA mostra Brasil na "lista amarela" de propriedade intelectual	10
---	----

ECONOMIA E NEGÓCIOS | FRANCISCO ARTUR DE LIMA

Exame.com | BR

Direitos Autorais

Câmara instala comissão para analisar projeto que regulamenta Inteligência Artificial no Brasil	12
---	----

AGÊNCIA O GLOBO

21 de maio de 2025 | Pirataria

Cigarro é o produto mais contrabandeado do Brasil; prejuízo é de R\$ 10,5 bilhões, diz associação	14
---	----

LUIZ ANVERSA

Folha.com | BR

Marco regulatório | INPI

WePink supera gigantes e lidera em registros de marcas no país	16
--	----

COLUNAS E BLOGS | DIEGO FELIX

Remuneração por direitos autorais do PL da IA é tecnicamente inviável, diz estudo



O modelo de remuneração por **direitos** autorais previsto no Projeto de Lei 2.338/2023, que regulamenta a inteligência artificial no Brasil, é tecnicamente inviável, segundo estudo publicado nesta terça-feira (20) pelo think-tank Reglab. A principal razão, segundo o estudo, está na impossibilidade dos sistemas de IA generativa rastrear a contribuição específica de cada obra, como textos, músicas e imagens, usada durante o treinamento dos modelos.

A proposta, aprovada no Senado em dezembro de 2024, agora aguarda análise na Câmara dos Deputados. O texto prevê mecanismos de remuneração para titulares de **direitos** autorais cujas obras tenham sido utilizadas no treinamento de sistemas de IA, mesmo que de forma indireta. Para o Reglab, no entanto, não há hoje soluções técnicas confiáveis ou escaláveis que permitam a operacionalização desse modelo.

"Os achados desta pesquisa não devem ser usados isoladamente contra a regulação, ou contra a valorização dos direitos de criadores e criadoras", diz o estudo. "Pelo contrário, suas inferências apontam para a necessidade de uma regulação baseada em evidências, que considere a realidade do setor e os limites técnicos da tecnologia existente".

O estudo "Remuneração por **Direitos** Autorais em IA: Limites e Desafios de Implementação" foi patrocinado pelo Google, pela Meta e pelo escritório abpi.empauta.com

Baptista Luz Advogados, mas conduzido e interpretado de forma independente pelo Reglab.

Conduzido entre março e abril, foi baseado em entrevistas semiestruturadas com oito especialistas técnicos nas áreas de ciência da computação, engenharia de software, aprendizado de máquina e arquitetura de soluções de IA, além da análise das 24 sessões da Comissão Temporária Interna sobre Inteligência Artificial no Senado (CTIA), que discutiu o PL.

Limitação

Segundo a pesquisa, os modelos baseados em aprendizado de máquina não funcionam por indexação direta de conteúdo, como acontece em uma biblioteca digital ou serviço de streaming. Em vez disso, os dados são fragmentados em palavras, convertidos em vetores numéricos e utilizados para identificar padrões estatísticos e probabilidades de associação.

Assim, o produto da IA generativa é construído com base em correlações estatísticas entre vetores, não em citações ou trechos identificáveis. Por isso, não é possível mensurar a contribuição relativa de cada obra utilizada no treinamento.

A análise também mostrou participação mínima de profissionais de áreas STEM (ciência, tecnologia, engenharia e matemática) e baixa incidência de falas que abordassem **direitos** autorais a partir de perspectivas técnicas - apenas 16% dos participantes e, deste número, apenas 4 pessoas falaram diretamente sobre **direito** autoral.

A baixa participação de técnicos pode ajudar a explicar as razões por trás da baixa aplicabilidade do que é previsto no texto, diz Pedro Henrique Ramos, diretor do Reglab e um dos autores do estudo. Segundo Ramos, a impossibilidade de mensurar o peso

Continuação: Remuneração por direitos autorais do PL da IA é tecnicamente inviável, diz estudo

de obras autorais em produtos gerados por IA generativa não vem de falta de investimentos ou de vontade política. "Perguntamos isso para um dos entrevistados, e ele respondeu assim: 'As empresas podem até criar outra coisa, mas não vai ser inteligência artificial generativa. Vai ser uma outra coisa'", diz.

"Procuramos em bases acadêmicas, papers, experimentos... E confirmamos exatamente o que os nossos entrevistados falavam. Tem muitos papers que estão tentando fazer algumas experiências, mas nenhuma das experiências com resultados maduros. Todas elas com resultados muito experimentais", diz Ramos.

Na academia, uma das abordagens em teste é o uso da teoria dos jogos - uma ferramenta matemática para modelar decisões interdependentes - como forma de estimar, de maneira probabilística, a contribuição de cada dado no treinamento. Mas, segundo Ramos, isso também enfrenta limites metodológicos. "O fato de a letra de uma música estar em 10 sites diferentes, por exemplo, não significa que ela terá mais peso, porque os dados são redundantes e a contagem não é direta".

Riscos regulatórios

Além de apontar a inviabilidade técnica da proposta atual, o estudo alerta para efeitos adversos caso o Brasil adote uma regulação excessivamente restritiva, como a exigência de licenciamento prévio e individualizado para o uso de dados no treinamento de IA.

Para a pesquisa, há o risco de redução da qualidade

dos modelos, por menor diversidade e quantidade de dados; aumento de custos de desenvolvimento, especialmente para startups; concentração de mercado, com grandes empresas adquirindo acesso exclusivo a grandes bases de dados; fuga de centros de desenvolvimento, com deslocamento de operações para países com regras mais flexíveis.

O PL 2.338/2023 prevê exceções ao uso de obras protegidas apenas para instituições sem fins lucrativos, como universidades, bibliotecas e museus. Também estabelece a obrigatoriedade de transparência sobre as bases de dados utilizadas e permite mecanismos de negociação coletiva ou direta entre desenvolvedores e titulares de direitos.

Esse modelo, além de inoperável, segundo o estudo, pode ser restritivo - e outras legislações ao redor do mundo podem fornecer inspirações úteis. Ramos cita como exemplo o modelo da União Europeia, que adota uma lógica de *opt-out*. Nele, os dados disponíveis publicamente podem ser usados para treinamento, salvo se o titular de direitos indicar explicitamente que não deseja esse uso - por meio de mecanismos técnicos como *metadados* ou *restrições* de acesso, como paywalls.

Outro modelo de lei também poderia auxiliar em outras frentes, como a de data centers, cuja política nacional foi anunciada recentemente. "Não adianta um monte de isenção tributária, de você ter facilidades nos negócios, custos de energia, quando as empresas vão correr o risco de ter que mudar totalmente seus data centers, mudar o conteúdo do seu software, dos seus sistemas, por conta de leis locais", diz Ramos.

STJ nega indenização por exibição de grafite em vídeo do TikTok



Turma entendeu que obra foi usada como cenário acessório e sem prejuízo ao artista.

Direitos autorais STJ nega indenização por exibição de grafite em vídeo do TikTok Turma entendeu que obra foi usada como cenário acessório e sem prejuízo ao artista.

Da Redação terça-feira, 20 de maio de 2025 Atualizado às 18:15 Compartilhar ComentarSiga-nos no A A

A 3ª turma do STJ rejeitou pedido de indenização por suposta violação de **direitos** autorais envolvendo um grafite exposto no Beco do Batman, ponto turístico de São Paulo.

O colegiado seguiu o voto do relator, ministro Ricardo Villas Bôas Cueva, que entendeu que a imagem da obra foi utilizada apenas como cenário incidental, sem afetar a exploração econômica do trabalho artístico.

O recurso foi apresentado por Prozak, nome artístico do autor da obra, que alegou uso indevido do grafite em um vídeo publicado no Instagram com fins promocionais para o aplicativo TikTok.

Ele afirmou que não autorizou o uso da imagem, não foi creditado e que houve finalidade comercial, o que justificaria a indenização por danos morais e ma-

teriais.

Em 1ª instância o pedido foi julgado improcedente e a decisão foi mantida pelo TJ/SP.

Voto do relator

Ao relatar o caso no STJ, ministro Ricardo Villas Bôas Cueva observou que não houve exploração comercial direta da obra, tampouco prejuízo comprovado ao autor.

Ressaltou que o grafite foi exibido de forma acidental e acessória, e que o foco do vídeo era o dançarino contratado, não a obra plástica.

"A representação não afetou a exploração normal da obra", afirmou.

Veja o voto:

Processo: REsp 2.174.943

Os limites da produção antecipada de provas no Direito Empresarial



(...) O sigilo empresarial não representa mero capricho dos agentes econômicos, mas ativo intangível, muitas vezes mais valioso do que o próprio patrimônio material. Na tradição jurídica brasileira, esta compreensão manifesta-se na proteção legal aos segredos de negócio e informações confidenciais. A Lei de Propriedade Industrial [Lei nº 9.279/96], em seu art. 195, XI e XII, tipifica como crime de concorrência desleal a divulgação, exploração ou utilização de segredos de negócios ou informações confidenciais obtidas em relação contratual ou empregatícia, mesmo após o término do contrato ou mediante fraude.

Dados sobre estrutura de custos, margens operacionais, estratégias de expansão, técnicas produtivas, listas de clientes, modelos de negócio, pesquisas em andamento e inúmeras outras informações sensíveis compõem o patrimônio informacional da empresa que, uma vez exposto, tem a capacidade de comprometer irreversivelmente sua posição no mercado. A proteção a tais informações não visa apenas ao interesse egoístico do empresário, mas à própria funcionalidade do sistema con-

correncial, que pressupõe diferenciação e inovação constantes.

A exposição indevida de informações estratégicas sem que haja respeito ao contraditório gera efeitos deletérios não apenas para a empresa diretamente afetada, mas para todo o ecossistema concorrencial. Permitir que um agente econômico tenha acesso privilegiado a dados sensíveis de seu competidor significa conceder-lhe vantagem competitiva artificial, comprometendo a paridade de armas que deve orientar a disputa no mercado.

Quando um tribunal determina, por exemplo, a exibição de documentos contendo "segredos de negócio", está potencialmente interferindo na própria dinâmica concorrencial do setor. Por isso, como bem pontuado pelo Desembargador Cesar Ciampolini, "há de haver mínimos indícios do direito à prova pleiteada, mormente quando se pretende o exame de sigilos fiscal, contábil e de segredos de negócio" de uma empresa⁶.

A jurisprudência, atenta a estas questões, tem adotado postura cautelosa quando a produção antecipada envolve informações empresariais sigilosas. Reconhece-se que o acesso a tais dados deve ser excepcional e condicionado à demonstração robusta de sua necessidade, sob pena de configurar-se verdadeira "devassa" incompatível com os valores tutelados pelo ordenamento jurídico.

A patológica "fishing expedition". Guerras societárias, disputas empresariais e a tentativa instrumentalização do Poder Judiciário (...)

iPhone pode mudar de nome no Brasil, veja novidade

TECNOLOGIA

A disputa pelo uso da marca "iPhone" no Brasil entre a Gradiente e a Apple é um dos casos mais emblemáticos do direito de propriedade intelectual no país. Esta longa batalha legal teve um novo capítulo quando o Superior Tribunal de Justiça (STJ) decidiu, por unanimidade, manter o direito da Gradiente sobre a marca "G Gradiente iPhone". Esta decisão anulou uma sentença anterior do Tribunal Regional Federal da 2ª Região (TRF-2), que havia declarado a caducidade do registro.

O caso remonta a 2000, quando a Gradiente lançou um celular sob o nome "G Gradiente iPhone". Em 2007, a Apple introduziu seu iPhone nos Estados Unidos, e no ano seguinte, a Gradiente registrou formalmente a marca no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**INPI**). A partir de 2012, a Apple iniciou uma série de ações legais para anular o registro da Gradiente, alegando confusão de mercado e possível aproveitamento indevido de sua reputação global.

O embate entre as duas empresas se estendeu por mais de uma década, envolvendo diversos recursos e contestações em diferentes instâncias judiciais. O TRF-2 havia decidido anteriormente pela caducidade do registro da Gradiente, mas essa decisão foi suspensa após recurso da Apple. Agora, com a decisão do STJ, a Gradiente reforça sua posição no mercado brasileiro.

O relator do processo no STJ, ministro Marcelo Siqueira, destacou que não há evidências de uso indevido ou má-fé por parte da Gradiente. A empresa cumpriu todos os requisitos legais para registrar e explorar sua marca. Esta decisão dá à Gradiente a

possibilidade de continuar comercializando seus produtos sob a marca "iPhone" no Brasil.

Com a decisão favorável do STJ, a Gradiente ganha um novo fôlego na disputa, mas o caso ainda não está encerrado. O processo segue pendente no Supremo Tribunal Federal (STF), onde ainda não há previsão de julgamento do mérito. Até que uma decisão final seja tomada, a Gradiente pode continuar a usar a marca "iPhone" no Brasil.

Analistas acreditam que, caso a Gradiente vença também no STF, a Apple poderá ter que negociar um acordo ou buscar soluções em instâncias internacionais. A disputa destaca a complexidade das questões de propriedade intelectual em um mercado globalizado, onde empresas locais e multinacionais frequentemente se enfrentam.

Para a Gradiente, a manutenção do direito sobre a marca "iPhone" representa não apenas uma vitória legal, mas também um reconhecimento de sua iniciativa pioneira no mercado brasileiro. O presidente do Conselho da Gradiente, Eugênio Staub, defendeu a legitimidade da empresa, afirmando que não se trata de copiar a Apple, mas de valorizar suas próprias conquistas.

Por outro lado, a Apple continua a buscar formas de proteger sua marca e reputação global. A empresa pode considerar novas estratégias legais ou negociações para resolver a disputa. Enquanto isso, a decisão do STJ permite que a Gradiente continue a explorar o nome "iPhone" no Brasil, pelo menos até que o STF se pronuncie.

Jennifer Lopez é processada por paparazzi após publicar fotos dela mesma

DIVERSÃO E ARTE



que alega ter feito as fotos que Jennifer publicou, a cantora usou as imagens sem receber a devida autorização.

Segundo informações publicadas pela BBC, as fotos datam de janeiro deste ano. A festa ocorreu na noite anterior ao Globo de Ouro 2025 e as fotos foram feitas no momento em que a famosa chegou ao evento organizado pelos estúdios Amazon MGM e pela revista Vanity Fair.



Siga o canal do Correio no WhatsApp e receba as principais notícias do dia no seu celular

De acordo com os autores do processo, o fato da artista aparecer nas fotos não a dá o direito de publicá-las. O processo explicita que os **direitos** autorais pertencem a quem fez as fotografias. É alegado, além disso, que o ato trouxe prejuízos financeiros. Eles pedem US\$ 150 mil de indenização (cerca de R\$ 800 mil) por cada retrato.

"As fotos foram usadas para promover as aparições públicas de Jennifer Lopez, aumentar o engajamento dos usuários, incentivar o compartilhamento e dar credibilidade ao seu conteúdo patrocinado. Jennifer Lopez usou as imagens para destacar o designer de suas roupas e joias, aproveitando a exposição do evento para promover suas parcerias de moda e de marcas", diz o texto do processo. Jennifer Lopez ainda não se pronunciou.

Cantora foi processada após publicar duas imagens nas redes sociais. Nas fotos, JLO aparece em uma festa privada, em Hollywood, em janeiro deste ano

A atriz e cantora Jennifer Lopez foi processada por um paparazzi por violar **direitos** autorais. O motivo do processo é a publicação de duas fotos da artista no perfil dela no . Nas imagens, JLO aparece em uma festa privada, em Hollywood, nos Estados Unidos.

Os autores do processo são o fotógrafo Edwin Blanco e a agência Backgrid. De acordo com o paparazzi, abpi.empauta.com

Relatório dos EUA mostra Brasil na "lista amarela" de propriedade intelectual

ECONOMIA E NEGÓCIOS



O Brasil foi classificado como "menos confiável" em lista produzida pelos Estados Unidos sobre a aplicação dos direitos de (PI). Nominado de 'Relatório Especial 301', o documento, publicado pelo Escritório do Representante de Comércio dos Estados Unidos (USTR), mostra o país na "Watch List" - lista de observação.

Esse documento, que é divulgado anualmente desde a década de 1970, serve como um guia para o governo norte-americano em relações com outros países, tanto em temas de PI quanto em outras áreas.

Ao lado do Brasil, aparecem países como Peru, Bolívia, Canadá e Vietnã. De acordo com o relatório do governo norte-americano, o Brasil merece "atenção bilateral para abordar problemas subjacentes de PI".

"O Brasil não possui fiscalização eficaz contra a importação e venda generalizada de produtos falsificados. O país não aderiu a tratados internacionais que atualizam a proteção de **direitos** autorais para o ambiente digital. (O Brasil) leva significativamente mais tempo do que a maioria dos países para conceder **patentes**", listou o documento.

Na avaliação da advogada Carolina Cagnoni - especialista e consultora na área de - , o fato de o Brasil

estar na Lista de Observação por acarretar consequências ao país. Na relação entre e Brasil, o relatório é usado como pressão em fóruns diplomáticos, bilaterais ou multilaterais.

"Mais significativamente, estar na lista de observação coloca o Brasil com menor confiança na visão dos . Isso pode diminuir o poder de barganha do Brasil em possíveis negociações com os Estados Unidos, mesmo que o tema negociado não seja ", explicou Carolina.

As consequências de o Brasil figurar em posição de observação também podem abranger o âmbito privado. Isso porque o Relatório 301 também pode ser utilizado como estudo para investimentos de empresas norte-americanas.

"Com base no relatório, as empresas tendem a ter menos receio ou menos confiança para investir no Brasil, que é visto como um país que não exprime confiança em ", completou.

Guerra comercial

O Relatório Especial 301 foi publicado em meio à guerra comercial entre Estados Unidos e China. Após 90 dias de troca de farpas entre os dois países, foi decidido que as tarifas dos sobre as importações chinesas cairão de 145% para 30% e as taxas da China sobre os produtos americanos serão reduzidas de 125% para 10%.

No documento emitido pelo governo norte-americano, o país oriental aparece como nível mais alto de preocupação em relação à proteção e fiscalização da nos países parceiros comerciais dos Estados Unidos.

A ligação do relatório com o cenário de "guerra co-

Continuação: Relatório dos EUA mostra Brasil na "lista amarela" de propriedade intelectual

mercado instalada pelas tarifas" é particularmente notável na análise sobre a China. Na lista, o país como "Priority Watch List" - lista de observação prioritária. Isso significa que a China desperta preocupações mais significativas em relação à PI.

A advogada Carolina observa que as observações sobre a China são "extensas". Para ela, isso é um indicador de como o documento pode ser utilizado: "eu vejo que isso aqui pode vir a ser usado também nesse contexto de guerra comercial e nesse contexto de discussão de tarifas".

INPI defesa da Propriedade Intelectual

Ao Correio, o **Instituto** Nacional de Propriedade Industrial (**INPI**) comentou o fato de a PI, no Brasil, ter sido classificada na posição de "lista de observação" pelo Relatório 301. Segundo o órgão, uma força-tarefa em parceria com o **Conselho** Nacional de Combate à Pirataria (CNCP), do Ministério da Jus-

tiça, fortalece o combate aos crimes de PI no Brasil.

O **INPI** também citou o início da operação do Diretório Nacional de Combate à **Falsificação** de **Indicações** Geográficas como uma das ações do governo em prol da PI e de combate à .

"O lançamento segue o exemplo bem-sucedido do Diretório Nacional de Combate à **Falsificação** de **Marcas**, que alcançou uma cobertura de 35% das marcas mais valiosas do mundo na plataforma, com um total de 330 empresas de 33 países, somando mais de 37.000 marcas registradas", comentou.

O **INPI** acrescentou, também, que o prazo médio para a **concessão** de patentes, contado do protocolo do pedido, é de 4,4 anos, "bem abaixo dos 7 anos informados no documento" publicado pelo governo americano.

Câmara instala comissão para analisar projeto que regulamenta Inteligência Artificial no Brasil



Câmara instala comissão para analisar projeto que regulamenta Inteligência Artificial no Brasil

A Câmara dos Deputados instalou nesta terça-feira, 20, a comissão especial que analisará o projeto que regulamenta o desenvolvimento e uso da Inteligência Artificial no Brasil. O colegiado será presidido pela deputada federal Luiza Canziani (PSD-PR), enquanto Aguinaldo Ribeiro (PP-PB) será o relator da proposta.

A proposta foi apresentada em 2023 pelo então presidente do Senado, Rodrigo Pacheco (PSD-MG), a partir de sugestões de um grupo de especialistas. Aprovado no plenário da Casa no fim do ano passado, o texto vai ser agora analisado pela Câmara.

Em seu discurso como presidente eleita da comissão, Luiza Canziani afirmou que o Brasil precisa aproveitar as janelas de oportunidade proporcionadas pela inteligência artificial.

- Precisamos agir com urgência e visão estratégica para não sermos apenas consumidores de tecnologia, mas sermos protagonistas no desenvolvimento e regulação da inteligência artificial, com soberania, responsabilidade e inclusão - disse a deputada federal nesta terça.

O texto cria o Sistema Nacional de Regulação e Governança de Inteligência Artificial (SIA). Esse sistema seria coordenado pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) e composto por outros órgãos do Poder Executivo, definidos futuramente. Caberá ao SIA estabelecer regulações posteriores e fiscalizar o cumprimento das regras.

Em caso de descumprimento das regras estabelecidas, o projeto prevê uma série de sanções, desde uma advertência até uma multa, com valor máximo de R\$ 50 milhões ou de 2% do faturamento bruto da empresa. Também pode ocorrer suspensão do sistema de IA e a proibição de tratamento de determinadas bases de dados.

Sistemas de alto risco

O projeto define tecnologias consideradas de alto risco, que terão uma regulação reforçada, e as que são de risco excessivo, que serão proibidas.

Na primeira lista entram os sistemas utilizados na seleção de estudantes, no recrutamento de vagas de emprego, na concessão de serviços públicos, na gestão da imigração e na avaliação de chamadas para serviços públicos essenciais, como assistência médica e bombeiros. Ainda entram na lista os veículos autônomos e sistemas de identificação biométrica para o reconhecimento de emoções.

Já entre as tecnologias que serão proibidas estão os sistemas de armas autônomas e ferramentas usadas para pelo Poder Público para avaliar, classificar ou ranquear as pessoas para o acesso a bens e serviços. Também ficam vedados sistemas para avaliação de risco de cometimento de crime.

Empresas que desenvolvam ou utilizem sistemas de alto risco terão algumas obrigações, como a realização de testes para a avaliação de segurança e im-

Continuação: Câmara instala comissão para analisar projeto que regulamenta Inteligência Artificial no Brasil

plementação de medidas para mitigar e prevenir vieses discriminatórios. Já os órgãos públicos, quando adotarem essas ferramentas, terão que possibilitar ao cidadão o direito à explicação e revisão humanas de decisão por sistemas de IA.

Os algoritmos de redes sociais chegaram a entrar na lista dos sistemas de alto risco, mas foram removidos durante a tramitação. Além disso, foi incluído um parágrafo que toda a regulação de "circulação de conteúdo online e que possam afetar a liberdade de expressão, inclusive o uso de IA para moderação e recomendação de conteúdo" será feita em outra lei.

Outro ponto é sobre a proteção dos **direitos** autorais. Quando um conteúdo protegido for utilizado para o treinamento e desenvolvimento de ferramentas de IA, será preciso remunerar os titulares das obras. O cálculo desse pagamento será feito com base nos princípios da "razoabilidade e da proporcionalidade" e levando em consideração o porte da empresa de IA e o impacto na concorrência. A empresa também deverá informar de forma pública quais foram os materiais utilizados.

Cigarro é o produto mais contrabandeado do Brasil; prejuízo é de R\$ 10,5 bilhões, diz associação



As apreensões de cigarros eletrônicos foram de R\$ 61,8 milhões em 2024 para R\$ 179,4 milhões no ano passado, alta de 190%

O mercado ilegal de produtos no Brasil atingiu um novo patamar alarmante. Segundo o , divulgado pela Associação Brasileira de Combate à **Falsificação** (ABCF), as perdas econômicas causadas por **falsificação**, contrabando, **pirataria** e sonegação fiscal somaram R\$ 471 bilhões em 2024 - um crescimento de 27% em relação ao ano passado.

O prejuízo contabilizado em dólar ficou em US\$ 83 bilhões em 2024, contra US\$ 66 bilhões em 2023 - aumento de 34% no prejuízo. O cálculo leva em conta também a desvalorização cambial do período.

O Brasil conta hoje com 28 postos de fiscalização ao longo dos mais de 16 mil km de fronteiras.

Setores mais afetados e impacto econômico

Bebidas alcoólicas: R\$ 86 bilhões em perdas

Vestuário: R\$ 51 bilhões

Combustíveis: R\$ 29 bilhões

Material esportivo: R\$ 23 bilhões

Perfumaria e cosméticos: R\$ 21 bilhões

Defensivos agrícolas: R\$ 20,5 bilhões

Medicamentos e produtos hospitalares: R\$ 11,5 bilhões

Brinquedos: R\$ 2,5 bilhões

Cigarro, o mais contrabandeado

O contrabando de cigarros segue como um dos maiores desafios econômicos e de saúde pública do Brasil. De acordo com o , o setor de cigarros ilegais causou um prejuízo estimado de R\$ 10,5 bilhões em 2024.

Segundo a Receita Federal, os cigarros continuam sendo o produto mais apreendido no país, representando 40% do total de mercadorias confiscadas em 2024. Apenas no último ano, foram R\$ 2 bilhões em apreensões de cigarros.

Cerca de 85% dos cigarros ilegais vendidos no Brasil são produzidos no Paraguai e entram no país por meio de rotas de contrabando nas fronteiras com o Paraná e o Mato Grosso do Sul. Esses produtos chegam ao consumidor final com preços até 60% mais baixos que os cigarros nacionais.

O relatório também destaca o crescimento das apreensões de cigarros eletrônicos, que saltaram de R\$ 61,8 milhões em 2023 para R\$ 179,4 milhões em 2024 - um aumento de 190%. Apesar da proibição da comercialização desses dispositivos pela **Anvisa** desde 2009, o consumo segue em alta, especialmente entre jovens.

Comércio online ilegal preocupa

Antes da pandemia, o comércio ilegal online representava cerca de 10% do total de produtos fal-

Continuação: Cigarro é o produto mais contrabandeado do Brasil; prejuízo é de R\$ 10,5 bilhões, diz associação

sificados, de acordo com a ABCF. Com a digitalização acelerada do consumo, esse número mais que triplicou.

O avanço do comércio eletrônico no Brasil trouxe conveniência e crescimento para o varejo digital, mas também abriu espaço para um fenômeno preocupante: a explosão da venda de produtos falsificados e contrabandeados por meio de plataformas de e-commerce e redes sociais.

Segundo o documento da ABCF, 36% dos produtos ilegais vendidos no país são comercializados online, o que representa um prejuízo estimado em mais de R\$ 100 bilhões por ano.

Entre os itens mais vendidos ilegalmente online estão:

Brinquedos sem certificação do Inmetro

Cosméticos e medicamentos sem registro

Eletrônicos falsificados

Roupas e acessórios de marcas de luxo

Bebidas alcoólicas adulteradas

WePink supera gigantes e lidera em registros de marcas no país

COLUNAS E BLOGS



Empresa de cosméticos da influenciadora Virginia Fonseca possui 281 depósitos; Palmeiras ocupa vice-liderança com 210

Brasília

O poder de negócios das mídias sociais fez da WePink a campeã em registros de marcas no ano passado, segundo levantamento obtido com exclusividade pelo Painei S.A.

A rede superou gigantes como Banco do Brasil, Hypera, Eurofarma, Boticário, Globo, SBT, entre outras, em depósitos junto ao **Inpi** (Instituto Nacional da Propriedade Industrial).

A influencer Virginia Fonseca durante depoimento na CPI das Bets

-

Somente no ano passado, foram 281 pedidos de registros de marcas pela empresa junto ao **Inpi**.

"Esse resultado mostra o peso do mercado digital pa-

ra as empresas", disse Rodrigo Ventura, economista-chefe do instituto.

"O crescimento do ecommerce no setor de serviços acabou levando as empresas a protegerem marcas como forma de garantir exclusividade de mercado. Virou prioridade para expansão das operações."

Fundada em 2021 pela influenciadora digital Virginia Fonseca, a marca de cosméticos e cuidados pessoais explodiu em vendas.

Em 2024, seu faturamento girou em torno de R\$ 750 milhões, mais que o dobro das receitas registradas em 2023, que somaram R\$ 325 milhões.

Ela ficou famosa pelos vídeos no Youtube, Instagram e TikTok. É casada com o cantor Zé Felipe. Causou polêmica em depoimento à CPI das Bets. Ela foi convocada para esclarecer a publicidade de casas de apostas em suas redes.

Em pouco tempo, ganhou como sócios o chinês Chaopeng Tan, que trouxe a rede WeCoffee para o Brasil, e Thiago Stabile.

Stabile criou a rede Pink Lash com a mulher, Samara Martins, e hoje é CEO da WePink.

As promoções de lançamento de seus produtos na internet chegam a gerar vendas de R\$ 10 milhões em apenas uma hora.

Do campo às redes

Outra surpresa no levantamento do **Inpi** foram os registros feitos pelo Palmeiras. O tradicional clube pau-

Continuação:
WePink supera gigantes e lidera em registros de marcas no país

listano solicitou 210 depósitos de marca, cinco a mais do que a Rede Globo, terceira colocada no ranking.

Isso se explica pela diversificação dos negócios, que migraram do futebol e passaram para o entretenimento com megashows realizados no Allianz Parque. O clube também investe em licenciamentos.

Também se destacam as igrejas. A pentecostal Deus é Amor, por exemplo, registrou 84 marcas - duas a mais do que a da Lagoinha, que, recentemente, até banco digital abriu.

Invenções

A Stellantis, grupo automotivo que reúne Fiat, Peugeot, Citroën, DS e Opel, superou a Petrobras em pedidos de patentes.

Segundo Ventura, isso é reflexo da junção das montadoras que somaram 185 depósitos ante os 155 da petroleira.

Na sequência, aparecem as principais universidades e centros de pesquisa do país, como as federais de

Campina Grande, Paraíba e Minas Gerais, USP e Unicamp.

Presença chinesa

Na lista das empresas estrangeiras, as fabricantes de equipamentos de tecnologia e internet lideram no **registro** de patentes. São elas: Qualcomm (1002) e Huawei (330).

Amazon, Novartis e Euro Games são as campeãs em marcas com 187, 173 e 108 depósitos, respectivamente.

Segundo o **Inpi**, as empresas norte-americanas concentram o maior volume de patentes (32%) com as chinesas na segunda posição (14%).

Essa participação se mantém para marcas - 30% (EUA) e 12% (China).

Com Diego Felix

Proteção de trilhas sonoras inseridas em games



Como nas novelas, filmes, séries etc., a música incrementa e integra os games, ditando a atmosfera e o ambiente dos jogos eletrônicos

Opinião Games e música: proteção de trilhas sonoras inseridas em jogos eletrônicos

Muito embora presentes em nosso cotidiano desde meados dos anos 1980, os videogames, hoje denominados usualmente como "games", não encontravam uma regulamentação específica em nosso ordenamento jurídico, havendo ademais discussões sobre a sua natureza, com alguns entendendo tratar-se de obra audiovisual e outros entendendo tratar-se de programa de computador, cabendo frisar que ambas as naturezas gozam de proteção como obra autoral.

Freepik

O legislador, mediante o Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024), houve por bem conceituá-los em uma natureza híbrida, como obra audiovisual e como programa de computador, ambos com todos os seus efeitos obviamente.

"Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I - a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei
abpi.empauta.com

nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface;"

E os jogos eletrônicos, como obra audiovisual, fazem jus à definição prevista na Lei de nº 9.610/1998, que protege os **direitos** autorais, a saber:

"Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

VIII - obra:

i) audiovisual - a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

Como o inciso VI do artigo 7º abarcando a proteção "as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas".

Spacca

Hoje, diferentemente do que ocorria nos idos dos "videogames", em que havia a necessidade da aquisição de uma "fita" ou "cartucho" e a sua inserção no aparelho, há diversas plataformas que disponibilizam os jogos eletrônicos para fruição de milhares de "gamers", de forma simultânea, consequência do mundo digital.

E tanto na época do analógico como agora no digital, as trilhas sonoras e obras musicais inseridas nos jogos eletrônicos invadiam as nossas mentes, remetendo-nos imediatamente ao referido jogo, o que hoje se reflete em um gostoso saudosismo (vide as trilhas de Super Mario Bros, Smurfs e Donkey Kong).

Sinal disso é que a revista Rolling Stone listou as dez

melhores trilhas sonoras de videogames de todos os tempos, além do fato de que o Playstation disponibiliza trechos das trilhas sonoras inseridas em seus jogos eletrônicos.

Assim, basta um bom aparelho de televisão, uma boa cadeira, um bom acesso à internet e a uma boa plataforma que disponibilize jogos eletrônicos para que o cidadão usufrua da obra audiovisual (game) que conterá obra musical.

Sincronização e execução

A Lei nº 9.610/98 protege e determina a obtenção da prévia e expressa licença para: (1) a inclusão da obra musical em uma obra audiovisual (inciso V do artigo 29), denominado direito de sincronização; (2) e para a execução pública musical (alínea b, inciso VIII do artigo 29).

Nesse sentido, está-se diante de duas modalidades distintas de utilização da obra autoral, como preconiza o artigo 31 da Lei nº 9.610/1998, a saber, direito de sincronização e direito de execução pública musical.

Assim, quando os diversos profissionais (definidos no Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, em seu § 3º do artigo 7º) forem desenvolver o jogo eletrônico com a inclusão de obra musical, eles devem procurar o seu titular para obter a licença, correndo o risco de, ao inserir o jogo em uma plataforma com obras não licenciadas, sofrer as consequências de uma punição de acordo com a política e termos, bem como medidas judiciais opostas pelo titular lesado.

Da mesma forma, as plataformas e demais envolvidos devem obter a prévia e expressa licença quando comunicarem ao público os jogos eletrônicos que contenham obras musicais, incidindo a norma do artigo 68 da Lei nº 9.610/98.

"Art. 68. Sem prévia e expressa autorização do autor ou titular, não poderão ser utilizadas obras teatrais,

composições musicais ou lítero-musicais e fonogramas, em representações e execuções públicas.

§1º Considera-se representação pública a utilização de obras teatrais no gênero drama, tragédia, comédia, ópera, opereta, balé, pantomimas e assemelhadas, musicadas ou não, mediante a participação de artistas, remunerados ou não, em locais de frequência coletiva ou pela radiodifusão, transmissão e exibição cinematográfica.

§2º Considera-se execução pública a utilização de composições musicais ou lítero-musicais, mediante a participação de artistas, remunerados ou não, ou a utilização de fonogramas e obras audiovisuais, em locais de frequência coletiva, por quaisquer processos, inclusive a radiodifusão ou transmissão por qualquer modalidade, e a exibição cinematográfica.

§3º Consideram-se locais de frequência coletiva os teatros, cinemas, salões de baile ou concertos, boates, bares, clubes ou associações de qualquer natureza, lojas, estabelecimentos comerciais e industriais, estádios, circos, feiras, restaurantes, hotéis, motéis, clínicas, hospitais, órgãos públicos da administração direta ou indireta, fundacionais e estatais, meios de transporte de passageiros terrestre, marítimo, fluvial ou aéreo, ou onde quer que se representem, executem ou transmitam obras literárias, artísticas ou científicas."

Não mais se discute a natureza coletiva do ambiente da internet, o qual ganhou maior amplitude no mundo digital, inserindo-se ao final do § 3º do artigo 68 "ou onde quer que se representem, executem ou transmitam obras literárias, artísticas ou científicas".

No leading case que definiu a matéria envolvendo streaming (Recurso Especial nº 1.559.264-RJ), o colendo Superior Tribunal de Justiça cirurgicamente definiu:

"De acordo com a definição prevista no art. 5º, inciso II, da Lei nº 9.610/1998, considera-se como trans-

missão 'a difusão de sons ou de sons e imagens, por meio de ondas radioelétricas; sinais de satélite; fio, cabo ou outro condutor; meios óticos ou qualquer outro processo eletromagnético'. Assim, é possível afirmar que o streaming, tecnologia que possibilita a difusão pela internet, é uma das modalidades previstas em lei, pela qual as obras musicais e fonogramas são transmitidos e também, por definição legal, reputa-se a internet como local de frequência coletiva, caracterizando-se, portanto, a execução como pública. Veja-se que a lei expressamente considera como local de frequência coletiva onde quer que se transmitam obras literárias, artísticas ou científicas, como usualmente ocorre na internet. Depreende-se, pois, da Lei de **Direitos** Autorais que é irrelevante a quantidade de pessoas que se encontram no ambiente de execução musical para a configuração de um local como de frequência coletiva. Relevante, portanto, é a colocação das obras ao alcance de uma coletividade frequentadora do ambiente digital, que poderá a qualquer momento acessar o acervo ali disponibilizado. Logo, o que caracteriza a execução pública de obra musical pela internet é a sua disponibilização decorrente da transmissão em si considerada, tendo em vista o potencial alcance de número indeterminado de pessoas. () Nessa mesma direção, e considerando-se o contexto da sociedade da informação, o conceito de público ganha novos contornos, afastando-se ainda mais da sua tradicional noção. Público já não mais é, como na era analógica, um conjunto de pessoas que se reúnem e que têm acesso à obra ao mesmo tempo. Público é agora a pessoa que está sozinha, mesmo em casa, e que faz uso da obra onde e quando quiser. Isso porque o fato de a obra intelectual estar à disposição, ao alcance do público, no ambiente coletivo da internet, por si só, é capaz de tornar a execução pública musical. Os conceitos até aqui delineados (transmissão, comunicação ao público e execução pública, veiculados, respectivamente, nos artigos 5º, incisos II e V, e 68, § 2º, da Lei nº 9.610/1998), associados às alterações da noção de público produzidas pelas novas tecnologias permitem concluir que a transmissão digital via streaming é uma forma de execução pública.

() Logo, o ordenamento jurídico pátrio consagrou o reconhecimento de um amplo direito de comunicação ao público, no qual a simples disponibilização da obra já qualifica o seu uso como uma execução pública, abrangendo, portanto, a transmissão digital interativa (art. 29, VII, da Lei nº 9.610/1998) ou qualquer outra forma de transmissão imaterial. () Em outras palavras, as transmissões via streaming, tanto na modalidade webcasting como na modalidade simulcasting, são tidas como execução pública de conteúdo. Em síntese, a autorização de cobrança de **direitos** autorais pelo Ecad nas transmissões via streaming não se dá em decorrência do ato praticado pelo indivíduo que acessa o site, mas, sim, pelo ato do provedor que o mantém, disponibilizando a todos, ou seja, ao público em geral, o acesso ao conteúdo. Portanto, considerando-se que, independentemente da existência dos critérios da interatividade, da simultaneidade na recepção do conteúdo e da pluralidade de pessoas, e que a internet é um local de frequência coletiva, a transmissão via streaming é ato de execução pública, sendo legítima a arrecadação e distribuição dos **direitos** autorais pelo Ecad."

Considera-se público, de frequência coletiva, o local onde o gamer tem à sua disposição o jogo eletrônico, comunicado ao público em um ambiente coletivo, que nesse caso é a rede mundial de computadores.

Analogicamente (inclusive sob o conceito do analógico) o raciocínio é o mesmo, como por exemplo para os quartos de hotéis, motéis e afins, sendo irrelevante a quantidade de pessoas que transitam no local, bastando a mera disponibilização de aparelhos sonoros no local de frequência coletiva.

Portanto, ainda que o gamer esteja sozinho em sua residência, sentado em sua cadeira com design moderno, agindo de forma interativa ou não, estaremos diante de um ambiente público, de frequência coletiva, para fins da Lei de **Direitos** Autorais.

Da mesma forma, ao desenvolver o jogo eletrônico,

Continuação: Proteção de trilhas sonoras inseridas em games

devem os seus desenvolvedores obter todas as licenças autorais necessárias.

Como nas novelas, filmes, séries, publicidade etc., a música incrementa e integra o produto, ditando a atmosfera e o ambiente dos jogos eletrônicos e dos gamers, não havendo motivos para não honrar, com a justa retribuição, os seus titulares.

Sendo o jogo eletrônico uma obra audiovisual, o ga-

me também é música!

Luciano Oliveira Delgado É Advogado Especializado Em **Direitos** Autorais E Propriedade Industrial Colaborador De Obras Literárias E Autor De Artigos.

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais

4, 6, 9, 10, 12, 18

Propriedade Industrial

7

Arbitragem e Mediação

7

Marco regulatório | INPI

8, 10, 16

Marcas

10

Pirataria

10, 14

Denominação de Origem

10

Patentes

10, 16