

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 08 de maio de 2025 às 07h45
Seleção de Notícias

Migalhas | BR

Marco regulatório | INPI

Direitos autorais, música e IA generativa nos Tribunais	3
LUCA SCHIRRU	

Patentes

Disputas no licenciamento de tecnologia e táticas de atraso	9
VICTOR HABIB LANTYER DE MELLO	

06 de maio de 2025 | Arbitragem e Mediação

Mestrado Profissional em Direito dos Negócios e Arbitragem	12
AGENDA	

Terra - Notícias | BR

Direitos Autorais

Para vencer a corrida da IA, OpenAI quer que os EUA esqueçam as leis. Especificamente, as de direitos autorais.	14
--	-----------

Estadão.com.br - Últimas Notícias | BR

Direitos Autorais

Jimmy Page, guitarrista do Led Zeppelin, é processado por uso indevido de 'Dazed and Confused'	15
151486 1305943	

Revista Globo Rural Online | BR

Marco regulatório | INPI

Urucum de Paranacity e Cruzeiro do Sul, no Paraná, recebe indicação geográfica	16
AUTOR CLEYTON VILARINO	

Direitos autorais, música e IA generativa nos Tribunais



Música e IA generativa nos tribunais: Conheça os principais argumentos apresentados por autores e réus em matéria de **direitos** autorais.

Direitos autorais, música e IA generativa nos Tribunais Luca Schirru Música e IA generativa nos tribunais: Conheça os principais argumentos apresentados por autores e réus em matéria de **direitos** autorais.

quarta-feira, 7 de maio de 2025 Atualizado às 11:12
Compartilhar ComentarSiga-nos no A A

Propriedade intelectual, música e IA generativa

No dia 26/4 se comemora o Dia Mundial da **Propriedade** Intelectual. A data, promovida pela OMPI - **Organização** Mundial da Propriedade Intelectual, estimula a discussão sobre o papel da **propriedade** intelectual no incentivo à criação e à inovação.¹ O tema escolhido para este ano foi "**Propriedade** Intelectual e Música". E é nesse ritmo que trazemos alguns comentários e reflexões sobre os impactos da IA generativa na música.

abpi.empauta.com

Pensando na IA de maneira mais ampla e para além da IA generativa, diferentes tecnologias têm sido utilizadas como ferramentas úteis para músicos, produtores e gravadoras em múltiplas etapas do processo de produção musical.² Para fins de exemplo, plugins e aplicativos auxiliam na mixagem e masterização e permitem que músicos profissionais e amadores extraiam ou destaquem determinados instrumentos ou vozes de uma gravação para melhor compreender a execução musical ou para a gravação de covers, posteriormente disponibilizados em plataformas como o YouTube.³

A IA, e aqui em especial a IA generativa, também pode ser empregada para criar faixas inteiras, como é o caso de ferramentas como a Suno e a Udio. Todos os dias, milhares de faixas geradas por IA generativa são disponibilizadas em plataformas de streaming. Só a Deezer relatou recentemente que mais de 20.000 faixas geradas por IA são enviadas diariamente para sua plataforma e que, atualmente, faixas desse tipo já representam 18% do conteúdo submetido.⁴

São justamente esses casos, em que o resultado da operação de um sistema de IA generativa pode concorrer ou até mesmo substituir obras humanas, que têm gerado os debates mais acalorados. As discussões envolvem questões relacionadas ao desenvolvimento e treinamento desses sistemas, ao conteúdo sintético gerado e às implicações econômicas e sociais, especialmente no que se refere às receitas e postos de trabalho que antes eram destinados exclusivamente a seres humanos.

Ainda que a popularização desses sistemas seja recente e seus impactos econômicos no setor criativo tendam a se tornar mais evidentes e documentados com o tempo, estudo feito sob encomenda pela CI-SAC - Confederação Internacional das Sociedades de Autores e Compositores e traduzido para o português do Brasil pela UBC - União Brasileira de

Continuação: Direitos autorais, música e IA generativa nos Tribunais

Compositores, estima que, nos próximos anos, criadores humanos sofrerão perdas bilionárias, representando 24% de suas receitas no período até 2028.⁵ Por outro lado, e consideradas as necessárias diferenças entre setores, é importante destacar que o Relatório AI Index de 2025 reporta aumento de produtividade e, especificamente no que diz respeito ao uso de sistemas de IA generativa por engenheiros de software, 57% dos respondentes identificaram aumento em suas receitas e 52% relataram redução de custos a partir da adoção dessas tecnologias.⁶

Não é à toa, portanto, que se observa atualmente uma crescente preocupação e urgência na discussão, em âmbito legislativo, de projetos envolvendo a regulação de IA no Brasil e no mundo. Um exemplo é o PL 2.338/23, conhecido popularmente como PL da IA, recentemente aprovado no Senado Federal, e cujas questões centrais em matéria de **direitos** autorais foram analisadas em estudo publicado pelo Instituto Brasileiro de **Direitos** Autorais.⁷ Nesta contribuição, serão apresentados alguns dos principais argumentos levantados nos tribunais em casos relacionados à música e à IA generativa.

Processos judiciais em destaque

Os últimos anos registraram o aumento do número de processos judiciais ao redor do mundo envolvendo **direitos** autorais, nos quais empresas desenvolvedoras de sistemas de IA generativa figuram como rés. Algumas dessas ações envolvem conhecidos sistemas capazes de gerar letras de músicas (como o ChatGPT e o Claude) ou faixas musicais inteiras (como o Suno e o Udio). Até o momento, não há registro de processos judiciais sobre as questões aqui discutidas no âmbito nacional, motivo pelo qual esta breve contribuição se concentra em casos ajuizados em outras jurisdições.

Nos casos UMG Recordings, Inc. v. Suno, Inc.⁸ e UMG Recordings, Inc. v. Uncharted Labs, Inc.,⁹ a UMG - Universal Music Group alega que as desenvolvedoras dos sistemas Suno e Udio, res-

pectivamente, violaram seus **direitos** autorais ao utilizar, sem autorização, fonogramas ("sound recordings") no treinamento de seus sistemas de IA generativa.¹⁰ No caso Concord Music Group, Inc. v. Anthropic PBC (empresa responsável pelo Claude.AI),¹¹ para além de eventuais infrações relacionadas ao uso de composições musicais (incluindo suas letras) no treinamento de sistemas de IA generativa (input), é alegada também a ocorrência de violações no output e em sua difusão, bem como alteração ou remoção de informações sobre a gestão de **direitos** autorais, como autoria e titularidade de obras, seguida da distribuição de reproduções das obras sem tais informações.¹²

Por fim, importante destacar que a organização de gestão coletiva de **direitos** autorais da Alemanha (GEMA - Gesellschaft für musikalische Aufführungs - und mechanische Vervielfältigungsrechte) relatou ter ingressado com ações judiciais contra a OpenAI e a Suno. As ações buscam compensação pelo uso não autorizado de conteúdo protegido por **direitos** autorais no treinamento dos sistemas de IA generativa dessas empresas, bem como pelo fato de que alguns dos resultados gerados seriam tão semelhantes a músicas protegidas que configurariam violação de **direitos** autorais.¹³

Afinal, pode ou não pode?

Até o momento da redação deste texto, a defesa no caso Concord Music Group, Inc. v. Anthropic PBC não foi identificada. Contudo, as peças de defesa nos processos envolvendo a UMG, Suno e Udio trazem algumas ideias sobre os argumentos utilizados para afastar as alegações de infração aos **direitos** autorais de titulares de fonogramas e obras protegidas.

Diversos argumentos foram apresentados pela Udio e pela Suno,¹⁴ alguns deles conectados com os **direitos** autorais e outros não. Argumentam, por exemplo, que alguns dos materiais supostamente utilizados não seriam protegidos ou estariam em do-

mínio público, que alguns dos usos teriam sido autorizados de forma explícita ou implícita, além de alegação baseada nas doutrinas de "uso indevido do **direito** autoral" (copyright misuse) e de "má-fé" (unclean hands), na qual os réus alegam que "com base nas informações disponíveis, os autores participaram de atividades anticompetitivas que entenderam um monopólio ilegal sobre a produção e comercialização de música [...]"¹⁵.

Conforme antecipado na literatura especializada,¹⁶ a doutrina do fair use tem sido uma defesa recorrente nesses e em outros casos similares nos Estados Unidos.¹⁷ É sobre essa defesa em particular que teremos alguns comentários adicionais, considerando a expectativa em torno dos casos norte-americanos no que diz respeito à caracterização, ou não, dos usos realizados por empresas de IA generativa como fair use, principalmente considerando as recentes decisões nos casos *Andy Warhol Foundation for Visual Arts, Inc. v. Goldsmith* e *Thomson Reuters Enterprise Centre GMBH and West Publish Ing Corp., v. Ross Intelligence Inc.*

Em suas defesas, Suno e Udio recorrem a uma série de argumentos e precedentes para justificar eventuais usos de obras e fonogramas de terceiros sob o fair use. Argumentam o uso de fonogramas existentes como dados a serem minerados e analisados com a finalidade de identificar padrões, permitindo, em última instância, que usuários criem novos conteúdos. Citam precedentes como *Authors Guild v. Google, Inc.*, 804 F.3d 202 (2d Cir. 2015) e *Kelly v. Arriba Soft Corp.*, 336 F.3d 811 (9th Cir. 2003), para defender que a realização de cópias intermediárias para gerar um determinado resultado também não configuraria infração.

Um dos argumentos que chama atenção é o de que as rés, em ambos os casos, justificam as cópias com o objetivo de criar produtos que competem com obras de titularidade dos autores como fair use. Nesse sentido, citam o caso *Sega Enters. Ltd. v. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992), em que se considerou

como fair use a cópia de sistemas operacionais (consoles) para viabilizar a criação de aplicações (jogos) que competiriam com os jogos do próprio fabricante do console. Outro precedente citado é o caso *Google LLC v. Oracle Am., Inc.*, 593 U.S. 1 (2021), em que se considerou legítima, sob o fair use, a cópia de aspectos proprietários de programas de computador protegidos para criação de produtos concorrentes. Por outro lado, é importante mencionar que, em casos como *Andy Warhol* e *Thomson Reuters*, a concorrência com obras pré-existentis teve impacto negativo no reconhecimento do uso como fair use.

Antecipando que os réus se valeriam da defesa com base no fair use, a UMG já apresentou em sua petição inicial diversas razões pelas quais os usos realizados pelas empresas rés não caracterizariam, incluindo, mas não se limitando, às seguintes: (i) que os usos não seriam transformativos e poderiam gerar substitutos diretos das obras utilizadas em seu treinamento; (ii) que os réus teriam reproduzido elementos centrais das obras protegidas; e (iii) que a prática representaria um risco substancial ao mercado de licenciamento relevante para os negócios da UMG inclusive quanto ao licenciamento para as próprias empresas de IA generativa

Até o momento, não foi proferida sentença em nenhum dos casos mencionados acima.

Conclusão

O que está em jogo não é um questionamento sobre o uso de tecnologias de IA na música. A própria UMG - que move ações judiciais contra a Suno e a Udio - adota tecnologias de IA.¹⁸ Como vimos ao longo deste texto, há uma série de ferramentas que vêm sendo amplamente utilizadas por músicos, produtores e demais profissionais da indústria musical com efeitos positivos. Inclusive, discutimos esse tema recentemente no evento DA em Debate: os trabalhadores da música.¹⁹ O problema parece estar quando existe uma finalidade comercial e/ou risco de substituição.

A geração de conteúdo sintético por sistemas de IA generativa que concorrem diretamente com obras humanas pode impactar significativamente as receitas e as oportunidades de trabalho que, historicamente, eram destinadas a autores e artistas. Ainda assim, a adoção dessa tecnologia já é uma realidade. Resta, portanto, buscar caminhos para que o **direito** autoral continue sendo uma ferramenta relevante de incentivo à criação (humana). E talvez, em alguns casos, as respostas não estejam apenas no âmbito do **direito** autoral.

Assim, é importante que uma eventual regulação, como o PL da IA, considere as diferenças entre sistemas de IA em geral (como os utilizados como ferramentas de apoio à produção musical) e os sistemas de IA generativa com potencial efeito substitutivo e que são oferecidos comercialmente. Isto é fundamental para garantir que pesquisas sobre IA e com IA, bem como outras finalidades de interesse público e voltadas à promoção da ciência e da inovação, não sejam afetadas por uma regulação pensada exclusivamente a partir de modelos comerciais generativos, que representam apenas uma parcela desses sistemas.

Em segundo lugar, e ainda que estejam sendo celebrados acordos de licenciamento de conteúdo visando seu uso autorizado e remunerado para o treinamento de grandes sistemas de IA Generativa com finalidade comercial,²¹ é essencial que seja discutido e viabilizado mecanismo de remuneração capaz de responder de maneira satisfatória o impacto que tais sistemas podem ter na subsistência de músicos e artistas.

A pergunta que fica é: seja por meio de acordos ou licenças, autores, artistas e músicos vão, de fato, receber parte dessas novas receitas? Como garantir que não se limitem à transferência de valores entre grandes empresas de tecnologia e grandes conglomerados de entretenimento?

Ao mesmo passo em que a IA expande a capacidade

criativa humana ao disponibilizar ferramentas úteis, a realidade é que não existe IA generativa sem o conteúdo criativo humano que a alimenta. Para que a música continue a tocar, seja para humanos ou máquinas, é preciso garantir que autores, artistas e músicos sigam criando. E, para isso, precisam ser valorizados e remunerados adequadamente, considerando as diferentes finalidades e interesses em jogo.

Gostaria de agradecer ao Lukas Ruthes Gonçalves e à Alice de Perdigão Lana pela revisão e pelas valiosas contribuições ao texto. Eventuais erros são exclusivamente de minha responsabilidade.

1 **WIPO**, 'Dia Mundial da Propriedade Intelectual', <https://www.wipo.int/pt/web/ipday#:~:text=Em%202000%2C%20os%20Estados%20membros,geral%20sobre%20a%20propriedade%20intelectual>.

2 Daniel tencer, '25% of music producers are now using AI, survey says - but a majority shows strong resistance' (Music Business Worldwide, 8 de Julho de 2024), <https://www.musicbusinessworldwide.com/25-of-music-producers-are-now-using-ai-survey-says-but-a-majority-shows-strong-resistance/>. Andre Paine, UMG partners with SoundLabs to offer AI vocal tool MicDrop for the major's artists (Music Week, 18 de Junho de 2024), <https://www.musicweek.com/labels/read/umg-partners-with-soundlabs-to-offer-ai-vocal-tool-micdrop-for-the-major-s-artists/089995>,

3 Apenas para fins de exemplo, citamos os seguintes: 'Magenta Studio', <https://magenta.tensorflow.org/studio>, 'Ditto', <https://ditto.music.com/en/mastering>, 'Studio Moises AI', <https://studio.moises.ai/login/>.

Continuação: Direitos autorais, música e IA generativa nos Tribunais

4 Reuters, 'AI-Generated music accounts for 18% of all tracks uploaded to Deezer' (Reuters, 16 de Abril de 2025), <https://www.reuters.com/technology/artificial-intelligence/ai-generated-music-accounts-18-all-tracks-uploaded-deezer-2025-04-16/>

5 União Brasileira de Compositores, O impacto da IA generativa sobre os criadores traduzido em (muitos) números (UBC, 18 de Março de 2025), <https://www.ubc.org.br/publicacoes/noticia/23176/o-impacto-da-ia-generativa-sobre-os-criadores-traduzido-em-muitos-numeros>. PT_S-G24-0865_Study_on_the_economic_impact_of_Generative_AI_in_Music_and_Audiovisual_industries_Complete_Study_2024-12-03

6 Stanford University Human-Centered Artificial Intelligence, Artificial Intelligence Index Report 2025, <https://hai.stanford.edu/ai-index/2025-ai-index-report>.

7 IBDAutoral, 'Inteligência Artificial e **Direitos** Autorais: Contribuições ao debate regulatório no Brasil' (2024), <https://ibdautoral.org.br/novo/2024/08/28/inteligencia-artificial-e-direitos-autorais-contribicoes-ao-debate-regulatorio-no-brasil/>.

8 UMG Recordings, Inc. v. Suno, Inc., 1:24-cv-11611, (D. Mass.)

9 UMG Recordings, Inc. v. Uncharted Labs, Inc., 1:24-cv-04777 (District Court, S.D. New York)

10 UMG Recordings, Inc. v. Suno, Inc., 1:24-cv-11611, (D. Mass. Jun 24, 2024) ECF No. 1. UMG Recordings, Inc. v. Uncharted Labs, Inc., 1:24-cv-04777, (S.D.N.Y. Jun 25, 2024) ECF No. 9.

11 Concord Music Group, Inc. v. Anthropic PBC (5:24-cv-03811)

12 Concord Music Group, Inc. v. Anthropic PBC, 5:24-cv-03811, (N.D. Cal. Oct 18, 2023) ECF No. 1.

13 GEMA. 'GEMA sues for fair compensation' (n.d.), <https://www.gema.de/en/news/ai-and-music/ai-lawsuit>

14 UMG Recordings, Inc. v. Suno, Inc., 1:24-cv-11611, (D. Mass. Aug 01, 2024) ECF No. 28. UMG Recordings, Inc. v. Uncharted Labs, Inc., 1:24-cv-04777, (S.D.N.Y. Aug 01, 2024) ECF No. 26

15 "On information and belief, Plaintiffs have engaged in anticompetitive activities that extend an unlawful monopoly over the production and commercialization of music, which by itself and/or in connection with other conduct satisfies each of the three alternative prongs above."

16 Pamela Samuelson, 'Fair Use Defenses in Disruptive Technology Cases' (2024) 71 UCLA Law Review 1484.

17 See, e.g., DOE 1 v. GitHub, Inc., 4:22-cv-06823, (N.D. Cal. Jul 22, 2024) ECF No. 267. Andersen v. Stability AI Ltd., 3:23-cv-00201, (N.D. Cal. Dec 06, 2024) ECF No. 244. Nazemian v. NVIDIA Corporation, 4:24-cv-01454, (N.D. Cal. May 24, 2024) ECF No. 38. Authors Guild v. OpenAI Inc., 1:23-cv-08292, (S.D.N.Y. Feb 16, 2024) ECF No. 75. Kadrey v. Meta Platforms, Inc., 3:23-cv-03417, (N.D. Cal. Mar 24, 2025) ECF No. 489.

18 Andre Paine, UMG partners with SoundLabs to offer AI vocal tool MicDrop for the major's artists (Music Week, 18 de Junho de 2024), <https://www.musicweek.com/labels/read/umg-partners-with-soundlabs-to-offer-ai-vo>

Continuação: Direitos autorais, música e IA generativa nos Tribunais

cal-tool-micdrop-for-the-major-artists/089995,

19 Você pode assistir o DA em Debate aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=sveFx5nepec>. Questões semelhantes foram objeto de debate no evento "Propriedade Intelectual e a Música: Sinta o Ritmo da PI", realizado em 30 de Abril de 2025 (mais informações sobre o evento podem ser encontradas aqui: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/central-de-cont> eu-do/noticias/dia-mundial-da-pi-2025-no-ccbb-rj-cel e bra-a-musica-a-criatividade-e-os-direitos-de-propriedade-intelectual)

20 Veja, por exemplo, Charlotte Tobitt, 'Who's suing AI and who's signing: 14 publishers join lawsuit against start-up Cohere' (PressGazette: Future of Media, 14 February, 2025), <https://pressgazette.co.uk/p> l at-forms/news-publisher-ai-deals-lawsuits-openai-google/. Ithaka S+R, 'Generative AI Licensing Agree-

ment Tracker' (n.d.), <https://sr.ithaka.org/our-work/generative-ai-licensing-agreement-tracker/>. Roger C. Schonfeld, 'Tracking the Licensing of Scholarly Content to LLMs' (The Scholarly Kitchen, 15 October, 2024), <https://scholarlykitchen.sspnet.org/2024/10/15/licensing-scholarly-content-llms/>.

Luca Schirru Diretor e pesquisador no Instituto Brasileiro de **Direitos** Autorais (IBDAutoral). Pesquisador de pós-doutorado no IBICT/UFRJ. Professor, advogado e consultor jurídico

Disputas no licenciamento de tecnologia e táticas de atraso



Atrasos no licenciamento de **patentes** essenciais prejudicam a inovação. Empresas adiam pagamentos justos, freando o avanço tecnológico. Entenda este obstáculo.

Disputas no licenciamento de tecnologia e táticas de atraso Victor Habib Lantyer de Mello Atrasos no licenciamento de **patentes** essenciais prejudicam a inovação. Empresas adiam pagamentos justos, freando o avanço tecnológico. Entenda este obstáculo. quarta-feira, 7 de maio de 2025 Atualizado às 09:47 Compartilhar Comentar Siga-nos no A A

1. Introdução

Para atingir todo o seu potencial, os smartphones precisam se conectar e operar em redes em todo o mundo, independentemente do fabricante do dispositivo ou da infraestrutura de rede local.¹ Isso é possível graças aos padrões celulares (2G a 5G). Esses padrões definem especificações técnicas que incorporam tecnologias essenciais, resultantes de contribuições de vários colaboradores. Tais tecnologias quando patenteadas são conhecidas por **patentes** essenciais ao padrão, do inglês SEPs - Standard Essential Patents. abpi.empauta.com

tents.² Sem esses padrões, cada fabricante de dispositivo ou fornecedor de rede teria que desenvolver suas próprias tecnologias, resultando em um gasto massivo no desenvolvimento de tecnologias similares, mas que provavelmente seriam incompatíveis entre si. Isso, por sua vez, levaria a uma fragmentação significativa do mercado e a uma experiência ruim do usuário.³ A criação de uma base comum para o desenvolvimento tecnológico permitiu a interoperabilidade global e a inovação sem precedentes.⁴

Cada geração de padrões celulares representa um avanço significativo em termos de recursos e complexidade. Em particular, os padrões 4G e 5G são considerados os impulsionadores da transformação digital, pois melhoram significativamente a conectividade, a velocidade e a capacidade da rede.⁵ O 4G introduziu a internet móvel de alta velocidade, permitindo a proliferação de aplicativos com uso intensivo de dados, como streaming de vídeo, jogos móveis e comunicação em tempo real. Esse progresso promoveu uma economia mais conectada e digital. Enquanto isso, o 5G, trouxe sua latência ultrabaixa, uma maior largura de banda e a capacidade de conectar um grande número de dispositivos simultaneamente. Isto, facilita o avanço de tecnologias como a IoT - Internet das Coisas, cidades inteligentes, veículos autônomos, indústria de redes inteligentes e manufatura avançada.⁶ A conectividade do 4G e 5G oferece suporte a novos modelos de negócios, impulsiona a inovação e permite a integração perfeita de serviços digitais na vida cotidiana, transformando fundamentalmente indústrias e sociedades.⁷

Cada geração de padrões celulares é o resultado de uma década de extenso trabalho e bilhões de dólares de investimento em pesquisa e desenvolvimento (P&D).⁸ Por isso, os colaboradores geralmente protegem suas tecnologias resultantes de **patentes**. As

Continuação: Disputas no licenciamento de tecnologia e táticas de atraso

invenções patenteadas cuja utilização é inevitável para a conformidade com um padrão técnico são chamadas de **patentes** essenciais ao padrão ou SEPs, na sigla em inglês, como acima indicado.⁹ Para possibilitar uma ampla disseminação dos padrões celulares, os titulares de SEPs tipicamente concordam em licenciá-las sob termos justos (Fair), razoáveis (reasonable) e (and) não discriminatórios (no n-discriminatory), na sigla em inglês FRAND.¹⁰ Os termos FRAND costumam ser determinados por negociações bilaterais conduzidas de boa-fé.¹¹ Graças aos termos FRAND, (i) os implementadores têm acesso a tecnologias de ponta a preços razoáveis, enquanto (ii) os colaboradores dos padrões obtêm uma compensação adequada em tempo hábil. Ao assegurar que os inventores tenham retorno sobre seus investimentos, os termos FRAND encorajam novos aportes para o desenvolvimento das próximas gerações de padrões. Isso é especialmente importante em setores de rápida evolução, como tecnologia da informação e telecomunicações, onde a inovação é excepcionalmente rápida. É por isso que o ecossistema FRAND é conhecido como um 'círculo e inovação'.¹²

O sucesso do ecossistema FRAND é inegável.¹³ O 3G e o 4G têm sido fundamentais para democratizar o acesso à Internet no Brasil.¹⁴ Com seu aumento de velocidade e cobertura, o 4G permitiu que uma parcela muito maior da população, incluindo aqueles de classes sociais mais baixas, se conectasse à Internet.¹⁵ Isso abriu novas oportunidades para empresas locais em regiões remotas, permitindo que elas competissem em um mercado mais amplo por meio do comércio eletrônico e do marketing digital.¹⁶ O setor de telefonia móvel, em particular, se beneficiou muito do 4G.¹⁷ Em 2022, o setor gerou faturamento de R\$ 277 bilhões, investiu R\$ 38 bilhões

e empregou 522.000 pessoas.¹⁸

Até 2030, estima-se que a tecnologia 5G adicionará US\$ 1,3 trilhão ao PIB - produto interno bruto global. O setor de saúde é um dos maiores beneficiários, aproveitando recursos sem fio sem precedentes para aprimorar o atendimento ao paciente.¹⁹ Outro é o automotivo, com uma receita total estimada de US\$ 2 trilhões até 2030, de seus produtos e serviços habilitados com conectividade.²⁰

Prevê-se que a contribuição do 5G para a produtividade econômica global (em termos de PIB) aumente cinco vezes, de US\$ 101,17 bilhões em 2022 para US\$ 508,52 bilhões até 2030.²¹ Na América Latina, o 5G será responsável por movimentar mais de US\$ 3,3 trilhões até 2035, impactando diretamente mais de 650 milhões de pessoas.²² Especificamente no Brasil, o impacto no PIB devido ao 5G deve chegar a US\$ 1,2 trilhão até 2035.²³

Considerando seu impacto positivo para o sucesso da economia brasileira, é crucial proteger o ecossistema FRAND, para garantir a evolução destas tecnologias. Para tanto, os tribunais brasileiros devem desencorajar qualquer tentativa de abuso deste ecossistema, por exemplo, por meio da prática conhecida como "hold-out".²⁴ Hold-out é a estratégia empregada por alguns implementadores de tecnologia que, intencionalmente, atrasam as negociações de licenciamento ou processos judiciais. Essa tática tem como objetivo evitar ou adiar o pagamento de royalties relacionados às SEPs que estão utilizando.²⁵ Esses atrasos podem colocar uma pressão financeira significativa sobre o proprietário da SEP, que depende das receitas de licenciamento para recuperar seus investimentos em pesquisa e desenvolvimento.²⁶ Sob tal pressão, os proprietários de SEP podem ser obrigados a concordar com taxas

Continuação: Disputas no licenciamento de tecnologia e táticas de atraso

de licença abaixo do FRAND. Isso resulta em receitas reduzidas para os proprietários de SEP, limitando sua capacidade de investir na próxima geração do padrão e, assim, interrompendo o círculo de inovação.

Este artigo tem como objetivo analisar o fenômeno do hold-out, discutir seus efeitos anticompetitivos e explorar seu impacto na inovação e no progresso tecnológico.

e confira o artigo completo.

Victor Habib Lantyer de Mello Advogado e Professor. Mestre em Direito pela Universidade Católica do Salvador. Autor de dezenas de livros jurídicos. Pesquisador multipremiado.

Mestrado Profissional em Direito dos Negócios e Arbitragem

AGENDA



As inscrições do novo curso podem ser realizadas até o dia 4/6.

Mestrado Profissional em Direito dos Negócios e **Arbitragem** As inscrições do novo curso podem ser realizadas até o dia 4/6. terça-feira, 6 de maio de 2025 Atualizado em 7 de maio de 2025 08:07 Compartilhar ComentarSiga-nos no A A

FGV Direito Rio está com inscrições abertas para o processo seletivo de sua 1ª turma do mestrado profissional em Direito dos Negócios e **Arbitragem**. Serão oferecidas 40 vagas, a serem preenchidas conforme o edital disponível no site da instituição. O programa apresenta uma formação stricto sensu inovadora, que combina rigor acadêmico, visão estratégica e aplicação prática. Integrando teoria e prática, o curso capacita profissionais para enfrentar os desafios complexos do Direito dos Negócios, do Processo Civil e da **Arbitragem** no Brasil e no cenário internacional.

Com foco na qualificação de advogados e demais operadores do Direito, o mestrado prepara seus alunos para atuarem em alto nível na prática profissional, desenvolvendo soluções jurídicas avançadas e promovendo a resolução de disputas no ambiente empresarial. Sua abordagem única oferece ferramentas essenciais para a prática jurídica contemporânea, com destaque para:

Observatório de **arbitragem** - Participação em audiências como observadores, enriquecendo a compreensão do processo arbitral;

Case Analysis - Incentivo à publicação de análises críticas de decisões judiciais em disputas empresariais, visando ao aprimoramento da jurisprudência;

Oportunidade de propor reformas legislativas, estudos de caso e soluções práticas para desafios reais;

Conselho consultivo formado pelos maiores escritórios de advocacia do país, garantindo que as principais demandas do mercado orientem as escolhas estratégicas do curso;

Expansão de expertise em Direito dos Negócios, Processo Civil e **Arbitragem**, alinhada às exigências do mercado;

Desenvolvimento de uma visão estratégica e multidisciplinar, fundamental para o assessoramento jurídico de empresas;

Estímulo à inovação na prática jurídica, capacitando líderes a transformar marcos regulatórios e a contribuir para um ambiente negocial mais equilibrado.

O curso, com duração de dois anos, está estruturado em torno de duas linhas de pesquisa:

Direito dos Negócios - Promove pesquisas para analisar e aprimorar os instrumentos jurídicos brasileiros aplicados a negócios, com foco em contratos, direito empresarial e imobiliário. Adota uma perspectiva prática e econômica, considerando aspectos como tributação, incentivos do mercado de capitais e práticas alinhadas a ESG.

Arbitragem e processo - Aborda a resolução de disputas em negócios, tanto por **arbitragem** quanto pelo processo estatal, com foco na revisão de incentivos ao conflito e no diagnóstico de problemas re-

Continuação: Mestrado Profissional em Direito dos Negócios e Arbitragem

lacionados à legislação ou sua ausência. Inclui ainda estudos sobre litigiosidade entre atores privados e o impacto da advocacia nesse cenário.

Serviço:

Local: Sede da FGV - Praia de Botafogo, 190, Botafogo, Rio de Janeiro/RJ

Inscrições: e se inscreva até o dia 4/6

Confira aqui o Edital completo

Realização: FGV Direito Rio

e se inscreva!

Para vencer a corrida da IA, OpenAI quer que os EUA esqueçam as leis. Especificamente, as de direitos autorais.



Empresa de Sam Altman pede carta branca para poder operar com tranquilidade, deixando de lado os **direitos** autorais

A OpenAI está envolvida em uma série de processos judiciais, todos pelo mesmo motivo: as supostas violações de **direitos** autorais que cometeu ao treinar seus modelos de IA. Agora, ele teve uma ideia singular para se livrar de todos esses problemas.

Sem **direitos** autorais para IA Em uma proposta publicada pela OpenAI, a empresa sugere que o governo dos EUA considere uma "estratégia de **direitos** autorais que promova a liberdade de aprender" e que "preserva a capacidade dos modelos de IA americanos de aprender com materiais protegidos por **direitos** autorais". Em outras palavras, as leis de **direitos** autorais não devem se aplicar a eles.

Empresas de IA fizeram o que queriam Por quase três anos, processos por violação de **direitos** autorais contra empresas de IA têm sido frequentes. As empresas que desenvolvem esses modelos não demonstraram nenhuma vergonha a esse respeito, e o curioso é que ainda não há consequências. O que a OpenAI agora pede é que definitivamente não existam tais leis e que eles possam trabalhar neles sem preocupações legais.

China está em nosso encalço O principal argumento
abpi.empauta.com

para recomendar algo assim é poder competir com mais garantias contra a China. O gigante asiático mostrou avanços impressionantes e, de fato, a OpenAI indica como "embora os Estados Unidos mantenham sua liderança em IA hoje, o DeepSeek mostra que nossa liderança não é ampla e está se estreitando".

Uso justo Como de costume, surge a desculpa do "uso justo" de conteúdo protegido por direitos...

Veja mais

Matérias relacionadas

Os Estados Unidos se perguntavam como a China avançou tanto em chips; Huawei e Xiaomi são a resposta, com um desenvolvimento massivo

EUA impede que a Huawei fabrique mais PCs com Windows; a resposta da empresa: lançar seu primeiro notebook com Linux

Ele tentou vender seu Zelda de NES lacrado por quase R\$2.000,00 no eBay, mas a comunidade avisou que ele tinha um tesouro ainda maior nas mãos

Parece uma ferramenta para converter arquivos DOC para PDF, mas a realidade é diferente; até o FBI lançou um alerta de segurança

Antigo sonho da segurança cibernética do futuro acaba de se tornar realidade: Microsoft acabou com as senhas

Jimmy Page, guitarrista do Led Zeppelin, é processado por uso indevido de 'Dazed and Confused'



Compositor alega quebra de acordo anterior e uso indevido da canção em gravações e documentário

Jimmy Page, guitarrista do Led Zeppelin, foi processado pelo compositor Jake Holmes por suposta infração de **direitos** autorais e quebra de contrato envolvendo a música Dazed and Confused. A ação foi movida nesta segunda-feira, 5, na Corte Distrital Central da Califórnia, nos Estados Unidos. A editora Warner Chappell e a Sony Pictures também são citadas como rés no processo. A informação é da agência Reuters.

Jimmy Page Foto: @jimmypage via Instagram Holmes afirma que Page e Warner violaram um acordo firmado em 2011 ao lançarem versões de arquivo de apresentações ao vivo da música, nas quais apenas Page aparece creditado como autor. Ele também contesta o uso da canção no documentário Becoming Led Zeppelin, distribuído pela Sony Pictures, alegando que não autorizou a reprodução da faixa nem foi remunerado por ela.

Na ação, Holmes pede uma indenização de pelo menos US\$ 150 mil (R\$ 858 mil na cotação atual) por cada violação, conforme previsto pela lei de **direitos** autorais dos Estados Unidos. Procuradas pela Reu-

ters, tanto a Warner Chappell quanto a Sony Pictures não comentaram o processo. O advogado de Holmes também preferiu não se manifestar.

Jake Holmes compôs Dazed and Confused em 1967. Mais tarde naquele ano, a canção foi adaptada pela banda Yardbirds, da qual Jimmy Page fazia parte. Em 1969, o guitarrista passou a apresentá-la também com o Led Zeppelin, sem atribuir crédito a Holmes. O primeiro processo entre os dois foi aberto em 2010 e encerrado com um acordo extrajudicial no ano seguinte.

O novo processo sustenta que o guitarrista descumpriu os termos do acordo ao continuar usando a música sem os devidos créditos ou compensação financeira.

Urucum de Paranacity e Cruzeiro do Sul, no Paraná, recebe indicação geográfica



Fruto colhido nas duas regiões recebe cuidados especiais durante o plantio e é reconhecido pelo alto teor de bixina (corante)

O **Instituto** Nacional de Propriedade Industrial (**INPI**) concedeu na última terça-feira (6/5) a **Indicação** Geográfica de Procedência para o Urucum produzido em Paranacity e Cruzeiro do Sul, cidades do noroeste do Paraná. O fruto colhido nas duas regiões recebe cuidados especiais durante o plantio e é reconhecido pelo alto teor de bixina (corante), superior a 5%, comparado a índices de cerca de 3% registrado em outras localidades.

Novas descobertas podem otimizar produção de pó de urucum. Cafés do Brasil com indicação geográfica são retratados em livro "Esperamos que o urucum de Paranacity e Cruzeiro do Sul ajude a atrair cada vez mais visitantes aos municípios e à região, movimentando a economia e incentivando os produtores locais a manterem suas práticas e conhecimentos", destacou, em nota, o secretário estadual do Turismo, Leonaldo Paranhos.

De acordo com o governo paranaense, o processo de certificação a indicação geográfica levou cerca de dois anos e envolveu a Associação dos Produtores de

Urucum de Paranacity e Região (Aprucity), a Secretaria de Estado da Agricultura e do Abastecimento (Seab), o Instituto de Desenvolvimento Rural (IDR-Paraná), a Universidade Estadual de Maringá (UEM), o Sebrae/PR e as prefeituras dos dois municípios.

Somados, Paranacity e Cruzeiro do Sul possuem uma produção de 805 toneladas de urucum, com Valor Bruto de Produção (VBP) de R\$ 12,1 milhões em 2023 - a maior da região Sul do país. Em todo o Estado do Paraná, 39 cidades produzem urucum, com um VBP total de R\$ 14,3 milhões.

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual
3

Direitos Autorais
3, 14, 15

Entidades
3

Marco regulatório | INPI
3, 16

Patentes
9

Arbitragem e Mediação
12

Denominação de Origem
16