

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 27 de novembro de 2025 às 08h56
Seleção de Notícias

MSN Notícias | BR

Patentes

O Plano de Neymar da Silva Santos com a Compra da Marca Pelé	3
--	---

MSN

Correio Braziliense - Online | BR

27 de novembro de 2025 | Direitos Autorais

Regulação de IA: uma saída para o impasse entre desenvolvedores e autores	4
---	---

Veja.com | BR

Direitos Autorais

O acordo surpreendente entre uma gigante da música e a inteligência artificial	6
--	---

ÚLTIMAS NOTÍCIAS | AUTOR

O Plano de Neymar da Silva Santos com a Compra da Marca Pelé

A NR Sports, empresa de Neymar da Silva Santos, popularmente chamado de Neymar pai, anunciou a aquisição da marca Pelé, um dos maiores símbolos da história do esporte mundial. Os detalhes da operação foram apresentados na noite de terça-feira, 25, em um evento no Museu Pelé, em Santos, cidade que viu o menino Edson virar Rei.

A operação envolveu a aquisição de todas as "Units - Ações" da Pelé Brands LLC, companhia americana sediada na Flórida e titular, desde 2023, de todos os direitos de **propriedade** intelectual da marca Pelé, com registros em órgãos de marcas e **patentes** em mais de 50 países. A negociação deu origem à Pelé Brand Brasil, que passa a ser a nova titular de todos esses direitos. O valor do acordo não foi revelado. A família de Pelé não participou da negociação.

"Assumimos um compromisso histórico com respeito, responsabilidade e amor pelo legado do Rei Pelé. Devolver sua marca ao Brasil é devolver um pedaço da nossa própria identidade", afirma Neymar Santos, CEO da NR Sports.

Com a conclusão da operação, a NR Sports passa a cuidar dos direitos globais de gestão, licenciamento e proteção da marca Pelé, abrindo espaço para novos projetos. A agenda inclui linhas de produtos, iniciativas educativas, ações culturais, parcerias estratégicas e conteúdos autorais. Pelé e Neymar Jr.

Segundo Neymar Santos, um dos eixos da estratégia é aproximar o legado de Pelé com a marca Neymar Jr. "A oportunidade surgiu do alinhamento desses dois ativos, da sinergia entre as duas marcas, com a pos-

sibilidade de rejuvenescimento da **Marca** Pelé (originária da TV preto e branco) por meio da contemporaneidade da **Marca** Neymar Jr. (originária das mídias sociais)", resume.

Para marcar o início dessa fase, a NR Sports lançou um vídeo que simboliza o encontro entre duas marcas. Na produção, Neymar Jr. assina a narração falando do legado de Pelé, reforçando a união entre gerações. Vale lembrar que Neymar assumiu a camisa 10, que foi de Pelé, quando voltou ao Santos.

A escolha do Museu Pelé, em Santos, como cenário para o anúncio foi mais do que simbólica: representou o ponto de partida da nova fase da marca no mesmo território em que a história começou.

A cerimônia contou com a presença de Flávia Arantes do Nascimento, filha de Pelé, que representou a família; de Dona Maria Lúcia, irmã do Rei; e de ídolos eternos do Santos e do futebol brasileiro, como Clodoaldo, Pepe e Edu, entre outros nomes que marcaram a era de ouro do clube e da seleção. Relação com o Santos

A relação com o Santos também está no centro da agenda futura. "Na aquisição da marca o Santos FC não participou, mas não existe Pelé sem Santos, não existe Santos sem Pelé. Santos apresentou o Pelé ao mundo e o Pelé levou o Santos para todos os cantos do planeta. Também é prioridade dos gestores da marca negociar contrato de licenciamento com o Santos FC. Já estamos com o assunto na mesa e sendo discutido pelos departamentos comerciais e de marketing", afirma Neymar Santos.

Regulação de IA: uma saída para o impasse entre desenvolvedores e autores



'Se, antes, a preocupação era compensar o elevado custo da criação autoral, com a constante redução do custo de reprodução de obras, a IA traz um novo desafio: a redução do próprio custo de produção intelectual'

Por Juliano Maranhão - Os direitos de autor tornaram-se o ponto mais polêmico em torno do PL de Inteligência Artificial (PL 2338/23), ora em discussão na Câmara dos Deputados, com a oposição, de um lado, de desenvolvedores de sistemas de IA preocupados com a desoneração da inovação e, ora, de autores que pleiteiam a remuneração pelo uso de suas obras no desenvolvimento e emprego de sistemas de IA Generativa.

Fique por dentro das notícias que importam para você!

SIGA O CORREIO BRAZILIENSE NO SIGA O CB NO

Ambas as pretensões são válidas e desejáveis. Seria possível conciliá-las?

Não com a abordagem adotada no texto atual, inspirada na legislação europeia, que baseia a pretendida remuneração na compensação ao autor pelo uso de obras protegidas no treinamento de IAs Generativas. Prevê-se, no texto, a obrigação dos

desenvolvedores de listar as obras protegidas empregadas, a proibição de utilizá-las contra a vontade manifesta de autores (o chamado "opt-out"), a obrigação de remuneração decorrente do uso já na fase de treinamento, com exceção ao uso para atividade científica.

Ocorre que é controversa a violação autoral pelo uso de obras para treinamento de sistemas de IA, tema que está em debate nos tribunais nacionais e estrangeiros. O ponto é que a proteção autoral diz respeito à exploração da expressão individual do autor na obra específica, ao passo que o treinamento busca extrair padrões, como estilos, conceitos, em um modelo matemático de representação do agregado de obras usadas para o treinamento. Ou seja, a obra, como dado sujeito à análise estatística, não é propriamente explorada como obra na etapa de treinamento de IAs.

Se, antes, a preocupação era compensar o elevado custo da criação autoral, com a constante redução do custo de reprodução de obras, a IA traz um novo desafio: a redução do próprio custo de produção intelectual. Isso exige nova equação. Além disso, a proteção autoral é atomizada na obra ao passo que a tecnologia é agregada, não sendo possível identificar a contribuição individual de cada obra para a construção do modelo.

Mas o principal problema está no foco das obrigações na fase de treinamento, que gera custos financeiros, de identificação de cada obra protegida (na varredura de conteúdo on-line) e de gestão de consentimento autoral. Esses custos seriam incorridos mesmo sem receita decorrente da exploração comercial do sistema e não considera o fato de que apenas uma fração das necessárias experimentações de inovação gera resultados.

Some-se a isso a dificuldade de fixação dos valores e

Continuação: Regulação de IA: uma saída para o impasse entre desenvolvedores e autores

interpretação de exceções pelos tribunais, o que já se observa na Europa e traz insegurança jurídica. Tais custos podem fazer com que grandes desenvolvedores estrangeiros simplesmente deixem de usar a produção literária e artística nacional no desenvolvimento de seus modelos, o que pode levar ao indesejado colonialismo digital, a não ser que os brasileiros possam e estejam dispostos a pagar bem mais caro por uma IA desenvolvida no Brasil com conteúdo autoral nacional. Uma aposta muito alta.

Estamos diante de uma nova tecnologia que gera valor e cria nova forma de consumo de conteúdo cultural, um consumo interativo em que o usuário pode adaptar o conteúdo assistido por ferramentas de IA, o que tem o potencial de ampliar o mercado para autores, havendo várias razões para remunerá-los, que não a suposta violação a direito individual de autor.

Primeiro, por justiça distributiva. Sem a produção de autores humanos, não haveria IAs capazes de simular essa produção. Se o trabalho autoral faz parte da cadeia de valor como insumo necessário para a tecnologia, é justo remunerá-los. Segundo, porque a IA Generativa compete com a produção humana a baixíssimo custo, com o potencial de miná-la. Terceiro, porque a produção literária e artística deve ser fomentada por seu valor para integração e identidade de nossa cultura e como veículo de valores estéticos e de crítica social. Quarto, porque os próprios desenvolvedores de IA precisam de conteúdo humano.

Qual a solução? Desonerar completamente o treinamento de sistemas de IA, exigindo-se apenas a indicação da proveniência ou fontes de dados utilizados e basear a remuneração à coletividade de autores, ou à produção cultural, em parcela proporcional e adequada da receita auferida por de-

senvolvedores e distribuidores com sistemas de IA Generativa que tenham o potencial de competir com produção intelectual humana.

Não se trata de compensação por exploração de obras individuais. Trata-se de justa distribuição de valores auferidos na cadeia produtiva pela extração de estilos, conceitos e padrões culturais, a serem direcionados a organizações de gestão coletiva, responsáveis por remunerar autores e promover programas de incentivo à produção literária e artística. A oneração objetiva da receita pode encarecer as IAs Generativas, pelo repasse do custo nas licenças, mas isso teria o efeito benéfico de equilibrar a competição entre a produção humana e a produção assistida ou gerada por IA, enfrentando-se, na equação, o desafio trazido pela redução do custo de produção.

E não se exclui a proteção autoral nos outputs desses sistemas, ou seja, não no treinamento, mas quando usuários o empregarem de modo a individualizar obras para fins comerciais, o que fica ao cargo dos tribunais na aplicação da legislação autoral.

Com isso, o **direito** autoral encontra seu objeto próprio de aplicação pelos tribunais, no emprego dos sistemas de IA, a produção intelectual nacional é protegida e estimulada, com nova fonte de remuneração, os desenvolvedores nacionais têm o campo aberto para a experimentação e inovação e a produção cultural nacional não corre o risco de ficar de fora das tecnologias consumidas por brasileiros.

Professor da Faculdade de Direito da USP, advogado e diretor do Legal Wings Institute

O acordo surpreendente entre uma gigante da música e a inteligência artificial

ÚLTIMAS NOTÍCIAS



Warner Music Group estabeleceu parceria de licenciamento com aplicativo de criação de música por IA

Na última terça-feira, 25, a Warner Music Group (WMG), que tem em seu catálogo artistas como Madonna, Daft Punk e Ed Sheeran, anunciou uma parceria com a plataforma de inteligência artificial Suno. Por meio do aplicativo da Suno, qualquer usuário pode criar uma canção utilizando inteligência artificial oferecendo apenas comandos simples. As duas empresas estavam em pé de guerra desde junho de 2024, quando a WMG se juntou à Universal Music Group e à Sony Music Entertainment para mover processos contra a Suno e a Udio, outra empresa de IA, acusando ambas de violação de **direitos** autorais.

Agora, em novembro de 2025, a Warner divulgou que chegou a um acordo que inclui licenciamento e estabelece que músicas detidas pela WMG podem ser usadas nos dados de treinamento da plataforma. Não está claro, porém, se artistas poderão se opor ou não a serem incluídos em tais dados. Também chegou-se ao consenso de que usuários pagos da Suno poderiam baixar os conteúdos criados na plataforma, enquanto usuários não pagos apenas poderiam reproduzi-los e compartilhá-los. A decisão se diferencia do acordo da Universal com a Udio, que determinou que os usuários não poderiam baixar nenhuma das músicas geradas por IA, nem mesmo sob pagamento. O acordo da WMG com a Suno prevê

ainda a venda da Songkick para a Suno, uma plataforma para descobrir shows e eventos ao vivo de propriedade da Warner.

Há cerca de uma semana, a WMG também firmou um novo acordo de licenciamento com a Udio para novas funcionalidades da plataforma que serão implementadas em 2026. Segundo comunicado no site, "a plataforma repaginada da Udio apresentará um conjunto de experiências criativas que permitirão aos usuários criar remixes, covers e novas músicas usando as vozes e os estilos dos artistas que optarem por participar". Ainda no comunicado, eles dizem prezar pelo equilíbrio entre a experiência dos criadores que utilizam o serviço e os direitos de artistas reais.

"A IA se torna pró-arte quando adere aos nossos princípios: um compromisso com modelos licenciados que reflete o valor da música dentro e fora da plataforma, e fornece aos artistas e compositores a opção de participar do uso de seu nome, imagem, semelhança, voz e composições em novas músicas com IA", afirmou Robert Kyncl, CEO da Warner Music Group.

Do outro lado da moeda, artistas têm se posicionado contra a abertura da indústria musical à inteligência artificial. Recentemente, foi anunciado que Paul McCartney iria compor uma faixa praticamente silenciosa de 2 minutos e 45 segundos para o compilado *Is This What We Want?*, um álbum protesto contra a tentativa do governo britânico de alterar a lei de **direitos** autorais. Além dele, mais de 1 000 artistas se juntam a essa causa, incluindo Damon Albarn, Elton John e Kate Bush.

Acompanhe notícias e dicas culturais nos blogs a seguir:

Tela Plana para novidades da TV e do streaming

Continuação: O acordo surpreendente entre uma gigante da música e a inteligência artificial

O Som e a Fúria sobre artistas e lançamentos musicais

Livros para notícias sobre literatura e mercado editorial

Em Cartaz traz dicas de filmes no cinema e no streaming

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual
3

Patentes
3

Direitos Autorais
4, 6