

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 22 de setembro de 2025 às 07h57
Seleção de Notícias

Blog do Ancelmo Gois - Globo Online | BR-RJ

Pirataria	
Oito em cada dez brasileiros já utilizaram serviços ou conteúdo digital piratas, mostra pesquisa .	4
ANCELMO GOIS	

Bloomberg Línea Brasil | BR

19 de setembro de 2025 Patentes	
Chile e Brasil lideram inovação na América Latina em 2025; Suíça segue no topo global	5

Migalhas | BR

19 de setembro de 2025 Propriedade Intelectual	
Direito dos games no Brasil: Desafios e perspectivas jurídicas	7
CAMILA BETANIN	

Época Negócios - Online | BR

19 de setembro de 2025 Direitos Autorais	
IA Generativa na Arte: os novos dilemas da criação, autoria e remuneração	10
DORA KAUFMAN	

Folha de S. Paulo | BR

Direitos Autorais	
Meta negocia uso de notícias em ferramentas de IA com Fox e News Corp	13
MERCADO	

Carta Capital Online | BR

Marco regulatório INPI	
Justiça nega prorrogar patente de substância de caneta emagrecedora	14
AGÊNCIA BRASIL	

Exame.com | BR

19 de setembro de 2025 Direitos Autorais	
Mercado de música no Brasil fatura R\$ 116 bi em 2024 - menos de 1% chegou aos artistas via streaming	15
HOME	

IstoÉ Online | BR

19 de setembro de 2025 Marco regulatório INPI	
TRF1 suspende decisão que prorrogava patente dos medicamentos Victoza e Saxenda	17
ÚLTIMAS	

Em meio a críticas dos EUA, instituto de patentes no Brasil sofre com falta de pessoal	18
---	-----------

ÚLTIMAS

Consultor Jurídico | BR

Franquias e pejetização: STF precisa definir precedente	20
--	-----------

Oito em cada dez brasileiros já utilizaram serviços ou conteúdo digital piratas, mostra pesquisa



com a QuestionPro, "a **pirataria** digital, no fundo, é um sintoma da dificuldade de transformar inclusão cultural em inclusão de mercado".

É gente que já acessou filmes, séries, músicas, softwares, jogos ou outros conteúdos

Veja como o mundo digital é desembestado. Acredite. Oito em cada dez brasileiros (o número exato é 84%) já utilizaram serviços ou conteúdo digital piratas.

Entre pessoas de 18 a 29 anos este percentual sobe para nove em cada dez. É gente que já acessou filmes, séries, músicas, softwares, jogos ou outros conteúdos de forma irregular.

Para Renato Meirelles, presidente do Instituto Locomotiva, responsável pela pesquisa em parceria

Chile e Brasil lideram inovação na América Latina em 2025; Suíça segue no topo global



Apesar do destaque regional, países latino-americanos ainda enfrentam desafios para transformar insumos em resultados inovadores, segundo levantamento da **Organização** Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI)

O Chile (51º) e o Brasil (52º) foram as economias latino-americanas mais bem colocadas no Índice Global de Inovação (GII) 2025, publicado pela **Organização** Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), seguidos por México, Uruguai e Colômbia.

Globalmente, o pódio é composto pela Suíça, Suécia e Estados Unidos, seguidos pela República da Coreia e Singapura.

A China entrou no top 10 pela primeira vez, um marco que reflete o crescimento sustentado dos gastos com P&D (pesquisa e desenvolvimento) e patentes.

O GII avalia quase 139 economias com base em mais de 70 indicadores, que vão desde instituições, capital humano e infraestrutura até o desempenho em conhecimento, tecnologia e produção criativa.

O índice funciona em uma lógica de entrada-saída: primeiro mede os recursos e as condições que possibilitam a inovação e, depois, os resultados concretos - **patentes**, publicações científicas, exportações de alta tecnologia e produção criativa.

Essa metodologia permite a comparação de países

com contextos muito diferentes, embora seja recomendável cautela ao interpretar variações ano a ano devido a mudanças metodológicas ou dados ausentes.

Entre as descobertas mais relevantes está a desaceleração do crescimento dos gastos com P&D: o aumento geral desacelerou para 2,9% em 2024 e, segundo as projeções, cairá novamente em 2025.

Ao mesmo tempo, o investimento em capital de risco mostrou sinais mistos, com o valor em dólares dos negócios se recuperando, impulsionado por megadeals (nos Estados Unidos e pela onda de investimento em inteligência artificial generativa), mas o número total de negócios caiu pelo terceiro ano consecutivo, o que indica uma maior concentração geográfica e setorial do financiamento de risco.

Essa dinâmica influencia a capacidade dos países emergentes de traduzir os pontos fortes dos insumos em resultados sustentáveis.

De acordo com o GII, o Chile se destaca pelos avanços em infraestrutura digital, matrículas no ensino superior e estabilidade institucional que facilitam o investimento privado e os vínculos universidade-indústria.

O Brasil, por sua vez, tem como pontos fortes a produção científica e um ecossistema empresarial que cresceu em tamanho e sofisticação.

No entanto, ambos continuam a enfrentar a lacuna entre insumos e resultados: o fortalecimento do investimento privado em P&D aplicada e o aprimoramento dos mecanismos de financiamento para ampliar os empreendimentos são desafios recorrentes na região.

Atrás desses países, em nível regional, vêm o México

Continuação: Chile e Brasil lideram inovação na América Latina em 2025; Suíça segue no topo global

(58°), o Uruguai (68°), a Colômbia (71°), a Costa Rica (72°), a Argentina (77°), o Peru (80°), o Panamá (82°), a República Dominicana (97°), El Salvador (98°), o Paraguai (103°), a Bolívia (111°), o Equador (113°), quero dizer: Honduras (119°), Guatemala (123°), Nicarágua (130°) e Venezuela (136°).

SuíçaSuéciaEstados UnidosRepública de CoreiaCingapuraReino UnidoFinlândiaPaíses BaixosDinamarcaChinaAlemanhaJapãoFrançaIsraelHong Kong (China)EstôniaCanadáIrlandaÁustriaNoruega BélgicaAustráliaLuxemburgoIslândiaChipreNova ZelândiaMaltaItáliaEspanhaEmiratos Árabes UnidosPortugalRepública ChecaLituâniaMalásiaEslovêniaHungriaBulgáriaÍndiaPolôniaCroáciaLetôniaGréciaTurquiaVietnãTailândiaArábia SauditaEslováquiaCatarRomêniaFilipinasChileBrasilIlhas MaurícioSérviaÍndonésiaGeórgiaMarrocosMéxicoArmêniaFederação RussaÁfrica do SulBaréinMacedônia do NorteMontenegroJordâniaUcrâniaAlbâniaUruguaiOmãIrãColômbiaCosta RicaKuwaitMoldáviaSeychellesTurquianússiaArgentinaMongóliaUzbequistãoPeruCazaquistão

s
PanamáJamaicaBarbadosBelarusEgitoBotsuana
Brunéi DarussalamSenegalLíbanoNamíbiaBósnia e HerzegovinaSri LankaAzerbaijãoCabo VerdeQuirguistãoRepública DominicanaEl SalvadorPaquistãoCambojaGanaQuêniaParaguaiRuanda Nigéria BangladeshNepalTajiquistãoLaosCosta de Marf ilBolíviaZâmbiaEquadorTrinidad e TobagoArgéliaCamarõesTogoBeninHondurasMadagascarTanzâniaMyanmarGuatemalaUgandaMalauíBurkina FasoBurundiMoçambiqueZimbábueNicaráguaMauritâniailaLe-sotoGuinéEtiópiaPequenoVenezuelaCongoAngolanígerO GII 2025 é calculado como a média de dois subíndices: O subíndice de insumos para inovação avalia os elementos da economia que possibilitam e facilitam as atividades inovadoras, agrupados em cinco pilares: (1) instituições, (2) capital humano e pesquisa, (3) infraestrutura, (4) sofisticação de mercado e (5) sofisticação de negócios. O subíndice de desempenho em inovação mede o desempenho das atividades inovadoras por meio de dois pilares: (6) desempenho tecnológico e de conhecimento e (7) desempenho criativo.

Direito dos games no Brasil: Desafios e perspectivas jurídicas



O direito dos games no Brasil está em construção, unindo propriedade intelectual, LGPD, tributação e consumo para regular um mercado bilionário e em expansão.

Direito dos games no Brasil: Desafios e perspectivas jurídicas Camila Betanin O direito dos games no Brasil está em construção, unindo propriedade intelectual, LGPD, tributação e consumo para regular um mercado bilionário e em expansão. sexta-feira, 19 de setembro de 2025 Atualizado às 09:35 Compartilhar ComentarSiga-nos no A A

1. Introdução

A indústria dos games se consolidou como um dos setores mais relevantes da economia global, movimentando cifras bilionárias e atraindo investimentos que ultrapassam em muito os valores alcançados pela indústria cinematográfica e fonográfica.

No Brasil, esse fenômeno se intensificou na última década, com o país figurando entre os maiores mercados consumidores de jogos digitais do mundo. Es-

se crescimento revisitou a necessidade de uma análise jurídica mais refinada, capaz de oferecer segurança normativa e regulatória a desenvolvedores, publishers, jogadores e investidores.

Assim, o chamado "direito dos games" emerge nesse cenário como campo autônomo em construção, articulado com institutos tradicionais do direito digital, da propriedade intelectual, do direito empresarial e do direito do consumidor.

2. O enquadramento jurídico dos games no Brasil

O ponto de partida para compreender a disciplina é o enquadramento jurídico dos games.

Enquanto softwares, os jogos eletrônicos encontram fundamento normativo na lei 9.609/1998, que disciplina a proteção da **propriedade** intelectual de programas de computador. Nesse sentido, tais programas são protegidos pelo regime do **direito** autoral, o que garante ao desenvolvedor direitos patrimoniais e morais sobre sua criação.

Ainda, é importante destacar que a natureza híbrida dos games, que combinam código-fonte, elementos gráficos, trilha sonora, enredo narrativo e até performances de atores, permite também a aplicação da lei 9.610/1998, que regula os **direitos** autorais em obras artísticas e audiovisuais.

Assim, esse duplo enquadramento evidencia a complexidade da matéria e a necessidade de uma interpretação que reconheça a pluralidade de camadas criativas presentes nos jogos.

3. Marco Civil da **Internet**, LGPD e impacto regulatório

Além da propriedade intelectual, outros diplomas normativos desempenham papel central na dis-

ciplina.

O Marco Civil da **Internet** (lei 12.965/14) impõe às plataformas de games a observância de princípios como neutralidade de rede, liberdade de expressão e proteção da privacidade.

Por sua vez, a LGPD (lei 13.709/18), trouxe desafios adicionais, especialmente no que se refere à coleta e ao tratamento de dados pessoais de jogadores, na maioria menores de idade. Nesse ponto, ganha relevo a necessidade de políticas de compliance digital que assegurem transparência e consentimento adequado, mitigando riscos de sanções administrativas e responsabilização civil.

4. Distinção entre jogos de azar e jogos de habilidade

Outro tema sensível que integra a pauta do direito dos games é a relação entre jogos eletrônicos e jogos de azar.

Durante décadas, o ordenamento jurídico brasileiro manteve forte restrição às práticas relacionadas a apostas, com fundamento na lei de contravenções penais (decreto-lei 3.688/1941).

Contudo, a evolução jurisprudencial e doutrinária passou a distinguir o jogo de sorte do jogo de habilidade, reconhecendo que modalidades como o poker exigem técnica, raciocínio estratégico e capacidade de tomada de decisão, não podendo mais ser enquadradas como simples jogos de azar.

Essa mudança paradigmática teve impactos significativos, não apenas na legitimidade das competições profissionais de poker, mas também na percepção social sobre os e-sports em geral, os quais se firmam como práticas que demandam elevado grau de habilidade, concentração e disciplina.

5. Loot boxes, microtransações e proteção do consumidor

Continuação: Direito dos games no Brasil: Desafios e perspectivas jurídicas

Neste mesmo sentido, a distinção entre sorte e habilidade é igualmente importante para o debate em torno das loot boxes e microtransações.

Tais mecanismos, largamente utilizados em jogos online, oferecem recompensas virtuais por meio de caixas de conteúdo aleatório, aproximando-se em certa medida da lógica dos jogos de aposta.

No entanto, o fato de serem destinados a consumidores, muitas vezes menores de idade, suscita preocupações de natureza consumerista e regulatória, em que pese tenham existido movimentos mais recentes no Congresso Nacional revisitando essa pauta, especialmente após o debate público sobre a "adultização".

Até o momento, a ausência de legislação específica no Brasil tem levado o tema a ser enfrentado pelo direito do consumidor, em especial no tocante à transparência da oferta e ao direito à informação, previstos no CDC (lei 8.078/1990).

6. Desafios tributários na indústria dos games

Do ponto de vista tributário, o setor de games enfrenta igualmente desafios relevantes.

A natureza híbrida dos jogos digitais, que podem ser considerados tanto softwares quanto serviços disponibilizados em nuvem, gera controvérsias sobre a incidência de ISS ou ICMS, a depender da forma de comercialização.

Essa falta de uniformidade tributária cria insegurança jurídica para empresas do setor, especialmente startups e desenvolvedoras independentes, que enfrentam dificuldades para planejar suas operações e investimentos.

De todo modo, o STF tem buscado oferecer parâmetros para a tributação de bens digitais, mas ainda há um longo caminho a ser percorrido até a consolidação de um marco regulatório claro e estável.

Continuação: Direito dos games no Brasil: Desafios e perspectivas jurídicas

7. Responsabilidade civil das plataformas e publishers

No campo da responsabilidade civil, a atuação das plataformas e publishers é também objeto de debate

Neste sentido, questões como o banimento de jogadores, a perda de contas, a suspensão de canais de transmissão e a veiculação de conteúdos ilícitos em plataformas de streaming têm chegado ao judiciário com frequência crescente.

Aqui, o desafio consiste em equilibrar a autonomia contratual e a liberdade das plataformas com a proteção de direitos fundamentais dos usuários, como a liberdade de expressão, o acesso à informação e o devido processo contratual.

Inclusive, a decisão recente do STF, que redefiniu os parâmetros de responsabilização das plataformas digitais por conteúdos de terceiros, repercute diretamente no universo gamer, impondo um novo padrão de diligência e moderação.

8. Considerações finais

Nesse contexto, observa-se que o direito dos games no Brasil se encontra, ainda, em processo de consolidação, exigindo do intérprete sensibilidade para lidar com um setor que combina **inovação** tecnológica, complexidade econômica e impacto cultural.

É importante destacar o ponto positivo referente à su-

peração da visão estigmatizada que equiparava toda e qualquer prática de jogo a azar demonstra a capacidade do direito de evoluir diante da realidade social.

No mais, a necessidade de enfrentar desafios como a proteção de dados, a regulação das microtransações e a tributação dos bens digitais aponta para a urgência de uma legislação mais específica, capaz de conferir maior segurança jurídica ao mercado.

Portanto, não é forçoso admitir a necessidade de construção de um arcabouço normativo sólido para o setor de games para garantir o desenvolvimento sustentável da indústria, proteger consumidores e estimular a inovação.

É esperado que o direito dos games passe a não ser mais tratado pela soma de normas esparsas, mas sim como ramo autônomo em formação, que reflète a transformação cultural e econômica trazida pelo entretenimento digital, de modo a assegurar que o Brasil acompanhe a evolução global e se posicione como protagonista na regulação jurídica da indústria dos jogos eletrônicos.

Camila Betanin Advogada | Professora | Especialista em Direito Digital, Creator Economy e Gaming Law | Sócia-Fundadora do Betanin & Leal - Advocacia e Consultoria.

IA Generativa na Arte: os novos dilemas da criação, autoria e remuneração



Independente da extensão e intensidade do impacto, existe um paradoxo: os próprios criativos estão incorporando a inteligência artificial em seus processos. A IA generativa torna-se, gradualmente, uma colaboradora indissociável do ato criativo

Estudos recentes apontam para o impacto econômico da IA generativa no mercado criativo. Uma pesquisa de agosto de 2023 no SSRN, um repositório de pesquisas não revisadas por pares, indica que a renda de profissionais autônomos criativos (freelancers online) diminuiu após o lançamento do ChatGPT, com redução de 21% em vagas para escrita e codificação e 17% em vagas para criação de imagens. Entretanto, um estudo de janeiro de 2024 por Ziqing Yuan e Hai-liang Chen, da Universidade de Hong Kong, revela um aumento na demanda por serviços de planejamento e uma estabilidade na procura por revisão de texto.

Independente da extensão e intensidade do impacto, existe um paradoxo: os próprios criativos estão incorporando a inteligência artificial em seus processos. A IA generativa torna-se, gradualmente, uma colaboradora indissociável do ato criativo. O neurocientista Brian M. Ross, no artigo "Leveraging psych hedelic neuroscience to boost human creativity using artificial intelligence" (04 de junho de 2025, 10.3 389/frai.2025.1589086), explora como a IA pode ser usada para aumentar a criatividade humana por

mecanismos análogos aos psicodélicos. O artigo destaca três processos psicológicos que a IA pode influenciar: a) Inibição latente: A capacidade do cérebro de filtrar estímulos irrelevantes. A IA pode contornar esses filtros, apresentando informações não filtradas para perturbar padrões de pensamentos habituais; b) Pensamento divergente: A capacidade de gerar ideias variadas e originais. A IA pode aprimorá-las ao detectar padrões imperceptíveis e sugerir associações inusitadas; e c) Aprendizagem implícita: O processo de absorver padrões e estruturas inconscientemente. A IA pode modificar a criatividade humana pela introdução de novos padrões, como na curadoria personalizada.

Instituições de arte consagradas estão adotando a IA. O Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMa) hospedou uma instalação de Refik Anadol, criada em parceria com a Nvidia, desenvolvida a partir do próprio acervo colecionado por mais de 200 anos, com imagens abstratas originais. De forma mais polêmica, o Museu Mauritshuis exibiu uma obra gerada por IA no lugar ocupado pela "Moça com Brinco de Pérola" de Johannes Vermeer; o museu publicou um edital, foram recebidas 3.482 inscrições, um júri selecionou cinco obras para serem expostas, sendo uma delas a "A Girl With Glowing Earrings" de Julian van Dieken criada com a solução de IA generativa Midjourney.

Sobre a remuneração dos conteúdos protegidos para o treinamento dos modelos de IA, abordagem baseada em insumos como a adotada na União Europeia, Martin Senftleben, professor de Direito da Propriedade Intelectual da Universidade de Amsterdã, no artigo "WIn-Win: How to Remove Copyright Obstacles to AI Training While Ensuring Author Remuneration (and Way the AI Act Fails to do the Magic)" (15 de agosto de 2025), argumenta que a IA generativa "aumenta a liberdade de expressão ao democratizar o processo de criação de conteúdo li-

Continuação: IA Generativa na Arte: os novos dilemas da criação, autoria e remuneração

terário e artístico". Senftleben advoga por uma abordagem regulatória equilibrada, baseando-se em seis argumentos principais:

1. Remuneração pela usurpação de mercado: É justo que os autores, cujas obras capacitaram os sistemas de IA, sejam remunerados quando essas mesmas IA eliminam a demanda pelo trabalho humano criativo. Além disso, a IA deriva padrões a partir de uma miríade de criações humanas.

2. Valor social da criação humana: A arte humana fornece impulsos cruciais para mudanças sociais e políticas, espelhando deficiências e propondo melhorias - uma capacidade que a IA, por não vivenciar a condição humana, não possui. Esses sistemas não são afetados pelas condições sociais da mesma forma que os humanos, inevitavelmente falhará em evocar visões de um novo consenso sobre normas éticas que correspondam aos desejos atuais da sociedade.

3. Investimento em inovação e vanguarda: Apoiar autores humanos é investir em novas direções artísticas genuínas. A IA opera dentro dos dados de seu treinamento, tendo dificuldade em sintetizar algo verdadeiramente revolucionário fora das categorias estéticas existentes. Ao deixar as produções literárias e artísticas para os sistemas de IA, a sociedade se priva dos impulsos humanos para a criatividade futura e enfraquece sua capacidade de se avaliar e se renovar.

4. Necessidade sociopolítica mais ampla: A substituição de autores humanos exige contramedidas, como apoio financeiro, requalificação e criação de novos empregos em projetos com foco em contribuições humanas. O sistema de **direitos** autorais oferece uma infraestrutura estável para esta distribuição de recursos.

5. Valor intrínseco da prática estética humana: O ato criativo em si - o "jogo estético" de assimilação e recombinação - é uma fonte de prazer, cultivo e autorrealização. Terceirizar a criação para a IA priva a sociedade desse engajamento crucial. O ato de desenvolver e inserir um prompt para um sistema de IA, não deve ser confundido com jogo estético.

6. Benefício para a própria indústria de IA: Apoiar a criação humana é um investimento sensato para a indústria de IA, garantindo um fluxo contínuo de novo material de treinamento. Isso evita que os sistemas caiam em um loop de repetição e "mesmice", dependente apenas de seu próprio output de obras históricas. Desse ponto de vista, apoiar e fomentar projetos literários e artísticos humanos constitui um objetivo político legítimo, que é do próprio interesse da indústria da IA.

Contrário a uma abordagem baseada no acesso aos insumos (obras para o treinamento), Senftleben propõe um modelo baseado nos resultados. Neste modelo, os provedores de sistemas de IA capazes de gerar produção artística pagariam uma remuneração, gerenciada coletivamente, a partir de um critério de repartição previamente estabelecido. Parte desses recursos seriam destinados à fundos sociais e culturais. Soluções semelhantes foram debatidas durante as audiências da Comissão Especial da Câmara dos Deputados, que tem como missão rever o texto do PL 2338 aprovado no plenário do Senado, em 10 de dezembro último ("Os Dilemas Jurídicos da IA Generativa", Dora Kaufman, Valor Econômico, 18 de setembro de 2025)

Para avançar na busca de soluções que, simultaneamente, remunerem os produtores de conteúdo sem inviabilizar a IA generativa - usada amplamente, inclusive pelas indústrias criativas -, é

Continuação: IA Generativa na Arte: os novos dilemas da criação, autoria e remuneração

imprescindível construir pontes que promovam o diálogo entre as partes interessadas. O ponto de partida é o entendimento dos representantes da classe artística sobre a inteligência artificial, sua lógica, fundamentos e limitações (por exemplo, o que sig-

nifica exatamente o treinamento dos sistemas de IA).

Meta negocia uso de notícias em ferramentas de IA com Fox e News Corp

MERCADO

Meta negocia uso de notícias em ferramentas de IA com Fox e News Corp

TEC

PELOTAS (RS) - A Meta, dona do Facebook e do Instagram, vem negociando com grupos de comunicação, como Axel Springer, Fox e News Corp, o licenciamento de conteúdos para uso em suas ferramentas de IA (inteligência artificial), segundo o Wall Street Journal.

De acordo com pessoas familiarizadas com o assunto ouvidas pelo jornal, as conversas já ocorrem há alguns meses e estão focadas no uso de notícias e outros conteúdos jornalísticos nos produtos que utilizam IA, como chatbots.

Algumas das negociações, segundo as fontes, estão em estágio inicial e podem não terminar em acordos.

O jornal afirma que a movimentação marca uma mudança de postura da empresa de Mark Zuckerberg.

O texto relembra que a Meta tem um histórico de relacionamento instável com a mídia. Anos atrás, a empresa fechou acordos avaliados em dezenas de milhões de dólares para incluir conteúdo do Wall Street Journal, New York Times, Washington Post e

outros em sua aba de notícias. Em 2022, a empresa decidiu parar de pagar aos editores.

A reportagem destaca que, no ano passado, a Meta já havia anunciado um acordo de licenciamento de conteúdo para IA com a Reuters, mas que as discussões com editores de forma mais ampla começaram nos últimos meses.

A relação das empresas de IA com os jornais é conturbada. Concorrentes da Meta já anunciaram acordos de licenciamento de conteúdo, como a OpenAI com News Corp, Axel Springer e People Inc., e a Amazon com o New York Times.

O uso de conteúdos jornalísticos por empresas de IA sem consentimento já foi parar nos tribunais.

Ainda em 2023, o New York Times foi o primeiro grande grupo de mídia a acionar a OpenAI, dona do ChatGPT, por uso de textos sem pagamento de **direitos** autorais. Neste ano, a Folha entrou com uma ação judicial contra a empresa por concorrência desleal e violação de **direitos** autorais.

Dois dos maiores grupos de mídia do Japão também abriram processo contra o mecanismo de busca de IA Perplexity por suposta violação de **direitos** autorais.

Justiça nega prorrogar patente de substância de caneta emagrecedora



A medida atende ao pedido do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**INPI**) O Tribunal Regional Federal da 1ª Região (TRF1) publicou nesta sexta-feira 19 decisão que autoriza terceiros a produzir medicamentos à base de liraglutida. Entre eles, estão as "canetas" que combatem a obesidade e o diabetes tipo 2.

Segundo a Justiça, não há direito de extensão do prazo da patente da substância (PI0410972-4), como desejava a empresa Novo Nordisk, responsável pela caneta emagrecedora Saxenda.

A medida atende ao pedido do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**INPI**) para suspender decisão de primeira instância que havia estendido a duração da patente.

De acordo com o **INPI**, a decisão ganha relevância em meio à preocupação com desabastecimento de medicamentos. Recentemente, a **Agência** Nacional de Vigilância Sanitária (**Anvisa**) abriu edital para registros de produtos à base de semaglutida, reforçando a necessidade de ampliar a oferta no mercado.

Segundo o **INPI**, o entendimento do TRF1 segue a linha do Supremo Tribunal Federal (STF), que em 2021, na Ação Direta de Inconstitucionalidade (ADI)

nº 5.529, declarou inconstitucional a prorrogação automática de patentes e fixou em 20 anos o prazo máximo de vigência, contado a partir do depósito.

Para o **INPI**, a decisão reafirma a segurança jurídica e a previsibilidade no sistema de propriedade industrial, garantindo a função social da patente, a livre concorrência e o acesso da população a medicamentos mais acessíveis.

A reportagem da Agência Brasil entrou em contato com a empresa Novo Nordisk. A empresa enviou a seguinte nota:

"Causou estranheza à Novo Nordisk que o **INPI** tenha pleiteado à justiça, em suas razões de apelação, o reconhecimento de suposto direito de livre comercialização de produtos em favor de terceiros, bem como tenha opinado através de comunicado em seu site oficial sobre suposto risco de desabastecimento de medicamentos GLP-1 no mercado brasileiro, matéria de competência da **ANVISA**. O **INPI** deveria manter-se focado em prestar seus serviços de forma eficiente, promovendo o respeito à **propriedade** industrial e um ambiente pró-inovação no país. O **INPI** é um órgão de natureza técnica, cuja atuação no exame de patentes deve ser adstrita ao cumprimento dos requisitos legais, não deve ser pautada por políticas públicas de nenhum setor industrial específico".

Mercado de música no Brasil fatura R\$ 116 bi em 2024 - menos de 1% chegou aos artistas via streaming



No mercado fonográfico, que inclui gravações e distribuição de músicas, arrecadou somente R\$ 3,48 bilhões do montante

O mercado musical brasileiro vem numa crescente constante nos últimos 10 anos. Em 2024, alcançou R\$ 116,06 bilhões em arrecadação, segundo o estudo "PIB da Música no Brasil", realizado pela Associação Nacional da Indústria da Música (Anafima). Mas menos de 1% do total arrecadado chegou aos artistas pelos streamings.

De acordo com o estudo, o setor de shows segue como a maior fonte de renda para os músicos. Com uma arrecadação de R\$ 94 bilhões, os shows e apresentações ao vivo geram não apenas lucros com bilheteiras, patrocínios e venda de produtos como camisetas e outros itens, como também geram um impacto econômico significativo nas cidades onde acontecem.

Na outra ponta, o cenário muda quando a comercialização é feita pela música gravada - aquela mesmo que você escuta em um streaming de música ou no YouTube. O mercado fonográfico, que inclui a produção, gravação e distribuição de músicas, gerou apenas R\$ 3,484 bilhões, o equivalente a 3% faturamento total da indústria. E a maior parte desse

montante foi gerado no Sudeste - onde 53% das empresas estão, 30% delas em São Paulo.

Para onde vai o dinheiro da música no Brasil?

Quando o assunto é escutar música, o brasileiro prova que prefere ouvir a própria língua. O estudo mostra que 93,5% das 200 músicas mais ouvidas no país em 2024 foram produções nacionais.

O mercado de streaming detém 87,6% da receita total da indústria brasileira, com destaque para o Spotify, hoje o maior streaming de música do mercado (60% do total no Brasil). Segundo o relatório, feito pela plataforma, artistas brasileiros geraram mais de R\$ 1,6 bilhão em royalties em 2024.

O dinheiro, no entanto, é dividido entre gravadoras, editoras e compositores - o que torna o montante destinado aos artistas em uma fração muito menor. Segundo o "PIB da Música", dos R\$ 3,484 bilhões arrecadados, R\$ 2,07 bilhões foram de assinaturas (68%) e apenas R\$ 700 milhões chegaram aos músicos, menos de 1% do montante total da indústria. Compositores receberam cerca de R\$ 250 milhões.

Os segmentos de fomento público (R\$ 2,4 bilhões) e **direitos** autorais (R\$ 1,8 milhões), que cresceu 12% no comparativo anual, são os de menor arrecadação. 375 mil titulares receberam o montante de R\$ 1,5 bilhões pelos **direitos** autorais - 78% para editores e compositores, como dita a lei.

Música ao vivo: o ouro da indústria brasileira

Os dados são claros: para ser artista no Brasil, é preciso investir em apresentações ao vivo. A boa notícia é que quantidade de eventos vem crescendo ano após ano - e as pessoas estão dispostas a investir nos in-

Continuação: Mercado de música no Brasil fatura R\$ 116 bi em 2024 - menos de 1% chegou aos artistas via streaming

gressos.

Foram mais de 100 mil datas de eventos em 2024, crescimento de 31% em comparação com 2023, com ticket médio de R\$ 432. Festivais internacionais e megaeventos foram os que mais contribuíram para a receita, dado que os ingressos variaram entre R\$ 795 a R\$ 1.100 na pista e passaram dos R\$ 3.000 em áreas VIP ou premium. Eventos regionais e independentes tiveram variação de R\$ 30 a R\$ 250.

No caso de mega-eventos, o potencial econômico é significativo. O Carnaval do Rio sozinho movimentou R\$ 5 bilhões, seguido pelo de Minas Gerais (R\$ 4,7 bilhões), São Paulo (R\$ 3,4 bilhões) e Salvador (R\$ 2 bilhões). O Lollapalooza Brasil trouxe R\$ 500 milhões e o show de Madonna em Copacabana R\$ 469 milhões.

Hoje, segundo a Anafima, 19.530 CNPJs prestam serviço para o mercado de música brasileiro - 88,4% deles são microempresas e 47,3% operam como microempreendedores individuais. Em 2024, o setor gerou 13,3 mil empregos formais.

Dependência do mercado externo

O segmento de áudio e instrumentos é o segundo que mais arrecada, com receita R\$ 14,6 bilhões em 2024. No entanto, sofre com a dependência de equipamentos do exterior: 99,1% do valor transacionado no setor vem de produtos importados. Foram US\$ 577 milhões em importações neste ano e US\$ 10,4 milhões em exportações - déficit de US\$ 566,6 milhões.

TRF1 suspende decisão que prorrogava patente dos medicamentos Victoza e Saxenda

ÚLTIMAS

O Tribunal Regional Federal da 1ª Região (TRF 1) concedeu efeito suspensivo a uma decisão de 1º grau que havia prorrogado a vigência da patente de medicamentos Victoza e Saxenda, a base de liraglutida, e produzidos pela farmacêutica Novo Nordisk. O relator do caso foi o desembargador federal Flávio Jardim.

A decisão do TRF1 reforça que o prazo de vigência das patentes é de 20 anos, a contar do depósito, sem exceções, a menos que haja previsão legal. Portanto, não haveria base para a extensão, mesmo em casos nos quais há atraso administrativo por parte do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**INPI**).

A posição do relator foi fundamentada em entendimentos já firmados pelo do Supremo Tribunal Federal (STF) na Ação Direta de Inconstitucionalidade (ADI) 5.529 e nas reclamações constitucionais 53.181 e 56.378. "Reconhece-se em tais julgados que o backlog do **INPI** é problema estrutural (e até influenciado por estratégias privadas), não podendo servir de gatilho para prorrogar monopólios", destaca trecho do documento.

Na decisão, o desembargador também rejeitou a alegação da Novo Nordisk de suspeição por ele ter atuado como advogado em causas semelhantes.

O relator apontou, também, que prorrogação da patente teria impacto social com aumento de preços, prejudicando a saúde pública. A decisão ainda estabelece que a medida seja válida até decisão final da apelação pelo TRF1.

Em primeira instância, a farmacêutica obteve decisão favorável, que reconheceu à empresa o direito ao ajuste no prazo por oito anos, cinco meses e um dia, por atraso desproporcional e injustificado do **INPI** para registrar a patente. Ao todo, o órgão levou 13 anos para concluir o procedimento.

A Justiça também havia determinado que o instituto publicasse na Revista da Propriedade Industrial (R-PI) a informação de que o prazo de vigência da patente estaria em discussão judicial.

Guerra de patentes

Essa decisão pode abrir espaço para maior concorrência com a entrada de genéricos e biossimilares, com impacto direto em preços de medicamentos, caso o entendimento seja firmado no julgamento da apelação.

Além disso, pode pautar casos semelhantes envolvendo medicamentos estratégicos para obesidade e diabetes

Em meio a críticas dos EUA, instituto de patentes no Brasil sofre com falta de pessoal

ÚLTIMAS

Autarquia federal vinculada ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços (MDIC), o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**INPI**) enfrenta escassez de pessoal. Esse é o órgão responsável pela **concessão** de patentes, cuja demora nos prazos foi um dos itens citados pelo Escritório Comercial dos Estados Unidos (USTR, na sigla em inglês) na abertura de investigação contra o Brasil. Essa letargia impacta as empresas norte-americanas, principalmente as do campo farmacêutico, segundo fontes ouvidas pela reportagem.

O último concurso para o **INPI** foi autorizado em 2023 e realizado em fevereiro de 2024, no âmbito da retomada dos concursos feita pelo governo Lula (PT). O resultado do certame foi homologado em meados do ano passado para as 120 vagas.

Os cargos disputados foram de analista, pesquisador e tecnologista em propriedade industrial. Há um contingente elevado de cadastro reserva que está aguardando nomeação - essa é uma lista de espera de candidatos aprovados e classificados que não foram convocados imediatamente por não se enquadrar nos postos imediatos oferecidos no edital do concurso.

Há cerca de seis meses, o **INPI** solicitou ao governo autorização para o chamamento do excedente. Os candidatos aprovados ainda não tiveram uma posição do Ministério da Gestão e Inovação em Serviços Públicos (MGI), Pasta responsável pelas autorizações. Questionado sobre o assunto, o MGI destacou que os candidatos classificados fora do número de vagas, considerados como excedentes, têm apenas expectativa quanto ao direito à nomeação, sendo que a nomeação de candidatos nessa condição, ou seja, fora das vagas ofertadas pelo edital, consiste em ato discricionário, juízo de conveniência e oportunidade pela Administração Pública Federal. "A decisão poderá ser tomada ao longo da validade do

concurso em referência", completou.

O **INPI** tem impacto direto na atividade econômica do País. Internamente, as empresas cobram celeridade do **INPI**, na questão da **concessão** de patentes, do registro de marcas, e, para isso, precisa recompor o quadro.

O instituto já sinalizou a necessidade de mais profissionais, além do número de vagas imediatas do edital, e possui um montante expressivo de cargos vagos, apesar de não especificado. Ao Broadcast (sistema de notícias em tempo real do Grupo Estado), o **INPI** disse aguardar decisão do MGI sobre a convocação dos aprovados no cadastro de reserva do último concurso e sobre a realização de novo processo seletivo. "Tais autorizações fazem parte da agenda prioritária do Instituto. A quantidade de vagas e os cargos contemplados serão definidos quando houver a autorização", afirmou o órgão.

Procurado, o Ministério da Gestão disse que não comenta pedidos de realização de certames em análise.

Quanto ao exame de patentes, o **INPI** sustentou que vem adotando uma série de medidas para agilizar cada vez mais o procedimento, incluindo a revisão e a automação de processos internos e o uso de inteligência artificial. "Nesse sentido, o Instituto vem obtendo resultados expressivos, tanto que o prazo médio para decisão de um pedido de patente, contado a partir do pedido de exame, caiu de 7,9 anos em 2015 para 2,9 anos em 2025."

A redução do prazo estimada pelo instituto está em linha com a expectativa do vice-presidente e ministro do Desenvolvimento e da Indústria, Geraldo Alckmin. "Nós reduzimos para seis, para cinco, para quatro. No final do ano deve chegar a três. E o ano que vem (2026), (o prazo será de) dois anos, que é o pa-

Continuação: Em meio a críticas dos EUA, instituto de patentes no Brasil sofre com falta de pessoal

drão internacional", disse ele, em julho.

O **INPI** ainda disse que recentes mudanças no processo de cadastro dos usuários, implementadas em agosto deste ano, são aprimoramentos que fazem parte das ações para melhoria contínua dos serviços do instituto e da experiência dos usuários, integrando o Plano Estratégico 2023-2026. "Portanto, nada têm a ver com investigações", afirmou a autarquia.

Tarifaço

No fim de agosto, interlocutores do governo brasileiro afirmaram que não há novas "cartas na manga" quanto às respostas estudadas ao tarifaço americano.

No início do tarifaço, o governo preparava um pacote de medidas de reação aos Estados Unidos, sendo a possibilidade de quebra ou antecipação de **patentes** de medicamentos e de propriedade intelectual a mais madura.

A taxaço aplicada pelo presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, sobre produtos brasileiros causou um impacto negativo na balança comercial em agosto, com queda de 18,5% ante o mesmo mês de 2024, segundo dados oficiais do MDIC. No ano, de janeiro a agosto, as vendas de produtos brasileiros aos EUA ainda estão em terreno positivo: cresceram 1,6%, somando US\$ 26,576 bilhões.

Franquias e pejetização: STF precisa definir precedente

Encontram-se suspensos todos os processos que tratam da licitude de contratação de PJ para a prestação de serviços, a chamada

Opinião Franquia e pejetização: um estranho no ninho

Encontram-se suspensos todos os processos que tratam da licitude de contratação de pessoa jurídica para a prestação de serviços, a chamada "pejetização". O tema teve a repercussão geral reconhecida pelo Supremo Tribunal Federal, em abril de 2025, no Recurso Extraordinário com Agravo (ARE) 1.532.603/PR (Tema 1.389).

Reprodução

No recurso, discute-se a validade de contratos de franquias. Porém, a discussão objeto da repercussão geral abrange diversos modelos contratuais alternativos à relação de emprego, incluindo representação comercial, corretagem de imóveis, advocacia, salão de beleza.

Em 27 de agosto, o ministro Gilmar Mendes proferiu decisão esclarecendo que relações envolvendo "plataformas digitais estão fora do âmbito de aplicação da suspensão nacional", devendo a matéria ser enfrentada quando da análise do Tema 1.291 de repercussão geral, em que se discute o "reconhecimento de vínculo empregatício entre motorista de aplicativo de prestação de serviços de transporte e a empresa administradora de plataforma digital".

O fatiamento da discussão nesse ponto faz sentido, seja em razão das peculiaridades da contratação entre plataformas digitais, seja por conta da hipossuficiência daqueles que trabalham no respectivo nicho mercadológico.

Não é de hoje a preocupação do Supremo em va-

lorizar a livre iniciativa e a livre concorrência, incentivando novos modelos de negócio e postos de trabalho. Ao longo dos últimos anos, o STF reconheceu a validade de novas formas de divisão de trabalho, destacando-se 1) a licitude da terceirização, inclusive de atividade fim, e de outras formas de divisão do trabalho sem ser caracterizada a relação de emprego (ADPF 324 e Tema 725 da repercussão geral); 2) a constitucionalidade da terceirização pelas concessionárias de serviço público (ADC 26); 3) a existência de relação comercial de natureza civil quando se tratar de transportador autônomo (ADC 48 e ADI 3.691); 4) a competência da Justiça Comum para processar e julgar questões relativas a contrato de representação, (Tema 550 de repercussão geral); 5) a constitucionalidade da relação de parceria entre salões de beleza e os trabalhadores do ramo da beleza (ADI 5.625); e 6) a validade da prestação de serviços intelectuais (de natureza científica, artística ou cultural) por pessoa jurídica (ADC 66).

Ocorre que o STF vem sendo inundado com reclamações constitucionais (RCLs) decorrentes de decisões proferidas pela Justiça do Trabalho (JT), que resiste em seguir os precedentes do Supremo, invocando normalmente o princípio da primazia da realidade para justificar a não aplicação das teses vinculantes.

Essa "renitência" [1] da JT cria um efeito sistêmico perverso: sem a estabilidade jurisprudencial, "trabalhadores" se sentem no direito de ingressar na JT pleiteando o reconhecimento do vínculo trabalhista independentemente do modelo de negócio pactuado. Com isso, todos perdem. Perde o Judiciário com o incremento de custos e de ações; perdem os contratantes com custos para se defender; perde o país com a insegurança jurídica que afasta investimentos; e perdem os legítimos empregados hipossuficientes que buscam a proteção da JT, mas não recebem a prestação jurisdicional adequada pela sobrecarga do Ju-

Continuação: Franquias e pejotização: STF precisa definir precedente

diciário.

Essa discussão também se espalha para o setor de franquias. A controvérsia reside em saber se a JT teria competência para afastar a validade dos contratos de franquia firmados entre franqueadores e franqueados e, conseqüentemente, julgar as respectivas "reclamações trabalhistas", diante da alegada relação de emprego.

Spacca

A questão é sensível porque, de acordo com dados da Associação Brasileira de Franchising (ABF), mais de 3.300 marcas compõem o setor, que cresceu 13,5% no último ano. Apenas em 2024, o sistema de franquia arrecadou mais de R\$ 273 bilhões de receita, o que demonstra a relevância do segmento.

O contrato de franquia tem feição estritamente empresarial, já que ambas as partes visam à obtenção de lucros e assumem os riscos de prejuízos. Ademais, a relação de franquia pressupõe a independência e a autonomia entre empresários. Na verdade, a participação do franqueador no negócio se limita à colaboração no fornecimento de treinamentos e manuais sobre o produto/serviço objeto da franquia, bem como à fiscalização de regras e padrões de qualidade inerentes à relação de franquia.

O franqueador não possui qualquer poder de direção ou ingerência sobre o negócio do franqueado (por exemplo, não há imposição de horário/tempo de trabalho, não há interferência na contratação ou demissão de funcionários da franquia).

O contrato de franquia é regido por lei própria, na qual o artigo 1º estabelece que esse modelo de negócio não configura vínculo empregatício entre franqueador e franqueado [2]. Tal dispositivo é claríssimo e não pode ser ignorado.

Em algumas franquias empresariais (vide caso concreto do Tema 1.389), o franqueador exige que as pes-

soas jurídicas franqueadas sejam corretoras de seguro devidamente registradas na Susep (artigos 2º da Lei 4.594/64 e 3º da Circular Susep 127/2000). Nessa condição, os sócios-administradores de corretoras franqueadas também não podem figurar como empregados da franqueadora por expressa vedação legal (artigo 17, b e parágrafo único, da Lei 4.594/64), o que reforça o descabimento do pleito de reconhecimento de vínculo empregatício.

Necessidade de precedente vinculante

No âmbito do STF, já existem decisões colegiadas prestigiando a validade do contrato empresarial e, conseqüentemente, a incompetência da JT para analisar a controvérsia decorrente desse modelo de negócio [3].

Nesse sentido, para fortalecer a segurança jurídica e assegurar um ambiente de estabilidade empresarial - condição fundamental para se atrair investimentos -, é importante que o STF edite precedente vinculante específico para o setor de franquias acerca da competência da Justiça Comum para analisar a validade do contrato de franquia a partir dos requisitos da lei própria.

A propósito, tramita no Supremo a ADPF 1.149, que busca justamente a formação de precedente vinculante para o setor, que já obteve mais de 70 decisões favoráveis em RCLs reformando decisões da JT que reconheceram indevidamente o vínculo de emprego com os franqueados.

Assim, a controvérsia envolvendo contratos de franquia deve ser definitivamente enfrentada pelo STF, seja na ADPF 1.149, seja, eventualmente, no âmbito do Tema 1.389. Diz-se "eventualmente" porque alguns elementos da franquia empresarial a distinguem completamente de outros modelos de contratação abarcados no tema da "pejotização" (ex: 1) lei própria e específica, que define a natureza empresarial da relação, com expressa vedação de vínculo de emprego; 2) o fato de ser a franqueadora quem presta serviço ao

Continuação: Franquias e pejotização: STF precisa definir precedente

franqueado, e não o contrário, como nas demais relações civis; e 3) especificamente quanto ao leading case afetado, o franqueado também é corretor de seguros, submetido à lei de corretagem, que veda o reconhecimento de vínculo entre corretor e seguradoras.

A pacificação do tema garantirá maior segurança jurídica e previsibilidade. Ao mesmo tempo, o reconhecimento de que a competência *prima facie* para analisar eventual nulidade do contrato empresarial (inclusive sob a pretensa alegação de fraude/simulação) é da Justiça Comum ajudará a racionalizar a prestação jurisdicional, permitindo que a JT possa se debruçar sobre casos que efetivamente demandam a tutela protetiva do Direito do Trabalho.

[1] STF, Reclamação Constitucional 73359, rel. Min. Gilmar Mendes, decisão proferida em 08.11.2024.

[2] Art. 1º da Lei nº 13.966/2019: Esta Lei disciplina

o sistema de franquia empresarial, pelo qual um franqueador autoriza por meio de contrato um franqueado a usar marcas e outros objetos de **propriedade** intelectual () sem caracterizar relação de consumo ou vínculo empregatício em relação ao franqueado ou a seus empregados, ainda que durante o período de treinamento.

[3] AgRg na Rcl nº 57.954/RJ, rel. Min. Alexandre de Moraes, Primeira Turma, j. 22/05/2023; Rcl 58333, Rel. Min. Andre Mendonça, 2ª Turma, j. 22/04/2023; AgRg na Rcl 61.440/MG, Rel. Min. Alexandre de Moraes, Primeira Turma, j. em 22/09/2023; e AgRg na Rcl 61.437/MG, Rel. Min. Carmen Lúcia, Primeira Turma, j; 22.09.2023.

Marcelo Mazzola É Advogado Doutor E Mestre Em Direito Processual Pela Uerj. Coordenador De Processo Civil Da Esa Rj E Da **Abpi**.

Índice remissivo de assuntos

Pirataria

4

Propriedade Intelectual

5, 7, 20

Patentes

5, 18

Entidades

5

Direitos Autorais

7, 10, 13, 15

Inovação

7

Marco regulatório | INPI

14, 17, 18

Marco regulatório | Anvisa

14

Propriedade Industrial

14

ABPI

20