

# abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual  
Clipping da imprensa

*Brasília, 20 de setembro de 2024 às 08h01*  
*Seleção de Notícias*

## Terra - Notícias | BR

Direitos Autorais

**Dua Lipa: 'Levitating' é objeto de violação de direitos autorais contra artista . . . . . 3**  
MARCELO DE ASSIS

Patentes

**Nintendo e Pokémon Co processam fabricante de "Palworld" por violação de patente . . . . . 4**

## O Globo | BR

20 de setembro de 2024 | Pirataria

**Ação tira do ar 675 sites e 14 aplicativos de streaming ilegais . . . . . 5**  
ECONOMIA

## Consultor Jurídico | BR

Propriedade Intelectual

**BBL lança e-book sobre o Marco Legal dos Games e o futuro da indústria no Brasil . . . . . 7**

## MS Notícias online | MS

Propriedade Intelectual

**Operação 404 já derrubou mais de 2 mil sites e prendeu 55 pessoas . . . . . 9**  
ÚLTIMAS NOTÍCIAS | HTTPS

## Dua Lipa: 'Levitating' é objeto de violação de direitos autorais contra artista



Dua Lipa: fim do processo foi negado por juiz nos EUA

Um processo que transita no Tribunal Distrital dos EUA conta a cantora Dua Lipa, com base em violação de **direitos** autorais onde o objeto é o single Levitating, continuará o seu curso depois que uma apelação para o caso ser encerrado realizada pelos representantes jurídicos da artista foi recusada por um juiz.

Entre os réus, estão Dua Lipa, o produtor Stephen Kozmeniuk e a gravadora Warner Music Group.

De acordo com o Music Business Worldwide, o produtor e artista de talkbox Bosko Kante (também conhecido como Koz) processou Dua Lipa, Stephen Kozmeniuk e a Warner Music em 2023. A alegação do profissional é que uma gravação que ele realizou foi usada sem sua autorização em três remixes do megahit Levitating.

Koz pede na justiça US\$ 2 milhões mais juros por danos, bem como os lucros obtidos com os remixes que, segundo sua avaliação, já estão em US\$ 20 milhões. Além disso, o processo que o produtor moveu contra Dua Lipa e WMG explica que Stephen Kozmeniuk solicitou a Koz que realizasse uma gravação de talkbox para ser usada em Levitating e que ambos chegaram a um acordo verbal para que a gravação aparecesse no álbum original da música, mas não pa-

ra ser utilizada em remixes.

E foi no início de 2024 que Dua Lipa e os outros réus realizaram um pedido ao tribunal norte-americano para que o caso fosse rejeitado, alegando que Koz não especificou quais partes de sua gravação foram usadas nos remixes e, com isso, ele teria falhado no teste de "semelhança substancial" necessário para que fosse designada uma infração de **direitos** autorais.

Dua Lipa: fim do processo foi negado por juiz nos EUA Ainda de acordo com o MBW, na última segunda-feira (10), o juiz Hernan D. Vera, titular do Tribunal Distrital dos EUA para o Distrito Central da Califórnia (EUA) acabou negando o pedido de rejeição do caso, declarando que Koz não precisa "conduzir uma análise forense dos arquivos de som nesta fase do julgamento".

"O tribunal considera que o demandante defendeu adequadamente uma alegação de violação de **direitos** autorais, alegando que 'toda ou substancialmente toda' sua gravação protegida por **direitos** autorais - ou seja, sua voz real - foi usada nos remixes sem sua permissão. Isso é suficiente", escreveu o juiz em sua decisão.

Os valores de cada um desses remixes podem alcançar valores bastantes elevados, haja visto que a versão DaBaby conta com 2,1 bilhões de streams no Spotify. Para se ter uma ideia, a versão original de Levitating, no álbum de Dua Lipa conta com 984 milhões de plays.

## Nintendo e Pokémon Co processam fabricante de "Palworld" por violação de patente

A Nintendo e a The Pokémon Company entraram com um processo de **violação** de patente contra o criador do jogo de aventura de sobrevivência "Palworld", disseram as empresas nesta quinta-feira.

O processo, apresentado ao Tribunal Distrital de Tóquio na quarta-feira, busca uma liminar e indenização por danos com base na alegação de que o jogo, feito pela Pocketpair Inc, sediada em Tóquio, infringe vários direitos de patente.

O Palworld, apelidado de "Pokémon com armas", tornou-se um grande sucesso após seu lançamento em meados de janeiro. No jogo, os jogadores podem usar armas para capturar e treinar criaturas fofas conhecidas como "amigos".

A Pocketpair disse que recebeu a notificação de um processo de **violação** de patente na quarta-feira, mas

não tem conhecimento das patentes específicas que está sendo acusada de violar.

A empresa iniciará os procedimentos legais apropriados e as investigações sobre as alegações, disse, em um comunicado.

"É realmente lamentável que sejamos forçados a alocar um tempo significativo para assuntos não relacionados ao desenvolvimento do jogo devido a esse processo", disse a empresa.

A Pokémon Company afirmou em janeiro que investigaria e tomaria medidas em relação a qualquer violação de direitos de propriedade intelectual.

Em julho, a Pocketpair anunciou que faria uma parceria com a Sony para promover o licenciamento de Palworld em nível global.

## Ação tira do ar 675 sites e 14 aplicativos de streaming ilegais

ECONOMIA



**Operação** contra **pirataria** faz parte de uma mobilização internacional e prendeu suspeitos no Brasil e na Argentina

Uma operação do Ministério da Justiça nesta quinta-feira gerou o bloqueio e suspensão de 675 sites e 14 aplicativos de streaming ilegais, além da remoção de áudios, vídeos, jogos e músicas. Foram cumpridos 30 mandados de busca. Além disso, nove pessoas foram presas, sendo seis no Brasil (cinco em flagrante) e três na Argentina.

A ação faz parte de uma mobilização internacional de combate a crimes contra a propriedade intelectual na **internet** e contou com a participação de órgãos de outros países, como Estados Unidos, Reino Unido, Argentina, Paraguai e Peru.

### PREMIER LEAGUE

Organizadora do campeonato de futebol inglês, a Premier League também integra o grupo de cooperação internacional.

De acordo com o ministério, esta foi a sétima fase da Operação 404 (o nome faz

referência ao "erro 404", que na **internet** indica que o usuário acessou uma página não encontrada). Uma das principais ações da operação é tornar indisponíveis os serviços criminosos que violam os **direitos** autorais das vítimas. As outras seis etapas da operação foram deflagradas entre novembro de 2019 e novembro do ano passado, e geraram o bloqueio de mais de 1,6 mil sites e o bloqueio de centenas de aplicativos.

Segundo o ministério, "os investigados são suspeitos de distribuir conteúdo pirata em sites e plataformas digitais, prática que causa prejuízos significativos à economia e à indústria criativa, além de ferir os direitos de autores e artistas".

As perdas para o setor cultural e criativo são significativas, mas os danos vão além do impacto econômico, diz o ministério em nota. Um exemplo recente, a Operação Redirect, coordenada pelo Ciberlab, destacou o risco à segurança dos consumidores que utilizam serviços piratas.

Durante a ação, foram identificados sites de **pirataria** que, além de distribuírem conteúdo sem autorização, infectavam os dispositivos dos usuários com malwares e vírus, deixando-os expostos a práticas de roubo de dados, como phishing e outras formas de ataque cibernético, informou o ministério.

### CONSUMIDORES EXPOSTOS

De acordo com o Ministério da Justiça, os sites ilegais registraram mais de 12 milhões de visitas no último ano, expondo uma grande quantidade de consumidores a riscos de segurança digital. Isso evidencia que o uso de plataformas ilegais não só

prejudica os detentores de **direitos** autorais, mas também coloca em risco as informações pessoais e financeiras dos usuários.

No Brasil, a pena para quem pratica esse crime é de prisão de dois a quatro anos e multa. Os investigados também podem ser indiciados por associação criminosa e lavagem de capitais.

Cooperação entre cinco países, UE e organismos

Na operação contra **pirataria**, o Brasil contou com a participação de órgãos de investigação e associações de proteção à **propriedade** intelectual de vários países. São eles:

## REINO UNIDO

> City of London Police Intellectual Property Crime Unit

> Intellectual Property Office

> Premier League (futebol inglês)

## ESTADOS UNIDOS

> Departamento de Justiça

> Departamento de Comércio

## ARGENTINA

> Unidad Fiscal Especializada en Investigación de Ciberdelitos (UFEIC)

## PERU

> Instituto Nacional de Defensa da Competência e da Proteção da **Propriedade** Intelectual (Indecopi)

Continuação: Ação tira do ar 675 sites e 14 aplicativos de streaming ilegais

## PARAGUAI

> Unidad Especializada

Software Association

> Alliance for Creativity and Entertainment (ACE)

> Aliança Contra a **Pirataria** de Televisão Paga (Alianza)

> **Conselho** Nacional de Combate à Pirataria

> Associação Protetora dos Direitos Intelectuais e Fonográficos

> Representing the Recording Industry Worldwide em Hechos Punibles Contra la Propiedad Intelectual

> Dirección Nacional de Propiedad Intelectual (Dinapi)

## OUTROS

> Associação Brasileira de Televisão por Assinatura (ABTA)

> Instituto de Propriedade Intelectual da União Europeia

> Motion Picture Association (MPA)

> Entertainment

---

SARAH TEOFILO sarah.teofilo@ogtobo.com.br

## BBL lança e-book sobre o Marco Legal dos Games e o futuro da indústria no Brasil



Com a sanção da Lei 14.852/2024, o Brasil inaugurou um novo capítulo para a indústria de jogos eletrônicos, estabelecendo diretrizes claras para a ESTÚDIO CONJUR BBL lança e-book sobre o Marco Legal dos Games e o futuro da indústria no Brasil

Com a sanção da Lei 14.852/2024, o Brasil inaugurou um novo capítulo para a indústria de jogos eletrônicos, estabelecendo diretrizes claras para a fabricação, importação e desenvolvimento de games no país. O escritório BBL Advogados produziu um e-book que mergulha nas implicações desse marco legal, oferecendo uma análise detalhada dos principais pontos da nova legislação.

Divulgação A cartilha aborda desde as regras básicas do marco legal até as novas oportunidades de mercado, destacando temas como **propriedade** intelectual, mecanismos de incentivo à produção local e o impacto na proteção de crianças e adolescentes.

O material é uma ferramenta para empresas, desenvolvedores e profissionais do setor entenderem as mudanças e oportunidades trazidas pela re-abpi.empauta.com

gulamentação.

O e-book visa explicar de forma clara e acessível as disposições da nova lei; analisar o impacto cultural e econômico no cenário brasileiro; e apontar as novas perspectivas de crescimento e inovação no setor.

### Mercado em expansão

Com um mercado de games em plena expansão no Brasil e no mundo, a regulamentação chega em um momento crucial, e o material produzido pelo BBL Advogados serve como um guia para os atores do setor.

De acordo com o advogado Daniel Becker, especialista em regulação de novas tecnologias e sócio do BBL Advogados, "a aprovação desta lei demonstra a visão de futuro do Brasil em criar um ambiente propício para o desenvolvimento competitivo da indústria nacional de games."

Segundo Becker, a exclusão, inteligente, dos fantasy games da regulamentação e a clara definição de que a categoria de "jogos eletrônicos" não abrange atividades como caça-níqueis, jogos de azar e de lotérica, realinham a normativa com seu propósito inicial de estimular o crescimento do setor.

"A nova Lei dos Games não apenas regulamenta, mas também impulsiona o crescimento do setor, incentivando a criatividade e a competitividade das empresas desenvolvedoras", complementa o advogado.

Um dos pontos-chave do Marco Legal dos Games é o reconhecimento da criação de jogos eletrônicos como investimento em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura. Isso possibilita benefícios fiscais, incluindo a redução de 50% do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) para máquinas e equipamentos voltados ao desenvolvimento de jo-

Continuação: BBL lança e-book sobre o Marco Legal dos Games e o futuro da indústria no Brasil

gos.

Além disso, a nova legislação demonstra um compromisso com a segurança e o bem-estar do público infantojuvenil, estabelecendo mecanismos para coibir a venda de jogos inadequados e garantir um ambiente online seguro.

## Marco histórico

"A aprovação do Marco Legal dos Games é um marco histórico para a indústria brasileira, promovendo a criação de empregos qualificados e a diversidade cultural e tecnológica", resalta Becker. Isso contribui para atrair investimentos internacionais, talentos e empresas renomadas, consolidando o Brasil como referência na indústria de games globalmente.

O impacto positivo da lei se estende à geração de empregos qualificados em diversos setores, desde a criação e desenvolvimento de jogos até a distribuição, marketing e suporte técnico.

A advogada Paula Celano, sócia da área de Propriedade Intelectual, Life Sciences e Entretenimento do BBL Advogados, lembra que a normatização dos

jogos eletrônicos abrange uma ampla gama de obras e tecnologias, incluindo softwares, marcas, trilhas sonoras, imagens geradas em tempo real, jogos de console, realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida ou imersiva, entre outros.

"Essa lei representa um marco importante para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil, fornecendo uma estrutura legal clara e abrangente que estimulará o crescimento e a inovação no setor", afirma Celano.

Os especialistas alertam que, para garantir o pleno sucesso da lei, é essencial um acompanhamento rigoroso de sua implementação e aplicação.

"Com uma abordagem proativa e engajada, o Brasil está posicionado para se tornar um líder global na indústria de games, impulsionando o desenvolvimento socioeconômico e inspirando novas gerações de talentos", conclui Becker.

para ler o e-book



## Operação 404 já derrubou mais de 2 mil sites e prendeu 55 pessoas

### ÚLTIMAS NOTÍCIAS



A ação removeu ainda mais de 400 perfis e páginas em redes sociais

Desde sua primeira fase, deflagrada em novembro de 2019, a Operação 404 já alcançou resultados expressivos no combate aos crimes contra a propriedade intelectual na internet. Ao longo de suas sete fases, a operação coordenada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP) em parceria com autoridades internacionais já conseguiu derrubar 2.040 sites e 1.377 aplicativos de streaming ilegal de conteúdo. Além disso, foram presas 55 pessoas, sendo a maioria no Brasil, além de prisões em países como Argentina e Reino Unido. A ação removeu ainda mais de 400 perfis e páginas em redes sociais, além de desindexar conteúdos piratas de mecanismos de busca, bem como apreendeu grandes quantidades de materiais relacionados aos crimes de pirataria digital, como equipamentos eletrônicos usados para transmitir conteúdo ilegal. Ano a Ano Desde o seu início, cada fase da operação trouxe novos resultados. Abaixo estão alguns dos números e ações específicas de cada etapa:

1ª fase (2019): Bloqueio de 210 sites e 100 aplicativos. Cumprimento de 30 mandados de busca em 12 estados.

2ª fase (2020): Remoção de 252 sites e 65 apps. Foram cumpridos 25 mandados de busca em 10 estados.

3ª fase (2021): Bloqueio de 334 sites e 94 apps. Realizadas 11 buscas em oito estados.

4ª fase (2022): Desativação de quatro canais no metaverso e 90 vídeos, além de 461 apps de streaming de música. Mais de 10,2 milhões de downloads piratas foram evitados.

5ª fase (2023): Bloqueio de 199 sites e 63 aplicativos de música, além de 128 domínios e seis canais de mensagens.

6ª fase (2023): Bloqueio de 606 sites e 238 aplicativos. Além disso, 22 mandados de busca foram cumpridos.

7ª fase (2024): Nesta última fase, foram bloqueados 675 sites e 14 aplicativos, além da prisão de nove pessoas, sendo seis no Brasil e três na Argentina. Também foram cumpridos 30 mandados de busca.

Operação 404 - 7ª fase Na fase mais recente, deflagrada nesta quinta-feira (19), a Operação 404 focou em derrubar novos canais de distribuição ilegal de conteúdos digitais. Foram removidos conteúdos em áudio e vídeo, como jogos e músicas, além do bloqueio de 675 sites e 14 aplicativos de streaming pirata. As ações também incluíram a desindexação de conteúdos em mecanismos de busca e a remoção de perfis e páginas em redes sociais. Durante as buscas, as autoridades cumpriram 30 mandados de busca e apreensão, resultando na prisão de nove suspeitos. Além disso, diversos materiais relacionados aos crimes foram apreendidos, contribuindo para a interrupção das atividades de pirataria. A ação foi coordenada pelo Laboratório de Operações Cibernéticas (Ciberlab), da Diretoria de Operações e de Inteligência (Diopi), da Secretaria Nacional de Segurança Pública (Senasp), pelas Polícias Civis do

Continuação: Operação 404 já derrubou mais de 2 mil sites e prendeu 55 pessoas

Espírito Santo, de Mato Grosso, de Mato Grosso do Sul, de Minas Gerais, do Paraná, de Pernambuco, do Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul e de São Paulo e os Ministérios Públicos de São Paulo (Cyber Gaeco) e Santa Catarina (CyberGaeco). Mobilização internacional A Operação 404 é parte de uma mobilização internacional que envolve a participação de órgãos de aplicação da lei de diversos países, como Argentina, EUA, Paraguai, Peru e Reino Unido. As ações são coordenadas pelo Laboratório de Operações Cibernéticas (Ciberlab) da Secretaria Nacional de Segurança Pública (Senasp) e contam com o apoio de diversas entidades de proteção à **propriedade** intelectual, como a Alliance for Creativity and Entertainment (ACE) e a Premier League. Riscos para consumidores e prejuízos ao setor criativo Além dos impactos econômicos, a operação destacou os riscos aos consumidores que utilizam serviços piratas. A Operação Redirect, por exemplo,

revelou que muitos sites piratas infectam os dispositivos dos usuários com malwares e vírus, expondo-os a roubo de dados e outras formas de ataques cibernéticos. No Brasil, o crime de pirataria digital é punido com dois a quatro anos de reclusão e multa, conforme o Artigo 184 do Código Penal. Os envolvidos também podem ser indiciados por associação criminosa e lavagem de dinheiro. A Operação 404 segue como uma referência no combate à pirataria digital, demonstrando o compromisso das autoridades com a proteção da **propriedade** intelectual e a segurança dos consumidores.

Com alvos em MS, operação derruba 675 sites e 14 apps da 'Gato Net'

## Índice remissivo de assuntos

**Direitos Autorais**  
3, 5

**Patentes**  
4

**Pirataria**  
5

**Propriedade Intelectual**  
5, 7, 9