

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 12 de março de 2025 às 07h55
Seleção de Notícias

Blog Meio Bit | CE

Direitos Autorais

IA será o futuro dos games, o público queira ou não - Meio Bit 3
RONALDO GOGONI

Metrópolis Online | DF

Direitos Autorais

Caio Blat desabafa sobre direitos autorais de atores no streaming 5
NAUM GILÓ

Economia & Negócios - Estadão | BR

Patentes

Bayer Pharma fecha acordo com Megalabs para comercializar medicamentos sem patentes 6
IVO RIBEIRO | AUTOR

Folha.com | BR

12 de março de 2025 | Direitos Autorais

Músicos que ganham pelo Spotify triplicaram em menos de uma década 7
DAVI GALANTIER KRASILCHIK

O Globo Online | BR

Direitos Autorais

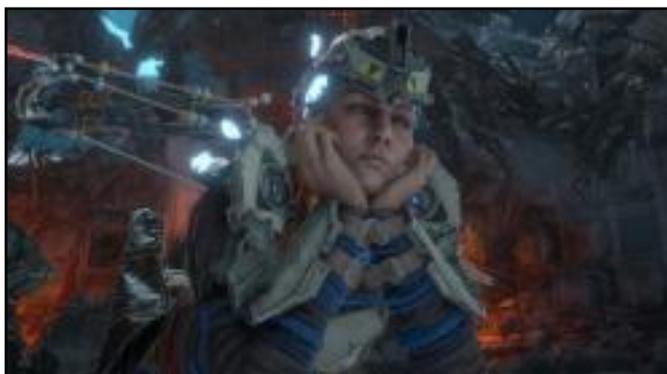
Cineasta que perdeu processo contra a Disney por plágio em 'Moana' agora pede US\$ 10 bilhões por continuação da franquia 9
O GLOBO

O Município online | SC

Marco regulatório | INPI

SC ultrapassa RJ e se torna o segundo estado brasileiro com melhor desempenho em inovação .. 11
RAUL SARTORI

IA será o futuro dos games, o público queira ou não - Meio Bit



Ronaldo Gogoni 11/03/2025 às 11:10

Já é ponto passivo que a Inteligência Artificial (IA) é a buzzword do momento, e como tal, será implementada à força em toda a cadeia de produção e serviços, em praticamente todos os setores existentes. Embora a tecnologia seja útil, e ofereça uma miríade de possibilidades quando bem empregada, muitos só enxergam o hype e a possibilidade de fazer dinheiro, assim como foi atochar a palavra "quântico" em tudo, anos atrás.

A indústria de games, claro, não é exceção. Diversos estúdios já abraçaram a IA e estão implementando algoritmos em diversas frentes, interna e externamente. O relatório mais recente da GDC mostrou que 52% das desenvolvedoras os usam, com 41% sendo no departamento de produção.

Um dos exemplos mais recentes da aplicação direta de IA em games veio da Sony Interactive Entertainment (SIE), que apresentou uma demonstração de algoritmos voltados a tornar os protagonistas dos games desenvolvidos internamente capazes de interagir diretamente com o jogador. A "cobaia" escolhida foi a Aloy, heroína da série Horizon.

Aloy.IA

A demonstração publicada no YouTube foi com-
abpi.empauta.com

partilhada por uma fonte anônima com o site The Verge. O vídeo original foi nukado tão logo a notícia pegou tração, por uma solicitação de **direitos** autorais de uma companhia chamada Muso, especializada em copyrights que tem a SIE como um de seus clientes.

O vídeo demonstra um protótipo de aplicação de algoritmos generativos diretamente na experiência do jogador, visando tornar os protagonistas de seus games mais conversacionais. A voz do narrador é de Sharwin Raghoebardajal, diretor de Engenharia de Software da Sony Interactive Entertainment, departamento que desenvolve tecnologias diversas para serem aplicadas em jogos, como renderização facial, visão computacional, e claro, IA.

No vídeo, Raghoebardajal conversa diretamente com Aloy, em um teste supostamente voltado para o game multiplayer ambientado no mundo da franquia Horizon, em que a heroína de Zero Dawn e Forbidden West não deverá ser controlável, ao invés disso, atuaria como uma tutora do avatar personalizado do jogador.

O demo, demonstrado internamente cerca de um ano atrás segundo fontes próximas à Sony, foi executado em um PC, mas a Sony teria também experimentado a execução em um PS5, no que a tecnologia teria "sobrecarregado um pouco" o console. A tecnologia por trás usa o GPT-4, da OpenAI, e o Llama 3, do Meta, para tomada de decisões e composição das respostas, e o Whisper, também da OpenAI, para converter a entrada de voz do jogador em texto, entendível pelo algoritmo.

A SIE também emprega tecnologias próprias, como o EVS (Emotional Voice Synthesis, ou Sintetizador de Voz Emocional em português), usado para gerar as respostas com a base de voz da atriz Ashly Burch, e o Mockingdird, que gera as expressões faciais.

Sim, a pobre da Aloy foi direto para o Vale da Estranheza.

As expressões parecem artificiais, quase robóticas, assim como a voz; claro, é uma demo de 2024 e a tecnologia obviamente já foi refinada pelo time da SIE (o público só deverá ver o resultado se a Aloy.IA, e outros personagens "inteligentificados" por algoritmos da Sony, forem utilizados no futuro), mas no momento, ela não só não impressiona, como incomoda.

Raghoebardajal se refere à aplicação de IA em games para criar experiências interativas como "um vislumbre do que é possível realizar", mas levanta uma série de questões, a mais óbvia, se é justificável conversar com um tutor inteligente durante uma partida; dúvidas também foram levantadas sobre o trabalho de dubladores, visto que as falas são geradas por algoritmo e reproduzem a voz original. Desenvolvimento do tipo levaram inclusive a uma greve de atores do setor, que reivindicam proteções contra o uso de IA, ainda em curso.

O caso da Aloy não é único, e embora seja uma iniciativa criada por profissionais sérios, para cada bom uso de uma tecnologia, há uma má aplicação. Um martelo pode ser usado para construir uma casa, ou para rachar a cabeça de alguém; a energia nuclear pode alimentar cidades inteiras, ou riscá-las do mapa; a IA não é exceção.

Há diversos estúdios pequenos, e mesmo desenvolvedores individuais, atochando as lojas digitais de shovelwares, aqueles desenvolvidos com mínimo esforço e controle de qualidade possíveis, criados agora com ainda menos trabalho, graças à IA; a Sony, por exemplo, levou um bom tempo para co-

Continuação: IA será o futuro dos games, o público queira ou não - Meio Bit

meçar a removê-los da PS Store, mas Microsoft Store (Xbox), eShop (Nintendo), Steam, e Epic Games Store também sofrem com o problema.

Como esperado, a reação do público foi a pior possível. Manifestações nas redes sociais apontaram para a suposta (ou não) intenção da Sony de empregar IA para reduzir postos de trabalho, o que não é necessariamente o caso, mas cargos redundantes e menores deverão, sim, ser eliminados; como sempre, o profissional que não evoluir (no caso, se recusar a incorporar a IA a suas habilidades) perderá oportunidades de emprego para aqueles que se adaptarem.

Outro ponto é o de **direitos** autorais. Algoritmos como GPT-4, Llama, Whisper, StableDiffusion, e outros foram treinados em uma quantidade absurda de dados de todo o tipo, muitos deles protegidos, o que seus responsáveis reconhecem e desejam ser isentos de pagar pelos copyrights, mas para seu desgosto, a DMCA é soberana e bastante clara: para usar, tem que pedir permissão; usou, pagou; usou e não pagou, ou não pediu permissão, processo.

Muitos expressaram preocupação com a SIE aplicar em seus games tecnologias que se alimentam de dados, na sua visão, roubados, especialmente de criadores, artistas, e produtores de conteúdo pequenos, que não são amparados pela DMCA, e não receberam um centavo sequer pela coleta de seus materiais, afinal, na visão de Mustafa Suleiman, CEO da Microsoft AI, "se está na internet, é de graça".

Fonte: The Verge

Caio Blat desabafa sobre direitos autorais de atores no streaming



O ator Caio Blat desabafou sobre **direitos** autorais no streaming após não receber por exibição de Beleza Fatal na Band

Caio Blat reclamou sobre atores não poderem negociar direitos de imagem em algumas produções. Como exemplo, ele citou a novela Beleza Fatal, que foi produzida pela Max e vendida para a TV Band.

O assunto foi pautado durante entrevista no DR com Demori - apresentado por Leandro Demori -, que vai ao ar nesta terça-feira (21/3), na TV Brasil.

"Qualquer novela ou filme que já fiz pode ser colocado no streaming sem me comunicar, nem me pagar", reclamou o ator. Apesar do desabafo, Blat reconhece a importância do trabalho alcançar um público maior, em trecho divulgado pelo jornalista Zean Bravo, do jornal Extra.

3 imagens Fechar modal. 1 de 3 Caio Blat diz não receber pela exibição de Beleza Fatal na Band Reprodução 2 de 3 Caio Blat é ator e vai estrelar em montagem inédita no Brasil Divulgação 3 de 3 Caio Blat dirige seu primeiro longa Instagram/Reprodução

O ator assinala que Beleza Fatal, que estreou na TV aberta na segunda-feira (10/3), foi uma das primeiras novelas feitas para o formato de streaming e lembra

que a produção fez sucesso. A trama, na qual Blat interpretou o personagem Benjamin Argento, conta com 40 episódios e algumas cenas dirigidas por ele.

"Fizemos a novela para a Max para abrir um novo campo de mercado. Imediatamente a novela foi vendida para uma emissora de TV aberta. A gente ficou feliz porque quer que ela chegue ao maior público possível, mas a gente não tem nenhum direito, nenhuma participação sobre isso. Trabalhamos para o streaming por um valor, para aqueles assinantes. Agora eles negociam, os direitos todos são deles. Podem revender e reprisar", explicou o ator.

"Só existe **direito** autoral para o autor da novela e para o diretor. Os atores só têm os direitos conexos. A nossa imagem, voz e interpretação está presa ali. Só que não existe lei no Brasil de direitos conexos como no México, na Argentina, na Espanha e em Portugal", acrescentou.

Outros projetos de Caio Blat

Ainda na conversa com Demori, Caio Blat fala sobre a adaptação do texto original de Dostoiévski para a peça Os Irmãos Karamázov, inspirada no último romance do escritor russo. O projeto moderniza a trama ambientada na Rússia pré-revolucionária e será a primeira montagem da obra no Brasil.

O primeiro filme dele como diretor, O Debate, também é abordado no papo. O longa tem roteiro de Guel Arraes e Jorge Furtado e elenco estrelado por Débora Bloch e Paulo Betti.

Bayer Pharma fecha acordo com Megalabs para comercializar medicamentos sem patentes

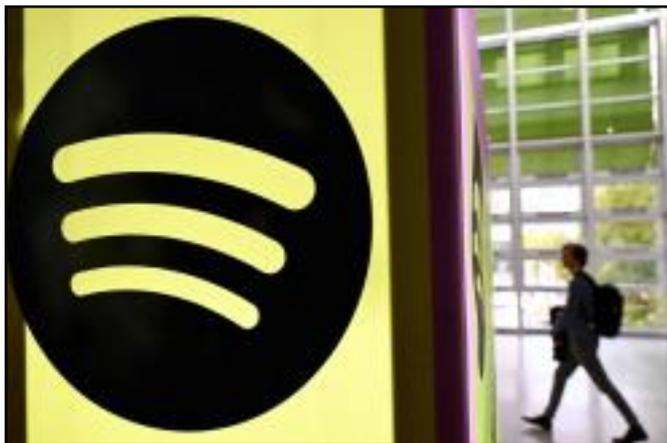


Conforme dados de balanço de 2023 do grupo Bayer no País, a receita consolidada dos três negócios foi de R\$ 7,2 bilhões. A predominância, embora não revelado o valor, é da divisão Crop Science, puxada pela força do agronegócio brasileiro. A companhia atua há 128 anos no Brasil e atualmente o foco é preponderante em Saúde e Crop Science.

Parceria envolve nove produtos usados para tratamentos nas áreas de saúde da mulher e cardiologia; valor estimado das vendas para este ano é de mais de R\$ 500 milhões. A divisão Consumer Health, de medicamentos isentos de prescrição (MIPs), também conhecidos por OTCs, fechou o ano com vendas de R\$ 5,8 bilhões. No Brasil, a linha de produtos dessa divisão vai dos analgésicos (um exemplo é a aspirina normal), antialérgicos, dermocosméticos, gripes e resfriados, nutrição, entre outras marcas.

O Brasil, com as três unidades de negócios, é o segundo maior país em receita do grupo, puxado pela divisão voltada ao agronegócio. Só perde para os Estados Unidos, onde as três divisões são fortes e há um peso enorme da Crop Science. "Na divisão farmacêutica, a Bayer **Pharma** Brasil está entre as dez maiores unidades de negócios do grupo", comenta Jacob.

Músicos que ganham pelo Spotify triplicaram em menos de uma década



Relatório anual coloca a plataforma como responsável por mais da metade da receita de artistas independentes via streaming

São Paulo

O número de artistas que ganham dinheiro pelo Spotify é hoje equivalente a pelo menos o triplo do que era em 2017. A informação é do relatório anual da plataforma, "Loud & Clear", que revela os principais dados sobre a economia do streaming de áudio.

Em 2024, a empresa foi a que fez mais pagamentos à indústria musical em 2024, com um total de US\$ 10 bilhões no último ano. Esse valor corresponde ao maior da história do mercado da música, e supera qualquer montante pago por outras empresas em um único ano.

O valor quebra o recorde que vem sendo mantido pela plataforma há alguns anos. No ano passado, ele foi renovado com um montante equivalente a US\$ 9 bilhões. Desde a popularização do streaming em 2014, seus pagamentos anuais aumentaram em dez vezes. Agora, o valor total que a empresa pagou à indústria musical desde a sua fundação passa a ser de US\$ 60 bilhões.

lhões.

Uma pessoa passa próxima ao logo do serviço de streaming de áudio 'Spotify'

-

As taxas pagas pelo Spotify vão primeiro para o detentor dos **direitos** autorais e, em seguida, para os artistas, que ficam com um valor menor.

A pesquisa também destaca a movimentação em royalties geradas por artistas independentes e pela expansão internacional da plataforma de música.

Segundo o relatório, cerca de 1.500 artistas cadastrados no Spotify geraram mais de US\$ 1 milhão em royalties somente na plataforma. O streaming diz que 80% desses músicos não figuram entre os nomes mais conhecidos. Nenhum deles apareceu no Spotify Global Daily Top 50 de 2024.

Os dados também colocam o streaming como representante de mais de 50% da receita gerada, no mundo todo, por músicos indie em todas as plataformas de música.

Com relação ao alcance mundial do Spotify, 50% dos artistas que geraram mais de US\$ 1 milhão no ano passado tiveram ouvintes além de seus países de origem como responsáveis pela maior parte dos royalties. Indo além, mais da metade dos músicos desse grupo colaborou com artistas de outro país.

Essa expansão também é evidenciada pelos 17 idiomas que aparecem entre as músicas produzidas pelo grupo destacado no relatório. Entre os artistas que geraram ao menos US\$ 100 mil em royalties existem

Continuação:
Músicos que ganham pelo Spotify triplicaram em menos de uma década

músicas gravadas em mais de 50 idiomas.

De acordo com o relatório, os dados acompanham um crescimento que a indústria musical apresentou como um todo na última década e revelam o peso dos serviços de streaming sobre as mudanças.

Nesse período, o mercado quase dobrou a receita to-

tal de US\$ 13 bilhões registrados em 2014, e alcançou um valor de US\$ 28 bilhões em 2023.

No ano passado, mais de 600 milhões de pessoas utilizavam o Spotify.

Cineasta que perdeu processo contra a Disney por plágio em 'Moana' agora pede US\$ 10 bilhões por continuação da franquia



Buck Woodall alega que animação teria sido inspirada em uma história de sua autoria

Depois de cinco anos de disputa judicial pela autoria de "Moana: um mar de aventuras" uma corte federal em Los Angeles rejeitou, na última segunda-feira (10), a alegação do cineasta Buck Woodall de que a animação da Disney teria sido inspirada em uma história de sua autoria sobre um jovem surfista no Havaí. Woodall, no entanto, não se deu por satisfeito: ele trava uma segunda batalha na Justiça contra a gigante do entretenimento, em uma ação separada de violação de **direitos** autorais por "Moana 2", sequência do filme de 2016.

Na história de Woodall, batizada de "Bucky, o surfista", o menino passa férias no Havaí com seus pais, onde faz amizade com um grupo de jovens nativos e parte em uma jornada que inclui uma viagem no tempo para ilhas antigas e interações com semideuses para salvar um local sagrado de um desenvolvedor.

Os advogados da Disney argumentaram que os criadores de "Moana: um mar de aventuras" "não tinham ideia sobre Bucky" e que a animação da Disney foi a "conquista máxima" dos 40 anos de carreira de John Musker e Ron Clements, cineastas por trás também de "A Pequena Sereia", "Aladdin", "Hércules" e "A Princesa e o Sapo".

"Moana: um mar de aventuras" arrecadou quase US\$

700 milhões nas bilheterias globais. Segundo documentos da Disney usados no início do julgamento, o ponto de partida para a animação foi a obra do escritor Herman Melville.

Anteriormente, um juiz decidiu que o processo de Woodall em 2020 chegou tarde demais para que ele reivindicasse uma parte dos ganhos do filme. Por este motivo, o processo de Woodall sobre "Moana 2" - que arrecadou mais de US\$ 1 bilhão em bilheterias - deve ser decidido separadamente.

O que diz o segundo processo No caso mais recente, Woodall faz as mesmas alegações do primeiro processo, afirmando ter recebido ajuda de uma parente distante. Por volta de 2004, o animador teria dado o esboço de "Bucky" para a meia-irmã da esposa de seu irmão, Jenny Marchick, então diretora de desenvolvimento na Mandeville Films, uma empresa que tinha um contrato com a Disney.

Woodall alega que entregou os storyboards do trailer de Bucky para Marchick, um material protegido por **direitos** autorais, "propriedade intelectual e segredos comerciais" (incluindo um roteiro finalizado em 2011). Quando assistiu "Moana" em 2016, ele conta que ficou atordoado ao ver tantas de suas ideias na tela.

Em seu depoimento, Marchick afirmou não ter mostrado "Bucky" a ninguém e ainda compartilhou mensagens onde ignorou as perguntas de Woodall e disse que não havia nada que ela pudesse fazer por ele.

Durante grande parte do tempo em que supostamente estava usando o trabalho de Woodall para a Disney, Marchick trabalhou para os principais concorrentes da companhia, Sony e Fox. Atualmente, ela é chefe de desenvolvimento de recursos na DreamWorks

Continuação: Cineasta que perdeu processo contra a Disney por plágio em 'Moana' agora pede US\$ 10 bilhões por continuação da franquia

Animation.

Apesar disso, o processo de "Moana 2", aberto em janeiro, continua de pé e busca US\$ 10 bilhões da Disney, ou cerca de 2,5% do bruto da sensação de 2024, que arrecadou mais de US\$ 1 bilhão nas bilheterias

globais. Até o momento, nenhuma data de julgamento foi definida para o caso de violação de **direitos** autorais da sequência da franquia.

SC ultrapassa RJ e se torna o segundo estado brasileiro com melhor desempenho em inovação

Vice em inovação

Levantamento do **Instituto** Nacional de Propriedade Industrial (**INPI**) revela que SC passou do terceiro para o segundo lugar, desbancando o Rio de Janeiro, entre todas as unidades da federação em desempenho em relação à inovação entre 2014 e 2024, liderado por São Paulo. Nessa área são considerados empreendimentos e investimentos voltados para a área de tecnologia.

Informalidade trágica

Enquanto SC é, no momento, recordista nacional de emprego formal, com a menor taxa de desempenho do país, em sete Estados (Pará, Piauí, Maranhão, Ceará, Amazonas, Bahia e Paraíba) mais de 50% dos que trabalham não tem carteira assinada, mesmo diante de números inéditos de vagas formais. O que o IBGE não diz, por motivação política, é que há uma resistência à formalização. Milhões preferem os benefícios do Bolsa Família.

Lembranças tristes

O craque Richarlison, atacante brasileiro que atualmente joga pelo Tottenham, da Inglaterra, postou um desabafo, sábado, em rede social. Escreveu: "Aos 16 anos, fui fazer testes no Avaí e no Figueirense. Fiquei um mês em cada clube, mas não passei. No Avaí, disseram-me que o grupo estava fechado e não iria entrar nem sair ninguém. No Figueirense, o treinador ficou em dúvida entre mim e outro colega, que foi escolhido. Fui mandado embora no dia do meu aniversário. Foi o aniversário mais triste da minha vida. Pensei em desistir, mas tive pessoas que me ajudaram muito."

Brasil-Portugal

O sucesso total e absoluto - voos sempre lotados, em-

bora o valor dos bilhetes seja absurdo - da rota Florianópolis-Lisboa, foi um dos maiores motivos para levar a TAP, companhia portuguesa, a projetar para no mínimo 100 os voos semanais do Brasil para Portugal no verão europeu deste ano. A companhia atingiu dois milhões de passageiros entre os países em 2024. O anúncio deve ser feito hoje, na abertura da Feira de Turismo de Lisboa.

Suspeita

A deputada Júlia Zanatta (PL-SC) enviou requerimento de informações ao chefe da Casa Civil da Presidência da República, Rui Costa, para que dê detalhes do contrato de R\$ 483,3 milhões que o governo fez, sem licitação, com a entidade não-governamental Organização dos Estados Ibero-Americanos para organizar a Cop30, a conferência sobre mudanças climáticas, em Belém, no final deste ano. Hum

No ar

A decisão recente da Azul Linhas Aéreas, que suspendeu os voos para o aeroporto de Correia Pinto, o mais próximo da Serra Catarinense, pegou os empresários da região de surpresa. Agora, os membros da Associação Vinhos de Altitude apostam suas fichas no terminal de São Joaquim, reinaugurado em 2024 após 32 anos de inatividade.

Em grande estilo

Cecília Kerche, a grande primeira bailarina do Teatro Municipal do Rio de Janeiro e embaixadora da dança pela Unesco, vem a Joinville para celebrar, dias 15 e 16, os 25 anos da Escola Bolshoi, interpretando a Rainha em "O Lago dos Cisnes", um dos balés mais emblemáticos de sua carreira. Cecília despediu-se dos palcos há nove anos.

Continuação: SC ultrapassa RJ e se torna o segundo estado brasileiro com melhor desempenho em inovação

Congresso irreal

O mesmo Congresso Nacional que, na véspera do carnaval, através de seu presidente, senador David Alcolumbre (arght!!!!), aprovou um aumento de 22,19% no auxílio-alimentação dos seus funcionários, não mostra nenhuma disposição de pautar a tributação dos mais ricos para compensar a isenção do Imposto de Renda para quem ganha até R\$ 5 mil mensais.

"Branded residences" 1

O mercado dos chamados "branded residences", empreendimentos residenciais integrados ou anexas a um hotel, está chegando com tudo em SC. Balneário Camboriú e Itajaí já contam com alguns dos mais icô-

nicos dessa tendência, como o Yachthouse by Pininfarina, já entregue e que é o edifício residencial mais alto do Brasil, com 294 metros de altura e 81 pavimentos. Seus valores começam por R\$ 9 milhões e chegam até R\$ 65 milhões.

"Branded residences 2

Outro destaque em Balneário Camboriú é o Tonino Lamborghini Residences, primeiro empreendimento da marca no país, desenvolvido pela Embraed, com previsão de entrega para dezembro de 2026. Um apartamento, quando foi lançado em 2020, era comercializado por R\$ 4 milhões. Agora, está avaliado em mais de R\$ 10,5 milhões.

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais
3, 5, 7, 9

Patentes
6

Marco regulatório | INPI
11