

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 29 de setembro de 2025 às 07h53
Seleção de Notícias

Convergência Digital | BR

Pirataria

Pirataria faz dona da IA Claude pagar US\$ 1,5 bilhão de direitos autorais 3

ANA PAULA LOBO

Migalhas | BR

Arbitragem e Mediação

Arbitragem no agronegócio cresce 200% nos últimos quatro anos 4

QUENTES | MIGALHAS

MSN Notícias | BR

27 de setembro de 2025 | Propriedade Intelectual

Mais de 50% dos estúdios japoneses já utilizam IA generativa no desenvolvimento de jogos 6

MSN

Folha.com | BR

Patentes

Fechar a porta para quem inova deixa os EUA para trás 7

ÚLTIMAS NOTÍCIAS | DEBORAH BIZARRIA

Pirataria faz dona da IA Claude pagar US\$ 1,5 bilhão de direitos autorais



Pirataria faz dona da IA Claude pagar US\$ 1,5 bilhão de **direitos** autorais

A justiça dos EUA concedeu autorização preliminar para que a Anthropic pagasse US\$ 1,5 bilhão a um grupo de autores pelo download de livros piratas para treinar seu chatbot de IA Claude, um acordo que seria um marco significativo em litígios de **direitos** autorais de IA.

A ação coletiva foi movida em um tribunal no estado americano da Califórnia em 2024, alegando que a Anthropic usou milhares de livros para treinar a sua IA Claude. Os reclamantes afirmaram que a empresa de IA "baixou intencionalmente cópias piratas conhecidas de livros da **internet**" de bancos de dados como Library Genesis e Pirate Library Mirror.

O processo é liderado por Andrea Bartz, Charles Graeber e Kirk Wallace Johnson, mas inclui milhares de autores não identificados. Os autores afirmaram que a aprovação preliminar "nos aproxima um passo da real responsabilização da Anthropic e notifica todas as empresas de IA de que não podem burlar a lei ou anular os direitos dos criadores".

A Anthropic também destruirá materiais baixados ilegalmente e certificará que não foram usados no treinamento de produtos comerciais. A aprovação fi-

nal será avaliada em uma audiência, ainda a ser marcada.

É bom ressaltar que a aprovação preliminar não altera uma decisão judicial proferida em junho, segundo a qual o treinamento de IA em material protegido por **direitos** autorais constitui uso justo transformador, um princípio mantido apesar da discordância sobre a legalidade do download de obras separadamente de seu uso. Mas o acordo pode servir de alerta para outros players de IA, incluindo a OpenAI e a Microsoft, que também enfrentam processos judiciais pelo uso de material publicado para treinar seus modelos.

Ao Mobile World Live, a Anthropic se disse satisfeita com o acordo preliminar. "A decisão nos permitirá focar no desenvolvimento de sistemas de IA seguros que ajudem pessoas e organizações a ampliar suas capacidades, promover descobertas científicas e resolver problemas complexos."

Arbitragem no agronegócio cresce 200% nos últimos quatro anos

QUENTES



Litígios do setor administrados pelo CAM-CCBC envolveram cerca de meio bilhão de reais em valores acumulados no período de 2021 a 2024.

Arbitragem e disputas **Arbitragem** no agronegócio cresce 200% nos últimos quatro anos. Litígios do setor administrados pelo CAM-CCBC envolveram cerca de meio bilhão de reais em valores acumulados no período de 2021 a 2024. Da Redação sexta-feira, 26 de setembro de 2025 Atualizado às 14:37 Compartilhar Comentar Siga-nos no A A

O Centro de **Arbitragem** e **Mediação** da Câmara de Comércio Brasil-Canadá registrou um crescimento de 200% nos casos de **arbitragem** relacionados ao agronegócio no quadriênio 2021/2024. Em valores acumulados, as disputas desse período envolveram R\$ 494 milhões, um salto de mais de 230% em relação aos R\$ 147,5 milhões administrados nos quatro anos anteriores.

Em 2025, o movimento de expansão se mantém, com a entrada de dois novos casos até o fim de abril. No ano, já estão em litígio cerca de R\$ 65 milhões envolvendo empresas do agro.

"Já há algum tempo o uso da **arbitragem** é bastante frequente para resolução de conflitos em setores como energia e infraestrutura, por exemplo. Mas podemos dizer que, nos últimos anos, o agronegócio também vem descobrindo que esse método é um ótimo caminho para uma solução rápida e eficaz para as

partes interessadas", afirma Ricardo de Carvalho Aprigliano, vice-presidente do CAM-CCBC.

Os processos de **arbitragem** costumam ser mais céleres do que aqueles que tramitam na Justiça comum. A duração média das disputas do agronegócio encerradas no CAM-CCBC é de 19,4 meses.

CAM-CCBC registrou um aumento de 200% em casos de **arbitragem** no agro. (Imagem: Freepik)

Os conflitos do setor envolvem, em 68% dos casos, matérias societárias (como compra e venda de empresas e dissolução de joint ventures). Outros 14% dizem respeito a contratos de compra e venda de produtos agrícolas, incluindo plantio e colheita. Já 9% tratam da compra e venda de imóvel rural e de arrendamento para exploração agrícola; e os 9% restantes discutem questões financeiras relacionadas à securitização de créditos rurais.

Na prática, isso se traduz em casos envolvendo, por exemplo, divergências sobre o cumprimento de cláusulas contratuais na compra e venda de empresas, questionamentos sobre fatores que impactam valores de transações, como capacidade de produção e moagem de usinas, ou até mesmo conflitos de negociações sobre safras.

Os exemplos acima são apenas ilustrativos, já que as disputas em **arbitragem** são sigilosas, mesmo após a divulgação às partes da decisão do tribunal arbitral. Uma sentença arbitral só pode se tornar pública quando não envolve o setor privado, se houver previsão legal ou se as partes assim decidirem.

Continuação: Arbitragem no agronegócio cresce 200% nos últimos quatro anos

Entretanto, quando determinados casos se tornam públicos, o CAM-CCBC divulga os textos em compêndios disponíveis em seu portal. "Nosso centro de **arbitragem** e **mediação** trabalha com sigilo, mas também com transparência; por isso, quando a sentença é pública, nós a publicamos em nossos canais de comunicação", explica Aprigliano. O objetivo é promover o estudo e o desenvolvimento da prática arbitral.

Mais de 50% dos estúdios japoneses já utilizam IA generativa no desenvolvimento de jogos

A indústria japonesa de jogos está adotando rapidamente a AI no Desenvolvimento de Jogos no Japão, com uma nova pesquisa revelando que mais de 51% das empresas do país já utilizam inteligência artificial em seus processos criativos. O levantamento, conduzido pela Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) durante junho e julho deste ano, mostra uma adoção significativa desta tecnologia entre desenvolvedoras de todos os portes.

De acordo com os dados coletados, as empresas membros da CESA - que incluem gigantes como Capcom, Square Enix, Sega e Level-5 - estão implementando IA principalmente em três áreas: geração de assets visuais, criação de histórias e textos, e assistência à programação. Além disso, 32% das respondentes afirmaram utilizar a tecnologia no desenvolvimento de motores de jogos próprios.

Entre as desenvolvedoras mais transparentes sobre seu uso de AI está a Level-5, criadora de séries como Professor Layton e Ni No Kuni. A empresa tem aplicado inteligência artificial de forma extensiva em múltiplos aspectos da produção, desde upscaling vi-

sual e criação de personagens até geração de código. A Capcom também confirmou publicamente seus experimentos com IA para criar as centenas de milhares de ideias únicas necessárias para construir ambientes de jogo.

Apesar da rápida adoção, nem todas as empresas japonesas estão abraçando esta revolução tecnológica. A Nintendo, por exemplo, declarou que está evitando o uso de IA generativa por enquanto, citando preocupações com **direitos** autorais - uma postura consistente com a rigorosa proteção de **propriedade** intelectual pela qual a empresa é conhecida.

A pesquisa da CESA oferece um dos primeiros panoramas concretos sobre o quanto a inteligência artificial já está integrada no desenvolvimento de jogos em um dos principais mercados globais do setor, sugerindo que a AI no Desenvolvimento de Jogos no Japão não é apenas uma tendência futura, mas uma realidade presente que está rapidamente transformando como os jogos são criados.

Fonte: Automaton

Fechar a porta para quem inova deixa os EUA para trás

ÚLTIMAS NOTÍCIAS



Na última semana, Donald Trump decidiu cobrar US\$ 100 mil por cada petição de visto H-1B, principal porta de entrada de profissionais estrangeiros de alta qualificação nos Estados Unidos. A medida foi anunciada como forma de proteger empregos para trabalhadores americanos, mas tem o efeito contrário: eleva o custo de contratação para empresas inovadoras, reduz o fluxo de talentos e compromete a capacidade dos EUA de sustentar sua liderança tecnológica. É uma política que se apresenta como "America First", mas funciona como "America Last".

O presidente dos EUA, Donald Trump, assina decreto a respeito criando vistos especiais

Economias desenvolvidas se apoiam em capital humano. A presença de imigrantes qualificados é desproporcional nas áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática, com efeito mensurável sobre produtividade e renda. Hanson e Slaughter documentam a centralidade desses profissionais na geração de inovação, da autoria de **patentes** à fundação de empresas de crescimento acelerado. Gio-

vanni Peri estima que um aumento de 1% no emprego devido à imigração se associa a uma alta de cerca de 0,5% na renda por trabalhador, sinal de complementaridade, não de substituição. O mecanismo é conhecido: equipes mais diversas e qualificadas ampliam a fronteira tecnológica, destravam projetos e atraem investimento.

Há ainda o canal fiscal e de demanda. Profissionais qualificados pagam mais impostos do que recebem em benefícios e, por terem renda elevada, expandem mercados locais de moradia, educação, saúde e cultura. Desencorajá-los reduz a base tributária futura e esvazia ecossistemas urbanos que dependem de serviços sofisticados. O efeito não aparece em um trimestre, mas ao longo dos anos significa menos diversidade produtiva e menor dinamismo.

Os efeitos sobre inovação são a peça central. Startups e laboratórios dependem do H-1B para contratar engenheiros e pesquisadores e muitas não têm caixa para absorver uma tarifa de US\$ 100 mil por contratação. Em setores como inteligência artificial, biotecnologia e computação quântica, essa fricção pode inviabilizar projetos ou empurrá-los para jurisdições que tratam talento como ativo estratégico. O incentivo fica torto: pune-se justamente quem geraria emprego e renda dentro do país.

Enquanto os EUA erguem barreiras, competidores abrem caminho. O Canadá criou um visto aberto de três anos para titulares de H-1B e esgotou as dez mil vagas em menos de 48 horas. A Alemanha adotou um sistema por pontos e um cartão de oportunidade que permite a entrada para busca ativa de trabalho, reduzindo atritos de qualificação e reconhecimento. A China anunciou o visto K, voltado a jovens de Stem,

Continuação:
Fechar a porta para quem inova deixa os EUA para trás

como parte de uma estratégia explícita de acelerar áreas tecnológicas de fronteira. Em uma corrida global por talentos, transformar o visto em pedágio é entregar vantagem aos rivais.

A ideia de que elevar barreiras à imigração qualificada protegeria o trabalhador americano ignora como se formam produtividade, inovação e crescimento. Profissionais estrangeiros não disputam um bolo fixo com os nativos, eles aumentam esse bolo. Quando se restringe a entrada de quem pesquisa, empreende e lidera equipes técnicas, abre-se mão de empresas que nasceriam, de projetos que sairiam do papel e de tecnologias que sustentariam empregos e

renda dentro dos Estados Unidos.

O debate é sobre o modelo de crescimento que os EUA pretendem sustentar. Chamar de proteção uma medida que reduz a oferta de talento e encarece a inovação é trocar ganho político imediato por perda econômica duradoura. Se a prioridade é competir, a política deve facilitar a entrada de quem expande a fronteira tecnológica e a base fiscal. Fechar a porta para esses profissionais não coloca nenhum país a frente, apenas atrasa seu desenvolvimento.

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais
3, 6

Pirataria
3

Arbitragem e Mediação
4

Propriedade Intelectual
6

Patentes
7