

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 03 de novembro de 2021 às 08h05
Seleção de Notícias

O Estado de S. Paulo | BR

Marco regulatório | INPI

Em embate com a Hasbro, Estrela pode ter de destruir brinquedos 3
ECONOMIA E NEGÓCIOS | CYNTHIA DECLOEDT

Exame.com | BR

Patentes

Virou moda: depois de Facebook e Microsoft, Nike também mira metaverso 5
GABRIEL RUBINSTEIN

IstoÉ Dinheiro Online | BR

02 de novembro de 2021 | Direitos Autorais

Espanha adota lei de direitos autorais da UE, e abre caminho para retorno do Google News 6
GIRO | REUTERS

Yahoo! Notícias Brasil | SP

02 de novembro de 2021 | Patentes

Nike quer vender tênis e roupas no mundo metaverso 7
CAPA

Blog do Ancelmo Gois - Globo Online | BR

02 de novembro de 2021 | Marco regulatório | INPI

Flamengo obtém vitória em processo de marca no Paraguai 8
ANCELMO GOIS | NELSON LIMA NETO | CAROL

Em embate com a Hasbro, Estrela pode ter de destruir brinquedos

ECONOMIA E NEGÓCIOS

Consumo

Disputa judicial

Às vésperas do Natal, fabricante brasileira foi sentenciada pelo Tribunal de Justiça de São Paulo a destruir alguns produtos e retirar outros das prateleiras das lojas

CYNTHIA DECLOEDT

Depois de quase 15 anos de disputa na Justiça com a americana Hasbro, a tradicional fabricante brasileira de brinquedos Estrela pode ter de retirar produtos das prateleiras das lojas às vésperas do Natal.

Na semana passada, o desembargador Rui Cascardi, do Tribunal de Justiça de São Paulo, manteve decisão de primeira instância que determinou não só a retirada, mas o fim da comercialização e a destruição de estoque de brinquedos que são sucesso de vendas, como as massinhas Super Massa. Já os brinquedos Dr. Trata Dentes, Genius e os jogos Detetive, Cara a Cara, Jogo da Vida e Combate estão na lista dos que saem das prateleiras.

A Estrela terá ainda de devolver os registros de propriedade industrial dos brinquedos da Hasbro e pagar os royalties devidos para a empresa pelo uso, sem autorização, de propriedade intelectual desde 2007. A dívida da Estrela com a Hasbro ultrapassaria R\$ 64 milhões, de acordo com a decisão do TJ obtida pelo Estadão/ Broadcast.

Embora haja ainda espaço para mais discussões no Judiciário, a decisão do desembargador tem de ser cumprida. A Estrela manteve contrato de licenciamento com a Hasbro até 2007, quando a empresa americana abriu uma subsidiária no Brasil. No ano passado, a Justiça já tinha determinado que a Es-

trela depositasse à Hasbro royalties, em uma conta judicial.

DERROCADA. Fundada no fim de 1930, a Estrela foi por anos uma das marcas mais fortes do Brasil. Mergulhou numa séria crise com abertura do País às importações, na década de 1990, quando as lojas locais foram inundadas por brinquedos de fora, principalmente da China, mais baratos que os fabricados nacionalmente. Como reflexo da crise, em 2015 o controlador da Estrela, Carlos Tilkian, decidiu fechar o capital da empresa na Bolsa, onde estava desde 1968.

A disputa judicial diz respeito a um contrato firmado em 2003. De acordo com a Hasbro, a Estrela começou a ficar inadimplente em 2007. A Estrela alega que a Hasbro rompeu o contrato e não a indenizou por ter desenvolvido o mercado para suas marcas no Brasil. A Estrela entende que, ao romper o contrato, a Hasbro perdeu o direito sobre a venda dos brinquedos no Brasil, que não foram mais produzidos com imagens idênticas.

A defesa da Hasbro, representada por Solano de Camargo, sócio da Lee, Brock, Camargo Advogados, diz nos autos que a Estrela explorou ilegalmente algumas marcas da Hasbro em relação a produtos licenciados para a Brinquemolde, sociedade da qual é a principal cotista.

Procurado, o advogado da Hasbro não comentou. A Estrela informou que vai recorrer da decisão.

--

Entenda a disputa

Origem

Continuação: Em embate com a Hasbro, Estrela pode ter de destruir brinquedos

Fundada na década de 1930, a Estrela foi por muitos anos a referência em brinquedos no Brasil, mas perdeu espaço a partir da década de 1990, com a abertura do País às importações

Licenciamento

Na década de 1970, a Estrela firmou um acordo de licenciamento com a americana Hasbro.

Pelo acerto, o grupo brasileiro faria o registro das marcas dos brinquedos no **INPI**, e posteriormente transferiria esses direitos para a companhia ame-

ricana. O acordo previa o pagamento de royalties

Briga judicial

Em 2003, um novo acordo foi fechado entre as duas partes. Mas a Hasbro alega, na ação que move na Justiça, que a Estrela parou de pagar os royalties desse acordo em 2007. A Estrela diz que a Hasbro rompeu o contrato e não a indenizou por ter desenvolvido o mercado para suas marcas no Brasil. E que, ao romper o contrato, perdeu direito sobre as vendas

Virou moda: depois de Facebook e Microsoft, Nike também mira metaverso

Empresa pede registro de marcas como bens virtuais e abre vagas de emprego focadas no desenvolvimento de peças digitais para o metaverso

Depois do Facebook anunciar um plano ambicioso para criação de um metaverso e da Microsoft seguir pelo mesmo caminho, outra gigante mostrou estar bastante interessada na inovação: a Nike.

De acordo com documentos enviados ao setor de **registro** de patentes dos EUA, a empresa de artigos esportivos e calçados busca registrar seus produtos como "bens virtuais".

Em um trecho do documento, a Nike identifica a proteção de marca registrada como "bens virtuais para download, ou seja, programas de computador com calçados, roupas, chapéus, óculos, bolsas, bolsas esportivas, mochilas, equipamentos esportivos, arte, brinquedos e acessórios para uso online e em mundos virtuais online".

O pedido sugere que a companhia planeje vender produtos virtuais, possivelmente como NFTs, ou simplesmente tentando impedir que alguém o faça sem autorização da marca. A primeira opção ganhou ainda mais força depois que a empresa divulgou a abertura de quatro vagas de emprego para "designers de materiais virtuais".

Segundo o anúncio das vagas, os contratados trabalharão com o time de designer de materiais da Nike "para criar e visualizar os mais sofisticados e inovadores materiais virtuais conceituais do mundo utilizando ferramentas 3D".

Além disso, afirma que "essa posição estará no setor de Criação de Produtos Digitais, um time focado em começar a revolução virtual e digital na Nike". As posições irão desempenhar um papel "na redefinição de nosso mundo digital, conduzindo-nos para o metaverso e aumentando as capacidades de nossa equipe", diz a descrição das vagas.

No documento sobre o registro de marcas e **patentes**, a Nike também pede o registro do seu popular slogan "Just Do It", da sua histórica logomarca, conhecida como "Swoosh", e de outras marcas ligadas à empresa, como "Air Jordan" e "Jumpman".

O documento foi enviado no final de outubro, mas deve demorar um bom tempo até ser analisado. O Escritório de Patentes e **Marcas** Registradas dos EUA ainda não foi enviado aos examinadores, e que isso deve acontecer apenas seis meses depois de feito o pedido.

Siga o Future of Money nas redes sociais: Instagram | Twitter | YouTube

Espanha adota lei de direitos autorais da UE, e abre caminho para retorno do Google News

GIRO

MADRI (Reuters) A Espanha adotou uma diretiva de **direitos** autorais da União Europeia que permite que plataformas de notícias on-line de terceiros negociem diretamente com provedores de conteúdo, disse o governo na terça-feira, preparando o terreno para o retorno do Google News da Alphabet GOOGL.O ao país.

O Google News, que possui links para conteúdo de terceiros, foi fechado na Espanha no final de 2014 em resposta à legislação que o forçou a pagar uma taxa de licenciamento coletivo para republicar manchetes ou fragmentos de notícias.

A legislação da UE, que deve ser adotada por todos os estados membros, exige que plataformas como Google, Facebook FB.O e outras dividam a receita com os editores, mas também remove a taxa coletiva e permite que eles cheguem a acordos individuais ou em grupo com os editores.

-->

O Google disse que deseja trazer seus serviços de notícias de volta à Espanha, mas que analisará a lei de perto antes de assumir qualquer compromisso firme.

Com base nas informações iniciais as condições parecem promissoras para o possível lançamento do Google News na Espanha. No entanto, precisaremos ver a lei final antes de fazer qualquer anúncio formal, disse um porta-voz por e-mail.

(Reportagem de Nathan Allen e Emma Pinedo; Edição de Susan Fenton e Gareth Jones)

Reuters

Nike quer vender tênis e roupas no mundo metaverso

CAPA

Nike está registrando vários produtos para o mundo virtual nos Estados Unidos

Companhia está explorando o mundo digital desde 2019

Bens virtuais estão ganhando o interesse de consumidores no mundo dos games

A Nike está tentando registrar suas marcas para vários produtos virtuais nos EUA, incluindo sapatos e roupas, à medida que os produtos digitais se tornam mais populares.

A gigante de roupas esportivas com sede em Beaverton, Oregon, entrou com sete pedidos junto ao Escritório de **Marcas** e Patentes dos Estados Unidos no final de outubro para proteger suas marcas em categorias que incluem "bens virtuais para download" e serviços relacionados para lojas de varejo e entretenimento.

Os itens digitais listados nos arquivos incluem chapéus, óculos, bolsas, mochilas e equipamentos esportivos das marcas Nike e Jordan, com seus logotipos Swoosh e Jumpman e o slogan "Just Do It". As aplicações são baseadas na intenção de uso e não serão finalizadas até que estejam em uso comercial.

Bens virtuais, incluindo roupas, estão ganhando

mais interesse à medida que os consumidores compram itens como arte digital e skins de videogame - decorações como roupas e acessórios para personagens virtuais - para títulos populares, incluindo Fortnite e NBA 2K.

Nike explora roupas no mundo digital desde 2019

Enquanto o foco em tecnologia virtual, a Nike vem explorando produtos digitais há pelo menos dois anos.

Em maio de 2019, a marca Jordan da Nike fez parceria com a "Fortnite" para produzir skins de personagens usando tênis Nike. A Nike registrou uma **patente** para "CryptoKicks" em dezembro de 2019, que vincularia sapatos físicos a um NFT para verificar a propriedade. A **patente** também incluiu tecnologia para combinar dois designs de tênis em um novo.

Os produtos do mundo real da empresa foram afetados por problemas da cadeia de suprimentos. A Nike pode perder até 160 milhões de pares de sapatos devido ao fechamento de fábricas no Vietnã, que fornece cerca de metade de seus sapatos. . Uma coleção Dolce & Gabbana em NFT arrecadou cerca de US\$ 5,7 milhões (R\$ 32 milhões) em um leilão em outubro.

Flamengo obtém vitória em processo de marca no Paraguai

| André Coelho/Divulgação

O Flamengo conseguiu uma decisão importante no Paraguai, em processo de impugnação a um pedido de registro de marca.

É que um cidadão paraguaio, para assinalar os artigos esportivos que comercializava em seu país, queria

utilizar a marca "CRF FLAMENGO", sem a devida autorização ou licença do clube brasileiro.

Representado pelo escritório Montaury Pimenta, Machado e Vieira de Mello, o Rubro-negro apresentou pedido para impugnar a solicitação de registro no país vizinho junto a DINAPI, órgão equivalente ao **INPI**, no Brasil.

Índice remissivo de assuntos

Marco regulatório | INPI
3, 8

Marcas
5, 7

Patentes
5, 7

Direitos Autorais
6