Brasília, 13 de outubro de 2026

Seleção

Sumário

Migalhas

Segunda-feira, 12 de outubro de 2026 | Marco regulatório | INPI
Violação de patente permite presumir dano moral, decide STJ 3

IstoÉ Dinheiro Online

Segunda-feira, 12 de outubro de 2026 | Marco regulatório | INPI
Estrela e Hasbro disputam marcas de jogos; caso aguarda decisão do STJ 4

Violação de patente permite presumir dano moral, decide STJ



Propriedade industrial Violação de patente permite presumir dano moral, decide STJ 4ª turma dispensou prova de abalo à reputação empresarial e manteve indenização por cópia não autorizada de carreta graneleira. Da Redação

segunda-feira, 12 de outubro de 2026

Atualizado em 8 de outubro de 2026 18:58

A 4ª turma do STJ decidiu que a comprovação de violação de patente é suficiente para reconhecer dano moral presumido, sem exigir demonstração concreta de prejuízo à imagem ou à reputação empresarial.

Com esse entendimento, manteve o restabelecimento da condenação de empresas que fabricaram e comercializaram uma cópia não autorizada de carreta graneleira.

O colegiado acompanhou o relator, desembargador convocado Luís Carlos Gambogi, que aplicou às patentes a lógica adotada pelo tribunal nos casos de uso indevido de marca.

Cópia comprovada

A fabricante da máquina agrícola ajuizou ação para impedir a exploração do produto e obter reparação pelos prejuízos. A carreta era protegida por patente de modelo de utilidade concedida pelo **INPI**, modalidade destinada à proteção de melhorias no uso ou na fabricação de objetos existentes.

Com base em perícia, as instâncias ordinárias reconheceram a violação e proibiram a fabricação e a comercialização durante a vigência da patente.

O TJ/GO, contudo, afastou a indenização por danos morais por considerar necessária a comprovação de ofensa à honra da empresa.

No STJ, decisão monocrática restabeleceu a sentença. A responsável pela fabricação da cópia recorreu, argumentando que a presunção de dano aplicável às marcas não poderia ser estendida às patentes.

STJ reconhece que violação de patente permite presumir dano moral, sem exigir prova de prejuízo à reputação empresarial.(Imagem: Adobe Stock | Arte Migalhas)

Mesma proteção

Gambogi reconheceu que marcas e patentes têm funções distintas: enquanto a marca identifica produtos e se relaciona à imagem empresarial, a patente assegura exclusividade de exploração econômica.

Para o relator, essa diferença não impede a aplicação do mesmo entendimento sobre dano moral, pois ambas são espécies de **propriedade industrial** protegidas pela lei 9.279/96.

Segundo o voto, a contrafação, por si só, compromete a reputação, a credibilidade e o prestígio do titular no mercado.

Indenização mantida

No caso, o relator destacou que uma empresa fabricou a cópia, enquanto outra a expôs, manteve em estoque e vendeu, mesmo sabendo de sua origem ilícita.

Diante da violação comprovada, considerou desnecessária a demonstração de que a conduta ultrapassou a esfera patrimonial para atingir a imagem empresarial.

A turma negou provimento ao agravo interno, mantendo a condenação por danos morais.

Processo: AREsp 1.567.533

Estrela e Hasbro disputam marcas de jogos; caso aguarda decisão do STJ

Processo envolve royalties e transferência de marcas como Detetive e Genius; suspensão das decisões permite a continuidade das vendas.

A Estrela e a Hasbro aguardam uma decisão do Superior Tribunal de Justiça (STJ) sobre direitos de marcas de jogos comercializados no Brasil. Embora a fabricante americana tenha vencido nas instâncias anteriores, a execução das determinações permanece suspensa desde 2022.

A disputa envolve royalties e a transferência de mais de 20 marcas, incluindo Detetive, Genius e Jogo da Vida. A recuperação judicial da Estrela, iniciada em maio de 2026, acrescentou ao processo uma discussão sobre o tratamento desses registros na reestruturação da empresa.

Parceria comercial deu origem à disputa

A relação entre as fabricantes começou nos anos 1970, com a adaptação de jogos internacionais para o mercado brasileiro. Títulos como The Game of Life e Clue passaram a ser vendidos como Jogo da Vida e Detetive.

O conflito judicial começou em 2009, após a Hasbro estabelecer uma operação própria de importação e distribuição no Brasil. A companhia alegou que a Estrela deixou de pagar valores previstos em um contrato de licenciamento assinado em 2003.

A defesa da fabricante brasileira sustentou que as regras dos jogos não são protegidas por **patentes** nem por **direitos autorais** no país. Argumentou que as marcas estavam registradas em seu nome no **Instituto Nacional da Propriedade Industrial** (**INPI**) antes daquele contrato.

Decisões determinaram transferência de marcas e pagamento de royalties

Em 2019, a Justiça de primeira instância decidiu a favor da Hasbro. O Tribunal de Justiça de São Paulo (TJ-SP) manteve o entendimento em 2021, determinando o pagamento de royalties em atraso e a transferência das marcas reconhecidas como pertencentes à empresa americana.

O processo menciona uma exposição financeira na ordem de R$ 52 milhões, mas o montante não corresponde a um valor definitivamente liquidado.

"O TJ-SP citou valor superior a R$ 52 milhões como risco, mas não é o valor liquidado", afirmou Juliana Sene Ikeda, sócia do Campos Thomaz Advogados.

A decisão alcançou produtos da linha Super Massa. O tribunal determinou a interrupção das vendas de unidades com embalagens consideradas semelhantes às da Play-Doh e a destruição dos produtos já fabricados.

Banco Imobiliário ficou fora da transferência

O Banco Imobiliário foi uma das exceções. O TJ-SP considerou documentação de 1951 que indicava registro anterior à parceria entre as empresas.

Os desembargadores reconheceram características próprias na versão desenvolvida pela Estrela, adaptada ao mercado brasileiro.

As duas fabricantes recorreram ao STJ. A Hasbro busca ampliar o reconhecimento de sua titularidade e obter indenização pelo arquivamento de outros registros. Defende proteção jurídica para as regras dos jogos por instrumentos distintos da legislação autoral.

A Estrela contesta a transferência das marcas e os critérios de atualização dos valores, defendendo o uso da taxa Selic.

Recuperação judicial levou a novo pedido da Hasbro

O efeito suspensivo obtido pela Estrela em 2022 interrompeu o cumprimento provisório das decisões. Jogos como Detetive e Genius continuaram à venda enquanto o STJ não julgava o mérito.

Após o pedido de recuperação judicial, a Hasbro solicitou a revogação parcial da suspensão. A empresa pretendia impedir que as marcas em disputa fossem utilizadas como ativos ou garantias no processo de reestruturação.

Continuação: Estrela e Hasbro disputam marcas de jogos; caso aguarda decisão do STJ

Conforme Mariana Zonenschein, sócia-fundadora da Zonenschein Advocacia, o ministro Herman Benjamin rejeitou o pedido em julho de 2026. O magistrado considerou que não havia demonstração concreta de risco imediato e manteve os fundamentos da suspensão.

O ministro entendeu que as discussões sobre os ativos deveriam ser examinadas pelo juízo da recuperação judicial, onde passou a tramitar a reestruturação da Estrela.

"A Hasbro já atua no âmbito da recuperação judicial para defender sua posição e os seus direitos sobre as marcas", afirmou Paulo Vinícius Carvalho Soares, do escritório Lee, Brock e Camargo Advogados, que representa a companhia.

A Estrela não respondeu aos contatos do InfoMoney até a publicação da reportagem original. O mérito da disputa permanece pendente de julgamento no STJ.

Loteria Federal 6108: confira os bilhetes sorteados e os cinco prêmios

Dia de Sorte 1320: aposta ganha R$ 150 mil; confira números e o mês

Quina 7140 acumula em R$ 34 milhões; confira os números e a premiação

CAOA Chery Tiggo 9 chega com sete lugares, tração integral e preços a partir de R$ 249.990

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais 2,3
Marco regulatório | INPI 1,2,3
Patentes 2,3
Propriedade Industrial 1,2,3