

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 26 de outubro de 2020 às 07h14
Seleção de Notícias

Terra - Notícias | BR

Pirataria

Hollywood reforça uso do DRM de hardware contra pirataria 3

23 de outubro de 2020 | Pirataria

Streamers devem pagar por licença para transmitir jogos? 5

09 de outubro de 2020 | Arbitragem e Mediação

Conflitos e mediação 8

Correiobraziliense.com.br | BR

23 de outubro de 2020 | Marco regulatório | INPI

Band pode perder marca MasterChef; entenda a situação 10

TELEVISÃO | CORREIO BRAZILIENSE

Jota Info | DF

23 de outubro de 2020 | Propriedade Intelectual

STJ vai fixar prazo de vigência e termo inicial de patentes no sistema mailbox 11

SAÚDE | KARLA GAMBA

Hollywood reforça uso do DRM de hardware contra pirataria



PublicDomainPictures / Pixabay / Meio Bit



: ViacomCBS / imgflip.com / Meio Bit

Netflix limita streaming em 4K nos Macs a modelos com chips Apple T2; manobra **anti-pirataria** é imposta a fabricantes por estúdios e produtoras

A guerra de estúdios e produtoras contra a **pirataria** continua, e os consumidores estão novamente na linha de tiro: em uma recente nota de suporte, a Netflix informa que o streaming na resolução 4K em computadores Apple Mac está limitado apenas aos modelos mais recentes, equipados com chips Apple T2.

Tal estratégia não é uma nova moda de Cupertino, e sim uma imposição de DRM via combinação de software e hardware por parte dos content providers, vi-

gente no Windows 10 desde 2016.

Foto:

Na página da central de ajuda da Netflix dedicada à execução do serviço de streaming em um computador Mac, a companhia definiu as configurações mínimas para que o hardware seja capaz de executar conteúdos em Ultra HD. Eles são os seguintes:

Assinatura do plano Ultra HD (R\$ 45,90/mês); Monitor 4K com taxa de atualização de 60 Hz e HDCP 2.2 (no caso de um externo); Sistema operacional Apple macOS 11.0 Big Sur ou versões posteriores; Navegador Apple Safari na versão 14 ou posterior; Computador Apple Mac com chip de segurança Apple T2 integrado.

A última cláusula anda irritando boa parte dos donos de Macs, já que apenas os modelos introduzidos a partir de 2018 trazem o componente, o que deixa de fora todos os demais; como a Netflix não esclareceu o porquê da limitação, muitos especularam se tratar de uma jogada da Apple, como forma de forçar a compra de novos Macs.

No entanto, a estratégia tem origem nos estúdios e produtoras que detém os direitos dos conteúdos, de modo a combater a **pirataria**. No caso a Apple deve seguir as normas do DMCA, o que leva à implementação de um DRM híbrido, uma combinação de hardware (Apple T2) e software (macOS Big Sur).

Foto:

Essa atitude por parte dos content providers não é exatamente nova: em 2016 as mesmas regras foram aplicadas ao Windows 10, com o streaming em 4K na Netflix tendo sido limitado ao navegador Microsoft Edge ou ao app dedicado distribuído via Microsoft Store, e somente em computadores equipados com

processadores Intel Core de 7ª geração (Kaby Lake).

Tal como no caso do macOS, é uma combinação mínima de hardware e software e exatamente por conta dessas características, o streaming em 4K da Netflix segue bloqueado em todas as distribuições Linux, sem previsão de quando (ou se) será liberado.

Netflix, Amazon Prime Video e outros serviços limitam o streaming em 4K em comum acordo com estúdios e produtoras, tanto das obras destes quanto de suas originais, única e simplesmente para tentar restringir ao máximo a cópia de filmes, séries e documentários via computadores.

Hoje, é normal tão logo um novo conteúdo se torne disponível oficialmente, o mesmo aparecer na Locadora do Paulo Coelho em questão de horas ou até de minutos, indo de filmes individuais a temporadas inteiras; o movimento busca dificultar o trabalho de piratas ao máximo, embora sejamos sinceros...

Foto:

Combater a **pirataria** dessa maneira é como tentar esvaziar um oceano com uma peneira; por mais que os content providers, da Netflix aos estúdios de Hollywood se esforcem para barrar a ação da Locadora, há inúmeros métodos que os grupos podem usar para copiar os episódios e filmes.

Continuação: Hollywood reforça uso do DRM de hardware contra pirataria

O que nos leva ao dano colateral, que é irritar o consumidor que não consome conteúdo pirata. Assim como ocorre com o Denuvo, o odiado sistema de DRM que inúmeros jogos de computador usam, tal movimento prejudica o usuário e mal afeta os copiadores de forma significativa.

Por esse motivo e graças à balcanização do streaming, a parcela do público que voltou à baía aumentou consideravelmente; faz mais sentido recorrer ao BitTorrent e assistir o que quer sem dores de cabeça, do que depender de um serviço legal que limita recursos ou causa problemas ao usuário.

Qual será o futuro? É fato que os donos de conteúdo continuarão a desenvolver novos e mais eficientes (e provavelmente mais problemáticos) métodos para combater a **pirataria**, enquanto a turma do tapa-olho seguirá correndo para contornar tais ferramentas.

É um jogo de gato e rato sem fim, onde a distribuição ilegal não causa danos à indústria e pode até ser benéfica, ao contrário do que possa parecer.

Hollywood reforça uso do DRM de hardware contra **pirataria**

Streamers devem pagar por licença para transmitir jogos?

Nova velha polêmica: Alex Hutchinson, diretor criativo da divisão de Montreal do Stadia Games and Entertainment (SG&E), estúdio interno do Google Stadia, disse no Twitter nesta quinta-feira (22) que **streamers** deveriam pagar por uma licença para transmitir jogos a estúdios e distribuidoras, como forma de dividir a renda sobre um produto que os jogadores não controlam.

Reações do público, mídia e indústria à parte, a verdade é que esse assunto não é novo: ele vira e mexe volta à mesa graças à popularidade de alguns criadores de conteúdo, que fazem uma boa grana transmitindo games em diversos serviços. Mas quem está certo?

Alex Hutchinson é um velho conhecido do público, graças a suas declarações controversas. No passado, enquanto diretor de *Assassin's Creed III*, ele disse que os jornalistas de games eram seletivos em favor dos jogos japoneses, e depois declarou que a série nunca iria para o Japão, por considerar os temas locais "chatos".

Curiosamente ele disse o mesmo do Egito Antigo, e todo mundo sabe o que se seguiu.

Mais recentemente, Hutchinson atuou como diretor do jogo *Journey to the Savage Planet* da Typhoon Studios, que foi comprada pelo Google. Desde então ele foi realocado como diretor criativo do estúdio interno SG&E, especificamente na divisão canadense, assim, embora ele seja um executivo a serviço do Google Stadia, ele não responde pela companhia, como muitos disseram.

De qualquer forma, as declarações de Hutchinson no Twitter foram publicadas após uma nova rodada de vídeos derrubados na Twitch, de diversos criadores, por uso de conteúdos autorais sem autorização.

O novo balanço do Banhammer se deu a pedido de empresas como Disney, Time Warner e NBCUniversal, e mira especificamente em clipes que usam músicas protegidas por copyright. Hutchinson defendeu seu ponto como uma forma do produtor de conteúdo se proteger dessas ações, mas para isso...

The real truth is the streamers should be paying the developers and publishers of the games they stream. They should be buying a license like any real business and paying for the content they use.

-- Alex Hutchinson (@BangBangClick) October 22, 2020

Em resposta a questionamentos dos seguidores, Hutchinson disse que tanto o jogo quanto o streamer têm seu valor, e que um pode aumentar a popularidade do outro e vice-versa, quando questionado se streamers não ajudariam a tornar um jogo popular. No entanto, o executivo afirma (com certa razão) que a compra do jogo não dá o direito de transmitir uma live, e que parte (senão todo) o lucro das transmissões deveria ser revertido aos donos das marcas.

Independente de quem está certo ou não, o Google tratou de se distanciar das afirmações de Hutchinson, que deve ter tomado um puxão de orelha daqueles: seu perfil atual no Twitter não mais faz menção ao Stadia e deixa claro que suas opiniões são "apenas dele", ou seja, não representam a empresa.

A posição da indústria

A história sobre a quem pertence a grana levantada com visualizações de um streaming de jogo, se ao criador de conteúdo ou ao detentores dos **direitos** autorais é antiga, e teve capítulos desconcertantes. Em 2013, a Nintendo decidiu que se alguém deveria fazer dinheiro no YouTube com vídeos de seus jogos, esse alguém era ela própria, e não foi nada gentil com seu

público.

Em um ato bem criticado, a companhia usou o Content ID para reverter toda a grana do AdSense para si, o que fez dos streamers criadores de conteúdo voluntários.

Em 2014 a empresa introduziu um programa de afiliados oficial, que definia a divisão da grana entre o YouTube, a Nintendo e o streamer, mas impôs regras rígidas sobre o que poderia ser veiculado. De cara, a casa do Mario proibiu totalmente o streaming ao vivo, porque um programa do tipo não pode ser verificado antes, como detonados/*walkthroughs* e vídeos de *let's play*, e o controle do que é dito é mínimo.

Não obstante, a Nintendo bateu forte em streamers que fazer speedruns de seus jogos, alegando que todos usavam jogos pirateados, prática que a companhia abomina. Vários canais foram exterminados, com a empresa distribuindo strikes por infração de **direitos** autorais sem dó.

Vale lembrar que a Nintendo nunca foi com a cara do streaming, por julgar que assisti-los "não é nada divertido". Tanto é que o Switch não possui uma solução nativa de transmissão, diferente dos consoles da Sony e Microsoft, que suportam YouTube e Twitch.

Apesar da reação do público, a Nintendo não deu muita bola e continuou fazendo o que dava na telha, mas o mesmo não pode ser dito de outro representante da indústria de games, que se manifestou contra streamers fazendo dinheiro sem pagar aos criadores: Phil Fish, o polêmico desenvolvedor independente criador de *Fez*.

Desde que Fish ganhou espaço na mídia graças ao documentário *Indie Game: The Movie*, suas declarações sem freio vira e mexe irritavam o público, a mídia especializada e outros desenvolvedores.

Continuação: Streamers devem pagar por licença para transmitir jogos?

Uma de suas afirmações mais controversas foi o ataque aos streamers que faziam dinheiro com vídeos de *Fez*, que sob sua visão, "praticavam **pirataria**" e "lhe deviam dinheiro". A explicação para isso é a mesma usada pela Nintendo, o criador de conteúdo pode possuir o jogo, mas a compra não lhe dá direitos de transmissão, ou de lucrar com sua obra.

Fish acreditava que a receita deveria ser dividida entre o streamer e os estúdios e produtoras, através de uma ferramenta automática que o YouTube poderia implementar. Assim, não haveria como não pagar a "taxa".

Como sempre, a mídia e o público caíram em cima de Phil Fish, mas a abordagem dele foi mais conciliatória do que a da Nintendo, ao propor uma opção onde todas as partes ganham, diferente da casa do Mario que tomou a grana.

Legalmente, um estúdio ou distribuidora pode usar o Content ID e outras ferramentas de serviços similares, como uma forma de remover vídeos de jogos alegando infração de **direitos** autorais. O problema é que tal atitude é antipática demais, que causa um tremendo mal estar entre a companhia e seus consumidores, e a maioria não chega a tanto.

Ao mesmo tempo, é comum produtoras procurarem canais de criadores grandes e médios, ou sites como o **Meio Bit** e o **Tecnoblog**, oferecendo cópias de seus jogos antes do lançamento, para a publicação de reviews e criação de conteúdos diversos, inclusive vídeos.

Nestes casos, há uma série de limitações impostas ao streamer, desde não revelar partes da história ou certas mecânicas, ao óbvio respeito ao período de embargo; alguns jogos AAA podem ter mais de uma data limite, cada uma com seu conjunto de regras que devem ser seguidas, a fim de manter a parceria.

Por outro lado, é possível que o sucesso de alguns jogos nos últimos anos, de *Fortnite* a *Genshin Impact* e

Continuação: Streamers devem pagar por licença para transmitir jogos?

Among Us, este hoje o jogo de maior audiência da Twitch, atraia a atenção dos donos das marcas, e as declarações de Alex Hutchinson jogam nova luz sobre o assunto.

No caso de **Among Us**, o modesto jogo desenvolvido pelo estúdio indie InnerSloth poderia prover benefícios enormes à equipe, se houvesse uma entrada de receita adicional vinda de parte do levantado com transmissões. O jogo hoje faz tanto sucesso que até políticos, como Guilherme Boulos e Alexandria Ocasio-Cortez, usaram o game como ferramenta de campanha. No caso da congressista norte-americana, a transmissão reuniu 439 mil espectadores simultâneos.

Os streamers devem pagar ou não?

Legalmente, streamers podem ser forçados a pagar por vídeos e transmissões de propriedades intelectuais protegidas, ou até mesmo serem forçados a tira-los do a, como a Nintendo fez. No entanto, o "ca-

minho do meio" talvez seja a melhor opção.

Criar um método que permita aos estúdios, principalmente os pequenos e independentes como a InnerSloth, terem uma receita adicional para seus próximos projetos, ao mesmo tempo que o criador de conteúdo, por adicionar suas impressões e editar o vídeo da maneira que ache melhor, agrega valor à obra, mesmo que ele não possua o copyright, que não está atrelado à compra do jogo.

O mais provável, no entanto, é que as coisas continuem como estão hoje: os donos das marcas evitando ações que causem desgaste desnecessário, e um ou outro Phil Fish ou Alex Hutchinson externando sua opinião de vez em quando, para inevitavelmente receber o carinho da torcida.

:

Conflitos e mediação



A Câmara de Conciliação, Mediação e Arbitragem Ciesp/Fiesp soluciona conflitos em apenas 52 dias.

A **mediação** empresarial é um excelente caminho para diminuir o custo de fazer negócios no Brasil

Você já ouviu falar em **mediação**? Sabe como pode ser utilizada e como ajuda a solucionar os problemas jurídicos do seu negócio? Trata-se de um método privado de resolução de disputas, previsto em lei, pelo qual as próprias partes envolvidas, com o apoio de uma terceira pessoa, buscam encontrar as soluções adequadas para seus conflitos. Situações como desavenças entre sócios, entre fornecedor e contratante ou controvérsia em torno de locação de imóvel comercial, por exemplo, podem chegar a bom termo com uma ajuda externa. Com este apoio, as partes dialogam, negociam e entram em consenso, sem precisar submeter o caso a um processo judicial ou arbitral.

Todos sabemos que as ações judiciais no Brasil podem se arrastar por anos, com enorme repercussão sobre o desempenho das atividades empresariais pelo elevado custo, por atrasos ou paralisações. Esta morosidade prejudica a eficiência das empresas, da economia e, conseqüentemente, o desenvolvimento do País. Portanto, para haver mais crescimento e geração de empregos, precisamos melhorar muito neste quesito.

Neste contexto, a **mediação** empresarial é um ex-

celente caminho para eliminar este gargalo que aumenta o custo de fazer negócios no Brasil. Nesta modalidade, na Câmara de Conciliação, **Mediação e Arbitragem** Ciesp/Fiesp, por exemplo, os procedimentos duram, em média, apenas 52 dias e ainda têm a vantagem de ter um custo muito mais baixo. Serve para solucionar conflitos tanto entre entes privados quanto com a administração pública e é uma opção até mesmo em casos nos quais haja arbitragens ou processos judiciais em curso.

Foto: Julia Moraes/Divulgação / Estadão

Ou seja, é uma escolha estratégica que pode trazer um enorme benefício para a gestão dos riscos contratuais das empresas, especialmente considerando os impactos sofridos pela crise deflagrada pela pandemia de covid-19.

O mediador é um terceiro imparcial e independente. Ele não tem poder decisório, pois seu papel é facilitar a comunicação entre as partes, por meio do uso de técnicas e ferramentas. Tem como missão incentivá-las a obterem soluções ganha-ganha, sem acirrar o conflito. O profissional pode ser escolhido pelas partes ou indicado pela instituição na qual atua.

Além da celeridade, do baixo custo e da eficiência na gestão de controvérsias, a **mediação** proporciona às partes envolvidas no conflito a possibilidade de construção de acordos sustentáveis e de preservação das relações pessoais e comerciais. Por se tratar de mecanismo não contencioso, desenvolvido em ambiente de ampla autonomia e confidencialidade, as partes, com o apoio de profissionais especializados, têm a possibilidade de alcançar acordos bem estruturados e de fato satisfatórios.

Há, também, a vantagem da previsibilidade das soluções dos conflitos, uma vez que são construídas pelas próprias partes envolvidas, eliminando incertezas e aborrecimentos existentes ao longo dos processos contenciosos. Ainda que, ao final, as partes não che-

Continuação: Conflitos e mediação

guem a um acordo, a **mediação** ainda vale a pena, pois melhora a compreensão dos envolvidos sobre as questões em disputa.

O uso da **mediação** empresarial vem crescendo nacionalmente e internacionalmente. Criada em 1995, a Câmara de Conciliação, **Mediação e Arbitragem** Ciesp/Fiesp atua em casos de **mediação** desde 2004. O ano de 2016 foi o mais expressivo para a câmara em termos de valores em disputa, que chegaram a R\$ 125 milhões. Nesse mesmo ano, a Câmara de Comércio Internacional chegou a administrar procedimentos de **mediação** internacionais cujos valores em debate alcançaram US\$ 45 milhões.

Na vanguarda do movimento pelo uso da **mediação**

no Brasil, o Ciesp e a Fiesp lançaram em 2014 o Pacto pela **Mediação** com entidades e profissionais do mercado jurídico visando a promover a expansão da **mediação** empresarial. Com isso, empresas, advogados, entidades de ensino se comprometem a difundir e a considerar os métodos consensuais como opção para a solução de conflitos.

Desafogar a Justiça e tornar mais célere a resolução de disputas empresariais melhora o ambiente de negócios do Brasil, garante mais competitividade às empresas e impulsiona o crescimento e o desenvolvimento do País.

*PRESIDENTE DA FIESP E DO CIESP

Band pode perder marca MasterChef; entenda a situação

TELEVISÃO

Escola de gastronomia da argentina afirma que tem nome 'MasterChef' registrado no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**Inpi**) até 2027 postado em 23/10/2020 15:43 / atualizado em 23/10/2020 15:47

Jurados do Masterchef Brasil - (crédito: Band Comunic ação/Divulgação)

A Band e a Endemol Shine, produtora do **MasterChef**, foram processadas pela escola de gastronomia da argentina Mausi Sebess por uso indevido da marca. Na Justiça, a instituição estrangeira argumenta que tem o nome do reality show registrado no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**Inpi**) até 2027 e pede que a exibição da temporada atual seja suspensa. Entretanto, o pedido foi negado pelo desembargador Mario Assis Gonçalves.

Procurada pelo **Correio**, a emissora Band informou que não vai pronunciar sobre o assunto. A Endemol Shine Brasil se posicionou com a seguinte nota: "O >MasterChef é um dos formatos de TV mais aclamados do mundo, originalmente lançado em 1990, presente em mais de 60 territórios globalmente. Aqui no Brasil é uma das principais séries de culinária do

país, sendo uma marca lifestyle conhecida e de sucesso. Contestamos a ação no mérito e não comentamos ações judiciais em curso."

Entenda o caso da marca **MasterChef**

Com mais de 20 anos de existência, a escola de gastronomia Mausi Sebess registrou a marca Master Chef, escrita de forma separada, em 2013, no **Inpi**. O reality show, por sua vez, estreou em 2014 no Brasil, com o pedido da Endemol, no início do ano citado, para que o **Inpi** a registrasse como dona da marca no território brasileiro. A solicitação não foi concedida por imitar ou reproduzir outros registros.

A marca, contudo, foi reconhecida como posse da Mausi Sebess, em 2017, com o direito de utilizá-lo até 2027 no Brasil. Apesar dos anos de disputa, foi em 2020 que a empresa argentina decidiu entrar na Justiça com uma liminar contra a emissora Band e a Endemol Shine, por uso indevido da marca.

Tags Band Justiça marca masterchef processo

Correio Braziliense

STJ vai fixar prazo de vigência e termo inicial de patentes no sistema mailbox

SAÚDE



Tese será firmada no rito dos recursos repetitivos e decisão será aplicada para outros casos semelhantes

A Segunda Seção do Superior Tribunal de Justiça (STJ) vai fixar tese sobre o prazo de vigência e o respectivo termo inicial das patentes no sistema **mailbox**, relativas a produtos farmacêuticos e produtos químicos. A decisão será tomada no rito dos recursos repetitivos da Corte e foi registrada como Tema 1.065. Até o julgamento, todos os processos sobre a questão que tramitam em território nacional devem ser suspensos.

O sistema **mailbox** é um mecanismo transitório regulado pela Lei 9.279/1996, da propriedade industrial. Ele é empregado para salvaguardar pedidos de patentes relacionados a produtos farmacêuticos e produtos agroquímicos, cuja tutela jurídica resultou da internalização no País, em 1995, do Acordo TRIPS (Acordo sobre Aspectos dos Direitos de **Propriedade** Intelectual Relacionados ao Comércio).

Nos colegiados de direito privado do STJ, a 3ª Turma possui dois julgados nos quais confirmou que o prazo de vigência de patente concedida pelo sistema **mailbox** é de até 20 anos, conforme já previsto no art. 40 da lei da propriedade industrial. Mas a 4ª Turma ainda não apreciou o assunto.

A decisão de levar o caso para a Segunda Seção que reúne os ministros da 3ª e 4ª Turmas e fixar a jurisprudência da Corte foi tomada em sessão virtual no final de setembro. O assunto será apreciado no âmbito do REsp 1.869.959/RJ, de relatoria da ministra Isabel Gallotti.

Reflexos econômicos e de interesse público

No voto que encaminhou a proposta, a ministra Gal-

JOTA PRO SAÚDE

Conheça nossa cobertura exclusiva sobre os bastidores da Anvisa e da ANS e dos temas regulatórios de saúde no Legislativo e no Judiciário

Continuação: STJ vai fixar prazo de vigência e termo inicial de patentes no sistema mailbox



gunda Seção, mas ministros consultados pelo **JOTA** afirmaram que o caso deve ficar para o ano que vem.

Karla Gamba

lotti afirmou que a discussão era de interesse público e gerava relevantes reflexos econômicos:

O tema do prazo das patentes e seu marco inicial é capaz de gerar relevantes reflexos econômicos e de interesse público em relação a produção, comercialização, investimento em pesquisa de medicamentos, defensivos agrícolas e demais produtos químicos, afirmou a ministra.

Também de acordo com Gallotti, o julgamento será uma oportunidade de debater mais amplamente a matéria e ouvir as autoridades responsáveis pela regulamentação do setor.

Ainda não há data para o julgamento acontecer na Se-

Índice remissivo de assuntos

Pirataria

3, 5

Direitos Autorais

5

Arbitragem e Mediação

8

Marco regulatório | INPI

10

Propriedade Intelectual

11