

# abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual  
Clipping da imprensa

*Brasília, 10 de janeiro de 2022 às 08h10*  
*Seleção de Notícias*

## MSN Notícias | BR

Patentes

<b>Exemplos do metaverso: marcas que atuam com propriedade .....</b>	<b>3</b>
--	----------

DINHEIRO

## Exemplos do metaverso: marcas que atuam com propriedade

DINHEIRO

Com a chegada da Meta, nome corporativo das marcas de Mark Zuckerberg, veio também o metaverso, que busca trazer a realidade para o mundo virtual permitindo criar e realizar infinitas possibilidades. Com a crescente constante desse universo vem também o interesse das marcas para criarem suas realidades dentro de jogos, surpreendendo e atraindo fãs de diversas áreas e nichos.

### 1 - Nike

A Nike em 2021 solicitou um **registro** de patente para uso da marca em ativos virtuais, e assim, criou a Nikeland dentro do jogo Roblox. O que inclui bolsas, mochilas, óculos e bonés da marca, junto também com a linha Jordan (parceria com o ex-jogador da NBA Michael Jordan) e o slogan Just Do It. Em dezembro de 2021, a Nike anunciou a compra da empresa Artifact Studios (RTFKT), especializada na criação de tênis e artefatos digitais únicos, visando crescer no metaverso e atrair amantes da união entre cultura e jogos. 2 - Ralph Lauren

A Ralph Lauren apostou sua estreia no metaverso na criação da Winter Scape, uma área de experiências que possui patinação no gelo e compras de roupas da coleção de 1990 da Ralph Lauren, tudo isso também dentro do jogo Roblox. Outro sucesso da marca em universos virtuais foi dentro do Zepeto, onde teve mais de 1 milhão de visitantes dentro de sua área imersiva e 140 mil produtos comercializados na plataforma. 3 - Itaú

O Banco Itaú criou uma ação chamada #2022EmUmaPalavra e a transportou para o multiverso, visando chamar a atenção do público gamer para a campanha da empresa que surpreendeu de forma inesperada. A ideia inicial é colocar a campanha nos outdoors da Cidade Alta, servidor de RolePlay da Outplay, assim como nas cidades de São Paulo e Rio

### de Janeiro. 4 - Vans

A marca de vestuário e skate Vans ingressou no jogo Roblox criando o "Vans World", onde é possível realizar compras e criar diversos estilos de customização de tênis dentro do jogo. Fortalecendo a criação criativa no mundo digital entre moda e esportes virtuais. 5 - Fortnite

Criado pela empresa Epic Games, o Fortnite ganhou bastante notoriedade em um grande evento in-game no ano de 2020. Com o recebimento de um aporte no valor de US\$1 bilhão, a plataforma desenvolveu a criação do seu universo no metaverso. Com esse potencial em alta, o Fortnite fechou parcerias com as marcas Balenciaga, Gucci e Burberry. 6 - Gucci

Com a grande busca pelas NFTs, token não fungível, o universo da moda está cada vez mais incluído em ambientes digitais. A Gucci vendeu a versão digital da bolsa Dionysus na plataforma do jogo Roblox no valor de US\$4.115, preço maior do que a versão física da bolsa. 7 - Balenciaga

Com uma proposta diferente, a Balenciaga propôs ao Fortnite vender quatro itens de sua coleção para servir de skins e acessórios dos avatares dos jogadores, tornando-se a primeira marca de luxo a fechar parceria com a Fortnite. As skins da Balenciaga custam 1000 V-Bucks, o que equivale a aproximadamente US\$8. 8 - Burberry

A marca de moda de 165 anos entrou no metaverso em parceria com o jogo online de multi jogadores Blankos Block Party, o objetivo é atrair visibilidade e exposição de suas peças, como braçadeiras e jet-packs, no jogo. Proporcionando novas experiências nesse espaço em grande crescimento. 9 - Stella Artois

Continuação: Exemplos do metaverso: marcas que atuam com propriedade

A Stella Artois, já era conhecida por patrocinar pistas de corrida de cavalos premium. Adaptando esse conceito para o metaverso, a marca de cerveja apostou no patrocínio dentro de jogos online de corrida de cavalos, com a Zed Run, plataforma baseada em blockchain. 10 - Lojas Renner

A Renner, mais uma parceira do Fortnite, inaugurou uma loja dentro do jogo. E para chamar a atenção do público presente virtualmente, realizaram uma enquete interativa para a escolha de estampas que farão parte das peças que serão comercializadas na loja.

## Índice remissivo de assuntos

**Patentes**  
3