

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 27 de abril de 2022 às 07h40
Seleção de Notícias

Consultor Jurídico | BR

Direitos Autorais

STJ manda fazer perícia para avaliar dano moral de autor por reprise de novela 3
CONSULTOR JURÍDICO

Agência Estado - Broadcast | BR

Propriedade Intelectual

MARCAS E METAVERSO: POSSIBILIDADES E PERSPECTIVAS 5

Jornal do Comércio RS - Online | RS

Propriedade Intelectual

NFTs: o sonho dourado dos autores digitais 6
JORNAL DO COMÉRCIO

Migalhas | BR

Patentes

As patentes farmacêuticas, o acesso à saúde e a ordem econômica 10

STJ manda fazer perícia para avaliar dano moral de autor por reprise de novela

Por Danilo Vital

O Superior Tribunal de Justiça determinou nesta terça-feira (26/4) a realização de perícia com o objetivo de quantificar o dano moral que o SBT causou ao autor Benedito Ruy Barbosa, pela exibição não autorizada e incompleta da novela "Pantanal".

A 3ª Turma do tribunal deu provimento ao recurso especial ajuizado pelo autor de novelas contra um acórdão do Tribunal de Justiça de São Paulo que havia considerado a perícia desnecessária para o arbitramento da indenização.

A novela foi sucesso nacional quando originalmente exibida, em 1990, pela TV Manchete. A reprise foi levada ao ar pelo SBT entre 2008 e 2009 e teve edição de cenas e diálogos sem a devida autorização.

Em 2016, a 3ª Turma do STJ concluiu que a ação do SBT violou o direito moral de Benedito Ruy Barbosa e mandou indenizar pelos danos.

A fixação de valor, em regra, é questão subjetiva que fica a cargo do juiz. Ele escolhe os critérios livremente, a partir das peculiaridades do caso concreto, com o cuidado de evitar o enriquecimento sem causa, mas também de não optar por valor ínfimo.

Em embargos de declaração, o STJ reconheceu que caberia às instâncias ordinárias fazer o arbitramento a partir desses elementos orientadores, mas acrescentou a "adequação do montante indenizatório de acordo com o volume econômico da atividade em que a utilização indevida da obra foi inserida".

Foi por causa desse ponto que Benedito Ruy Barbosa pediu a perícia. O Tribunal de Justiça de São Paulo indeferiu o pedido porque a condenação foi apenas em danos morais, sem incluir danos materiais - esses, sim, plenamente quantificáveis.

A indenização por danos morais foi fixada pelo tribunal paulista em R\$ 250 mil.

Nesta terça-feira, por maioria de votos, a 3ª Turma do STJ entendeu que a perícia é realmente necessária. Relator, o ministro Moura Ribeiro apontou que o conhecimento adequado acerca dos lucros obtidos pelo SBT com a divulgação indevida da novela é tema que escapa às regras normais da experiência de um magistrado.

"Tem-se como imprescindível a realização da perícia determinada em primeiro grau para que, levando em conta a observação relativa aos lucros percebidos, seja fixado um percentual sobre tal verba que sirva de efetiva recomposição dos danos morais do autor", concluiu ele.

Perícia para quê?

Abriu a divergência e ficou vencido isoladamente o ministro Marco Aurélio Bellizze, para quem a perícia é desnecessária, pois o caso trata da retribuição por um dano que não tem quantificação objetiva.

Assim, segundo ele, a perícia vai aumentar os custos do processo apenas para vasculhar as contas da emissora até quantificar um valor que, ao fim e ao cabo, não tem observância obrigatória pelo juiz, nem pelo Tribunal de Justiça de São Paulo.

Além disso, sustentou que, se o caso voltar ao STJ, a corte só poderá fazer a análise do valor a partir de duas balizas: se é considerado ínfimo ou exorbitante.

O ministro Bellizze ainda indicou que, mesmo em tragédias maiores envolvendo vidas humanas, há indenizações que sequer alcançam o montante fixado pelo TJ-SP para o caso, de R\$ 250 mil.

"Sem qualquer intenção de diminuir o brilho da obra

Continuação: STJ manda fazer perícia para avaliar dano moral de autor por reprise de novela

do autor, a importância da obra, mas precisamos de perícia? Nesse caso que não tem dano material? Penso que não. Em nenhum momento da decisão se fala em perícia. Não há essa palavra até essa fase do processo".

Em 2017, quando julgou os embargos de declaração, o ministro Moura Ribeiro destacou no acórdão que a preocupação de Benedito Ruy Barbosa com os critérios para fixar a indenização por danos morais não se mostrava desarrazoada.

"A valoração e quantificação do dano moral é problemática constante nas discussões trazidas a esta Corte Superior, em decorrência da dificuldade de se sistematizar parâmetros objetivos, diante do amplo leque de tipos de dano moral e os seus fatos geradores. No âmbito do **direito** autoral, a situação é agravada, pois várias são as violações possíveis à propriedade intelectual".

REsp 1.983.290

MARCAS E METAVERSO: POSSIBILIDADES E PERSPECTIVAS

26/04/2022 02:21:02 - COLUNA FAUSTO MACEDO

Natalia Gigante

Certamente, um dos assuntos mais populares envolvendo tecnologia e sociedade dos últimos tempos é o metaverso. Embora ainda seja um tema com mais perguntas do que respostas, a realidade virtual já consagrada por algumas plataformas, principalmente envolvendo jogos, vem tendo alguns contornos delineados em relação a proteção de marcas.

Primeiramente, é importantíssimo lembrar que a marca é mais do que um sinal distintivo capaz de diferenciar e identificar produtos e serviços. Esta também representa o elo entre o consumidor e o produto e carrega todo o significado associado a este, seja a representação de um estilo de vida ou a certificação de sua qualidade. Sem dúvidas, nos afeioamos a algumas marcas e, assim como no mundo físico, também buscaremos por estas no metaverso. Consequentemente, as empresas que marcarem presença no metaverso de forma estratégica, sairão na frente ante os seus concorrentes, sejam eles legítimos ou concorrentes desleais, como é o caso de contrafadores.

Associado à presença no metaverso - e que muitos titulares de marcas, principalmente no ramo da moda já vêm investindo, também recomenda-se que as empresas estejam em dia em relação aos registros de suas marcas em todas as jurisdições nas quais pretende se projetar. Neste ponto, lembramos que ainda há discussões sobre as jurisdições aplicáveis no metaverso e quais seriam as leis aplicáveis. De todo modo, considerando que direitos de **propriedade** intelectual são refletidos em diversos tratados internacionais e que atos realizados no ambiente virtual trazem consequências reais, é evidente que direitos

serão aplicados e crimes serão julgados eventualmente.

Além da consideração de estratégias comerciais e de proteção de marcas, ressalta-se também a importância de medidas preventivas de repressão a atos de concorrência desleal e contrafação na rede. Quando pensamos no metaverso, tal assunto parece um tanto quanto turvo, uma vez que levanta-se diversos questionamentos sobre como identificar os infratores e, conseqüentemente, como responsabilizá-los. Ainda, qualquer tipo de repressão também pode ser interpretado como uma forma de regulação e, sobre isso, mais dúvidas ainda surgem sobre quais seriam os limites desta regulação e como esta se daria respeitando os conceitos de fair use ou usos justos e legítimos nos termos da lei.

Seguindo as lógicas já aplicadas sobre moderação de conteúdo na internet, especialmente em ambientes como redes sociais, é factível que sejam criadas ferramentas de denúncia contra violação de marcas no metaverso ante os provedores relacionados. Assim, é interessante que os titulares das marcas tenham uma postura ativa de monitoramento para tomar medidas assim que as violações sejam identificadas. Ainda, espera-se que conflitos sejam levados ao judiciário, como ocorreu no recente processo ajuizado pela Hermés contra Mason Rothschild sobre a venda de NFTs envolvendo as icônicas bolsas Birkin, ainda pendente de julgamento nos Estados Unidos. A decisão deste caso certamente ajudará a delinear a forma como os tribunais observarão as violações de marca nesta web 3.0.

Agora cumpre aguardar os próximos capítulos sobre como o metaverso se desenvolverá. Enquanto isso, é importante que estejamos atualizados sobre o assunto para contribuirmos para o desenvolvimento deste espaço virtual da forma mais segura possível.

NFTs: o sonho dourado dos autores digitais

Quer continuar lendo este e outros conteúdos sérios e de credibilidade? Assine o JC Digital com desconto!

Uma nova era para o mundo das artes, da música e do varejo. Esse é um bom começo para explicar a ruptura que os NFTs, os Non Fungible Tokens, estão provocando no mercado. A tecnologia digital, construída com blockchain, garante a propriedade e a exclusividade do que é comprado, seja ou não arte digital. E isso por si só já está possibilitando a nossa estreia em um novo mundo, que ainda causa fascínio e, ao mesmo tempo, estranheza. Afinal, o que faz uma pessoa pagar milhões por um meme? Ou adquirir um tênis virtual? "O NFT realiza o sonho dourado dos autores digitais. O token de itens não fungíveis traz o efeito da raridade para as criações", resume Gustavo Schifino, head de Transformação Digital da DX.CO, da 4all Group, que mergulha cada vez mais nas possibilidades destas aplicações, além da arte digital. Isso já é uma realidade no mundo e traz um novo oceano para ser navegado, provoca o empreendedor, um nativo do varejo que apostou nos novos arranjos proporcionados pela tecnologia, que se funde com a chamada web 3.0 e as novas conexões e experiências de usuários, do digital ao físico, e vice e versa. "O varejo também vem ampliando o uso do NFT, como fez a Toys'R'Us no seu retorno ao mercado com um colecionável da sua girafinha feito pelo artista digital Brian Lopez. Quem comprar a girafinha digital terá acesso a descontos e eventos da empresa", exemplifica Schifino. Um relatório do site NonFungible.com dá a dimensão do ritmo vertiginoso e exponencial das negociações de NFTs no mundo: em 2019, as vendas somaram US\$ 24,5 milhões. No ano seguinte, em 2020, da eclosão da pandemia do novo coronavírus, a cifra ficou em US\$ 82,5 milhões, elevação de 236%. Em 2021, houve uma explosão de negócios: US\$ 17,7 bilhões, alta de 21.350%, com 2,3 milhões de compradores, 1,2 milhão de vendedores e 2,6 milhões de carteiras ativas. "NFT não é um produto, é um novo protocolo que abre uma imensidão de novas possibilidades. O grande ponto de transformação para as marcas é a ca-

pacidade que elas têm hoje de encontrar um grupo hiperinteressado no seu negócio e ressignificar essa relação", comenta o head de estratégia da Global, Nicolas Skowronsky. Ele observa que, ao adquirir um NFT de uma empresa, o consumidor passa a não ter um interesse apenas emocional e funcional, mas se vê diante da possibilidade de ter um ganho por meio de benefícios exclusivos e até mesmo financeiros. "Nesta nova dinâmica, o consumidor apaixonado pela marca ajudará a construir valor e uma verdadeira comunidade para que aquele ativo que detém em conjunto valorize ao longo do tempo e, assim, ele, a marca e o holder da NFT ganhem", aponta. A adesão aos NFTs no mundo da arte digital abriu um caminho que combina aceitação e reconhecimento, descreve a educadora de arte e assistente de produção na Bienal do Mercosul, que ocorre este ano no Instituto Caldeira, Kailã Isaias. Aliás, compreender o alcance e os impactos dos sistemas de criptomoedas no mundo da arte virou pauta na academia. Kailã faz mestrado em artes visuais e começou a pesquisar sobre os NFTs. "Eles ganham cada vez maior proporção. E a pergunta que muitos fazem é se eles são arte. Não, NFT é mais uma forma de venda da arte, que é negociada na internet", reforça. Uma característica do universo dos NFTs é a quebra de intermediários, com mais autonomia nas negociações e menos regulação. Para ser arte, passa pelo reconhecimento de agentes, que dão esta credencial. "Isso também envolve a busca do valor simbólico da arte. Demora para que os agentes reconheçam as criações digitais como arte. Tudo vai passar pela compreensão de como funcionam os processos da internet", analisa. Agora: o que pode mudar verdadeiramente no sistema da arte, que reúne desde os artistas, instituições, mercado e mostras como uma Bienal? Kailã acredita que cada vez mais a arte digital estará presente. Na Bienal do Mercosul, a expectativa é que tenham participantes deste segmento. Além disso, galerias exclusivas de arte digital passam a ser abertas, no exterior, em mercados como o de Nova York, e no Brasil. "Cada vez mais o sistema da arte vai aceitar estas obras e mais exposições vão surgir com estes artistas tanto mercadologicamente

Continuação: NFTs: o sonho dourado dos autores digitais

como nas instituições", diz.

O que é NFT?

NFT, ou token não-fungível, é um certificado de propriedade que não pode ser substituído ou compartilhado. Essa garantia é feita pelas redes blockchain, que atestam que o token pertence a uma pessoa específica. Os NFTs, como de uma obra de arte, um meme ou um tênis digital, por exemplo, podem ser vendidos para outras pessoas.

Criptoarte cria novas oportunidades para artistas

Griza aposta nas criações digitais e destaca possibilidade de experimentação

/REPRODUÇÃO/JC

Tatuador desde os 22 anos, o designer gráfico de São Paulo Daniel Griza não vive mais apenas de tattoo. Aliás, fazer as inscrições em quem aprecia o seu traço virou prazer, diz ele, porque o dinheiro ele passou a ganhar mesmo com suas coleções vendidas no universo das criptoarte ou, mais especificamente, por meio de NFTs. "Cada vez tem mais gente buscando arte em NFT, mais que arte física", conta o designer, que tem uma galeria e não vê no fluxo físico o que há quase um ano ele vive no ambiente digital. Ali, as suas séries de colecionáveis valem teozos, um tipo de criptomoeada, como a bitcoin ou o Ethereum, e podem ser transacionados quantas vezes for possível, dependendo do interesse dos adeptos desse mercado. "Isso ajuda a valorizar a obra. Muita gente compra para revender, o que é mais limitado na obra física", avalia Griza. Mas há muito mais por trás dessa nova forma de inserir arte ou criações que podem até não ser consideradas arte. No rol de arte digital, está a mais valiosa até hoje transacionada, do artista gráfico norte-americano Mike Winkelmann, o Beeple, que vende 100% de suas criações via NFT. A mais valiosa e que foi um marco nesse novo mercado é a obra Every Days: the first 5000 days, colagem de 5 mil fotos, leiloadada pela casa londrina Christie por

US\$ 66 milhões, em março de 2021. Griza está longe da cotação obtida por Beeple, que fez o painel de fotos em 5 mil dias. Mas ele está bem empolgado com as negociações que os NFTs, e sua chancela de exclusividade, aportam às séries dos Crypto Castle e Crypto Tower. O mais recente é o future Bastards. Desde o começo do ano, ganhou R\$ 30 mil com as tattoos e mais de R\$ 200 mil com os NFTs. "Conheço ilustradores que não ganhavam nada no mercado normal e hoje conseguem ganhar muito dinheiro (com NFTs)", cita. Griza ganha mais dinheiro hoje com suas séries vendidas com NFTs do que com tatuagens. Foto: Arquivo pessoal A valorização obtida por Beeple e mesmo os macaquinhos da série Bored Ape, que ganharam mais popularidade no Brasil após o jogador Neymar acrescentar dois tokens da coleção a seu acervo que tinha três aquisições por US\$ 6,3 milhões, reforçam o mecanismo por trás dessa negociação. A aplicação dos NFTs se transforma em recurso que pode ser sacado por uma marca que atua com escassez de itens, o que vai valorizar o passe para seus fãs, como a movimentar iniciativas sociais, com arte para ajudar comunidades, que é o projeto Favela Carioca, com 96 ilustrações que representam comunidades do Rio de Janeiro, que serão ajudadas de acordo com a venda dos tokens. A oferta é feita pela plataforma da Overseas, e as artes digitais foram criadas pelo Newtokeblock. Griza traz ainda mais dois elementos que se associam ao mecanismo dos NFTs e que atraem adeptos como ele e muitos artistas que ele conhece ou passou a conhecer. Um deles é a possibilidade de experimentar novas formas de criar sua própria arte, testando a aceitação na oferta ao público de criptoarte. "Nos primeiros projetos, usava pseudônimos, porque queria ter mais liberdade para testar coisas novas. Hoje os compradores já relacionam com o meu nome, o que eleva o interesse para comprar. Quando consegue vincular nome com o que está gerando interesse é muito legal", descreve o designer. A segunda faceta é a comunidade de artistas que associam seus trabalhos a NFTs. Griza diz que compra tokens de artistas mais conhecidos, de colecionador e de amigos. "Compro de quem compra minha arte e retribuo. É como se eu devolvesse para a

Continuação: NFTs: o sonho dourado dos autores digitais

comunidade o que ganhei", valoriza o tatuador. Esta negociação feita entre artistas gera ainda mais um efeito. Como a cada transação, seja da primeira compra ou negociações secundárias, o autor da obra ganha 10% do valor, ou seja, todos ganham, empolga-se Griza.

Empresas cripto nativas vão movimentar nova economia

Nicolas diz que jogo está mudando para as marcas com grandes audiências

CARLOS MACEDO/DIVULGAÇÃO/JC

A criptoarte é um mercado de negociação estranho ao sistema conhecido por galerias, marchands e entidades que atuam na validação de obras. Mas a expectativa é que colecionadores entrem cada vez mais devido à valorização e ao reconhecimento por quem opera no universo das criptos. Há artistas desconhecidos ganhando muito mais por obras que quem há tempo atua no mercado físico. E um ponto importante é que a grande dificuldade de arte digital ser aceita no mercado era a barreira da impossibilidade da exclusividade, pois havia a duplicação. Agora, o NFT cria a condição de que há uma exclusividade para quem é o dono da carteira, analisa Kailã. "Os artistas digitais, com o advento do NFT, podem vender a sua arte. Eles, que eram até então bastante excluídos do mercado da arte, podem agora entrar", resume. O CEO do Zro Bank, Edísio Pereira Neto, comenta que a tokenização de ativos, que inclui commodities e até imóveis, e a ebulição do mercado de NFTs, fazem parte de uma tendência mundial de devolver a liberdade ao indivíduo para produzir, armazenar e trocar valores sem necessariamente depender de agentes centralizados. "A popularização dos NFTs é um movimento bastante positivo para o

fomento da criptoeconomia", aponta. O head de estratégia da Global, Nicolas Skowronsky, analisa que, historicamente, as marcas criavam produtos e partiam para comunicá-lo para as grandes massas. Na Web 2, as empresas conseguiram criar as suas audiências e, assim, verticalizar a mídia, dependendo menos de terceiros. Agora na Web 3, vemos movimentos diferenciados. "As empresas maiores, com audiências enormes, estão envolvidas em projetos, como das NFTs, e procurando suas comunidades hiper engajadas. Isso leva a um processo de afunilamento, no qual talvez 10 mil ou 20 mil pessoas serão o epicentro de criatividade e inovação da marca, e ajudarão a vender e construir comunidade", avalia. Já as marcas da Web 3, as cripto nativas, já nascem a partir dessas comunidades, que acabam financiando os primeiros passos das empresas. "A audiência vai sendo construída e crescendo, com o tempo", acrescenta. Para esse tema avançar, seja nas artes ou nas aplicações para as empresas, entender como proteger os **direitos** autorais e de uso de imagens é um dos desafios. O sócio do Peck Advogados, Leandro Bissoli, comenta que é necessária a regulamentação dos criptoativos e a aplicação da legislação relacionada à **propriedade** intelectual dos NFTs. "As discussões legais relacionadas aos **direitos** autorais em NTFs já estão nos tribunais", afirma. Para o especialista, a aceitação dos registros como prova de anterioridade e propriedade nas estruturas blockchain trouxe um grande avanço ao mercado de artes digitais e reforçou a segurança jurídica sobre transações e propriedade. "O universo digital (e agora o metaverso) trará inúmeras possibilidades de uso para interação de marcas com seus usuários, bem como fãs com seus artistas. Devemos tomar cuidado, pois qualquer novidade traz consigo muita especulação. Mas uma coisa é certa: esta tecnologia possibilitou uma transformação no mercado que não tem mais volta", relata Bissoli.

Continuação: NFTs: o sonho dourado dos autores digitais

A vida em metaversos é possível e mais feliz?

SOAL/DIVULGAÇÃO/JC

Brant, o Ottis, cita que sua arte hoje pode ser vista e adquirida usando NFTs e outros tokens

ALBERTO

BRANT/ARQUIVO

PES-

As patentes farmacêuticas, o acesso à saúde e a ordem econômica

Fato é que a finalidade do sistema patentário não é apenas "recompensar" o inventor, mas, também, impulsionar o desenvolvimento tecnológico e econômico. As patentes farmacêuticas, o acesso à saúde e a ordem econômica Paula de Moraes Couto Fato é que a finalidade do sistema patentário não é apenas "recompensar" o inventor, mas, também, impulsionar o desenvolvimento tecnológico e econômico. terça-feira, 26 de abril de 2022
CompartilharSiga-nos no

(Imagem: Artes Migalhas)

Por mais de 40 anos, em nosso país, as criações do setor farmacêutico não eram patenteáveis. No caso do Brasil, a década de 1990 e a primeira metade dos anos 2000 constituíram um período importante de mudanças significativas na configuração de mercado da indústria farmacêutica. Isso porque, em decorrência da introdução dos medicamentos genéricos, com amparo na lei nº 9.787/99, a indústria nacional foi se fortalecendo e se tornou mais competitiva.

A tensão existente entre questões de saúde pública e direitos de **propriedade** industrial na área farmacêutica não é recente, posto que há grande controvérsia entre o acesso à saúde e a proteção às **patentes** na seara farmacêutica. Se, por um lado, busca-se incentivar a indústria farmacêutica a fomentar o progresso de invenções através do sistema de **patentes**, por outro, devem existir mecanismos de limitação e correção dos direitos patentários quando o acesso à saúde se vê ameaçado.

Deve ser destacado que o tempo e o custo do processo de P&D - Pesquisa e Desenvolvimento de um novo medicamento são extremamente elevados para a indústria farmacêutica. Para se ter uma ideia, estima-se que o tempo médio para o desenvolvimento de um no-

vo fármaco leva, aproximadamente, de 9 a 12 anos. Dessa maneira, é totalmente coerente que o titular da patente de um medicamento possa comercializá-lo com exclusividade, durante certo tempo, sem que outros laboratórios que em nada contribuíram com os investimentos altíssimos em P&D, possam competir com aquele. Para ilustrar a importância da indústria farmacêutica no âmbito de P&D, há dados que afirmam que elas são as que mais investem nesse setor. Com todo esse investimento, viu-se o desenvolvimento de tratamentos paliativos para inúmeras doenças ao redor do mundo e, como conseqüência lógica, uma melhora na qualidade de vida de grande parte da população mundial.

Por outro lado, a indústria fabricante de medicamentos genéricos, que compreende majoritariamente a indústria nacional, por vezes, não possui interesse no deferimento de alguns pedidos de **patentes** farmacêuticas que são concedidas às sociedades empresárias de medicamentos de referência. O que se verifica entre elas é que possuem interesses distintos, pois as primeiras se apoiam no investimento de P&D de tecnologias já desenvolvidas para explorá-las o quanto antes, limitando-se às invenções criadas anteriormente.

Fato é que a finalidade do sistema patentário não é apenas "recompensar" o inventor, mas, também, impulsionar o desenvolvimento tecnológico e econômico. Tendo em vista os benefícios trazidos para a população e para a saúde, faz-se necessário que os subsídios em P&D de novos fármacos se perpetuem ao longo do tempo, apesar da incerteza inerente ao desenvolvimento de um novo medicamento.

Atualizado em: 26/4/2022 08:28 Paula de Moraes Couto Advogada do escritório Matos & Associados Advogados.

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais

3, 6

Propriedade Intelectual

5, 6

Patentes

10

Propriedade Industrial

10