

# abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual  
Clipping da imprensa

*Brasília, 12 de junho de 2023 às 08h11*  
*Seleção de Notícias*

## Economia & Negócios - Estadão | BR

Marco regulatório | INPI

**Moraes paralisa julgamento que decide disputa entre Apple e Gradiente pela marca 'iPhone' ...** 3  
ECONOMIA E NEGÓCIOS | MARCELA VILLAR

## Amanhã: Economia & Negócios - Online | RS

Denominação de Origem

**Sul concentra maioria das indicações geográficas do vinho brasileiro .....** 4

## Meio & Mensagem Online | BR

Propriedade Intelectual

**PL dos Games: os impactos para o mercado .....** 6  
RENAN HONORATO

# Moraes paralisa julgamento que decide disputa entre Apple e Gradiente pela marca 'iPhone'

*ECONOMIA E NEGÓCIOS*

O ministro Alexandre de Moraes, do Supremo Tribunal Federal (STF), pediu vista e paralisou o julgamento que discute o uso exclusivo da marca iPhone pela Gradiente no Brasil. Antes disso, os ministros Luiz Fux e Luís Roberto Barroso reverteram o placar para 2 a 1 em favor da Apple, que tinha largado em desvantagem em relação à Gradiente.

Barroso e Fux divergiram do relator, o ministro Dias Toffoli, que deu vitória ao caso para a empresa brasileira, que detém o direito de uso da marca no País. Em novembro de 2007, quase um ano antes do lançamento do iPhone pela Apple no Brasil, em setembro de 2008, a empresa brasileira conseguiu o registro da marca "Gradiente Iphone" no **Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI)**, órgão responsável pela concessão de registro de marcas e **patentes** no País. A solicitação junto ao **INPI** foi feita em março de 2000, ano em que ela lançou o celular Gradiente Iphone no Brasil.

Leia também Entenda como a disputa entre Apple e Gradiente pelo uso da marca iPhone foi parar no STF Batalha se arrasta desde 2013; julgamento teve início no plenário virtual do Supremo e vai até dia 12

O imbróglio na Justiça começou em 2013, quando a

Apple pediu a nulidade parcial da marca para não permitir que a Gradiente use a palavra Iphone isoladamente. Segundo o advogado da Apple, Luiz Henrique Oliveira do Amaral, a expressão Iphone é uma "expressão descritiva", fruto da combinação entre "I" de Internet e fone. "Na visão da Apple, essa proteção deveria ser limitada", disse Amaral, em sustentação oral, no STF.

Para Fux, que abriu a divergência, conceder o uso irrestrito da marca à Gradiente fere o princípio da livre concorrência e pune a Apple, "que efetivamente desenvolveu e trabalhou pelo sucesso do produto".

"Obedecer a prioridade da Gradiente", como propõe o Ministro-Relator, pode ocasionar um verdadeiro comprometimento das razões que originalmente fundamentaram o próprio sentido da propriedade intelectual, cujo aparente antagonismo com o princípio da livre concorrência decorre de uma visão estática e errônea sobre os mecanismos de funcionamento de um mercado competitivo", afirmou o ministro Fux, em seu voto.

O julgamento começou na sexta-feira, 2, e será finalizado na próxima segunda-feira, 12, no plenário virtual.

## Sul concentra maioria das indicações geográficas do vinho brasileiro

Brasil tem dez regiões produtoras da bebida protegidas por indicação de procedência e **denominação** de origem style=font-family: Arial;>

O Brasil conta atualmente com dez territórios reconhecidos pela notoriedade na fabricação do vinho (indicação de procedência) ou pelas características únicas da bebida, resultado do meio geográfico elementos naturais como clima, solo e altitude, combinados com o conhecimento humano configurando uma **denominação** de origem. A região Sul concentra maioria das **indicações** geográficas do vinho brasileiro. Do total, seis ficam no Rio Grande do Sul, estado com maior produção e tradição vinícola do país, e uma em Bituruna, no Paraná, além dos Vinhos de Altitude e o Vale da Uva Goethe, ambas em Santa Catarina (veja detalhes no infográfico a seguir). Recentemente Pinto Bandeira também ganhou o status de **Denominação** de Origem.

**O vinho do Vale:** o primeiro terroir a ser protegido Poucas invenções são tão entrelaçadas às mãos do criador e à terra onde nascem e poucas se misturam tanto à história da humanidade como o vinho. Com o Vale dos Vinhedos, não foi diferente. A arte de fazer vinhos brasileiros foi escrita com a tinta da imigração. O ano era 1875. Milhares de italianos cruzaram o Atlântico para encontrar na Serra Gaúcha paisagens muito semelhantes às suas origens. Vinham principalmente da Lombardia, Tirol e Vêneto. O ciclo imperial de imigração de Dom Pedro II abriu os portos para europeus num esforço de povoar áreas desabitadas, incluindo o Rio Grande do Sul. Até 1914, acredita-se que 84 mil italianos se instalaram no estado. Mais do que pessoas em movimento, imigrações transferem modos de viver. O Vale dos Vinhedos, que só foi assim chamado mais de 100 anos depois, é equação perfeita da cultura italiana em solo brasileiro. Não foi a primeira tentativa de plantar uvas

no Rio Grande do Sul.

Nos idos de 1600, jesuítas portugueses trouxeram videiras espanholas. A viticultura desapareceu junto com os padres após a chegada dos bandeirantes. Um século mais tarde, portugueses tentaram novamente, desta vez com vinhas de origem lusitana, mas elas não se adaptaram ao clima. As primeiras videiras de fato produtivas eram de origem americana, do tipo Isabel, e foram cultivadas por imigrantes alemães. Com base nessa experiência, os italianos conseguiram reproduzir no Brasil o costume de criar uvas. A princípio, para subsistência e comercialização. Os vinhos só eram feitos para consumo próprio. Foi assim por longos anos, até mais ou menos a década de 1980, com a profissionalização de vinícolas maiores.

A abertura do mercado para importações na década de 1990 foi tanto um baque quanto uma alavanca para o vinho brasileiro. As vinícolas familiares surgiram como alternativas para as propriedades que tradicionalmente plantavam uvas para revender às cooperativas e estavam sendo afetadas pela crise. Outros dois fatores contribuíram para a proliferação de vinícolas. As grandes modernizaram a produção e o vinho nacional deu um salto, atraindo atenção internacional. A década de 1990 também marcou o começo do flerte do paladar brasileiro com o vinho em meio ao que ficou conhecido como paradoxo francês, em que cientistas discutiam o papel benéfico do vinho tinto na saúde de um povo que, tradicionalmente, consome muita gordura.

### O Julgamento de Paris

A importância de criar um ecossistema dedicado ao vinho ficou evidente diante do sucesso extraordinário do Napa Valley, polo vinivicultor da Califórnia, nos Estados Unidos. O Napa é um divisor de águas para a explosão de vinhos do Mundo Novo e conquistou

Continuação: Sul concentra maioria das indicações geográficas do vinho brasileiro

seu lugar no mapa depois que o Cabernet Sauvignon da Stag's Leap, de Warren Winiarski, desbancou concorrentes franceses de Bordeaux e Borgonha, celeiros de rótulos centenários, em uma degustação às cegas em 1976. O caso ficou conhecido como O Julgamento de Paris mudou radicalmente a visão que o mundo e os próprios norte-americanos tinham do vinho californiano. Numa visita ao Napa Valley, os produtores brasileiros, liderados por vinícolas tradicionais, como Miolo, Casa Valduga, Dom Cândido e Dom Laurindo, se deram conta da necessidade de investir no fortalecimento da identidade do Vale dos Vinhedos, promovendo o enoturismo e trabalhando a reputação do vinho de lá. Eis que entra em cena a **indicação** geográfica.

O reconhecimento da qualidade do vinho da região foi uma busca coletiva, que começou a se estruturar oficialmente em 1995, com a fundação da Associação de Produtores de Vinho Fino do Vale dos Vinhedos (Aprovale). No ano seguinte, com a aprovação da Lei de Propriedade Industrial (LPI) e a estreia da legislação brasileira sobre **indicação** geográfica, o movimento ganhou fôlego. No ano 2000, a associação entrou com pedido de Indicação de Procedência para vinhos tintos, brancos e espumantes da região. O registro veio dois anos depois e o Vale dos Vinhedos se tornou a primeira **indicação** geográfica brasileira. Quem vive na re-

gião se lembra das provas e concursos que se seguiram à conquista, com mais 60 rótulos com Indicação de Procedência disputando para ver quem era o melhor. A **Denominação** de Origem dos vinhos e espumantes serviria de prova para o mercado, sobretudo o nacional, que o produto brasileiro tem qualidade. Ainda que em concursos e listas internacionais, os rótulos brasileiros pontuassem bem (e cada vez melhor, diga-se de passagem), chamando a atenção de compradores estrangeiros, o Brasil teimava em associar vinho nacional à baixa qualidade. A **Denominação** de Origem saiu do papel em 2012. A Aprovale conseguiu demonstrar que as uvas Merlot e Chardonnay cultivadas no perímetro do Vale dos Vinhedos têm características únicas. As regras para designar uma **Denominação** de Origem são bastante rígidas. Só é permitido utilizar uvas cultivadas dentro dos limites do Vale e elas devem ser plantadas exclusivamente em espaldeiras, de maneira a crescer no sentido vertical, por exemplo.

Com Agência CNI

Veja mais notícias sobre BrasilForça do Sul-Negócios do SulParanáRio Grande do SulSanta CatarinaMemória.

## PL dos Games: os impactos para o mercado

Renan Honorato

9 de junho de 2023 - 8h35

O PL dos Games, após passar pela Comissão de Assuntos Econômicos na terça-feira, 6, irá ao plenário do Senado Federal para votação após período de cinco dias para adesão de emendas. O Projeto de Lei nº 2.796 de 2021 busca criar o marco legislativo no setor de games. Contudo, o PL é recebido com negatividade por desenvolvedores e associações.

De autoria do deputado federal Kim Kataguiri (DEM-SP), a proposta é avaliada pela Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Games (Abragames) como incompleta. Todavia, a vice-presidente da associação, Carolina Caravana, aponta que o PL dos Games não estipula como será arrecadada, gerenciada ou mesmo menciona qualquer incentivo fiscal para indústria nacional. "O PL se restringe a definir o que são jogos eletrônicos, sendo que não considera nem mesmo leis anteriores, como a Lei de Informática", ressalta.

O projeto inclui os jogos eletrônicos nas mesmas regras de tributação dos equipamentos de informática, o que pode reduzir os impostos incidentes sobre eles, segundo a Agência Senado. As regras são previstas na Lei 8.248, de 1991, e na Lei 11.196, de 2005.

O PL 2.796/2021 define os jogos eletrônicos como programas de computador com elementos gráficos e audiovisuais com fins lúdicos, em que o usuário pode controlar a ação a interagir com a interface. Também são englobados dispositivos e acessórios usados para executar esses jogos, popularmente conhecidos como consoles, e aplicativos de celular e páginas de internet desenvolvidos com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

PL dos Games: Insegurança Jurídica

Além disso, a executiva destaca que o legislativo não

considera a complexidade do setor que reúne elementos de programação, cinema e marketing. "A **propriedade** intelectual na indústria envolve muito além dos softwares que compõe os jogos, mas se relaciona com elementos do audiovisual. Essa é uma indústria ímpar porque conecta inovação, audiovisual e desenvolvimento", comenta. Outros pontos que são rejeitados pela Abragames envolve a tentativa de enquadrar os jogos eletrônicos como fantasy games.

Os fantasy games são um tipo específico de jogo de azar que envolvem apostas em eventos esportivos. Todavia, esses jogos têm como base a criação de equipes fictícias com jogadores reais. Assim, os resultados são determinados pelos desempenhos dos atletas nas competições reais. Um dos exemplos no Brasil é o Cartola FC. "Os fantasy games se inserem no conceito geral de jogos eletrônicos, mas não é uma definição para todo o setor", comenta. A executiva destaca, ainda, que essa relativização da definição do que são os jogos eletrônicos ampliam a insegurança jurídica na indústria.

PL dos Games: Perspectivas

Apesar de reconhecer as falhas na proposta legislativa, Cynthia Rodrigues, cofounder da G4B, ressalta a importância do Estado garantir maior segurança jurídica para desenvolvedores. "Para alcançar uma distribuição mais equitativa dos incentivos é fundamental revisar e aprimorar a legislação. Levando em consideração a diversidade e as necessidades específicas da indústria de games", complementa.

Quanto ao posicionamento da Abragames contra a PL dos Games, Cynthia ressalta que é importante reconhecer que a associação representa os interesses de diversas empresas do setor de jogos eletrônicos no Brasil. Contudo, "é necessário considerar os diferentes pontos de vista e promover um diálogo construtivo entre os diversos setores envolvidos, a fim de

Continuação: PL dos Games: os impactos para o mercado

chegar a um consenso que beneficie toda a indústria de jogos eletrônicos no Brasil", diz.

## PL dos Games: Alternativas

Um dos pontos vistos com maior positividade pela setor é o enquadramento dos games como auxiliares no processo pedagógico e terapêutico. "Na prática, os jogos têm sido utilizados como ferramentas terapêuticas em diversas áreas, como a reabilitação física e cognitiva, tratamento de transtornos mentais, gerenciamento do estresse e desenvolvimento de habilidades sociais", analisa Cynthia.

Ainda de acordo com a Agência Senado, o projeto prevê que os jogos eletrônicos podem ser utilizados, além da finalidade de entretenimento, para fins didáticos no ambiente escolar em acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para fins terapêuticos e para treinamentos e simulações de condução de veículos e manejo de máquinas. O texto

também estabelece que o Estado deve incentivar a criação de cursos técnicos e superiores e outras formas de capacitação voltadas à programação de jogos.

Por fim, Carolina ressalta que uma legislação que contribua para o desenvolvimento profissional do setor é fundamental, contudo, é preciso haver diálogo. Além disso, a executiva destaca que três pontos essenciais precisariam aparecer na PL. "Primeiro, a questão dos incentivos, em segundo lugar, os kits de desenvolvedores precisam estar disponíveis no Brasil e não ficarem mais presos na burocracia alfandegaria. Por fim, é preciso que o Estado olhe para a qualificação profissional que não se restrinja aos desenvolvedores. Mas todas as áreas que envolvem os games", explica. Dentre os programas defendidos pela Abragames consta a desburocratização do primeiro emprego a partir do fomento de incubadoras criativas de jovens profissionais em comunidades carentes.

## Índice remissivo de assuntos

**Marco regulatório | INPI**  
3

**Patentes**  
3

**Denominação de Origem**  
4

**Propriedade Intelectual**  
6