

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 26 de fevereiro de 2024 às 07h54
Seleção de Notícias

Folha de S. Paulo | BR

Direitos Autorais

Painel S.A. 3

PAINEL S.A. | JULIO WIZIACK

Correio Braziliense - Online | BR

24 de fevereiro de 2024 | Direitos Autorais | Direito de Imagem

Mbappé registra nome e comemoração icônica para uso comercial; entenda 5

ESPORTES

Dourados News | MS

24 de fevereiro de 2024 | Propriedade Intelectual

CE discute projeto que cria marco legal para jogos eletrônicos 7

ÚLTIMAS NOTÍCIAS | AGÊNCIA SENADO

Painel S.A.

PAINEL S.A.

Julio Wiziack

painelsa@grupofolha.com.br

Ticiano Gadêlha

Escândalos e competição acirrada turbinam metamorfose de marcas

Bancos tradicionais tentam parecer mais jovens, enquanto fintechs se esforçam para mostrar que são sólidas e seguras. A Coca-Cola lança um guaraná sem que o produto mexa com sua identidade. E, com o revisionismo da Lava Jato, empreiteiras mudam de nome para virar a página. O reposicionamento de marcas, conhecido como rebranding, esquentou o mercado das agências de marketing e, em muitos casos, já é a alma de muitos negócios. É o que afirma o advogado Ticiano Gadêlha, dono de um dos mais importantes escritórios especializados do país.

Mudar de nome resolve o dano de imagem causado pela Lava Jato?

É cedo para saber. A ideia desse movimento é que as próximas gerações nem saberão o que foi a Lava Jato. Essas empresas estão pensando lá na frente, porque o passado elas não podem mudar. Com o rebranding, você tenta virar a página. A alemã Siemens foi alvo de um dos casos de escândalos mais conhecidos do mundo, adotou uma estratégia de combate à corrupção e está aí para contar a história.

Por que a Nissan-Renault passou incólume ao escândalo?

Ali foi um problema envolvendo o CEO, o Carlos

Ghosn, e isso ficou muito bem esclarecido. Não afetou as marcas.

Apple, Google, entre outras marcas superaram o valor patrimonial das empresas. Como é no Brasil?

Em média, a marca representa 80% do negócio. Na indústria, é menos, 60%.

Como mudar o posicionamento de empresas consolidadas?

Não pode ter crise de identidade. É preciso manter a origem com elementos visuais para preservar a memória dos clientes, mas buscando reescrever o próximo passo. A Coca-Cola, por exemplo, lançou a Fanta-Guaraná, marca forte do grupo. Os bancos fazem um movimento forte nesse momento.

Qual?

O BTG era um banco principalmente de grandes clientes. Com as fintechs, ele entrou nesse negócio e se reposicionou. O Itaú tenta mostrar que é mais jovem, enquanto instituições como Nubank e Inter buscam sinalizar que possuem a solidez dos bancos tradicionais.

A **internet** influencia o mercado de rebranding?

Temos mais ou menos 2.000 clientes e as startups são muito fortes nisso, especialmente no reposicionamento de **direitos** autorais num cenário de inteligência artificial [que compila conteúdos sem citar fontes ou pagar royalties]. O Sua Música, por exemplo, é uma plataforma de streaming gratuita de música popular. Todo mundo achava que ela não ia

Continuação: Painei S.A.

recolher um centavo de **direito** autoral e, hoje, é uma das maiores arrecadações do Ecad.

RAIO-X

Formado em Direito pela PUC-RJ é especialista em propriedade intelectual (FGV/RJ) com MBA em

Gestão, Empreendedorismo e Marketing (PUC/RS) e certificado CopyrightX pela Universidade de Harvard (EUA). Fundou a ComoRegistrar e atua no mercado por meio de seu escritório, o Tôres Gadêlha Advocacia

Mbappé registra nome e comemoração icônica para uso comercial; entenda

ESPORTES



Kylian Mbappé já é um dos principais astros do futebol mundial. Ele é o jogador mais importante da seleção francesa e conduziu a equipe para o bicampeonato mundial em 2018 e até a final da Copa do Mundo de 2022. Agora, o craque também se torna uma marca. O atleta do Paris Saint-Germain, prestes a ir para o Real Madrid, fez um pedido de registro comercial do seu sobrenome e da icônica comemoração de braços cruzados.

A solicitação é feita para Oficina de Propriedade Intelectual da União Europeia. A intenção é proteger o desenho de Mbappé no formato da comemoração, todo em preto, com polegares brancos. Assim, o craque pode ter sua marca estampada em produtos e explorá-los com exclusividade. É semelhante a o que foi feito por Michael Jordan, que registrou a marca do seu salto com a bola de basquete. Hoje a lenda do esporte tem uma linha de tênis de sucesso com a Nike.

Outros atletas também fazem uso do recurso. Pelé tinha marca da assinatura. A campeã mundial de ginástica Daiane dos Santos também tem uma logotipo próprio. O flamenguista Zico foi ainda mais longe: além da marca com sua assinatura e desenho de si mesmo chutando uma bola, o Galinho tem uma loja online com produtos que fazem referência a sua carreira. A lógica de todos segue a ideia lucrar com suas

imagens.

QUAL É O IMPACTO COMERCIAL DO REGISTRO DA MARCA DE MBAPPÉ?

Quem quiser lançar um produto de Mbappé vai precisar ter a permissão da equipe do jogador e pagar pelo uso comercial. Para o diretor de criação da End to End, especializada em marketing esportivo, Alexandre Mota, o movimento é natural dado o poder midiático do jogador francês.

"É uma busca de explorar as oportunidades comerciais que se abrem tanto no mercado francês, como no exterior. Imagina as possibilidades que surgirão jogando no Real Madrid, ou se um dia for para o Oriente Médio", afirmou. O mercado da Arábia Saudita ficou aquecido com investimentos estatais e virou atração para craques como Cristiano Ronaldo, Benzema e Neymar.

Aos 25 anos, Mbappé já ganhou quase tudo que disputou. Ele foi estrela das últimas duas copas do mundo, inclusive com o título em 2018 e o hat-trick na final de 2022. O atacante tem 75 jogos pela seleção, marcou 46 gols e deu 30 assistências.

A entidade responsável pelos registros comerciais na Europa ainda precisa deferir o pedido. É a consolidação de uma estrela, que ainda tem um grande caminho da carreira pela frente. Tudo indica que o futuro do francês será ainda mais vencedor, já que ele deve ir para o Real Madrid. No PSG, Mbappé venceu todos os torneios nacionais, mas faltou a Liga dos Campeões, a qual ele pode finalmente adicionar a sua coleção junto do time de Vini Jr. e Rodrygo.

OUTROS JOGADORES PODEM FAZER A COMEMORAÇÃO?

Continuação: Mbappé registra nome e comemoração icônica para uso comercial; entenda

Em março de 2023, o FC Annecy eliminou o Olympique de Marselha nas quartas de final da Copa da França. Atletas do clube da segunda divisão francesa comemoraram imitando o gesto de Mbappé. O mesmo se repete com a celebração de Cristiano Ronaldo, reproduzida aos montes, dos campos de várzea até os profissionais. Agora, se a marca da comemoração de Mbappé for registrada, outros jogadores teriam que pagar caso comemorassem gols assim?

Não há impeditivo para isso. É que o registro não é sobre o movimento de cruzar os braços como Mbappé faz, mas sobre a imagem replicada. "Não é a comemoração em si, porque isso a rigor não pode ser apropriado. A marca registrada do Zico, por exemplo, tem a figura dele chutando uma bola, o Michael Jordan tem uma segurando uma bola como se estivesse se aproximando da cesta. Então a propriedade é sobre essa imagem e não sobre o gesto", disse Luciano Andrade Pinheiro, advogado especialista em propriedade intelectual.

Outro caso diferente é em jogos de videogames, como o EA Football, que conta com celebrações de diferentes atletas. Para utilizar a marca de Mbappé, será necessário pagar pela autorização. O advogado Pablo Torquato, que também é especialista em propriedade intelectual, exemplifica produtos possíveis, que seriam impedidos do uso da marca sem pagar por ela. "O uso comercial, como a venda de camisetas, tênis e bonés, cadernos, adesivos e demais materiais impressos, perfumes, relógios, bolas de fu-

tebol ou a reprodução em aplicativos para celulares e tablets, contendo a imagem da comemoração, deve ser impedido pelo registro da marca", elenca.

A própria imagem de uma pessoa já pertence a ela como direito da própria existência e não pode ser usada comercialmente sem autorização. O registro, no entanto, garante maior controle, principalmente para superestrelas, como o francês.

O uso indevido pode receber um pedido de interrupção imediata, além ter chances de gerar uma indenização para quem detém a marca. "O registro de marca para um atleta profissional renomado é muito mais do que uma formalidade legal. É uma estratégia essencial para proteger sua imagem, expandir sua visibilidade e aumentar receitas. Ao assegurar seus direitos de propriedade intelectual, o atleta abre portas para oportunidades comerciais de licenciamento", disse Torquato.

No caso do Brasil, a Constituição Federal protege o **direito** de imagem. O Código Civil veta a reprodução sem autorização, mas permite em casos considerados como "administração da justiça ou manutenção da ordem pública". No caso de uso de uma marca indevidamente em um comércio, por exemplo, ainda cabe uma pena de três meses a um ano de detenção ou multa, enquadrada no crime de concorrência desleal.

CE discute projeto que cria marco legal para jogos eletrônicos

ÚLTIMAS NOTÍCIAS



O texto também facilita o registro de propriedade intelectual desses jogos Fonte: Agência Senado - Crédito: Rovena Rosa - Agência Brasil

Um dos dez itens na pauta da Comissão de Educação e Cultura (CE) da terça-feira (27), a partir das 10h, é o projeto de lei que cria um marco legal para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil. A proposta pretende incentivar o setor, combatendo a informalidade e reduzindo a carga tributária sobre esse tipo de atividade.

De autoria do deputado Kim Kataguirí (União-SP), o PL 2796/2021 define jogos eletrônicos e delimita o escopo de atuação das empresas do segmento. O texto também facilita o registro de **propriedade** intelectual desses jogos e os reconhece como manifestações culturais passíveis de incentivo pela Lei Rouanet.

A relatora na CE, senadora Leila Barros (PDT-DF), apresentou um substitutivo (texto alternativo) abrangente, incorporando regras como a obrigatoriedade de classificação etária indicativa pelo Estado e dispositivos extras de proteção aos direitos de crianças e ado-

lescentes.

Segundo ela, "o jogo eletrônico não é apenas um software. Embora esta seja a sua base, ele envolve diversos aspectos, inclusive de natureza cultural". O relatório enfatiza que a cadeia de produção desses jogos é extremamente ampla, gerando empregos de qualidade, o que ajuda na inovação e inclusão do Brasil na Nova Economia.

Leila alega que a atividade tem o potencial para "fortalecer a indústria cinematográfica, desenvolver novas tecnologias aplicadas às indústrias de base, bens de consumo e de saúde, desenvolver a Economia Criativa como uma alternativa econômica sustentável, e promover a diversidade, equidade e inclusão, o entretenimento popular e a educação inovadora".

A proposta foi aprovada pela Comissão de Assuntos Econômicos em junho de 2023. Entidades do setor de games também defendem a proposta como forma de trazer segurança jurídica, gerar empregos e movimentar a Economia Criativa no país. Caso o substitutivo seja aprovado, o projeto vai ao plenário do Senado antes de retornar para a Câmara dos Deputados.

Igualdade salarial entre os sexos

O senador Paulo Paim (PT-RS) é autor do PL 1372/2021, também na pauta da CE do dia 27, prevendo a igualdade salarial entre homens e mulheres e protegendo as testemunhas no processo judicial do trabalho. Além de alterar a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), instituiu o Dia Nacional da Igualdade Salarial.

A relatora do projeto, senadora Teresa Leitão (P-

Continuação: CE discute projeto que cria marco legal para jogos eletrônicos

T-PE), apresentou um parecer favorável à sua aprovação. O texto dá ao trabalhador o direito de solicitar ao empregador informações detalhadas sobre a estrutura de remuneração e o plano de cargos e salários da empresa.

Além disso, o projeto estabelece que as regras e critérios para a determinação dos níveis salariais e remuneratórios devem ser igualitárias entre homens e mulheres. As informações referentes à estrutura de remuneração devem ser protegidas por cláusula de confidencialidade, podendo ser utilizadas somente para a defesa do direito individual ou coletivo à igualdade salarial. Como a proposta não tramita em caráter terminativo, ainda precisará ser votada pelo Plenário.

Abandono de animais

Ações de combate ao abandono de animais, que já é crime ambiental no Brasil, também podem ser votados pela comissão. O senador Wellington Fagundes (PL-MT) apresentou o PL 6.404/2019 que pretende conscientizar a população e promover ações educativas sobre o abandono de animais. A proposta, que já tem parecer favorável da relatora, senadora Damares Alves (Republicanos-DF), institui no país o "Dezembro Verde", dedicado a promover a guarda responsável.

Caso o parecer favorável seja aprovado pela Comissão, o projeto, que tramita em caráter terminativo, seguirá para a Câmara dos Deputados, a não ser que haja recurso para análise do Plenário.

Mulher sambista

O PL 3057/2021, que define 13 de abril como o Dia Nacional da Mulher Sambista, também está tramitando em caráter terminativo na CE. Com parecer favorável do senador Cid Gomes (PSB-CE), a proposta pretende homenagear e reconhecer a importância das mulheres no cenário do samba

brasileiro.

A proposta prevê a realização de eventos e atividades comemorativas em todo o país na data de aniversário da cantora, compositora e instrumentista Dona Ivone Lara, uma das grandes damas do samba brasileiro. Ela foi a primeira mulher a compor um samba-enredo na história do carnaval.

Educação no campo

O PL 2.798/2022, apresentado pelo senador Flávio Arns (PSB-PR), e também em caráter terminativo, altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), prevendo que a educação no campo seja adaptada às necessidades e realidades das populações rurais.

O texto abrange desde a educação básica até a educação superior e profissional para diferentes grupos populacionais, como agricultores familiares, extrativistas, pescadores artesanais, ribeirinhos, assentados e acampados da reforma agrária, trabalhadores assalariados rurais, quilombolas, entre outros.

Também enfatiza a adaptação dos sistemas de ensino às peculiaridades sociais, culturais, ambientais e econômicas da vida rural, incluindo a formação de profissionais da educação, infraestrutura adequada, conteúdos curriculares e metodologias apropriados. Ficaria a cargo da União prestar o apoio técnico e financeiro aos entes federados para a ampliação e qualificação da educação no campo.

Educação integral

Outro item previsto é o PLS 756/2015 que trata da dedicação exclusiva dos professores nas escolas de tempo integral da educação básica pública. A CE irá discutir uma emenda de plenário apresentada pela Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa, prevendo que os docentes nessas escolas

Continuação: CE discute projeto que cria marco legal para jogos eletrônicos

atuem em apenas um estabelecimento, com remuneração e gratificação condizentes à jornada. A relatora, senadora Professora Dorinha Seabra (P-SDB-TO), apresentou parecer contrário, argumentando que a medida poderia criar novos encargos financeiros aos estados e municípios.

[Deixe seu Comentário](#)

[Mais Lidas](#)

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais

3

Direitos Autorais | Direito de Imagem

5

Propriedade Intelectual

7