

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 07 de outubro de 2024 às 07h55
Seleção de Notícias

MSN Notícias | BR

Patentes

Processo da Nintendo contra Palworld pode se estender para fora do Japão; empresa tenta "convencer o sistema jurídico dos EUA" da violação de patente 3

Processo da Nintendo contra Palworld pode se estender para fora do Japão; empresa tenta "convencer o sistema jurídico dos EUA" da violação de patente

Setembro foi intenso na caça da Nintendo à Pocketpair, criadora de Palworld. A Big N começou a processar o estúdio por conta de **violação** de patentes. Segundo especialistas, esse movimento mostrou que Nintendo enxergou Palworld como uma ameaça. Ainda mais agora, já que o processo não ficará restrito ao território japonês e chegou aos Estados Unidos.

De acordo com informações fornecidas por Kiyoshi Kurihara para o Yahoo Japan e por Andrew Velzen para Gamesindustry.biz, a Nintendo está buscando agravar a situação com outro processo. As patentes que a Nintendo reivindica devem ser protegidas em sistemas específicos de cada país, o que levou a empresa a solicitar a aprovação diretamente nos EUA. Isto reflete a importância do mercado americano para a Nintendo e o seu interesse em impedir que outros criadores utilizem elementos semelhantes aos de Pokémon.

Ambas as patentes, US18/652.874 e US18/652.883, estão em processo de avaliação e receberam "rejeições não finais", o que significa que o examinador indicou que os pedidos não atendem a determinados requisitos. Conforme mencionado pela Automaton com base em informações do Yahoo no país asiático,

a patente do US-App-3 foi rejeitada por "falta de elegibilidade no assunto", enquanto o US-App-4 foi rejeitado por "obviedade".

No entanto, apesar destas rejeições, a Nintendo ainda tem a oportunidade de modificar e defender os seus pedidos. Os prazos para resposta às objeções são 19 de outubro para a primeira patente e 31 de outubro para a segunda. Uma rejeição não final oferece a oportunidade de melhorar o argumento da patente. No entanto, o processo continua a ser complexo e apresenta riscos para a Nintendo se esta não conseguir defender adequadamente a sua posição.

Como o advogado de propriedade intelectual Kirk Sigmon mencionou ao PC Gamer, a Nintendo deve convencer o sistema jurídico de que a Pocketpair violou um conceito novo e não óbvio, o que é um desafio neste tipo de litígio. Segundo Sigmon, se a Nintendo for demasiado ampla na sua interpretação das **patentes**, isso poderia dar à Pocketpair a oportunidade de provar que os conceitos já existiam, o que invalidaria as reivindicações da Nintendo.

Inscreva-se no canal do IGN Brasil no Youtube e visite as nossas páginas no Facebook, Twitter, Instagram e Twitch!

Índice remissivo de assuntos

Patentes
3