

Marcas para Bienes y Servicios Virtuales en el metaverso

Liina MAKS
EUIPO

Bienes y Servicios virtuales:

- Que son?
- Cómo se clasifican?
- Cómo se examina los motivos absolutos?
- Cómo se comparan?



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Estadísticas

Términos en solicitudes	2021	2022	2023
<i>Virtual goods</i>	241	2056	1187
<i>NFT</i>	228	2161	1864
<i>Virtual environment</i>	128	727	361
<i>Metaverse</i>	6	474	300

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Tendencias en solicitudes:

Interés en las siguientes áreas:

- Productos digitales
- Comercio electrónico
- Publicidad digital
- Medios sociales de comunicación
- Entretenimiento y apuestas
- Educación

Clases 9, 35, 36, 41 y 42



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

¿Qué son los productos digitales?

- Artículos no físicos que están destinados a ser utilizados en el curso del comercio en línea y/o en entornos virtuales

Pueden:

- Simplemente **representar** productos del mundo real
- **Emular** funciones de productos del mundo real
- Representar elementos **sin equivalente** en el mundo real.



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

¿Qué son los servicios digitales?

Pueden referirse a:

- Servicios del **mundo real** que se proporcionan a través de entornos virtuales o en línea
- Servicios desarrollados específicamente para un **entorno virtual** que emulan un servicio del mundo real en línea o en un entorno virtual
- Servicios desarrollados específicamente para un entorno virtual **sin contrapartida** en el mundo real



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Clasificación de los productos y servicios

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Clasificación:

- ¿En **qué clase** de la clasificación de Niza?
- ¿Qué **descripción** de productos y servicios es aceptable?



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Como clasificar los productos virtuales

¿En qué clase?

- Clase 9 (como contenido digital)
NO en la clase del product físico

Descripción:

- El término *productos virtuales* carece de claridad y precisión
→ especificar los productos o el tipo de producto

Clase 9: *productos virtuales* X

Clase 9: *ropa virtual* ✓

Clase 9: *productos virtuales, en concreto, maquillaje virtual, pintalabios virtual, máscara de pestañas virtual, delineador de ojos virtual, cremas para el cuidado de la piel virtuales* ✓



... realmente se necesitan especificaciones detalladas?

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

¿Cómo clasificar los servicios digitales?

➤ Principio general:

→ clasificados según la naturaleza subyacente, teniendo en cuenta su impacto en el mundo real

➤ Observaciones generales de la 12.^a edición de la Clasificación de Niza, versión 2024

→ el medio por el cual se presta un servicio en principio no tiene ningún impacto en la clasificación del servicio a menos que el propósito o el resultado de un servicio cambie debido a su medio o lugar de entrega.



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

(i) Servicios del mundo real proporcionados a través de un entorno virtual

el medio de provisión **no** cambia el propósito o el resultado del servicio

→ clase natural

Asesoramiento financiero → Clase 36

Asesoramiento financiero prestado a través de un entorno virtual → Clase 36

Educación impartida a través de un entorno virtual → Clase 41



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

(ii) Servicios que solo **emulan** servicios del mundo real en entornos virtuales

- El **propósito** o **resultado** del servicio puede cambiar
→ la clase está determinada por la naturaleza del servicio y su efecto en el mundo real

Servicios de transporte virtual con fines de juego → Clase 41

NO en la Clase 39

Suministro de alimentos y bebidas virtuales con fines de entretenimiento → Clase 41

NO en la Clase 43

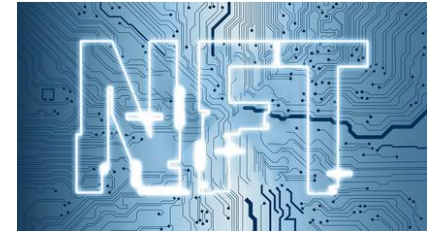


Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

¿Qué son los tokens no fungibles (NFT)?

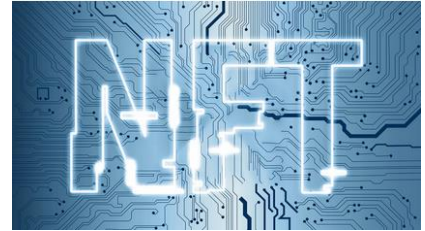
- Herramienta criptográfica que utiliza una cadena de bloques para crear un activo digital único y no fungible que se puede poseer y comercializar*

[*Intellectual Property Rights and Distributed Ledger Technology with a focus on art NFTs and tokenized art, point 2.1, page 13](#)



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

¿Qué son los tókenes no fungibles (NFT)?



NFTs:

- ✓ utilizados como **certificados digitales únicos** registrados en una cadena de bloques que pueden utilizarse para **registrar un interés** de algún tipo en relación con un artículo
- ✓ se relacionan con un elemento **que no sea ellos mismos**, pero no son lo mismo que el elemento al que se vinculan
- ✓ se puede vincular a activos **digitales y físicos**

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Tókenes no fungibles en relación con los **productos**

Clase y descripción:

un token no fungible actúa como un certificado vinculado a un elemento específico: elementos o contenido digital, o elementos físicos

- El término ‘**token no fungible**’ o ‘**NFT**’ carece de precisión y claridad
- Los términos que se refieren a NFT se clasifican de acuerdo con qué NFT están vinculados:

arte digital autenticado por NFT → Clase 9

bolsos autenticados por NFT → Clase 18

bebidas alcohólicas autenticadas por NFT → Clase 33



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Examen de los motivos absolutos

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

LOS PRINCIPALES PROBLEMAS CUANDO SE SOLICITAN PRODUCTOS VIRTUALES:

- **Percepción** del consumidor relevante **en las realidades virtuales:**



¿La misma percepción que en el mundo real?

- **Criterios** para evaluar **el carácter descriptivo o la falta de carácter distintivo:**



¿Los mismos criterios que se aplican a sus homólogos en el mundo real?



Absolute grounds

Criteria for consideration:

Percepción del consumidor

Un aspecto clave de los bienes virtuales es **emular** las funciones **básicas de productos del mundo real**

La forma en que se comercializan los correspondientes productos del mundo real desempeña un papel importante en la evaluación

→ en principio, **las percepciones del consumidor sobre los productos del mundo real pueden aplicarse a los productos virtuales equivalentes**

Criteria for evaluating distinctiveness

- *un signo* que no sea más que **una representación banal** de productos o envases del mundo real **no se percibiría** como una indicación del origen comercial de los productos virtuales equivalentes

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

Comparación de los productos y servicios

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales

➤ Riesgo de confusión– factores **CANON**

29/09/1998, C-39/97, Canon, EU:C:1998:442

La misma interpretación?

Criterios diferentes?

- **Procedimientos inter partes:** la Oficina limita el examen a los hechos, pruebas y observaciones formuladas por las partes.
- **Aunque el grado de similitud de los productos y servicios sea una cuestión de derecho, este examen se limita a hechos notoriamente conocidos**

09/02/2011, T-222/09, Alpharen, EU:T:2011:36, § 31-32;

03/07/2013, T-106/12, Alpharen, EU:T:2013:340, § 51

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales



VS



Tarjetas de juego virtuales Clase 9

Tarjetas de juego – Clase 28

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales



Ropa virtual Clase 9

VS



Ropa Clase 25

Nuevos productos y servicios en mundos virtuales



Ropa virtual Clase 9

VS



Software Clase 9



Nuevos productos y servicios en mundos virtuales



Bicicletas Clase 12

VS



Bicicletas virtuales Clase 9



www.euipo.europa.eu



@EU_IPO



EUIPO

Thank you

Presentation	Clasificación de productos y servicios	
Status	DRAFT / APPROVED	
Approved by owner	-	
Authors	LM	Liina Maks
	-	
Contributors	-	
	-	

Revision history			
Version	Date	Author	Description
0.1	27/02/2024	LM	Adapted from previous presentation
0.1	DD/MM/YYYY		
0.1	DD/MM/YYYY		