

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 100529

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

Por la cual se niega un registro

EL DIRECTOR DE SIGNOS DISTINTIVOS
en ejercicio de sus facultades legales y,

CONSIDERANDO

PRIMERO: Que por escrito presentado el día 10 de enero de 2025, RAUL ALBERTO GOMEZ ALZATE, solicitó el registro de la Marca HIPERS SONNY ANGEL (Mixta) para distinguir productos comprendidos en la clase 28 de la Clasificación Internacional de Niza¹.

SEGUNDO: Que publicado en la Gaceta de Propiedad Industrial No. 1056, no se presentaron oposiciones por parte de terceros.

TERCERO: Que atendiendo las disposiciones establecidas en la Decisión 486 de la Comunidad Andina, encuentra la Dirección que de conformidad con el artículo 150 de aquella, es deber de la oficina realizar el estudio de registrabilidad de un signo teniendo en cuenta todas y cada una de las causales de irregistrabilidad determinadas por los artículos 135 y 136 de la Decisión. Sobre este particular, ha expuesto el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina lo siguiente:

“...a la Oficina Nacional Competente le corresponde realizar el examen de registrabilidad, el que es obligatorio y debe llevarse a cabo aún en el caso de que no hubiesen sido presentadas oposiciones; en consecuencia, la Autoridad Competente en ningún caso queda eximida de realizar el examen de fondo para conceder o negar el registro. En el caso de que sean presentadas oposiciones, la Oficina Nacional Competente se pronunciará acerca de ellas así como acerca de la concesión o de la denegación del registro solicitado.”

Causales de irregistrabilidad en estudio

Literal a) del artículo 136 de la Decisión 486

No podrán registrarse como marcas aquellos signos cuyo uso en el comercio afectara indebidamente un derecho de tercero, en particular cuando:

a) sean idénticos o se asemejen, a una marca anteriormente solicitada para registro o registrada por un tercero, para los mismos productos o servicios, o para productos o servicios respecto de los cuales el uso de la marca pueda causar un riesgo de confusión o de asociación.

¹ 28: Estructuras de modelos a escala [juguetes]; figuras [juguetes]; flippers [juguetes]; juegos, juguetes y artículos de juego; juegos y juguetes; juguetes*; juguetes blandos; juguetes blandos de peluche; juguetes blandos en forma de animales; juguetes blandos en forma de osos; juguetes blandos en forma de pájaros; juguetes de peluche; juguetes de plástico; juguetes de tela; juguetes de trapo; juguetes de trapo con forma de animales; juguetes de trapo con forma de osos; juguetes de trapo con forma de pájaros; juguetes deformables; juguetes didácticos para niños pequeños; juguetes diseñados para amarrarlos a la cuna; juguetes diseñados para sujetarlos a la sillita de comer; juguetes flexibles; juguetes inteligentes de peluche; juguetes, juegos y artículos de juego; juguetes no rellenos en forma de personajes de plástico; juguetes para dibujar; juguetes para el agua; juguetes para el aire libre; juguetes rellenos en forma de personajes de plástico; juguetes saltarines de sorpresa; modelos a escala de figuras [juguetes]; modelos [juguetes]; móviles para cunas [juguetes]; peluches [juguetes]; personajes de animación en forma de figuras [juguetes]; personajes de animación en forma de figuritas [juguetes]; personajes de dibujos animados en forma de figuras de juguetes; personajes humanos [juguetes]; casas de muñecas; muñecas; muñecas articuladas [bjd]; muñecas asociadas con el festival japonés de las niñas, así como sus accesorios; muñecas blandas; muñecas de navidad; muñecas de peluche; muñecas de porcelana; muñecas de tela; muñecas de trapo; muñecas flexibles rellenas; muñecas japonesas tradicionales; muñecas para jugar; muñecas que hablan; muñecas rellenas de bolitas; muñecas sentadas; muñecas tradicionales japonesas; ropa de muñecas; ropa para muñecas tradicionales japonesas.

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

Concepto de la norma

De acuerdo con la disposición andina citada, para que el registro de una marca sea negado se necesita que ella cumpla con varios supuestos de hecho. En primer lugar, que el signo solicitado sea idéntico a uno previamente solicitado o registrado por un tercero², esto es, que sea una reproducción exacta de éste y no permita ninguna clase de diferenciación entre los dos, o que existan semejanzas entre los signos a estudiar. El segundo supuesto de hecho es la identidad o relación existente entre los productos o servicios identificados por la marca solicitada a registro y la previamente solicitada o registrada³.

Finalmente, la norma exige que dicha identidad o semejanza y relación de los signos y de los productos o servicios identificados por los signos, sea suficiente para generar un riesgo de confusión o de asociación, que se entiende debe recaer en los destinatarios de los productos o servicios, esto es el público consumidor.

De acuerdo con lo anterior, el no cumplimiento de uno de los supuestos de hecho hace que la marca sea registrable.

Estudio de registrabilidad del signo solicitado

Confundibilidad con marcas antecedentes

Visto el Registro Nacional de Propiedad Industrial, se encontró la siguiente información relevante para el presente examen de registrabilidad:

Tipo	Signo	Titular	Expediente	Niza	Clase	Trámite	Estado	Vigencia
Mixta	Angel Toy's	ALVARO JESUS CASTRO PIZO	15217913	10	16, 28, 35	Marca	Registrada	20/04/2026
Mixta	TIENDA DE ANGELS	Maria Angelica Reyes Arango	SD2023/0103980	12	28	Marca	Bajo Examen de Fondo	RADICADA 16/11/2023
Mixta	ANGEL KEY	DEL MAR LABORATORIOS S.A.S	SD2024/0051725	12	3, 28	Marca	Bajo Examen de Fondo	RADICADA 20/05/2024

² •La comparación, debe efectuarse sin descomponer los elementos que conforman el conjunto marcario, es decir, cada signo debe analizarse con una visión de conjunto, teniendo en cuenta su unidad ortográfica, auditiva e ideológica.

•En la comparación, se debe emplear el método del cotejo sucesivo, es decir, se debe analizar un signo y después el otro. No es procedente realizar un análisis simultáneo, ya que el consumidor no observa al mismo tiempo las marcas, sino que lo hace en diferentes momentos.

•Se debe enfatizar en las semejanzas y no en las diferencias, ya que en estas últimas es donde se percibe el riesgo de confusión o de asociación.

•Al realizar la comparación, es importante tratar de colocarse en el lugar del presunto comprador, pues un elemento importante para el examinador, es determinar cómo el producto o servicio es captado por el público consumidor. (...)"

³ A tal efecto, el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina ha recogido a través de la interpretación Prejudicial proferida en el Proceso 100-IP-2018, los siguientes criterios que acreditan por sí mismos la existencia de relación, vinculación o conexión entre productos y/o servicios:

a) El grado de sustitución (intercambiabilidad) entre los productos y servicios. Existe conexión cuando los productos (o servicios) en cuestión resultan sustitutos razonables para el consumidor; es decir, que este podría decidir adquirir uno u otro sin problema alguno, al ser intercambiables entre sí. La sustitución se presenta claramente cuando un ligero incremento en el precio de un producto (o servicio) origina una mayor demanda en el otro. Para apreciar la sustituibilidad entre productos o servicios se tiene en consideración el precio de dichos bienes o servicios, sus características, su finalidad, los canales de aprovisionamiento o de distribución o de comercialización, etc. La sustituibilidad permite apreciar con claridad el hecho de que, desde la perspectiva del consumidor, un producto (o servicio) es competidor de otro producto (o servicio) de modo tal que el consumidor puede optar por uno u otro con una relativa facilidad. A modo de ejemplo, tratándose de las infusiones en la forma de bolsas filtrantes, el anís, el cedrón, la manzanilla, etc., suelen ser productos sustitutos entre sí.

b) La complementariedad entre sí de los productos o servicios. Existe conexión cuando el consumo de un producto genera la necesidad de consumir otro, pues este es complementario del primero. Así, el uso de un producto supone el uso del otro. Esta complementariedad se puede presentar también entre productos y servicios. Así, por ejemplo, la crema o pasta dental o de dientes (dentífrico) se complementa con el cepillo dental y con el hilo dental. Un ejemplo de complementariedad entre un servicio y un producto puede ser el servicio educativo con el material de enseñanza.

c) La posibilidad de considerar que los productos o servicios provienen del mismo empresario (razonabilidad). Existe conexión cuando el consumidor, considerando la realidad del mercado podría asumir como razonable que los productos o servicios en cuestión provienen del mismo empresario. Así, por ejemplo, en determinados mercados quien fabrica cerveza también expende agua embotellada.

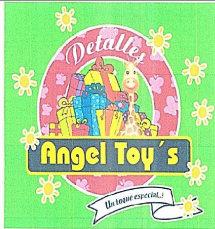


Resolución N° 100529

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

Mixta	SONY	Sony Group Corporation	9219457828	7	28	Marca	Registrada	30/09/2033
Mixta	3D WORLD CREATED BY SONY	Sony Group Corporation	10012557	9	28	Marca	Registrada	28/10/2030
Mixta	SONY	Sony Group Corporation	12053410	9	28	Marca	Registrada	31/07/2032

Los signos a comparar son los siguientes:

El signo solicitado	Las marcas antecedentes
	



Ref. Expediente N° SD2025/0001441

Jurisprudencia

Análisis en comparación de marcas mixtas

El Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina, en el Proceso: 0170-IP-2013, ha señalado que:

“En la comparación entre marcas mixtas, el elemento predominante en el conjunto marcario será el denominativo, como norma general; aunque en algunos casos pueda ser más importante el elemento gráfico; en todo caso, en la comparación entre los signos mixtos deberá examinarse todo el conjunto, tanto el elemento gráfico como el elemento denominativo, vista su relevancia para que el público consumidor identifique la marca y distinga el producto. Si al realizar la comparación se determina que en la marca mixta predomina el elemento denominativo, debe procederse al cotejo de los signos aplicando las reglas que para ese propósito ha establecido la doctrina; y si, por otro lado, en la marca mixta predomina el elemento gráfico frente al denominativo, no habría lugar a la confusión entre las marcas, pudiendo éstas coexistir pacíficamente en el ámbito comercial”.

Familia de marcas

El hecho que la sociedad Sony Group Corporation incluya de forma reiterada la misma expresión **SONY** en buena parte de sus marcas nos hace concluir que estamos en presencia de una familia de marcas entendida esta como la estrategia de mercadeo consistente en identificar con una serie de marcas que comparten un elemento común un conjunto de productos, con finalidades similares o afines. Las marcas escogidas se caracterizan por incorporar un elemento común que genera en el consumidor una relación inmediata entre los productos o servicios y la empresa que los produce u ofrece.

Se advierte que la familia de marcas se caracteriza por alcanzar una gran distintividad en el mercado, pues cada vez que se introduce una nueva marca existe en la memoria del consumidor el recuerdo de la anterior.

La protección que amerita una familia de marcas debe ser más rigurosa, por cuanto está de por medio el interés del consumidor, quien al estar familiarizado con una serie de marcas que comparten un prefijo común, y que provienen de un mismo productor, asumirá que cualquier marca con ese mismo prefijo para productos similares o relacionados, tiene el mismo origen empresarial.

De igual forma, la familia de marcas se caracteriza por tener una calidad especial que le es uniforme a los productos que identifica, por tanto, la protección de uso exclusivo que le debe corresponder al titular de la familia de marcas, en relación con el radical característico, beneficia al consumidor que adquiere el producto por la calidad que ya conoce.

Así las cosas, es claro que estamos frente a un caso de familia de marcas y por esta razón la misma debe gozar de una protección especial, con el fin de proteger al titular de esta y a los consumidores.

Análisis comparativo

Esta Dirección observa que el elemento nominativo HIPERS SONNY ANGEL / ANGEL TOY'S, TIENDA DE ANGELS, ANGEL KEY, SONY, 3D WORLD CREATED BY SONY, SONY, de cada signo es el preponderante en sus conjuntos, por cuanto son las palabras

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

las que causan mayor impacto en el consumidor por ser aquellas que usaría para pedir los productos protegidos con estas marcas.

Así las cosas, examinados los signos en su conjunto, se observa que en el aspecto ortográfico presentan claras semejanzas, por cuanto la marca solicitada imita las marcas previamente solicitadas y registradas, lo que se aprecia en la coincidencia en sus cadenas vocálicas y consonánticas, así:

- HIPPERS **SONNY** ANGEL / **SONY**, 3D WORLD CREATED BY **SONY**, **SONY**, en este caso, la adición de la letra N, así como de las expresiones HIPPERS Y ANGEL, no son suficientes para diferenciarlos en el mercado, pues el consumidor podrá entender razonablemente que se trata de una variación o actualización de las marcas registradas.
- HIPPERS SONNY **ANGEL** / **ANGEL** TOY'S, TIENDA DE **ANGELS**, **ANGEL** KEY, entre los signos comparados, la adición de las palabras HIPPERS Y SONNY, así como el uso de la expresión ANGEL en plural o singular al adicionar la letra final S, no resultan suficientes para diferenciarlos en el mercado, pues el consumidor podrá entender razonablemente que se trata de una variación o actualización de las marcas antecedentes.

Por otra parte, esta Dirección encuentra que los signos analizados son similarmente confundibles, dado que desde el punto de vista fonético al ser pronunciados generan un impacto sonoro similar, en razón a la disposición de los fonemas utilizados.

Ahora bien, pese a que el signo solicitado incluye como elemento gráfico la denominación solicitada con tipografía particular, esto no es suficiente para alejarla de la marca registrada, dadas las similitudes ortográficas y fonéticas antes señaladas.

De esta forma, y ante la presencia del primer presupuesto, esto es, que los signos presenten similitudes susceptibles de generar confusión, resulta relevante que la administración se pronuncie sobre la eventual relación que pueda existir entre los productos y/o servicios que distinguen los signos en conflicto, para lo cual deberán tenerse en cuenta las pautas o criterios que permiten conducir a establecer o fijar la similitud o la conexión competitiva entre los productos y/o servicios⁴.

Conexión competitiva

El signo solicitado pretende distinguir:

28: Estructuras de modelos a escala [juguetes]; figuras [juguetes]; flippers [juguetes]; juegos, juguetes y artículos de juego; juegos y juguetes; juguetes*; juguetes blandos; juguetes blandos de peluche; juguetes blandos en forma de animales; juguetes blandos

⁴ A tal efecto, el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina ha recogido a través de la interpretación Prejudicial proferida en el Proceso 100-IP-2018, los siguientes criterios que acreditan por sí mismos la existencia de relación, vinculación o conexión entre productos y/o servicios:

a) El grado de sustitución (intercambiabilidad) entre los productos y servicios. Existe conexión cuando los productos (o servicios) en cuestión resultan sustitutos razonables para el consumidor; es decir, que este podría decidir adquirir uno u otro sin problema alguno, al ser intercambiables entre sí. La sustitución se presenta claramente cuando un ligero incremento en el precio de un producto (o servicio) origina una mayor demanda en el otro. Para apreciar la sustituibilidad entre productos o servicios se tiene en consideración el precio de dichos bienes o servicios, sus características, su finalidad, los canales de aprovisionamiento o de distribución o de comercialización, etc. La sustituibilidad permite apreciar con claridad el hecho de que, desde la perspectiva del consumidor, un producto (o servicio) es competidor de otro producto (o servicio) de modo tal que el consumidor puede optar por uno u otro con una relativa facilidad. A modo de ejemplo, tratándose de las infusiones en la forma de bolsas filtrantes, el anís, el cedrón, la manzanilla, etc., suelen ser productos sustitutos entre sí.

b) La complementariedad entre sí de los productos o servicios. Existe conexión cuando el consumo de un producto genera la necesidad de consumir otro, pues este es complementario del primero. Así, el uso de un producto supone el uso del otro. Esta complementariedad se puede presentar también entre productos y servicios. Así, por ejemplo, la crema o pasta dental o de dientes (dentífrico) se complementa con el cepillo dental y con el hilo dental. Un ejemplo de complementariedad entre un servicio y un producto puede ser el servicio educativo con el material de enseñanza.

c) La posibilidad de considerar que los productos o servicios provienen del mismo empresario (razonabilidad). Existe conexión cuando el consumidor, considerando la realidad del mercado podría asumir como razonable que los productos o servicios en cuestión provienen del mismo empresario. Así, por ejemplo, en determinados mercados quien fabrica cerveza también expende agua embotellada.

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

en forma de osos; juguetes blandos en forma de pájaros; juguetes de peluche; juguetes de plástico; juguetes de tela; juguetes de trapo; juguetes de trapo con forma de animales; juguetes de trapo con forma de osos; juguetes de trapo con forma de pájaros; juguetes deformables; juguetes didácticos para niños pequeños; juguetes diseñados para amarrarlos a la cuna; juguetes diseñados para sujetarlos a la sillita de comer; juguetes flexibles; juguetes inteligentes de peluche; juguetes, juegos y artículos de juego; juguetes no rellenos en forma de personajes de plástico; juguetes para dibujar; juguetes para el agua; juguetes para el aire libre; juguetes rellenos en forma de personajes de plástico; juguetes saltarines de sorpresa; modelos a escala de figuras [juguetes]; modelos [juguetes]; móviles para cunas [juguetes]; peluches [juguetes]; personajes de animación en forma de figuras [juguetes]; personajes de animación en forma de figuritas [juguetes]; personajes de dibujos animados en forma de figuras de juguetes; personajes humanos [juguetes]; casas de muñecas; muñecas; muñecas articuladas [bjd]; muñecas asociadas con el festival japonés de las niñas, así como sus accesorios; muñecas blandas; muñecas de navidad; muñecas de peluche; muñecas de porcelana; muñecas de tela; muñecas de trapo; muñecas flexibles rellenas; muñecas japonesas tradicionales; muñecas para jugar; muñecas que hablan; muñecas rellenas de bolitas; muñecas sentadas; muñecas tradicionales japonesas; ropa de muñecas; ropa para muñecas tradicionales japonesas.

Los signos previamente registrados y solicitados identifican:

Expedientes

Productos

15217913

(28): Juguetes, muñecos, peluches, balones.

(35): Comercialización de peluches, juguetes, librería, papelería.

SD2023/0103980 (28): Accesorios para muñecos de acción; estuches para muñecos de acción; menashi-daruma [muñecos de bodhidharma sin pupilas]; muñecos daruma; muñecos bebés; muñecos cabezones; muñecos con vestidos tradicionales; muñecos de navidad; muñecos de acción; muñecos de acción [juguetes o artículos de juego]; muñecos de acción de juguete; muñecos de bebé; muñecos de peluche; muñecos de tela; muñecos de trapo; muñecos de ventrílocuo; muñecos navideños; muñecos rellenos; cajas de sorpresa con muñeco de resorte; muñecos articulados de juguete; muñecos asociados con el festival japonés de los niños, así como sus accesorios; muñecos cabezones [bobblehead dolls]; muñecos de bodhidharma sin pupilas.

SD2024/0051725 (28): Juguetes de peluche; muñecas de peluche; muñecos de peluche; peluches [juguetes].

9219457828

(28): Juegos, juguetes; artículos de gimnasia y deporte no comprendidos en otras clases; decoraciones para árboles de navidad.

10012557

(28): Juegos, a saber, juegos de cartas y juegos de salón; juguetes, a saber, juguetes de metal, relojes y relojes de bolsillo de juguete, juguetes impulsados eléctricamente, juguetes impulsados por volante, broches de juguete, silbador de juguete, juguetes accionados por palanca, juguetes de madera o de bambú, juguetes fabricados de tablas o tableros de madera, juguetes de madera en forma de rompecabezas, modelos de juguetes huecos de contrachapado o chapado de madera, juguetes de madera formados por tornos, juguetes de papel, piezas surtidas de papel de colores, películas o piezas de arte transferibles; piezas surtidas de papel plegado, globos de papel, libros para colorear, juguetes de peluche, juguetes de plástico, juguetes de cuerda, juguetes de celuloide huecos, juguetes de goma y juguetes musicales, artículos de gimnasia y deporte, tales como artículos para béisbol y softbol, artículos para usar en juego de pelota, artículos para ser usados en pista y eventos de campo, artículos para

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

uso en tenis y bádminton, artículos para uso en tenis de mesa, artículos para hockey, artículo para golf, artículos para bolos, artículos para esquí, artículos para patinaje, artículos para boxeo, artículos para tiro con arco, artículos para esgrima y artículos para uso en gimnasia; decoraciones para árboles de navidad; unidades manuales para jugar juegos electrónicos; maquinitas de juegos, automáticas y de previo pago; juegos de mesa; naipes; palos de golf; dardos; muñecas; ropa de muñecas; aparatos para parques de diversión, carruseles de feria; aparejos de pesca; mesas para fútbol de mesa (fútbolitos); juegos; guantes para juegos, a saber, guantes para golf, guantes para béisbol, guantes para batear en béisbol, guantes para balonmano, guantes de esgrima, guantes para jugar juegos de video; aparatos para gimnasia; máquinas para ejercicios físicos; raquetas, a saber, raquetas para tenis, raquetas para bádminton, raquetas para squash y raquetas para racquetball; vehículos de juguete controlados por radio; esquís; tablas de surf; juguetes, a saber, juguetes de metal, relojes y relojes de bolsillo de juguete, juguetes de ruedas, juguetes impulsados eléctricamente, juguetes impulsados por volante, broches de juguete, silbador de juguete, juguetes accionados por palanca, juguetes de madera o de bambú, juguetes fabricados de tablas o tablones de madera, juguetes de madera en forma de rompecabezas, modelos de juguetes huecos de contrachapado o chapeado de madera, juguetes de madera formados por tornos, juguetes de papel, piezas surtidas de papel de colores; piezas de arte transferibles; piezas surtidas de papel plegado, globos de papel, libros para colorear, juguetes de peluche, juguetes de plástico, juguetes de cuerda, juguetes de celuloide huecos, juguetes de goma y juguetes musicales.

12053410 (28): Juegos y juguetes; artículos deportivos y gimnásticos no comprendidos en otras clases; decoraciones para árboles de navidad; juguetes; juegos de cartas; unidades de juegos electrónicos portátiles; aparatos adaptados para juegos para uso con una pantalla de visualización o monitor externos; controladores de juego para consumidores de consolas de videojuegos para uso con una pantalla de visualización o monitor externos; juguetes musicales, juegos y juguetes; aparatos de audio de juguete; cajas musicales de juguete; instrumentos musicales de juguete; reproductores de juguete para reproducir melodías y casetes; juegos musicales; juguetes operados con batería; juguetes electrónicos; juegos electrónicos de computador, que no estén diseñados para su uso con receptores de televisor; aparatos de diversión eléctricos y electrónicos (automático, sin contador de monedas); juegos electrónicos automáticos, libre de monedas o de contadores (excepto los adaptados para su uso con receptores de televisor); aparatos y juegos electrónicos de mano (excepto los adaptados únicamente para uso con receptor de televisor); videojuegos que no estén adaptados únicamente para uso con receptores de televisor; máquinas de entretenimiento automáticas y que funcionan con monedas; aparatos de juegos de computador que no funcionan con monedas o los adaptados para su uso con receptores de televisor; juguetes y juegos de salida de video; juguetes operados electrónicamente; juguetes y juegos de computador interactivos; máquinas de videojuegos que incorporan un medio de visualización; dispositivos electrónicos de juguete de mano; computadores de juguete (sin funcionamiento); teléfonos móviles de juguete (sin funcionamiento); partes y accesorios para todos los productos mencionados.

Identidad entre los productos de la clase 28 (marca solicitada y marcas antecedentes expedientes 15217913, SD2023/0103980, SD2024/0051725, 9219457828, 10012557, 12053410)

Es importante indicar que los signos distintivos no identifican clases, sino productos o servicios y que, en una misma clase se pueden encontrar productos que están allí principalmente por criterios de abstracta finalidad, más que de la comunidad de otros factores que lleven a endilgar un mismo origen empresarial. No obstante, no hay duda de la relación entre los signos confrontados toda vez que se trata del mismo tipo de

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

elementos en relación género – especie, ubicados en la misma clase del nomenclador internacional.

De acuerdo con las coberturas anteriormente descritas, se establece que el signo solicitado pretende identificar productos de la clase 28, los cuales no solo se encuentran dentro de la misma clase de los productos protegidos por la marca registrada (clase 28), sino que, además, no hay duda de la identidad que existe entre los mismos, dada la relación género-especie, en la medida en que las marcas objeto de estudio distinguen productos relacionados con juguetes, muñecos y peluches, lo cual incrementa el riesgo de confusión, sin que se requiera mayor análisis para acreditar los criterios de conexidad competitiva dispuestos por la IP-100 de 2018 por el tribunal de Justicia de la Comunidad Andina.

Sumado a lo anterior, y dadas las similitudes estructurales entre los signos objeto de estudio, se permiten inferir que de coexistir los signos se generaría un riesgo de confusión hacia los consumidores que, al encontrarlos en el mercado, difícilmente podrán identificar el distinto origen empresarial de los mismos.

Conexidad entre los productos de la clase 28 (marca solicitada) y los servicios de la clase 35 (marca registrada expediente 15217913).

La interpretación prejudicial 100-IP-2018 del Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina, indica que, para analizar la conexión competitiva entre productos, se debe tomar en cuenta que la inclusión de productos en una misma clase no es determinante para efectos de establecer si existe similitud entre los productos o servicios objeto análisis, tal como lo expresa el segundo párrafo del Artículo 151 de la Decisión 486.

Es por ello que se debe matizar la regla de la especialidad y, en consecuencia, analizar el grado de vinculación, conexión o relación de los productos o servicios que amparan los signos en conflicto, para que de esta forma se pueda establecer la posibilidad de error en el público consumidor; es decir, se debe analizar la naturaleza o uso de los productos identificados por las marcas.

Es así, como para determinar el vínculo o conexión en el presente caso, tomaremos en consideración el criterio sustancial de la **razonabilidad** entre los productos.

De acuerdo con lo anterior, tanto la marca solicitada, como la registrada distinguen productos y servicios relacionados con peluches y juguetes y considerando que es cada día más frecuente que el empresario que se dedique a la fabricación, en este caso, de juguetes, muñecas y peluches, también incursione en actividades de comercialización de sus productos, con la finalidad de darlos a conocer al público interesado, por lo que, bajo un mismo mercado objetivo, puede llevar a que coincidan no solo en los mismos canales, sino que compartan los mismos medios de promoción y publicidad, generando una idea errónea de asociación en el público consumidor y un riesgo latente de confusión.

Así, un signo susceptible de acarrear riesgo de confusión frente a un signo previamente registrado o solicitado en registro estará incurso en la causal analizada siendo imposible por tanto acceder a su registro, toda vez que el ordenamiento protege tanto los derechos del titular del signo previamente registrado como los derechos de los usuarios y consumidores a escoger libremente y sin distorsiones los productos y servicios ofrecidos en el mercado.

En consecuencia, el signo objeto de la solicitud está comprendido en la causal de irregistrabilidad establecida en el artículo 136 literal a) de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina.

Resolución N° 100529

Ref. Expediente N° SD2025/0001441

En mérito de lo expuesto esta Dirección,

RESUELVE

ARTÍCULO PRIMERO: Negar el registro de la Marca HIPERS Sonny Angel (Mixta) para distinguir productos comprendidos en la clase 28 de la Clasificación Internacional de Niza⁵, solicitada por RAUL ALBERTO GOMEZ ALZATE, por las razones expuestas en la parte motiva de la presente resolución.

ARTÍCULO SEGUNDO: Notificar de esta resolución a RAUL ALBERTO GOMEZ ALZATE, solicitante del registro marcario, entregándole copia de la misma y advirtiéndole que contra ella procede el recurso de apelación ante el Superintendente Delegado para la Propiedad Industrial, el cual deberá interponerse dentro de los diez (10) días hábiles siguientes a su notificación.

ARTÍCULO TERCERO: En firme esta resolución archívese el expediente.

Notifíquese y Cúmplase.

Dado en Bogotá D.C., el 1 de diciembre de 2025



DANIEL MOR GARCIA
DIRECTOR DE SIGNOS DISTINTIVOS

⁵ 28: Estructuras de modelos a escala [juguetes]; figuras [juguetes]; flippers [juguetes]; juegos, juguetes y artículos de juego; juegos y juguetes; juguetes*; juguetes blandos; juguetes blandos de peluche; juguetes blandos en forma de animales; juguetes blandos en forma de osos; juguetes blandos en forma de pájaros; juguetes de peluche; juguetes de plástico; juguetes de tela; juguetes de trapo; juguetes de trapo con forma de animales; juguetes de trapo con forma de osos; juguetes de trapo con forma de pájaros; juguetes deformables; juguetes didácticos para niños pequeños; juguetes diseñados para amarrarlos a la cuna; juguetes diseñados para sujetarlos a la sillita de comer; juguetes flexibles; juguetes inteligentes de peluche; juguetes, juegos y artículos de juego; juguetes no rellenos en forma de personajes de plástico; juguetes para dibujar; juguetes para el agua; juguetes para el aire libre; juguetes rellenos en forma de personajes de plástico; juguetes saltarines de sorpresa; modelos a escala de figuras [juguetes]; modelos [juguetes]; móviles para cunas [juguetes]; peluches [juguetes]; personajes de animación en forma de figuras [juguetes]; personajes de animación en forma de figuritas [juguetes]; personajes de dibujos animados en forma de figuras de juguetes; personajes humanos [juguetes]; casas de muñecas; muñecas; muñecas articuladas [bjd]; muñecas asociadas con el festival japonés de las niñas, así como sus accesorios; muñecas blandas; muñecas de navidad; muñecas de peluche; muñecas de porcelana; muñecas de tela; muñecas de trapo; muñecas flexibles rellenas; muñecas japonesas tradicionales; muñecas para jugar; muñecas que hablan; muñecas rellenas de bolitas; muñecas sentadas; muñecas tradicionales japonesas; ropa de muñecas; ropa para muñecas tradicionales japonesas.

