

Brasília, 27 de abril de 2026

Seleção

Sumário

Estado de Minas - Online

Domingo, 26 de abril de 2026 | Marco regulatório | INPI

Entenda por que L7nnon pode usar o nome mesmo após ação de Yoko Ono 3

Estadão.com.br - Últimas Notícias

Domingo, 26 de abril de 2026 | Propriedade Intelectual

Inovar em saúde começa com a criação das condições adequadas 4

Exame.com

Domingo, 26 de abril de 2026 | Propriedade Intelectual

IA pode destravar US\$ 22 bilhões em lucros para a indústria de games 6

G1 - Globo

Domingo, 26 de abril de 2026 | Marco regulatório | INPI

Vale do Ribeira conquista selo de origem para banana e fortalece produção na região... 8

Entenda por que L7nnon pode usar o nome mesmo após ação de Yoko Ono



O rapper L7nnon pode continuar usando seu nome artístico. Essa foi a decisão da Justiça no último dia 15, em meio à disputa judicial sobre a marca que envolve Yoko Ono, viúva de John Lennon, que foi integrante dos Beatles e morreu em 1980.

Yoko, que detém os direitos sobre a marca "Lennon", alegou que o nome artístico do rapper poderia gerar confusão ao associá-lo ao legado de John Lennon de forma indevida. Atendendo ao pedido da artista japonesa, o **INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial)** havia se recusado a registrar a marca do brasileiro.

L7nnon então recorreu à Justiça Federal e conseguiu uma autorização provisória para continuar usando o nome enquanto o tribunal analisa o caso. Essa concessão derrubou temporariamente a negati-

va do **INPI**, decisão da qual Yoko recorreu.

Na nova movimentação da disputa, o Tribunal Regional Federal da 2ª Região negou, por maioria, o recurso de Yoko contra a decisão que havia autorizado L7nnon a continuar usando o nome enquanto a Justiça analisa a disputa pela marca. O acórdão manteve a autorização provisória que havia derrubado a negativa do **INPI**.

O tribunal considerou a grafia com o numeral "7" no lugar da vogal "e" como um elemento de diferenciação visual e identitária relevante. Para o relator, isso cria uma identidade própria que se comunica com o público jovem e urbano, consumidor de rap e trap, diferenciando-o do público associado a John Lennon e ao rock".

O julgamento destacou a distância de tempo e de contexto cultural entre os dois artistas. Esse fator reduziria o risco de o consumidor confundir um com o outro. Levou em conta também que o rapper usa seu próprio nome de nascimento, Lennon dos Santos Barbosa Frasseti, o que pesou a favor de seu direito de trabalhar com essa identidade.

Os juízes não encontraram sinais de que o artista tivesse a intenção de se aproveitar da fama de John Lennon. O texto diz que "deve prevalecer a solução que permite a coexistência pacífica das marcas, fundamentada na ausência de confusão real no mercado".

A decisão não encerra o caso, já que se trata de uma autorização provisória, válida enquanto o mérito continua sendo analisado. Yoko Ono ainda pode recorrer.

Inovar em saúde começa com a criação das condições adequadas

BOGOTA, Colombia

26 de abril de 2026

/PRNewswire/ - No âmbito do, a FIFARMA, Federação Latino-Americana da Indústria Farmacêutica, destaca uma mensagem-chave: a inovação em saúde só é possível quando existem as condições adequadas.

Por trás de cada tratamento, vacina ou avanço científico há anos de pesquisa, talento e colaboração. Mas para que esse esforço se traduza em soluções reais para os pacientes, são necessárias condições que o tornem possível.

Nesse contexto, a **propriedade intelectual** desempenha um papel fundamental. Longe de ser um conceito abstrato, é uma ferramenta que protege o conhecimento, impulsiona o investimento e permite que a ciência avance e chegue a quem precisa.

"Cada inovação em saúde tem por trás uma enorme cadeia humana. A **propriedade intelectual** faz parte das condições que permitem que esse esforço se traduza em bem-estar e desenvolvimento para a região", afirmou Yaneth Giha, Diretora Executiva da FIFARMA.

Essas condições também impactam diretamente o desenvolvimento dos países. Aqueles com marcos sólidos de **propriedade intelectual** conseguem atrair mais investimento em pesquisa e desenvolvimento, fortalecer seus ecossistemas de inovação e ampliar o acesso a novas tecnologias em saúde.

No entanto, a América Latina ainda enfrenta desafios importantes. De acordo com o Relatório de Competitividade e Investimento Biofarmacêutico (BCI 2025), a região atinge uma média de 59% em competitividade, abaixo de economias líderes (75%-85%). Entre as principais lacunas estão o acesso ao mercado e a proteção da **propriedade intelectual**.

"Falar de **propriedade intelectual** em saúde é falar das condições para avançar. Onde há regras claras, há mais inovação, mais investimento e melhor acesso para os pacientes", explicou Raquel Sorza,

Diretora de Políticas de Saúde da FIFARMA.

Apesar dessas lacunas, a região tem alto potencial: talento científico, diversidade e capacidades em crescimento. Quando essas forças são combinadas com as condições adequadas, a inovação acontece.

Iniciativas como o Latam Health Champions, um programa da FIFARMA que identifica, apoia e conecta soluções inovadoras em saúde na América Latina, refletem esse potencial em ação. Em sua edição de 2026, a convocatória recebeu 234 inscrições de 11 países, e oito iniciativas vencedoras participarão de uma missão a Boston para fortalecer seus projetos e se conectar com ecossistemas globais de inovação.

Porque a inovação em saúde não acontece por acaso: acontece quando existem as condições para torná-la possível. Neste Dia Mundial da **Propriedade Intelectual**, o chamado é reconhecer e fortalecer essas condições para continuar avançando.

Sobre a FIFARMA

A FIFARMA é a Federação Latino-Americana da Indústria Farmacêutica. Reúne associações locais e empresas farmacêuticas de pesquisa e desenvolvimento da América Latina e do Caribe, trabalhando para promover a pesquisa científica, o bem-estar dos pacientes e ecossistemas de saúde mais sustentáveis na região. A FIFARMA promove o acesso à inovação, o reconhecimento do valor da **propriedade intelectual** e soluções que contribuam para melhores sistemas de saúde para os latino-americanos.

Referências

FIFARMA e Pugatch Consilium. Relatório de Competitividade e Investimento Biofarmacêutico 2025 (BCI). 2025. O estudo analisa o ambiente de investimento em saúde na América Latina e avalia fatores como capacidade científica, pesquisa clínica, eficiência regulatória, acesso ao mercado e proteção da **propriedade intelectual**.

Latam Health Champions: Site oficial: www.latam-healthchampions.com

Continuação: Inovar em saúde começa com a criação das condições adequadas

View original content:<https://www.prnewswire.com/br/comunicados-para-a-imprensa/innovar-em-saude-comeca-com-a-criacao-das-condicoes-adequadas-302748895.html>

FONTE FIFARMA

IA pode destravar US\$ 22 bilhões em lucros para a indústria de games



Relatório do Morgan Stanley aponta queda de custos de desenvolvimento, mudança no modelo de receitas e vantagem para plataformas com escala

A inteligência artificial (IA) generativa pode transformar de forma estrutural a indústria global de videogames, reduzindo custos de desenvolvimento, ampliando margens e alterando a dinâmica competitiva do setor. Segundo relatório do Morgan Stanley, divulgado pela CNBC, o uso dessas tecnologias pode liberar cerca de US\$ 22 bilhões em lucros anuais adicionais para fabricantes de jogos em todo o mundo.

De acordo com o banco, ferramentas de IA aplicadas à criação de ambientes virtuais, geração de diálogos e testes de software têm potencial para reduzir em quase metade os custos de desenvolvimento, além de encurtar prazos de produção e permitir equipes menores. O efeito tende a aumentar a eficiência operacional e acelerar ciclos de lançamento.

A estimativa ocorre em um contexto em que o mercado global de videogames deve movimentar cerca de US\$ 275 bilhões em gastos dos consumidores neste ano, dos quais aproximadamente US\$ 55 bilhões são reinvestidos no desenvolvimento e na operação de jogos.

IA pode mudar a lógica de produção do setor

Tradicionalmente caro e demorado, o desenvolvimento de jogos pode se tornar mais enxuto com o avanço da automação baseada em IA. Além de

reduzir custos iniciais, o Morgan Stanley apontou, segundo informado pela Reuters, que a tecnologia

permite atualizações mais rápidas após o lançamento e prolonga o ciclo de vida dos títulos por meio de novos conteúdos e melhorias contínuas.

Esse modelo pode alterar a lógica de monetização da indústria. Em vez de depender majoritariamente de grandes lançamentos, estúdios podem ampliar receitas com conteúdo adicional, compras dentro dos jogos e serviços por assinatura.

A dimensão crescente dos projetos ajuda a ilustrar o impacto potencial dessas mudanças. Um exemplo citado pelos analistas é Grand Theft Auto VI, da Take-Two Interactive, em desenvolvimento desde aproximadamente 2018 e com lançamento previsto para novembro de 2026 após adiamentos sucessivos.

Vencedores tendem a concentrar dados, distribuição e IP

Apesar do potencial de expansão de margens, o Morgan Stanley avalia que os ganhos não devem ser distribuídos de forma uniforme entre as empresas do setor.

Segundo o relatório divulgado pela Reuters, o valor tende a se concentrar em plataformas com escala, dados proprietários, **propriedade intelectual** relevante e operações de serviços ao vivo - fatores que aumentam a capacidade de capturar ganhos com automação e personalização baseada em IA.

Nesse grupo, o banco destaca a Sony como uma das principais beneficiárias potenciais. A combinação entre catálogo de franquias, presença em hardware e receitas recorrentes de serviços fortalece a posição da dona do PlayStation diante dos riscos e das oportunidades da nova fase tecnológica da indústria.

A Tencent Holdings e a Roblox também aparecem entre os nomes com maior potencial de captura de valor, especialmente por combinarem escala de distribuição, alto nível de engajamento e acesso a grandes volumes de dados de usuários.

No caso da Roblox, a redução das barreiras de entrada tende a reforçar ainda mais seu modelo baseado na criação de jogos pelos próprios usuários, já que ferramentas de IA podem ampliar as possibilidades de desenvolvimento dentro da plataforma e fortalecer o seu ecossistema, segundo divulgado pela CNBC.

Outro destaque é a gigante chinesa NetEase, apontada como uma das empresas mais avançadas na aplicação de IA ao desenvolvimento de jogos, com estrutura técnica capaz de acelerar a adoção da tecnologia.

Publicidade e descoberta de conteúdo ganham importância

Com a redução das barreiras de entrada, o relatório indica que a concorrência tende a aumentar significativamente, ampliando a disputa pela atenção dos usuários.

Nesse cenário, plataformas capazes de conectar conteúdos ao público certo de forma eficiente devem ganhar relevância estratégica. É nesse contexto que o Morgan Stanley aponta a AppLovin como uma possível beneficiária do novo ciclo tecnológico, por atuar na intermediação entre desen-

volvedores e usuários por meio de soluções de publicidade e distribuição.

Editoras tradicionais também podem capturar ganhos

Grandes editoras com escala suficiente para implementar IA em múltiplos títulos simultaneamente também tendem a se beneficiar. Entre os nomes citados estão a própria Take-Two Interactive, além de Electronic Arts e Ubisoft.

Por outro lado, empresas com portfólio de franquias menos robusto podem enfrentar pressão competitiva adicional à medida que o custo de produção de jogos de médio porte diminui, de acordo com a Reuters. O relatório cita como exemplos a Playtika e a Netmarble.

Segundo o banco, motores gráficos como Unity e Unreal Engine enfrentam um cenário mais binário: adaptar rapidamente suas plataformas ao novo ambiente tecnológico ou correr o risco de sofrer ruptura relevante.

Vale do Ribeira conquista selo de origem para banana e fortalece produção na região; entenda



Selo é emitido pelo **Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI)**, que reconhece produtos ou serviços com origem geográfica específica com qualidades, tradição ou reputação.

A região do Vale do Ribeira conquistou a Indicação Geográfica (IG) da banana Cavendish e Prata. Segundo o Governo do Estado de São Paulo, trata-se de um reconhecimento que impulsiona o setor produtivo da fruta e consolida a região como um dos grandes polos produtivos do Brasil.

A IG é a 14ª conquistada pelo estado paulista. O selo é emitido pelo **Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI)**, que reconhece produtos ou serviços com origem geográfica específica com qualidades, tradição ou reputação únicas devido ao local de produção.

A iniciativa teve apoio da Secretaria de Agricultura e Abastecimento, por meio da Coordenadoria de Assistência Técnica Integral (CATI). Para obter o registro de IG junto ao **INPI**, é necessário comprovar a notoriedade do produto.

Em São Paulo, a pasta emite o Instrumento Oficial de Delimitação de Área Geográfica (IOD), enquanto a CATI recebe e encaminha a documentação para análise técnica. Com a certificação, o nome "Vale do Ribeira-SP" passa a ser protegido e a indicar oficialmente a origem das bananas da região.

Banana do Vale Em nota, o governo de São Paulo informou que, na delimitação geográfica da IG da Banana do Vale do Ribeira, farão parte 13 municípios: Cajati, Cananéia, Eldorado, Iguape, Itariri, Iporanga, Jacupiranga, Juquiá, Miracatu, Pariqueira-Açu, Pedro de Toledo, Registro e Sete Barras.

O governo estadual acrescentou que a IG "reforça a força do Vale do Ribeira na produção não apenas estadual, mas nacional da banana".

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e do Projeto LUPA, a região corresponde a 7,07% de toda a área nacional destinada à bananicultura.

VÍDEOS: g1 em 1 Minuto Santos

Índice remissivo de assuntos

Marco regulatório INPI	1,6
Propriedade Industrial	1,6
Propriedade Intelectual	2,3,4,5