

# abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual  
Clipping da imprensa

*Brasília, 03 de junho de 2024 às 07h57*  
*Seleção de Notícias*

## Correio Braziliense | BR

Pirataria

**Imposto alto favorece ilícitos** ..... 3  
NEGÓCIOS

## Folha.com | BR

02 de junho de 2024 | Direitos Autorais

**Busca de IA do Google deixa os editores em pânico** ..... 5  
ÚLTIMAS NOTÍCIAS

## Consultor Jurídico | BR

02 de junho de 2024 | Direitos Autorais

**Lei nº 14.852/2024: surgimento do Direito Público dos Games** ..... 7

## Folha Vitória Online | ES

Marco regulatório | INPI

**Café conilon produzido no Espírito Santo ganha primeiro selo de Indicação Geográfica** ..... 11

## Imposto alto favorece ilícitos

NEGÓCIOS

### REFORMA TRIBUTARIA

FNCP alerta que alíquota excessiva do Imposto Seletivo, em vez de reduzir o consumo, pode fomentar o mercado ilegal

Um dos pontos polêmicos da reforma tributária é a criação do Imposto Seletivo (IS), apelidado de "imposto do pecado". A tributação adicional será destinada a bens e serviços considerados prejudiciais à saúde e ao meio ambiente, com o objetivo de inibir o consumo. Apesar da intenção, o Fórum Nacional Contra a **Pirataria** e a Ilegalidade (FNCP) alerta que o aumento excessivo da tributação pode levar ao crescimento do mercado ilegal, fazendo com que a arrecadação caia cada vez mais.

Entre os produtos sujeitos ao IS estão cigarros, bebidas alcoólicas, bebidas açucaradas (como refrigerantes e energéticos), veículos, embarcações, aeronaves e bens minerais extraídos (como minério de ferro, petróleo e gás natural). A

proposta não estabelece a alíquota sobre cada um desses itens, a definição será posteriormente, por lei ordinária.

O presidente da FNCP Edson Vismona, tem o receio de que a alíquota do imposto seja excessiva. Segundo ele, uma grande alta de preço, em vez de reduzir o consumo, levará a população a recorrer ao mercado ilícito, que por não estar sujeito ao regime de tributação mantém seus valores baixos. "Se houver aumento da carga já elevada será impossível conter o aumento da participação do ilegal", afirma.

Para Vismona, é importante que todos os brasileiros

tenham a exata dimensão do impacto do mercado ilegal no país. "Reprimir o ilegal, além de conter a criminalidade, significa incentivar e apoiar quem produz dentro da lei, gerando empregos e renda. Além disso, precisamos ajudar quem atua

Receita Federal/Reprodução

Cigarro ilícito lidera a lista dos itens mais apreendidos no Brasil

dentro da legalidade e paga seus impostos de forma correta. Portanto, esse esforço coletivo para conter a criminalidade é imprescindível", destaca Vismona.

O presidente do FNCP lembra também que a dificuldade de fiscalização é um dos grandes gargalos para as autoridades, uma vez que o Brasil é um país de dimensões continentais, com quase 17 mil quilômetros de fronteiras.

O mais recente levantamento divulgado pelo fórum apontou que de cada 100 cigarros comercializados, 36 eram ilegais. O negócio é tão vantajoso que as organizações criminosas fabricam, em território nacional, verdadeiras cópias dos cigarros paraguaios das marcas que são mais contrabandeadas para o Brasil.

Só no primeiro trimestre deste ano, já foram fechadas duas fábricas clandestinas de cigarros. Entre

2021 e 2024, foram 24 fábricas uma média de oito por ano. O cigarro continua encabeçando a lista dos itens mais apreendidos pela Receita Federal. De acordo com o órgão, o item representa 54% do total de produtos apreendidos entre janeiro e dezembro de 2023.

Continuação: Imposto alto favorece ilícitos

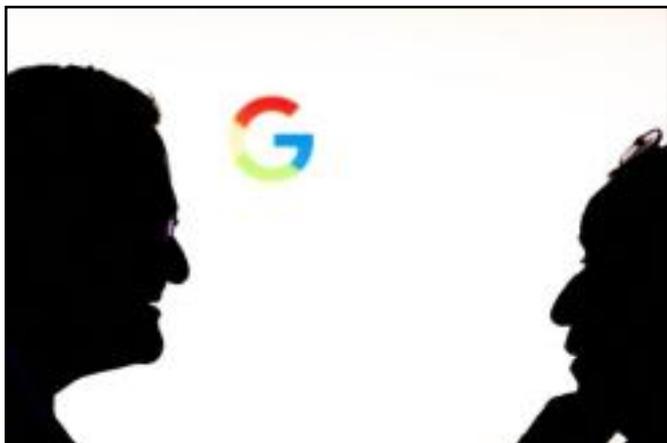
Para se ter uma ideia, são destruídos cerca de seiscentos mil maços de cigarros por dia na Alfândega da Receita Federal de Foz do Iguaçu, volume de aproximadamente uma carreta por dia.

Para discutir os impactos da reforma tributária, o Correio Braziliense promove nesta quarta-feira o evento

*"Impacto da Reforma Tributária na Economia e na Segurança Pública"*. Sob o formato de CB Fórum, autoridades governamentais, legisladores e especialistas participarão para discutir a relevância de regulamentações que visam combater o mercado ilegal e o crime organizado.

## Busca de IA do Google deixa os editores em pânico

ÚLTIMAS NOTÍCIAS



Resumos gerados pela ferramenta da plataforma de busca estão reduzindo o tráfego para sites de jornais e revistas

São Francisco (Califórnia) |

Quando Frank Pine procurou no Google um link para um artigo de notícias dois meses atrás, ele encontrou parágrafos gerados por inteligência artificial sobre o tópico no topo de seus resultados. Para ver o que queria, teve que rolar para passar por eles.

Essa experiência irritou Pine, editor executivo do Media News Group e Tribune Publishing, que possuem 68 jornais diários em todo o país. Agora, esses parágrafos o assustam.

Convidados participam da inauguração de um hub de Inteligência Artificial (IA) do Google em Paris, em 15 de fevereiro de 2024

-

Em maio, o Google anunciou que os resumos gerados por IA, que compilam conteúdo de sites de notícias e blogs sobre o tópico pesquisado, estariam disponíveis para todos nos Estados Unidos. E essa mudança deixou Pine e muitos outros executivos de publicação preocupados que os parágrafos representam um grande perigo para seu frágil modelo

de negócios, reduzindo drasticamente a quantidade de tráfego para seus sites vindos do Google.

"Potencialmente sufoca os criadores originais do conteúdo", disse Pine. O recurso, Visões de IA, parecia ser mais um passo em direção à IA generativa substituindo "as publicações que eles têm canibalizado", acrescentou.

Executivos de mídia disseram em entrevistas que o Google os deixou em uma posição vexatória. Eles querem que seus sites sejam listados nos resultados de pesquisa do Google, o que para algumas publicações pode gerar mais da metade de seu tráfego. Mas fazer isso significa que o Google pode usar seu conteúdo nos resumos de Visões de IA.

Os editores também poderiam tentar proteger seu conteúdo do Google proibindo seu rastreador da web de compartilhar trechos de conteúdo de seus sites. Mas então seus links apareceriam sem nenhuma descrição, tornando as pessoas menos propensas a clicar.

Outra alternativa - recusar-se a ser indexado pelo Google e não aparecer em seu mecanismo de busca de forma alguma - poderia ser fatal para seus negócios, disseram eles.

"Não podemos fazer isso, pelo menos por enquanto", disse Renn Turiano, chefe de produto da Gannett, o maior editor de jornais do país. No entanto, as Visões de IA "são muito prejudiciais para todos, exceto o Google, mas especialmente para os consumidores, editoras menores e empresas grandes e pequenas que usam os resultados de pesquisa".

O Google disse que seu mecanismo de busca continuava a enviar bilhões de visitas a sites, proporcionando valor aos editores. A empresa também disse que não exibiu seus resumos de IA quando estava claro que os usuários estavam procurando

Continuação: Busca de IA do Google deixa os editores em pânico

notícias sobre eventos atuais.

Os editores disseram em entrevistas que era muito cedo para ver uma diferença no tráfego do Google desde a chegada das Visões de IA. Mas a Aliança de Notícias/Mídia, um grupo comercial de 2.000 jornais, enviou uma carta ao Departamento de Justiça e à Comissão Federal de Comércio instando as agências a investigar a "apropriação indevida" de conteúdo de notícias pelo Google e impedir a empresa de lançar as Visões de IA.

Muitos editores disseram que o lançamento destacou a necessidade de desenvolver relacionamentos diretos com os leitores, incluindo conseguir que mais pessoas se inscrevam em assinaturas digitais e visitem seus sites e aplicativos diretamente, e depender menos dos mecanismos de busca.

Nicholas Thompson, CEO da The Atlantic, disse que sua revista está investindo mais em todas as áreas em que tem um relacionamento direto com os leitores, como boletins informativos por e-mail.

Jornais como o The Washington Post e o The Texas Tribune recorreram a uma startup de marketing, Subtext, que ajuda empresas a se conectar com assinantes e públicos por meio de mensagens de texto.

O CEO da Subtext, Mike Donoghue, disse que as empresas de mídia não estão mais perseguindo as maiores audiências, mas tentando manter seus maiores fãs engajados. O New York Post, um de seus clientes, permite que os leitores troquem mensagens de texto com repórteres esportivos da equipe como um benefício exclusivo para assinantes.

Depois, há a disputa sobre **direitos** autorais. Ela tomou um rumo inesperado quando a OpenAI, que raspou sites de notícias para construir o ChatGPT,

começou a fazer acordos com editores. Ela disse que pagaria empresas, incluindo a Associated Press, The Atlantic e News Corp., que é dona do The Wall Street Journal, para acessar seu conteúdo. Mas o Google, cuja tecnologia de anúncios ajuda os editores a ganhar dinheiro, ainda não assinou acordos semelhantes. O gigante da **internet** há muito tempo resistiu a pedidos para compensar empresas de mídia por seu conteúdo, argumentando que tais pagamentos minariam a natureza da web aberta.

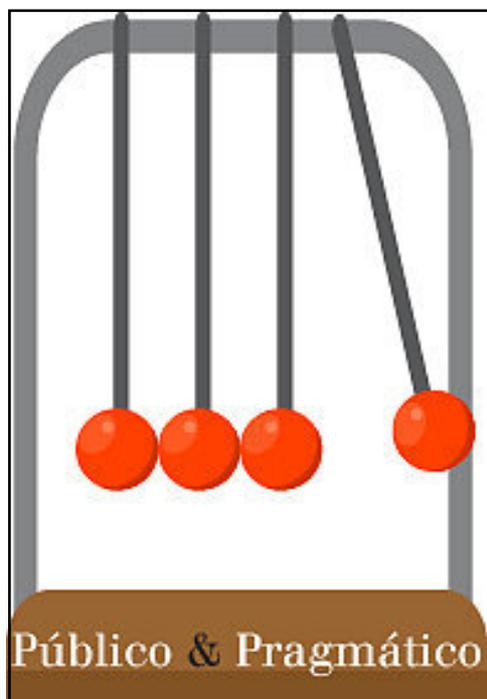
"Você não pode optar pelo futuro, e este é o futuro", disse Roger Lynch, CEO da Condé Nast, cujas revistas incluem The New Yorker e Vogue. "Não estou contestando se isso vai acontecer ou se deveria acontecer, apenas que deveria acontecer em termos que protejam os criadores."

Ele disse que a busca continua sendo "a vida e a maioria do tráfego" para os editores e sugeriu que a solução para seus problemas poderia vir do Congresso. Ele pediu aos legisladores em Washington que esclarecessem que o uso de conteúdo para treinar IA não é "uso justo" sob a lei de **direitos** autorais existente e requer uma taxa de licenciamento.

Thompson da The Atlantic, cuja publicação anunciou um acordo com a OpenAI na quarta-feira (29), ainda deseja que o Google pague aos editores também. Ele disse antes do lançamento das Visões de IA que, apesar das preocupações do setor, a The Atlantic queria fazer parte dos resumos do Google "o máximo possível".

"Sabemos que o tráfego diminuirá à medida que o Google fizer essa transição", disse ele, "mas acredito que fazer parte do novo produto nos ajudará a minimizar o quanto ele diminui."

## Lei nº 14.852/2024: surgimento do Direito Público dos Games



Com a, finalmente, promulgação do Público & Pragmático Lei nº 14.852/2024: surgimento do Direito Público dos Games

é bacharel mestre e doutor em Direito pela Universidade de São Paulo com estudos em nível de pós-doutorado no Massachusetts Institute of Technology - MIT (em 2016) e na Faculdade de Direito da USP (2017-2018) professor de pós-graduação e educação executiva em diversas escolas de negócios como Insper Ibmecc-SP Trevisan FIPE FIA e Fipecafi ex-vice-presidente do Instituto Brasileiro de Direito e Ética Empresarial (2019-2023) e atualmente membro do seu Comitê de Ética membro de Comitê de Auditoria em duas companhias em São Paulo consultor e advogado em São Paulo.

Com a, finalmente, promulgação do "Marco Legal dos Games", uma vez convertido o Projeto de Lei nº 2.796/2021 na Lei nº 14.852/2024, algumas perguntas sobre o tema começaram a surgir na comunidade jurídica, natural que se deflagra, pois, a importância da relação entre direito e jogos eletrônicos.

trônicos.

123RF

Cabe destacar que, no último dia 31 de março, tivemos a honra de publicar aqui nesta coluna o artigo O Marco Legal dos Games como primeiro passo para a regulação do setor no Brasil. Os autores sugerem aos leitores a prévia leitura deste artigo, pois ele serve como ponto de partida para o texto que ora se desenvolve.

Aparentemente, a própria dúvida sobre o que se poderia conceber como Direito Público dos Games, como novo ramo do direito público trazido pela Lei nº 14.852/2024, constitui a principal delas. Ao nosso ver, tal questão poderia ser respondida da seguinte forma.

### Direito Público x Direito Privado

Em primeiro lugar, convém recorrermos à, talvez, primeira e mais conhecida das dicotomias jurídicas: direito público vis-à-vis direito privado.

A concepção mais simplória a se considerar seria no sentido que divisa o direito privado na seara das relações jurídicas entre particulares (casos clássicos dos direitos civil e empresarial) e o direito público nas questões próprias do Estado ou em suas relações com os particulares (casos clássicos dos direitos constitucional, tributário e administrativo).

Contudo, assim a consideramos (utilizando a palavra "simplória") à medida que os últimos anos têm revelado, ao mesmo tempo, como fenômenos interligados, a privatização do direito público (ou, pelo menos, do direito administrativo) e a publicização (ou, ao menos, constitucionalização) do direito privado.

Feita esta contextualização e, desde já compreendido que hodiernamente todo direito privado tem um pouco de público e vice-versa, cumpre também traçar alguns parâmetros sobre o chamado direito dos games, independentemente de como poderemos abordá-lo, seja no direito privado, seja no direito público.

## Direito dos Games (jogos eletrônicos)

Em termos puramente dogmáticos, o direito dos games (direito dos jogos eletrônicos, direito gamer, gaming law, ou qualquer terminologia parecida), distinguindo-se de arcabouços teóricos mais tradicionais (como os direitos civil, administrativo, constitucional, por exemplo) não se amolda ao formato de ramo jurídico autônomo, com metodologia e princípios próprios. Isso, a rigor e tecnicamente, lhe retira a condição de matéria dogmática do ensino jurídico.

O mesmo se pode dizer do direito da infraestrutura, direito da construção [1] e do direito do terceiro setor [2], entre outros. É que, assim como nestes casos, a indústria dos jogos eletrônicos, na realidade, caracteriza segmento econômico que não se limita a regimento jurídico determinado e exclusivo, mas emerge como objeto de estudo de qualquer dos ramos de conhecimento, ditos tradicionais, do direito.

Explica-se: no estudo do direito, os segmentos econômicos necessitam ser manejados com interdisciplinaridade, o que torna possível, no caso dos games, falarmos em direito tributário dos jogos eletrônicos ou em direito desportivo dos jogos eletrônicos, dentre tantas outras possibilidades.

Do academicismo à prática, entretanto, alguns leitores provavelmente já devem ter se deparado com anúncios de publicidade de autointitulados "advogados especialistas em gaming law". Trata-se, em verdade, de profissionais que, na grande maioria das vezes, atuam nas causas de direito do consumidor de jogos eletrônicos (reconhecimento da relação consumerista entre jogadores/players/gamers e de

Continuação: Lei nº 14.852/2024: surgimento do Direito Público dos Games

envolvedoras de jogos/publishers) e de direito do trabalho dos jogos eletrônicos (questões trabalhistas de atletas profissionais/pro-players de jogos eletrônicos - eSports).

É claro que o mercado jurídico dos jogos eletrônicos não se resume a isso. Pelo contrário, no campo preponderantemente privado, segue por apresentar significativa complexidade, abarcando uma gama extensa de situações relacionadas a **direitos** autorais e de imagem (e até de conteúdo gerado pelos próprios jogadores dentro dos jogos), bem como a marcas e patentes, isto é, todas as dimensões da propriedade intelectual - este, aliás, talvez um dos ramos inaugurais do gaming law [3]; relações contratuais gerais, atinentes aos chamados stakeholders e demais envolvidos com a indústria; relações de ordem empresarial e societária, inclusive de startups etc.

## Direito Público dos Games (jogos eletrônicos) e Lei nº 14.852/2024

Já no âmbito, não menos complexo, de predominância do direito público, cabe ao Estado, com a novidade do Marco Legal dos Games, a tutela do equilíbrio entre o desenvolvimento da indústria dos games (com medidas de incentivo/fomento) e a acomodação deste segmento ao sistema constitucional, ao seu conjunto de valores socioeconômicos e direitos fundamentais que permeiam a sociedade (para alguns, esta seria a regulação de externalidades em sentido estrito).

Com efeito, é possível encontrar na Lei nº 14.852/2024 exemplos tanto da sua função regulatória de fomento, quanto da disciplinar.

No primeiro caso, tem-se como exemplo o reconhecimento dos games como obras de entretenimento ou de contemplação artística e, a partir disso, a viabilização de recursos da Lei Rouanet (Lei nº 8.313/1991), como medida de incentivo à indústria e à profissionalização do setor dos jogos eletrônicos. No segundo caso, o melhor exemplo a ser

citado certamente vem com a importância dada pelo Marco Legal aos canais de escuta e diálogo, expressamente a fim de proteger crianças e adolescentes.

Cabe observar, todavia, que há uma série de questões que não podem ser esquecidas e que sempre desafiarão o Estado a uma regulação mais ampla e com mecanismos mais sofisticados, para além da Lei nº 14.852/2024.

Veja-se, por exemplo, que impescinde da função regulatória estatal a crescente possibilidade de transações financeiras, como talvez tenham inovado os jogos Farmville e o World of Warcraft no passado [4] e que agora passa a ser lugar comum com a disseminação do uso de criptoativos. Não raro, em um futuro próximo, alguns desenvolvedores de games terão que inserir preocupações de uso de seus ambientes por criminosos para riscos de lavagem de dinheiro e financiamento do terrorismo [5].

Muitos exemplos ainda poderiam ser apresentados, mas, apenas para ilustrarmos o argumento, sem prejuízo, com uma questão curiosa do direito asiático, convém mencionar o instituto de Shutdown law (também conhecido como "Lei da Cinderella"), aprovada pelo Parlamento sul-coreano, que proibia os jovens menores de 16 anos de jogarem jogos online de madrugada. Posteriormente, a lei foi abolida, justamente por questionamentos de que tal regulação feriria direitos constitucionais. [6]

### Importância do Direito Público dos Games e o eterno desafio regulatório do Estado brasileiro

Neste ponto, caminhando para a conclusão, torna-se importante lembrar a principal ideia oferecida no artigo anterior em que lançamos luz à problemática ju-

Continuação: Lei nº 14.852/2024: surgimento do Direito Público dos Games

rídica, dando conta que, até mesmo em razão dos consecutivos ciclos de disrupção tecnológica, tão inata ao universo dos games, o desafio legislativo-regulatório para acompanhar a velocidade da evolução gamer será contínuo e eterno.

Em verdade, é bem este desafio - o qual, repise-se, impõe ao Estado a necessidade de uma regulação mais ampla e com mecanismos mais sofisticados - que desvela, não obstante hoje contarmos com a Lei nº 14.852/2024, a relevância de desenvolvermos o Direito Público do Games.

Será, afinal, por meio da evolução deste arcabouço teórico que poderemos aprimorar o entendimento de integração sistemática do Marco Legal do Games no ordenamento jurídico (sim, porque problemas de aplicação da lei, de certo, irão aparecer), assim como amadurecer alternativas complementares, como instrumentos adequados de soft law e a necessária otimização do enforcement regulatório infralegal de nosso país - tópicos sobre os quais, por conseguinte, desejamos escrever nas próximas oportunidades como pesquisadores da temática.

---

[1] Vide, por André Castro Carvalho: CARVALHO, André Castro. Direito da infraestrutura: perspectiva pública. São Paulo: Quartier Latin, 2014, p.114-117.

[2] Vide OLIVEIRA, Gustavo Justino de. Contrato de gestão. 2. ed. São Paulo: RT, 2008.

[3] Nos EUA, por exemplo, o Atari v. Amusement World movimentou o país em relação ao tema de propriedade intelectual e jogos eletrônicos, sendo uma relevante controvérsia jurídica dos anos 1980.

Continuação: Lei nº 14.852/2024: surgimento do Direito Público dos Games

[4] Por André Castro Carvalho, em seus estudos de nível pós-doutoral, confira-se: CARVALHO, André Castro. Regime jurídico da e-cash bitcoin no direito financeiro brasileiro. Revista de Direito Público da Economia - RDPE. a. 16. n. 61. jan./mar. 2018, p. 11.

[5] Como, por exemplo, ocorre no filme Rede de Ódio (2020), disponível na plataforma Netflix.

[6] Vide: <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20211115000803>

Murilo Ruiz Ferro André Castro Carvalho

## Café conilon produzido no Espírito Santo ganha primeiro selo de Indicação Geográfica



Desde 2021, o **Instituto** Nacional de Propriedade Industrial (**INPI**) concedeu o selo de **Indicação** Geográfica (IG) de Indicação de Procedência (IP) para o conilon do Espírito Santo. Recentemente, os cafeicultores da região têm ainda mais motivos para comemorar: Guilherme de Oliveira, produtor de Nova Venécia, Espírito Santo, tornou-se o primeiro cafeicultor autorizado a usar o selo em suas sacas de café, destacando a origem do produto. Agora, o socol de Venda Nova do Imigrante, o cacau de Linhares e as panelas de barro de Goiabeiras compartilham algo em comum com o café conilon: a **Indicação** Geográfica.

Primeiro produtor habilitado é de Nova Venécia

O café é o principal produto agrícola do Espírito Santo, sendo responsável por grande parte da renda e dos empregos no meio rural. Com uma produção de 10 milhões de sacas por ano em uma área de aproximadamente 300 mil hectares, o Espírito Santo é o maior produtor nacional desse tipo de café. A solicitação para a **Indicação** Geográfica (IG) foi feita em 30 de janeiro de 2020 pela Federação dos Cafés do Espírito Santo (Fecafés).

Com sabores e aromas marcantes, o café conilon produzido no Espírito Santo foi reconhecido com o registro de **Indicação** Geográfica (IG), na modalidade Indicação de Procedência pelo **Instituto** Nacional de abpi.empauta.com

Propriedade Industrial (**Inpi**). Esta certificação é concedida quando uma região se torna conhecida pela produção, extração ou fabricação de um produto com características singulares.

Guilherme de Oliveira foi o primeiro produtor a receber o selo de café conilon. Ele destacou que o selo "vai abrir portas" e permitirá que novas parcerias sejam formadas em nível global, aumentando a visibilidade de sua história e de seu café.

"A certificação é uma garantia de qualidade que incentivará novos produtores a investir no café conilon especial. É muito gratificante ver que o selo permite que a origem do café, e a história de nossa família, seja conhecida por todos", afirmou.

Para receber essa certificação, é necessário atender a uma série de requisitos, como qualidade e sustentabilidade. Alexandre Costa Ferreira, gerente corporativo da Coobriel, explica que o principal critério é que o produtor de café esteja dentro da área delimitada, ou seja, no estado do Espírito Santo.

"O segundo requisito não é imposto apenas pela **indicação** geográfica, mas pelo mundo todo: a sustentabilidade. Precisamos ter um café vigoroso, uma paisagem preservada, ou seja, sustentabilidade. Isso é essencial para garantir a qualidade. Quatro cooperativas mantêm essa **indicação** geográfica devido à sua ampla abrangência. O produtor deve procurar uma das cooperativas - Cafesul, Coobriel, Nater Coop ou Coopbac - para atestar a sustentabilidade, realizar a análise de qualidade do café e inserir os dados na plataforma", afirmou Alexandre.

Essa conquista chega para dar orgulho aos capixabas, especialmente porque agora o café conilon do Espírito Santo, que já tinha espaço no mercado internacional, passa a ser reconhecido oficialmente. Isso possibilita novos ganhos e segurança nas ne-

Continuação: Café conilon produzido no Espírito Santo ganha primeiro selo de Indicação Geográfica

gociações.

Luiz Carlos Bastianello, presidente da Coaabriel, cooperativa central para essa certificação, ressalta que os produtos com o selo devem ganhar maior valor agregado no mercado, devido à chancela de sustentabilidade.

"O produto que leva o selo da **indicação** geográfica do conilon do Espírito Santo é de qualidade e é produzido dentro dos princípios da sustentabilidade. O produtor que possui esse selo cuida do meio ambiente, do social e do econômico. Além disso, pela qualidade que o selo garante, o produto pode agregar mais valor. Isso é muito importante para nossa região, para a comunidade, para o produtor e para o cliente," afirmou Bastianello.

Para que a IG do café conilon se concretizasse, o processo envolveu reuniões frequentes para definir especificações técnicas, estatuto e outros detalhes. "Com as cooperativas de café do estado do Espírito Santo, decidimos assumir esse ônus. Começamos a trabalhar na elaboração do caderno de especificação técnica, do estatuto e em outros aspectos. Foi um trabalho muito gratificante, com inúmeras reuniões em

diversos municípios", acrescentou o presidente da Coaabriel.

Todos os 78 municípios capixabas estão contemplados por essa IG, e os produtores que desejarem ter seu café conilon reconhecido podem conseguir. Basta passar por um processo que garanta a autenticidade do produto e adquirir o direito de uso do selo do café conilon Espírito Santo. A **indicação** geográfica chancela a qualidade do produto e mostra ao mundo as práticas sustentáveis do campo.

"Uma **indicação** geográfica retrata a cultura, a história e o legado de uma propriedade através da sua rastreabilidade. Ela garante que o produto está dentro da área especificada e que a cultura desenvolvida é exclusiva do estado do Espírito Santo. Para os participantes da indicação, como no caso da propriedade de Guilherme, a rastreabilidade está em uma plataforma acessível globalmente. O consumidor pode acessar essa plataforma, conhecer a origem, a história e o relevo da propriedade, e ter uma experiência única com o café," destacou o gerente da Coaabriel, Alexandre Costa Ferreira.

## Índice remissivo de assuntos

**Pirataria**

3

**Direitos Autorais**

5, 7

**Denominação de Origem**

11

**Marco regulatório | INPI**

11