



PROJETO DE LEI N° 2.166, DE 2011

Dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos.

Autor: Deputado Áureo

Relator: Deputado Jorge Tadeu Mudalen

I – RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, de autoria do nobre Deputado Áureo (PRTB/RJ), dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos. De acordo com a proposição, os programas de computador e os jogos eletrônicos comercializados em forma de mídia digital deverão ser acompanhados de código de barras único, permitindo que o consumidor possa receber outro equivalente, caso a mídia armazenadora original venha a danificar-se.

A proposta estabelece um prazo de cento e oitenta dias para que a disposição entre em vigor, sujeitando o estabelecimento infrator à multa de R\$ 5.000 (cinco mil reais) por unidade em desacordo com o estabelecido.

O insigne autor da proposição lembra que tanto os programas de computador quanto os jogos eletrônicos são compostos de arquivos digitais que, ao serem instalados em determinado sistema operacional, executarão as tarefas para as quais foram desenvolvidos.

No entanto, para serem utilizados, tais programas e jogos necessitam estar instalados em uma mídia, que será o meio que armazena o programa, ou software. Danificado o invólucro que contém o programa, comprometida a sua utilização, em evidente prejuízo ao consumidor.



O objetivo da proposta é, resguardando o interesse do consumidor, possibilitar que este, em caso de danificação da mídia, possa ter acesso, sem ônus, a uma cópia do seu conteúdo. Para tanto, os referidos programas de computador e jogos eletrônicos seriam dotados de um código de barras identificador, que possibilitaria ao consumidor obter uma cópia do seu conteúdo, ao qual possui direito de uso.

O presente Projeto de Lei foi, em regime de tramitação ordinário, foi encaminhado às Comissões de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; Defesa do Consumidor e Constituição e Justiça e de Cidadania (art. 54 RICD), estando sujeita à apreciação conclusiva por estas, na forma do art. 24, II, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RICD).

No âmbito do presente colegiado, caberá a apreciação do mérito da matéria. Durante o prazo regimental, não foram oferecidas emendas à proposição.

É o relatório.

II – VOTO DO RELATOR

O PL 2.166/2011, de autoria do ilustre Deputado Áureo (PRTB/RJ), é altamente meritório, buscando resguardar o direito de consumidores que adquirem programas de computador e jogos eletrônicos, mas que, em face da corrupção da mídia na qual estes se encontram armazenados, acabam por perder o acesso ao seu conteúdo.

Ocorre que, até em razão do tempo transcorrido entre sua propositura e o momento atual, a proposição acaba por apresentar soluções superadas para o problema sobre o qual pretende legislar, uma vez que atualmente a maioria dos programas de computador e jogos é baixada diretamente da internet, sendo quase uma excepcionalidade seu armazenamento em dispositivos de mídia.

A proposta comina multa elevada em caso do descumprimento de suas determinações. Por outro lado, outro aspecto do projeto é a forma como coloca sobre o comerciante de programas e jogos eletrônicos uma responsabilidade que, na realidade, é também do fabricante, conforme já expresso no Código de Defesa do Consumidor (CDC),



onde se encontra expresso que os fornecedores têm responsabilidade solidária pelos vícios dos produtos, na forma prevista pelo artigo 18 do dispositivo. Ainda de acordo com o CDC, em seu artigo 3º, os fornecedores são não apenas o fabricante, mas aquele que distribui ou comercializa o produto.

A proposta comina uma pena elevada ao estabelecimento de comércio, não indicando que a mesma seja arcada solidariamente pelo fabricante e fornecedor, na forma já prevista pelo CDC, e graduada de acordo com a gravidade da infração, a vantagem auferida e a condição econômica do fornecedor.

A proposta ainda utiliza, no texto, as expressões “comercialização” e “comercializados”, quando, por melhor adequação ao já previsto pelo CDC o mais correto seria a referência a “fornecimento” e “fornecidos”.

Por fim, a adoção de código de barras, no caso específico, para a identificação dos programas e jogos eletrônicos mostra-se desnecessária, visto a evolução do setor e a nova dinâmica para a distribuição e comercialização dos mesmos, feitos atualmente, como já referidos, *on line*.

Assim, ante as inadequações apontadas, se faz necessária, perante esta de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, a apresentação de emendas à proposta originária, visando salvar os aspectos altamente meritórios da mesma, na forma de substitutivo.

A primeira delas sugere que, em substituição ao código de barras originalmente proposto no texto original, o fabricante - e não o comerciante - tivesse a obrigação de fornecer ao consumidor um canal de atendimento para que este, em caso de corrupção da mídia na qual o programa ou jogo esteja armazenado, possa ter acesso ao conteúdo, seja por meio do fornecimento de um código que permitisse baixar o conteúdo diretamente do site do fabricante ou mesmo pelo envio da mídia em sua forma física, obedecendo, todavia, um prazo de seis meses para tal.

A segunda alteração mantém a cominação de sanção em caso de descumprimento, a ser compartilhada solidariamente pelo fabricante e fornecedor, na forma prevista pelo CDC, e graduada de acordo com a gravidade da infração, a vantagem auferida e a condição econômica do fornecedor.



CÂMARA DOS DEPUTADOS
COMISSÃO DE CIENCIA E TECNOLOGIA,COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

Por fim, conforme já referido, substitui-se, no texto, os termos “comercialização” e “comercializados” por “fornecimento” e “fornecidos”, mais adequados ao já previsto pelo CDC.

Assim, pelo exposto, o voto é pela **APROVAÇÃO** do Projeto de Lei nº 2.166/2011, de autoria do ilustre Deputado Áureo, na forma do **SUBSTITUTIVO** em anexo.

Sala da Comissão, em _____ de abril de 2015.

Deputado **Jorge Tadeu Mudalen**
Relator

SUBSTITUTIVO DO RELATOR AO PROJETO DE LEI N° 2.166, DE 2011

Dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o fornecimento de programas de computador e jogos eletrônicos.

Art. 2º O fabricante de programas de computador e jogos eletrônicos deverá disponibilizar ao consumidor um canal de atendimento para que este, em caso de corrupção da mídia na qual o programa ou jogo esteja armazenado, possa ter acesso ao seu conteúdo, mediante recebimento de código que permita baixar o conteúdo



CÂMARA DOS DEPUTADOS
COMISSÃO DE CIENCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

eletronicamente diretamente do sítio ou lhe permita solicitar o envio da mídia na sua forma física, no prazo máximo de 10 (dez) dias.

§ 1º A garantia de substituição da mídia pelo fabricante deverá ser assegurada pelo prazo de 01 (hum) ano, a partir da sua aquisição.

§ 2º O descumprimento do estabelecido no *caput* deste artigo sujeita os fornecedores, solidariamente, ao pagamento de multa de dez vezes o valor de venda do produto, a ser revertida ao consumidor.

Art. 3º Esta lei entra em vigor cento e oitenta dias após sua publicação.

Sala da comissão, em _____ de abril de 2015.

Deputado Jorge Tadeu Mudalen
Relator