

COMISSÃO DE DEFESA DO CONSUMIDOR

PROJETO DE LEI Nº 2.166, de 2011.

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

Autor: Deputado **AUREO**

Relator: Deputado **ALEXANDRE LEITE**

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, de autoria do Deputado Aureo, pretende regulamentar a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos na forma de mídia digital, exigindo que tais mídias se façam acompanhar de código de barras único. Mencionado código visa possibilitar ao consumidor, em caso de dano ao suporte digital, a obtenção de nova cópia.

O PL nº 2.166, de 2011, intenta estabelecer multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) em caso de descumprimento da obrigatoriedade que quer determinar, a ser paga pelo estabelecimento infrator (sem especificação de quem seria a responsabilidade pela obrigação).

Conforme justifica o Autor, a mídia na qual os jogos de computador e os programas são comercializados tem a única função de servir de meio para o transporte do software, de modo que se houver dano a esta, o consumidor deveria receber, sem ônus, uma nova cópia.

O Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, tramita pelo rito ordinário e de modo conclusivo nas Comissões.

CD150261525147

CD150261525147

Anteriormente a esta Comissão, o PL nº 2.166, de 2011, foi apreciado pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, onde foi aprovada na forma de um Substitutivo apresentado pelo Relator, Deputado Jorge Tadeu Mudalen. A proposição foi aprovada por unanimidade, em que pese o Deputado JHC ter apresentado voto em separado.

No que se refere ao Substitutivo da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, as principais alterações foram as seguintes:

- a) Especifica a atribuição da responsabilidade, direcionando-a ao fabricante do programa de computador e de jogo eletrônico;
- b) Altera a entrega de código de barras ao consumidor pela disponibilidade de canal de atendimento que forneça código para “baixar” conteúdo diretamente da internet ou, alternativamente, o reenvio da mídia física no prazo de 10 dias;
- c) Estipula prazo de um ano, contado a partir da compra, para que o consumidor possa ter direito à prerrogativa;
- d) Compatibiliza as determinações com o Código de Defesa do Consumidor ao sujeitar os fornecedores, solidariamente, ao pagamento de multa; e
- e) Fixa em dez vezes o valor do produto, em vez de R\$ 5.000,00, o montante da multa em caso de descumprimento.

A proposição sujeitar-se-á, ainda, nos termos do art. 54 do Regimento Interno da Casa, ao exame de constitucionalidade ou juridicidade da matéria na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Esgotado o prazo regimental de cinco sessões, decorrido no período de 19/06/2015 a 01/07/2015, não foram apresentadas emendas nesta Comissão.

CD150261525147

II - VOTO DO RELATOR

Como bem salienta o Autor, Deputado Aureo, os jogos de computador e os programas são conjuntos de arquivos digitais que, após carregados no equipamento (hardware) do consumidor, passam a comandar este último na execução da tarefa ou entretenimento pretendido.

Claro é, que quando adquire o produto eletrônico, o consumidor não tem utilidade alguma a dar para a mídia de suporte. De fato, assim como as caixas de creme dental, que servem apenas de embalagem, os suportes tais como discos e pen-drives, atualmente, de nada importam para o funcionamento eficiente do software, além de uma “embalagem” para que facilite o transporte da loja até a residência do comprador. Aliás, muito dessa função tem sido substituída pela prática de “baixar” o conteúdo (codificação) dos programas de computador e de jogos eletrônicos de servidores conectados à internet.

Decorre do exposto que, quando há mudança de *hardware* por atualização ou reparo, no momento de instalação do *software* adquirido, se houver dano a tais meios (mídia eletrônica) de transporte, a ponto de ficar impossibilitando o dispositivo do consumidor de acessar os dados ali gravados, não se trata da aquisição do referido meio, muito menos de todo o conteúdo eletrônico, mas de restaurar a funcionalidade prejudicada do programa ou jogo.

No que tange à proposta legislativa, a qual consideramos meritória, entendemos que a apreciação na Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática poupou muito de nossa tarefa, por haver apreciado a questão com o cuidado de analisar preocupações típicas e incluídas no campo temático desta CDC, conforme pudemos observar em vários trechos do parecer do colega Deputado Jorge Tadeu Mudalen, a quem aproveitamos a oportunidade para parabenizar pela qualidade do relatório e de seu voto consubstanciado no Substitutivo aprovado naquela Comissão.

CDC150261525147

CD150261525147

Concluímos, portanto, por nos valermos do valioso trabalho do Relator que nos precedeu, pela adoção de seu Substitutivo na CCTCI, como sendo o mais adequado para transformar em lei o PL nº 2.166, de 2011, do Deputado Aureo.

Votamos, portanto, pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, na forma do o Substitutivo adotado pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática.

Sala da Comissão, em _____ de _____ de 2015.

Deputado ALEXANDRE LEITE
Relator

CD150261525147

CD150261525147