

PROJETO DE LEI Nº , DE 2017

(Da Sra. Mariana Carvalho)

Obriga as pessoas físicas e jurídicas produtoras de espetáculos culturais e eventos desportivos a, em atrações abertas ao público e cuja lotação exceda 5.000 (cinco mil) pagantes, disponibilizarem plataforma de aquisição de ingressos na rede mundial de computadores, com geração de código rápido (*QR code*).

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º As pessoas físicas e jurídicas produtoras de espetáculos culturais e de entretenimento e de eventos desportivos, ao ofertarem atrações abertas ao público e cuja lotação exceda 5.000 (cinco mil) pagantes, ficam obrigadas a disponibilizar plataforma para aquisição de ingressos na rede mundial de computadores.

§1º Nos bilhetes comercializados em ambiente virtual deve vir estampado código rápido de acesso a informações (*QR code*).

§2º O adquirente poderá exercer o direito de arrependimento imotivado, com a imediata devolução, pelo fornecedor, de valores pagos a qualquer título, durante o prazo de reflexão, desde que solicite:

I - até a véspera da atração, caso esteja programada para ocorrer ou iniciar-se em intervalo igual ou inferior a 7 (sete) dias a contar da data em que efetivada a compra.

II - no prazo de 7 (sete) dias a contar da data em que efetivada a compra, caso a atração esteja programada para ocorrer ou iniciar-se em intervalo maior.

Art. 2º O disposto no *caput* do artigo 1º desta lei não dispensa a manutenção de bilheteria física.

Art. 3º Fica proibida a fixação de preços superiores aos praticados nos pontos de venda físicos, bem como a cobrança de valor adicional pela aquisição de ingressos em plataforma virtual.

Art. 4º O descumprimento desta lei sujeita os infratores às medidas previstas na Lei n.º 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Proteção e Defesa do Consumidor).

Art. 5º Esta Lei entra em vigor no prazo de 120 (cento e vinte) dias a contar de sua publicação oficial.

JUSTIFICAÇÃO

A ampliação do acesso à *internet*, de forma cada vez mais democratizada, tem impulsionado a utilização de tecnologias digitais como instrumentos facilitadores do dia-a-dia e, assim, vem revolucionando a forma como as pessoas adquirem produtos e serviços.

Estudo publicado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística¹ revela que, em 2014, mais da metade dos domicílios brasileiros passaram a ter acesso à *Internet*, representando um universo de 36,8 milhões de unidades. Somado a isso, estimou-se em 95,4 milhões (54,4% da população) o contingente de pessoas de 10 anos ou mais de idade que utilizaram a *Internet*, pelo menos uma vez, no período de referência, representando um aumento de 5% em relação ao ano anterior.

Paralelo a esse incremento, verificou-se exponencial avanço do comércio *on line*, cuja receita bruta cresceu 290,4% entre 2007 e 2014, acima da média do varejo². E, na direção desses números, mesmo em um cenário de retração econômica, segue em ascensão o mercado do entretenimento no

¹ <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95753.pdf>. Acessado em 21 de fevereiro em 2017

² <http://www.valor.com.br/brasil/4687075/varejo-online-cresce-290-desde-2007-mostra-ibge>. Acessado em 21 de fevereiro em 2017

Brasil, razão pela qual o setor merece um olhar especial, mais ajustado ao atual perfil de comportamento do consumidor.

Esse é o espírito da nossa proposta: disseminar o uso das inovações tecnológicas e as ferramentas facilitadoras digitais também na prestação de serviços culturais, de entretenimento e de eventos desportivos. A pretensão é viabilizar ao usuário o benefício de aliar comodidade, praticidade e liberdade de efetuar a escolha da atração que deseja em qualquer lugar e horário, com antecedência, sem o enfrentamento de filas e congestionamentos, e sem alteração da sua rotina.

A utilização do código rápido (*QR code*), que permite o armazenamento de informações acerca da transação e da identificação do usuário, facilita ainda mais a implantação dessas tecnologias. Trata-se de matriz que dispensa a impressão do bilhete para acesso ao evento, de modo que a captura e leitura de dados pode ser acessível a partir de qualquer dispositivo móvel, bastando que o usuário o apresente na portaria do local.

Embora ainda não haja a popularização da prática, alguns empreendedores do setor já se valem do ambiente virtual e dessas novas tecnologias como uma vitrine não só para a divulgação, como também para a comercialização das atrações que promovem. É o caso de muitos cinemas e teatros, que viabilizam a aquisição de bilhetes, com escolha de assento, em canais virtuais.

Trata-se de experiência que tem se revelado altamente positiva e que deve ser replicada, sobretudo nos eventos de maior porte, porque evitam a formação de filas nos horários de maior movimento ou próximos do início da atração. Os benefícios são, portanto, de mão dupla e só têm a agregar ao fomento e ao dinamismo da atividade.

Sensíveis ao fato de que o incremento da tecnologia demandará, do fornecedor, o ajuste dos seus fatores de produção, dirigimos a nossa atenção apenas para os eventos projetados para público maior (mais de 5000 pagantes) e propomos um período de *vacatio legis* elastecido, de modo a permitir a incorporação gradual desses recursos, que refletem, irremediavelmente, o nosso cotidiano digital.

Creemos que essa medida contribuirá para a modernização da indústria do entretenimento no Brasil e para uma melhor prestação em benefício do consumidor. Assim, contamos com o apoio dos nobres pares para sua aprovação e aperfeiçoamento.

Sala das Sessões, em de de 2017.

Deputada MARIANA CARVALHO